

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS MODERNAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO

RICARDO VINICIUS FERRAZ DE SOUZA

**Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva
sobre a localização de games no Brasil.**

São Paulo
2015

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS MODERNAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO

**Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva
sobre a localização de games no Brasil.**

Ricardo Vinicius Ferraz de Souza

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução do Departamento de Letras Modernas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração: Tradução e Recepção

Orientador: Prof. Dr. John Milton

São Paulo
2015

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

Souza, Ricardo Vinicius Ferraz de

M468t Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva da localização de games no Brasil / Ricardo Vinicius Ferraz de Souza ; orientador John Milton. - São Paulo, 2015.

398 f.

Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Departamento de Ciências Modernas.

1. Estudos da Tradução. 2. Localização. 3. Videogames. 4. Localização de games. 5. Videogames no Brasil. 6. Gameplay Experience. I. Milton, John, orient. II. Título.

SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de

Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução do Departamento de Letras Modernas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração: Tradução e Recepção

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Instituição: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Instituição: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Instituição: _____

AGRADECIMENTOS

Ao Deus Todo-Poderoso, pelo dom da vida e por ter me concedido a oportunidade de chegar até aqui.

À minha mãe Maria Aparecida (Picida) e à meu pai Antônio, por todo o amor, carinho e incentivo ao longo de todos esses anos.

À minha irmã Valéria, por todo o apoio.

À todos os meus tios, primos e amigos por sempre estarem do meu lado em momentos de alegria e tristezas.

Ao meu orientador John Milton, por todo o incentivo e por acreditar em mim.

À FAPESP, por me conceder uma bolsa de estudos e por proporcionar as condições necessárias para que eu realizasse minha pesquisa de mestrado com maior tranquilidade.

À minha professora Raíssa Nunes Costa, pelo apoio e pela preciosa ajuda com muitas das minhas dúvidas sobre a língua japonesa.

À minha colega Carol Pimentel, pelas valiosas dicas sobre traduções de quadrinhos.

À colega Karina Gusen Mayer, por todo o apoio.

À todos os meus colegas de mestrado que compartilharam comigo várias aventuras.

RESUMO

SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. **Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico descritiva sobre a localização de games no Brasil**. 2015. 398 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

Os videogames são hoje uma das formas de entretenimento mais populares em todo o mundo. Muito desse sucesso só foi possível graças à tradução, a qual, por meio de versões localizadas para diversos idiomas, contribuiu decisivamente para que os videogames alcançassem um número cada vez maior de mercados e chegassem a milhões de lares ao redor do planeta. Esta dissertação de tem por objetivo examinar a relação entre a tradução/localização e os videogames desde seu início até os dias de hoje. Além disso, pretende também, por meio da análise de alguns jogos, traçar um panorama acerca de como se dá esta relação sob o contexto brasileiro, abordando as características e especificidades que a localização de games tem apresentado no Brasil ao longo do tempo. A análise desses jogos está fundamentada sob duas perspectivas: a) uma perspectiva histórica, em que se buscará situar a época em que foram lançados à etapas de evolução dos videogames e sua relação com a tradução/localização naquele momento; e b) uma perspectiva descritiva, em que se realizará uma análise dos aspectos acerca da tradução/localização observados nesse jogos, fundamentada sob as bases teóricas utilizadas nesta dissertação: o conceito de domesticação/estrangeirização (Venuti, 1995), a teoria funcionalista do *Skopos* (Veermer, 1986) e o conceito de *Gameplay Experience* (Souza, R.V.F., 2014).

Palavras-chave: Tradução; Localização; Videogames; Localização de games; Videogames no Brasil; Localização de games no Brasil; Gameplay; Gameplay Experience.

ABSTRACT

SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. **Translation and Video Games: a historical-descriptive perspective about Video Game Localization in Brazil**. 2015. 398 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

Video games are one today of the most important forms of entertainment worldwide. Much of this success was only made possible due to translation, which, through localized versions into various languages, contributed decisively for video games to achieve a growing number of markets and reach millions of homes across the globe. This dissertation aims to examine the relation between translation/localization and video games from their beginning until the present day. Furthermore, it also intends, through the analyses of a number of games, to provide an overview on how this relation works under the Brazilian context, addressing the characteristics and specificities that video game localization has been showing over time. The analysis of such games is founded upon two perspectives: a) a historical perspective, which will seek to situate the time when they were released to the stages of evolution of video games and their relation with translation/localization in that moment; and b) a descriptive perspective, which will undertake an analysis of translation/localization aspects observed in such games, founded upon the theoretical basis utilized in this dissertation: the concept of domestication/foreignization (Venuti, 1995), the functionalist *Skopos* theory (Veermer, 1986) and the concept of *Gameplay Experience* (Souza, R. V. F., 2014).

Keywords: Translation; Localization; Video Games; Game Localization; Video Games in Brazil; Game Localization in Brazil; Gameplay; Gameplay Experience.

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 2: A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES	13
2.1. A GUERRA FRIA	13
2.2. O SURGIMENTO E A EVOLUÇÃO DOS VIDEOGAMES	14
CAPÍTULO 3: A HISTÓRIA DA LOCALIZAÇÃO DE GAMES	24
CAPÍTULO 4: LOCALIZAÇÃO DE GAMES: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	26
4.1. O TERMO LOCALIZAÇÃO	26
4.2. O PROCESSO DE LOCALIZAÇÃO	34
4.3. ASPECTOS TEÓRICOS E TRADUTOLÓGICOS	38
4.3.1. O CONCEITO DE DOMESTICAÇÃO/ESTRANGEIRIZAÇÃO	38
4.3.2. A TEORIA FUNCIONALISTA DO <i>SKOPOS</i>	51
4.3.3. O CONCEITO DE <i>GAMEPLAY EXPERIENCE</i>	54
4.3.4. ALGUNS ASPECTOS TRADUTOLÓGICOS	62
CAPÍTULO 5: A LOCALIZAÇÃO DE GAMES NO BRASIL	70
5.1. INÍCIO DOS ANOS 1990	70
5.1.1. GAME: <i>PHANTASY STAR</i>	75
5.1.2. GAME: <i>MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO</i>	155
5.2. MEIO DOS ANOS 1990	181
5.2.1. GAME: <i>MAX PAYNE</i>	185
5.3. A PARTIR DO MEIO DOS ANOS 2000	208
5.3.1. GAME: <i>PRO EVOLUTION SOCCER 2009</i>	209

5.3.2. GAME: ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS	261
5.3.3. GAME: MORTAL KOMBAT	291
5.3.4. GAME: BATMAN: ARKHAM CITY	324
5.3.5. GAME: UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION.....	349
CAPÍTULO 6: CONCLUSÃO.....	376
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	377

CAPÍTULO 1: Introdução

Atualmente, a indústria do videogame é inegavelmente uma das mais poderosas e lucrativas do mundo. Um fato ocorrido há cerca de dois anos pode dar a exata medida acerca do fenômeno dos videogames e da influência que exercem no mundo contemporâneo: a 17 de setembro de 2013, era lançado o tão aguardado *Grand Theft Auto V* (Rockstar/Take Two, 2013), o qual arrecadou simplesmente US\$ 800 milhões em todo o mundo somente nas primeiras 24 horas após seu lançamento (Thier, 2013, sem página). Três dias depois, o game já havia vendido cerca de 16 milhões de cópias e alcançado a incrível marca de US\$ 1 bilhão (Buckley, 2013, sem página). Com esses números, o jogo se converteu no maior lançamento da história do entretenimento, superando concorrentes de peso, como, por exemplo, o filme de maior bilheteria daquele ano, *Homem de Ferro 3*, o qual, em seu primeiro dia, arrecadou US\$ 195 milhões em todo o mundo (France Presse, 2013). Essa grande popularidade mundial foi conquistada graças a versões localizadas para mercados que outrora nem sonhavam em poder jogar videogame em seu próprio idioma. Com o aumento do número de idiomas a receber games localizados, a quantidade de pessoas interessadas em videogames aumentou consideravelmente, o que naturalmente fez com que a indústria se fortalecesse e se expandisse internacionalmente. O Brasil é um dos países onde esse fenômeno ocorreu de forma mais visível. Antes assolado por inúmeros problemas que afetaram o mercado de videogame no Brasil, a quantidade de games localizados para o Brasil cresceu vertiginosamente de uns anos para cá, algo que levou à rápida resposta por parte dos jogadores. Uma matéria do jornal *Folha de São Paulo* de 8 de outubro de 2012 destaca o fato de que o mercado brasileiro havia se transformado no quarto maior mercado de games do mundo. Dentre as razões apresentadas para tal feito, uma das que se destacou foi “a tradução de títulos para o português” (Orrico, 2012, sem página). Mas esse cenário favorável nem sempre foi assim, como atesta a própria experiência do pesquisador com os videogames. Como fã de games desde sua infância, tendo possuído (games), o pesquisador muitas vezes se viu obrigado a jogar games em suas versões em inglês e, em várias ocasiões, também em japonês. Embora isso não o tenha feito desistir de jogar videogames, a sensação de frustração era imensa, em especial por não poder compreender a narrativa como um todo e desfrutar plenamente dos jogos que tanto gostava. No caso do pesquisador, isso só começou a ser remediado na época do *Playstation*, na segunda metade dos anos 1990, quando passou a ter um conhecimento mais avançado da língua inglesa, e que se estende aos dias de hoje, em que estuda o idioma japonês. Por também ter um grande apreço pelo estudo de idiomas, aliado ao aumento no número de games localizados para o Brasil (que já se desenhava desde o meio dos anos 2000), despertou-se no pesquisador o interesse em estudar a relação entre os videogames e a tradução, algo que pudesse unir duas de suas grandes paixões. Outra razão remete ao período em que o pesquisador ainda cursava a graduação em Letras (Português/Espanhol), mais precisamente no primeiro semestre de 2010, quando cursou a disciplina optativa *FLM0288 - Introdução à*

Prática de Tradução do Inglês, ministrada pelo Prof^o John Milton. Quando se aproximava o final do semestre e o momento de decidir sobre qual aspecto da tradução deveria ser abordado no trabalho final, o pesquisador escolheu a localização de games como tema de seu trabalho, até por ser este um assunto ainda pouco tratado dentro do âmbito dos Estudos da Tradução, em especial no Brasil. Ao pesquisar a bibliografia para o trabalho, foi encontrado um número razoável de textos estrangeiros sobre o tema, provenientes, em sua maioria, da Europa, local em que a localização de games é praticada desde o final dos anos 1980 e estudada já há algum tempo. Por outro lado, constatou-se uma grande escassez de textos sobre esse tema no Brasil, o que acabou por provocar no pesquisador o desejo de realizar um estudo mais abrangente sobre o assunto. Esse interesse pelo tema acabaria por dar origem a três artigos de autoria do pesquisador (Souza, R. V. F., 2012; Souza, R. V. F., 2013; Souza, R. V. F., 2014). Essas três publicações viriam a se tornar o núcleo da presente dissertação de mestrado: parte do que será apresentado ao longo do texto formou parte de pelo menos um dos artigos mencionados. No entanto, ao ingressar no mestrado em Estudos da Tradução, o grande desejo do pesquisador era poder ampliar aquilo que já havia desenvolvido, algo ao que se dedicou durante seu período na pós-graduação. Nesse sentido, a maior parte do material apresentado nesta dissertação não foi publicado em nenhum dos artigos mencionados,

A presente dissertação está estruturada em seis capítulos. Após este capítulo introdutório (Capítulo 1), o Capítulo 2 apresentará uma perspectiva histórica sobre o surgimento dos videogames. Essa perspectiva histórica se divide basicamente em duas frentes: a primeira delas procurará abordar de maneira breve o contexto histórico da Guerra Fria, fundamental para se compreender o nascimento dos videogames; já a segunda tem por objetivo traçar um panorama acerca da história e evolução dos videogames, desde seu surgimento até os dias de hoje. O Capítulo 3 prosseguirá com esse enfoque mais histórico, só que, agora, sob o prisma da localização de games, buscando analisar o papel por ela desempenhado durante as diferentes etapas de evolução dos videogames. Já o Capítulo 4 passará a fundamentação teórica utilizada nesta dissertação. O respectivo capítulo está dividido em três grandes áreas de concentração: a primeira diz respeito ao termo *localização*, em que se buscará examinar seus principais conceitos e sua relação com a tradução; a segunda área mantém o foco na localização, mas, desta vez, concentrando-se nas principais etapas que compõem o processo de localização; finalmente, a terceira área de concentração gira em torno de aspectos teóricos e tradutológicos que envolvem a localização de games. Esta última área, por sua vez, apresenta quatro grandes eixos teóricos: o primeiro aborda o conceito de domesticação/estrangeirização de Venuti (Venuti, 1995) e sua relação com os videogames; o segundo apresentará a teoria funcionalista do Skopos (Veermer, 1986) e alguns de seus aspectos que se relacionam aos videogames; a terceira diz respeito ao conceito de *gameplay experience* e seu impacto e importância para a localização de games; por fim, serão apresentados alguns aspectos que afetam exclusivamente a tradução do conteúdo linguístico nos games, bem como alguns dos desafios a serem enfrentados pelo tradutor durante tal tarefa. O Capítulo 5 volta suas atenções para a realidade

brasileira da localização, sendo o local onde serão apresentadas as análises dos games propriamente ditas. Será apresentada uma nova perspectiva histórica, desta vez sobre a localização de games no Brasil. Essa perspectiva será dividida em períodos históricos, os quais servirão como pano de fundo para as análises subsequentes; após o estudo sobre cada período histórico, haverá a análise de um ou mais jogos que representam os referidos períodos. Nesse capítulo, serão analisados os seguintes jogos: *Phantasy Star* (Sega, 1987; Tec Toy, 1991), *Mônica no Castelo do Dragão* (Tec Toy, 1991), *Max Payne* (Remedy Entertainment /3DRealms/Gathering of Developers, 2001), *Pro Evolution Soccer 2009* (Konami, 2008), *Assassin's Creed Revelations* (Ubisoft, 2011), *Mortal Kombat* (Warner Bros./NetherRealm, 2011), *Batman: Arkham City* (Warner Bros./Eidos/Rocksteady, 2011) e *Uncharted 3: Drake's Deception* (Sony/Naughty Dog, 2011). Finalmente, o Capítulo 6 apresentará a conclusão desta dissertação, além de oferecer uma perspectiva sobre o futuro da localização de games no Brasil.

CAPÍTULO 2: A História dos Videogames.

2.1. A Guerra Fria.

Após o fim da Segunda Guerra Mundial, o mundo se dividiu em dois - - Oriente e Ocidente. Isso marcou o início do período conhecido como Guerra Fria.

A frase acima, retirada do jogo *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Konami, 2004), retrata de maneira bastante precisa o contexto internacional da maior parte da segunda metade do século XX. Após a Segunda Guerra Mundial, em 1945, o mundo testemunhou a ascensão de duas superpotências, que exerceriam uma grande influência no mundo do pós-guerra: os EUA e a URSS. Olhando retrospectivamente, antes mesmo do final da guerra já se podia perceber a força com que ambos emergiriam ao final do conflito. Após ser pega de surpresa pelo ataque alemão e se ver às margens da derrota, o exército soviético conseguiu deter o avanço alemão e, depois da vitória na sangrenta batalha de Stalingrado em 1943, lançou uma grande contraofensiva contra as tropas nazistas, a fim de expulsá-las do território soviético. Esse ataque viria a resultar na expulsão dos alemães não apenas da URSS, mas também de todo o Leste Europeu ocupado pelos nazistas, culminando com a chegada do Exército Vermelho à Berlim e ao hasteamento da bandeira soviética sobre o *Reichstag* (o parlamento alemão). Enquanto a URSS tinha que lidar com os alemães, os EUA estavam ocupados com o Japão. O ataque surpresa em sua base de Pearl Harbor no Pacífico, os EUA viram-se obrigados a entrarem na guerra. Se por um lado, o bombardeio inesperado permitiu ao Japão continuar com seus planos na Ásia, imobilizando momentaneamente a frota norte-americana no Pacífico, aos poucos os EUA começaram a se recuperar e passaram a confrontar o exército japonês com cada vez mais ímpeto, chegando, inclusive, a derrotá-los em combates nas selvas do Sudeste Asiático, ambiente em que os soldados japoneses eram tidos como imbatíveis. Em 1944, após um acordo entre o presidente americano Franklin Roosevelt, o primeiro-ministro britânico Winston Churchill e o líder soviético Josef Stalin, decidiu-se que seria aberta uma frente ocidental contra a Alemanha, a fim de pressionar os nazistas a terem que lidar com inimigos ao leste (URSS) e oeste (EUA, Reino Unido e aliados). Em 6 de junho de 1944, cerca de 100 mil soldados aliados desembarcaram na região da Normandia, na costa da França (então ocupada pelos nazistas), naquele que ficou conhecido como o Dia D. Em que pese o fato de ter sido um acordo entre os líderes aliados, a abertura de uma frente ocidental na Europa provavelmente já vislumbrava um possível cenário do pós-guerra. Afinal, com os alemães mostrando-se incapazes de deter o contra-ataque soviético, EUA e Reino Unido podem ter previsto que, caso nenhuma atitude fosse tomada, não haveria nenhuma

garantia de que as tropas soviéticas não avançariam para além da Alemanha, a fim de expulsar as tropas nazistas dos países ocupados. Caso isso ocorresse, a influência soviética não se restringiria somente ao Leste Europeu, mas poderia, inclusive, se expandir para outros países, como Holanda, Bélgica ou, principalmente, a França, o que em termos práticos, poderia assegurar à URSS uma ampla influência sobre quase toda a Europa. Após o final da guerra, tanto EUA quanto URSS empreenderam esforços a fim de criar planos de recuperação econômica para ajudar os países devastados pela guerra a se reerguerem. Dessa forma, seriam lançados o *Plano Marshall*, um plano de ajuda financeira apoiado pelos EUA, cujo objetivo era auxiliar na reconstrução dos países da Europa Ocidental, e o *COMECON*, um plano de integração e ajuda econômica com o suporte da URSS, destinado a prestar auxílio aos países do Leste Europeu arrasados pelo conflito. Muito mais do que socorrer economicamente, o *Plano Marshall* e o *COMECON* visavam garantir a EUA e URSS um maior controle sobre tais regiões, fazendo delas suas esferas de influências e consolidando, com isso, suas posições hegemônicas sobre o mundo capitalista e o mundo comunista. Em conjunto com o auxílio econômico, EUA e URSS também buscaram transformar essas zonas de influências em alianças militares. Desse projeto, surgiriam a *OTAN*¹ e o *Pacto de Varsóvia*, organizações militares que tinham por objetivo proteger seus membros de eventuais agressões inimigas. Nascia então a Guerra Fria. Por conta do antagonismo existente entre o capitalismo e o comunismo, as relações entre as duas superpotências eram geralmente conflituosas, mas sempre conduzidas com extrema cautela. De fato, a Guerra Fria foi marcada por um constante estado de temor, em decorrência da preocupação mútua de que um simples “passo em falso” pudesse levar a uma guerra nuclear entre os EUA e a URSS, o que, na prática, poderia significar a total aniquilação do mundo. Por esta razão, a maior parte de seus embates foi travada nos campos político e estratégico: enquanto tentavam atrair mais países à sua esfera de influência, os EUA e a URSS conduziam diversas pesquisas, com o intuito de desenvolver novas tecnologias que pudessem ajudá-los não só a aprimorar suas armas (proporcionando-lhes um maior e mais devastador poder de fogo), mas que também lhes possibilitasse prever ou antecipar os possíveis próximos passos do adversário, dando-lhes tempo para traçar a melhor estratégia para uma resposta mais eficaz. E foi exatamente esta tecnologia que acabaria por dar à luz a uma indústria que mudaria para sempre o mundo do entretenimento: o videogame.

2.2. O Surgimento e a Evolução dos Videogames.

Em 1958, durante os preparativos para o dia da visita anual ao Laboratório Nacional de Brookhaven, o cientista norte-americano William A. Higinbotham pensava em alternativas sobre como tornar as visitas à Brookhaven mais agradáveis ao público. Após um exame minucioso do manual de

¹ *Organização do Tratado do Atlântico Norte..*

instruções de um dos computadores analógicos, ele percebeu que a mesma tecnologia usada para calcular e simular a trajetória de mísseis ou projéteis também poderia ser utilizada na criação de uma espécie de jogo interativo, capaz de entreter o público durante a visita (Lambert, 2008; Nowak, 2008). Com a ajuda do engenheiro Robert Dvorak, Higinbotham conseguiu projetar no osciloscópio uma experiência interativa que simulava uma partida de tênis sob uma perspectiva lateral, e que permitia aos jogadores controlar o movimento da bola por meio de duas caixas de controle conectadas ao computador analógico (Lambert, 2008; Nowak, 2008). Em 18 de outubro, Higinbotham apresentou ao público *Tennis For Two*, aquele que seria considerado por muitos como o primeiro videogame da história² (Lambert, 2008; Nowak, 2008). Quatro anos depois, em 1962, Steve Russell e sua equipe do Instituto Tecnológico de Massachusetts apresentaram *Spacewar!*, um jogo que simulava uma batalha entre duas naves espaciais enquanto navegavam pelo espaço sideral. Ao contrário de *Tennis For Two*, *Spacewar!* foi muito mais além de um mero passatempo para os visitantes de um laboratório. Na verdade, *Spacewar!* foi um jogo revolucionário, uma vez que, além de demonstrar todo o potencial da tecnologia dos videogames (Bernal Merino, 2006), ele também viria a introduzir e estabelecer alguns dos cânones que ainda hoje podem ser observados nos videogames modernos (Barton & Loguidice, 2009b). Entretanto, os videogames ainda teriam que esperar por quase uma década para deixarem os laboratórios e alcançarem as massas. *Pong* (Atari, 1972) é normalmente visto como o primeiro jogo a ser direcionado à um público mais amplo. O jogo possuía um conceito simples que aliava simplicidade e diversão, e seus comandos eram fáceis de aprender, o que fazia com que qualquer pessoa fosse capaz de jogá-lo sem maiores complicações. Assim, com uma fórmula destinada a tornar a tarefa do jogador o mais fácil possível, *Pong* logo se tornou um sucesso estrondoso, razão pela qual o jogo seja geralmente considerado como aquele que transformou o videogame de uma experiência laboratorial em uma indústria promissora (Discovery Channel, 2007). Nos anos seguintes, embora a fórmula de *Pong* tenha sido exaustivamente copiada, alguns desenvolvedores trabalhavam em novas ideias que pudessem ajudá-los a aperfeiçoá-la. Nesse sentido, jogos como *Space Invaders* (Taito, 1978), *Pac-Man* (Namco, 1980) e *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) foram de fundamental importância, não só por ajudarem a colocar o Japão na vanguarda da indústria do videogame (ao lado dos Estados Unidos), mas principalmente por afastarem-se do paradigma vigente à época e introduzirem ideias inovadoras. Ao apresentarem personagens carismáticos, elementos narrativos mais interessantes e trilhas e efeitos sonoros mais envolventes, esses jogos plantaram as sementes que viriam a contribuir decisivamente para moldar os videogames tais quais os conhecemos hoje. O resultado desse processo

² The question regarding which is the first video game in history is quite controversial. Notwithstanding, although there are claims that other games came before *Tennis For Two*, it is commonly believed that "*Higinbotham's design was the first to feature moving graphics, or video, and incorporate what would become the three essentials of a video game: a computer connected to a graphical display and handheld controller*" (Nowak, 2008).

pode ser melhor observado em *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985). O carismático Mário (de *Donkey Kong*) estava de volta para salvar a princesa; mas dessa vez, de uma maneira totalmente diferente. Na realidade, o jogador foi apresentado a um estilo de jogo inovador, com o qual ele(a) não estava habituado até então. O(A) jogador(a) não mais estava confinado à uma tela fixa, podendo agora explorar o ambiente avançando da esquerda para a direita da tela, com o mundo sendo-lhe revelado à medida em que progride (Discovery Channel, 2007). A fisionomia dos personagens também melhorou, parecendo mais convincente do que em anos anteriores. E os cenários e inimigos estavam mais diversificados, proporcionando uma experiência de jogo mais desafiadora, variada e divertida e transformando a "simples" tarefa de salvar a princesa em uma jornada épica, cheia de perigos e aventuras. Tudo isso, requintado por uma trilha sonora marcante, fez de *Super Mario Bros.* um enorme sucesso mundial, e contribuiu para transformar a Nintendo na empresa líder do mercado do videogame. A partir de então, notou-se que o conceito de simplicidade popularizado por *Pong* já não bastava para tornar um jogo atraente; era necessário aliar evolução tecnológica a uma boa história e a um nível de dificuldade mais balanceado. Essa percepção se acentuou durante o fim dos anos 1980 e início dos anos 1990, quando a Nintendo passou a ter a concorrência da Sega em uma intensa disputa pela hegemonia do mercado do videogame. Por conta da concorrência acirrada, ambas as empresas viram-se obrigadas a buscar alternativas para tornarem seus produtos mais interessantes, o que fez com que a qualidade de seus jogos aumentasse consideravelmente. Contudo, o videogame ainda era visto como "coisa de criança" e muitos não o levavam a sério. Mas isso mudaria em 1994, quando um "intruso" na disputa entre a Sega e a Nintendo daria o passo decisivo que levaria a indústria a um novo patamar. Afinal, as inovações tecnológicas e conceituais trazidas pelo Sony Playstation permitiram uma abordagem muito mais madura. Com a maior capacidade de armazenamento proporcionada pelos CDs (em comparação aos tradicionais cartuchos) e a possibilidade da inserção de gráficos mais realistas, os jogos ficaram mais sofisticados e envolventes. As narrativas se tornaram bem mais ricas e densas, aproximando-as ainda mais daquelas vistas no cinema ou na literatura. Jogos como *Final Fantasy VII* (Square, 1997) e *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) são considerados verdadeiras obras-primas, entre outras razões, por abordarem a narrativa sob uma perspectiva muita mais adulta e profunda, fazendo com que o vínculo entre o(a) jogador(a) e o jogo não fosse mais apenas visual, mas também emocional. Assim, pode-se dizer que foi na era do Playstation que os videogames atingiram seu ponto de maturidade, quando finalmente foram capazes de romper com o rótulo de "brinquedinho de criança" para estabelecerem-se como uma indústria séria e profissional. Porém, seria no final dos anos 1990 que se viveria uma fase que ajudaria a moldar a maneira como se "consome" o produto videogame nos dias de hoje, razão pela qual se fará uma análise mais detida sobre ele.

Vivia-se um momento de transição entre gerações de consoles, período esse que marcaria mudanças significativas na indústria dos videogames a partir de então, e que, obviamente, também

acabaria refletindo no mercado brasileiro. A primeira delas ocorreu com a Sega. Em 1998, a empresa lançou no Japão (e, em 1999, também no ocidente) o seu novo console, o Dreamcast. A gigante japonesa, que por muitos anos gozou de enorme popularidade entre os jogadores brasileiros com o Master System e o Mega Drive, e que competiu “cabeça a cabeça” com a Nintendo pela liderança mundial do mercado de videogames, vinha perdendo terreno já há algum tempo, principalmente após a malsucedida tentativa de emplacar o Sega Saturn (sucessor do Mega Drive e antecessor do Dreamcast) frente o lançamento do Playstation em 1994. Ao lançar um console da nova geração bem antes de suas concorrentes Sony e Nintendo, a Sega esperava que o Dreamcast, um console bem mais poderoso que os rivais Playstation e Nintendo 64, permitisse à empresa recuperar a sua representatividade no mercado e, conseqüentemente, a capacitasse a competir com as rivais em condições mais favoráveis quando estas lançassem seus novos consoles. Inicialmente, os resultados foram bastante animadores: somente em 9 de setembro de 1999, data do lançamento nos Estados Unidos, foram vendidas 225.132 unidades do console, número este que subiria para 372.000 quatro dias depois e que chegaria a 514.000 em menos de duas semanas (Perry, 2009, p.5). De fato, o Dreamcast era um console bem avançado para a época. Além de sua capacidade de reproduzir gráficos realistas estar muito acima do que Playstation e Nintendo 64 podiam fazer, o console utilizava uma mídia, o GD-ROM, que possuía uma capacidade de armazenamento de 1,2 gigabytes, praticamente o dobro do que possuía o CD, mídia utilizada pelo Playstation. Por possuir um modem embutido no próprio aparelho, o Dreamcast também foi o primeiro console de mesa a permitir a disputa de partidas online (Lippe, 2013, s.p.). Por meio da rede online SegaNet, jogadores de todas as partes do planeta poderiam se conectar e encontrar parceiros para jogar seus games favoritos a qualquer momento. Esse recurso elevou as partidas multiplayer^{3 4} a um novo patamar, visto que o conceito de poder disputar suas partidas com pessoas de qualquer lugar do mundo era realmente bem mais atraente do que o tradicional multiplayer local, em que duas ou mais pessoas deveriam estar fisicamente presentes em um mesmo local para poderem jogar. Além disso, em um momento em que o acesso à internet ainda era exclusividade de poucos, o fato de também ser possível navegar na internet utilizando o Dreamcast acabou se tornando um atrativo a mais para o console. Apesar da robustez do aparelho e de seu sucesso inicial, o Dreamcast viria a sucumbir ao lançamento de seus concorrentes, em especial do Playstation 2 em 2000. Aliado ao fato de a marca Playstation ser bastante forte em todo o mundo devido ao sucesso incontestável de seu antecessor, o Playstation 2 (comumente abreviado como PS2) chamou a atenção do público por ser um aparelho “multiuso”, isto é, permitia que o consumidor, ademais de jogar seus games favoritos, pudesse utilizar o console como um reproduzidor de CD e de DVD. Em uma época em que aparelhos de reprodução de DVDs eram caros, poder adquirir um aparelho que fizesse essa função e ainda permitisse jogar games modernos foi algo que acabou por seduzir o consumidor. No que diz respeito aos

³ Partidas realizadas entre dois ou mais jogadores, em contraposição a single player, em que um único jogador enfrenta personagens controlados pela inteligência artificial do game.

⁴ Também chamado de “multijogador”.

games, o Playstation 2, ademais de possuir uma capacidade de reprodução de gráficos realistas tão ou mais impressionante quanto a do Dreamcast, passaria a utilizar o DVD como mídia para o seus jogos, o que lhe garantia uma capacidade de armazenamento de 4,7 gigabytes, o que representava quase que o quádruplo da capacidade do GD-ROM utilizado pelo Dreamcast, algo que garantia que os jogos para o console da Sony pudessem ser maiores, mais elaborados e mais bem acabados do que o do concorrente. Outro fator que ajudaria a impulsionar o Playstation 2 seria o recurso da retrocompatibilidade, isto é, seria possível jogar os games do Playstation no Playstation 2. Isso daria um motivo a mais para que aqueles que já possuíam o Playstation e que ainda não haviam adquirido um console da nova geração não migrassem para os concorrentes, pois o Playstation 2 permitiria que eles, além de jogar os games mais modernos, pudessem também reaproveitar seus jogos do primeiro Playstation. Por fim, a Sony tinha planos para, em breve, implementar o suporte online aos seus jogos no Playstation 2, algo que visava equiparar o console àquele que talvez fosse o principal trunfo do Dreamcast. Tudo isso foi o suficiente para que o Playstation 2 não apenas “herdasse” a liderança de seu antecessor, mas também a consolidasse de maneira indiscutível, tendo vendido 154 milhões de unidades em 12 anos de existência (Petró, 2013, s.p.). Já o Dreamcast, sem condições de competir com o rival e com a Sega enfrentando problemas financeiros, teria a sua produção descontinuada em março de 2001, resolução esta que fazia parte do processo de reestruturação da Sega e de sua decisão de se retirar do mercado de consoles, concentrando seus esforços apenas no desenvolvimento de jogos, os quais, a partir de então, seriam lançados para as plataformas de seus concorrentes (Perry, 2009, p.7).

A lacuna deixada pela saída da Sega do mercado de consoles viria a ser, de certa forma, “preenchida” por outra grande mudança ocorrida na indústria dos videogames: a entrada da Microsoft. Olhando retrospectivamente, pode-se dizer que a saída da Sega e a entrada da Microsoft não ocorreram de maneira tão aleatória quanto se poderia imaginar e que, de alguma maneira, ambos os eventos se relacionaram. Durante o desenvolvimento do Dreamcast, a Microsoft trabalhou em parceria com a Sega para que o Windows CE fosse adotado como sistema operacional para rodar os games do console, muito embora a Sega o tenha utilizado juntamente com outro sistema desenvolvido pela própria Sega, e que acabaria sendo usado na maioria dos jogos do Dreamcast (Plunkett, 2011, s.p.). Já se via aí um indício de que a Microsoft desejava ingressar no mercado de videogames. E esse indício, pouco mais de uma década depois, se mostraria verdadeiro. Segundo Joachim Kempin, funcionário da empresa de 1983 a 2003, a Microsoft chegou a avaliar uma possível compra da Sega, por considerar que esta seria o modo mais fácil de ingressar no mercado de consoles e competir com a Sony (Kempkin, 2013, s.p.). À primeira vista, esta decisão fazia algum sentido, já que a Sega era uma empresa que já estava presente no mercado de videogames há muitos anos e poderia prover à Microsoft a experiência necessária para entrar no mercado e bater de frente com a então líder Sony. Apesar de algumas negociações terem sido conduzidas, a ideia de compra da Sega não chegou a ser concluída, pois, para o dono da Microsoft, Bill Gates, a Sega não

tinha força o bastante para competir com a Sony, o que levou a empresa a desenvolver o seu próprio console (ibid.). Os rumores da entrada da Microsoft no mercado de consoles também viriam a ser sentidos na Sega, contribuindo ainda mais para o clima de apreensão que já tomava conta da empresa e que a levaria a tomar a decisão de deixar o mercado de consoles. Ao discorrerem sobre o “Manifesto do Futuro” que enviaram para a Sega do Japão, os executivos Peter Moore e Charles Bellfield, da Sega of America, subsidiária da empresa nos Estados Unidos, explicam em entrevista a Douglass C. Perry para o site *Gamasutra* as razões pelas quais sugeriram à matriz japonesa a saída do mercado de consoles para concentrar-se exclusivamente em desenvolver jogos:

***Peter Moore:** Em última análise, o destino já estava traçado com relação aos desafios de se sustentar no negócio de hardware, em face das dificuldades financeiras que a Sega enfrentava na época e com o lançamento iminente do PS2⁵ (Perry, 2009, pg.7 - tradução nossa).*

***Charles Bellfield:** Nós apresentamos uma estratégia em setembro de 2000 que dizia que não seríamos viáveis como competidores [na cena de] hardware nos Estados Unidos depois do Natal de 2000 e que precisávamos sair do negócio de hardware. Essa reunião foi a primeira vez que [a Sega d]o Japão ouviu que não conseguiríamos ter sucesso contra o poder da Microsoft, que ainda não havia anunciado a sua intenção de entrar no mercado, mas nós sabíamos que eles iriam⁶ (ibid - tradução nossa).*

A Sega sabia que, se já enfrentava dificuldades tendo que competir com Sony e Nintendo, a entrada de um terceiro concorrente de tamanha envergadura, como é o caso da Microsoft, tornaria o cenário praticamente insustentável. Com a Sony ocupando a liderança absoluta com o Playstation 2, a Microsoft se preparando para lançar o seu console, com a Nintendo ainda demonstrando força (embora não tanto como outrora) e com uma situação financeira um tanto precária, a Sega optou por retirar-se do mercado de consoles alguns meses antes do lançamento do console da Microsoft. O Xbox seria lançado em 15 de novembro de 2001 na América do Norte, com Japão e Europa recebendo o console no primeiro trimestre

⁵ *The writing ultimately was on the wall regarding the challenges to sustain the hardware business in the face of the financial difficulties Sega had at the time and the impending launch of the PS2.*

⁶ *We presented a strategy in September 2000 that said we were not viable as a hardware player in the States beyond Christmas 2000 and that we needed to get out of the hardware business. That meeting was the first time Japan had ever heard that we could not be successful against the power of Microsoft, who had not yet announced their intention to come into the space, but we knew they were.*

do ano seguinte, mais precisamente em 22 de fevereiro e 14 de março, respectivamente. Apesar de o Xbox não ter conseguido ameaçar a liderança do Playstation 2, o console da Microsoft se revelou uma grata surpresa. A exemplo do Playstation 2, o Xbox também se apresentava como uma “plataforma de entretenimento”, mas com um viés ligeiramente diferente do console da rival Sony. O fato ter sido desenvolvido com uma arquitetura semelhante à de um PC, permitiu ao Xbox realizar algumas funções que não eram possíveis no Playstation 2. Além de possuir um maior poder de processamento do que o console da Sony, o Xbox operaria a partir do sistema operacional Windows e o DirectX⁷ (Dyer, 2011, p.1), ambos de propriedade da Microsoft e largamente encontrados na grande maioria dos PCs comuns. Isso tornou o processo de desenvolvimento de games para o console mais fácil, pois possibilitou que empresas já familiarizadas com jogos para PC pudessem compreender o funcionamento do sistema sem grandes complicações (ibid.), ao mesmo tempo em que permitia, graças à grande popularidade do Windows em todo o mundo, que aquelas que não possuíam tanta experiência no desenvolvimento desse tipo de jogo não partissem “do zero” e tivessem sua tarefa simplificada. Outro elemento importante nesse sentido foi a inclusão de um disco rígido de cerca de 10GB no interior do console, algo que agradou bastante principalmente no que diz respeito ao salvamento dos jogos. Até então, salvar o progresso em um jogo era feito por meio do *Memory Card*, um cartão de memória que permitia ao jogador armazenar seu progresso no game para que, caso precisasse desligar o console, pudesse voltar a partir do ponto em que salvou. A capacidade dos *Memory Cards*, porém, ainda era bastante limitada na época, sendo que o mais comum costumava ter 8MB de memória (muito embora o espaço para armazenamento viesse a aumentar com o passar do tempo). Assim, quanto mais games o jogador jogava, mais arquivos de salvamento (*saves*) eram incluídos no *Memory Card*, o que ocupava um espaço cada vez maior. Com um espaço reduzido, o jogador muitas vezes se via obrigado a excluir um ou mais *saves* já guardados caso quisesse salvar seu progresso em um novo jogo. Com a inclusão de um disco rígido interno, essa operação acabou sendo otimizada: não apenas havia mais espaço para armazenamento de um número maior de *saves* como também esse processo de salvamento era feito de maneira automática⁸. Esse recurso, inclusive, seria adotado também por Sony e Nintendo, permanecendo como padrão na indústria de videogames até os dias de hoje. Por fim, o fator que possivelmente mais tenha chamado a atenção do público para o Xbox foi o lançamento do Xbox Live, a rede online da Microsoft. É bem verdade que o Xbox Live não foi o pioneiro como rede para jogos online, primazia esta que, como se viu acima, pertence à SegaNet. Porém, devido ao curto ciclo de vida do Dreamcast e ao fato de que a SegaNet não

⁷ Segundo a definição da própria Microsoft, o DirectX é “um conjunto de tecnologias da Microsoft que fornece aos desenvolvedores as ferramentas necessárias para criar aplicativos multimídia sofisticados em computadores baseados no Windows” (Portal de Idiomas Microsoft, 2015). Em outras palavras, o Directx é um conjunto de interfaces de programação de aplicativos (APIs, do inglês *Application Programming Interfaces*) utilizado para gerenciar a comunicação entre hardware (componentes físicos do computador, como placas, chips, etc) e software (programas) de modo a realizar, entre outras funções, a inclusão de efeitos visuais em 2D ou 3D, a reprodução de sons, a atribuição dos botões/teclas correspondentes a cada uma das ações efetuadas pelo usuário/jogador, etc.).

⁸ O recurso de salvamento automático não abrangia todos os games do Xbox, o que obrigava o jogador a, muitas vezes, realizar o salvamento de forma manual (de modo geral, isso é feito pausando o jogo e selecionando a opção ‘Save’).

possuía acesso à conexão de banda larga, a rede da Sega acabou sucumbindo antes mesmo de ter tempo de se consolidar. E a Microsoft estava disposta a fazer do Xbox Live um verdadeiro sucesso. Caso optasse por assinar o serviço, o jogador teria acesso a uma série de recursos bastante inovadores, o que proporcionaria uma experiência totalmente nova não apenas com relação ao modo multiplayer, mas também no modo como os jogadores consumiriam o “produto” videogame a partir de então. Além de jogar online com pessoas de todo o mundo, o Xbox Live oferecia ao jogador a possibilidade de criar listas de amigos, enviar mensagens e baixar conteúdos adicionais (os famosos DLCs⁹), que poderiam conter novos trajes, armas, personagens, fases, *demos*¹⁰ e a até mesmo jogos completos (Dyer, 2011, pg.2; Oliveira, 2011, s.p.). Com uma ampla gama de novas possibilidades à disposição dos jogadores, o Xbox Live se revelou um verdadeiro sucesso: logo na primeira semana o serviço já contava com 100 mil assinantes, número este que alcançou a marca de 350 mil apenas quatro meses após o seu lançamento (Dyer, 2011, pg. 2).

Embora tenha sido um console bastante inovador, o Xbox não obteve grande êxito no tocante ao número de vendas, tendo atingido o número de 24 milhões de consoles vendidos, metade do esperado pela Microsoft (ibid.) e muito distante das 154 milhões de unidades vendidas obtidas pelo Playstation 2. Contudo, as novidades trazidas pelo Xbox acabariam preparando o terreno para que o seu sucessor, o Xbox 360, competisse de igual para igual com a Sony, além de colocar grande pressão na Nintendo, então segunda colocada no mercado. Embora ainda fosse uma marca muito importante, a Nintendo já não possuía o mesmo prestígio dos tempos do NES e do SNES, vendo-se obrigada a observar a Sony ocupar a liderança do mercado que um dia foi sua e ainda tendo que se preparar para a entrada da Microsoft. Disposta a virar o jogo e reconquistar o coração dos fãs, a Nintendo lançaria o seu console, o GameCube, no dia 14 de setembro de 2001 no Japão, em 18 de novembro do mesmo ano nos Estados Unidos (somente três dias após o lançamento norte-americano do Xbox) e, por fim, em 3 de maio de 2002 na Europa. A mídia adotada pela Nintendo para o GameCube foi o MiniDVD, que possuía uma capacidade de armazenamento de 1,4GB. Essa medida agradou o público, que celebrou o fato de que, ainda que com certo atraso, a Nintendo finalmente viria a abandonar definitivamente o formato tradicional em cartuchos, que a empresa preferiu adotar para o antecessor Nintendo 64, mesmo em uma época em que os concorrentes já utilizavam mídias mais modernas. O formato em MiniDVD ainda estava longe de competir de igual para igual com os concorrentes, que optaram por utilizar o DVD, cuja capacidade de armazenamento é de 4,7GB. Não obstante, a simples mudança de uma mídia cuja média de espaço de armazenamento era de apenas 64MB para outra que possuía uma capacidade 21 vezes maior representou

⁹ Do inglês *downloadable content* (“conteúdo para download”/ “conteúdo para baixar”).

¹⁰ Abreviação da palavra inglesa *demonstration*. No caso dos videogames, uma *demo* nada mais é que um pequeno trecho de um game oferecido ao jogador como uma espécie de “degustação”, a fim de que ele possa experimentar os recursos e a mecânica do jogo e, caso goste, venha a adquiri-lo quando a versão completa for lançada.

um grande avanço, permitindo a inclusão de uma série recursos (como, por exemplo, diálogos e animações com uma maior qualidade de áudio e vídeo) que seriam praticamente inexequíveis em um cartucho, o que garantia um resultado final muito melhor. Outra diferença com relação aos concorrentes Playstation 2 e Xbox diz respeito à funcionalidade do console. A Nintendo optou por seguir uma linha diferente de Sony e Microsoft, as quais apresentavam seus consoles como “plataformas de entretenimento”, em que era possível não apenas jogar videogame, mas também assistir filmes e ouvir música. Sem suporte para a reprodução de CDs e DVDs, o GameCube se tornou uma plataforma cuja função exclusiva era a de jogar videogame, algo que fez com que a Nintendo concentrasse seus esforços em entregar uma experiência única nesse sentido. A favor da Nintendo pesava o fato de que a empresa sempre possuiu uma base de fãs bastante leal, os quais, ainda que pudessem sentir-se um tanto desapontados com rumos que a Nintendo havia tomado nos últimos anos, sempre nutriram um grande carinho por ela e estariam sempre dispostos a dar-lhe uma segunda chance. Some-se a isso o fato de que a Nintendo possui ótimas franquias first-party, fator este que a empresa poderia utilizar para atrair os jogadores mais “nintendistas” e todos aqueles que, embora pudessem ter aderido a um dos concorrentes, sempre tiveram simpatia pelas franquias exclusivas da Nintendo. Para atingir esta meta, a Nintendo decidiu apostar em seus personagens mais famosos, lançando games como *Super Mario Sunshine* (Nintendo, 2002), *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (Nintendo, 2003) e *Super Smash Bros. Melee* (Nintendo, 2003). Por outro lado, a “Big N¹¹” também pretendia balancear a sua biblioteca de jogos com vistas a reconquistar o público mais hardcore¹², que havia debandado em massa para o Playstation. Com o apoio de produtoras do calibre de Konami e Capcom, o GameCube recebeu uma quantidade interessante de games com esse perfil, como são os casos de *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* (Konami, 2004), um remake exclusivo para o GameCube do clássico *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) que trouxe várias melhorias na parte gráfica, no *gameplay* e com uma dublagem remodelada com relação ao título que fora lançado seis anos antes para o Playstation, e *Resident Evil 4* (Capcom, 2005), um game que mesclou elementos de ação com o *survival horror*¹³ que tornou a série famosa, e que foi lançado primeiramente

¹¹ Apelido pelo qual a Nintendo é conhecida.

¹² Público hardcore refere-se aos jogadores mais assíduos, que são apaixonados por videogames e que jogam com bastante frequência. Os jogadores hardcore se relacionam com seus games favoritos não apenas no ato de jogar, mas também com tudo que os envolve, como sua história, seus personagens, sua jogabilidade, seus modos de jogo, entre outros elementos. Em virtude disso, um jogador hardcore tende a preferir games mais longos, com uma narrativa mais densa, uma jogabilidade mais complexa, enfim, tudo o que possa lhe proporcionar uma experiência de jogo mais profunda.

¹³ O *Survival horror*, também conhecido como “horror de sobrevivência”, “horror”, ou “terror”, é um gênero de videogame que, como o próprio nome diz, possui fortes elementos de terror. Nele, o jogador se vê envolto em uma série de eventos, sobrenaturais ou não, que acabam por dar origem a monstros e seres mutantes e que irão perseguir o jogador ao longo do game. Essa perseguição normalmente se dá em ambientes fechados e, às vezes, com pouca iluminação, o que aumenta a sensação de claustrofobia, o que eleva o nível de tensão. Além disso, a quantidade de munição que o jogador irá encontrar ao longo do game é bastante reduzida se comparada a games de outros gêneros, o que muitas vezes obriga o jogador a fugir de um confronto com monstros mais fracos a fim de poupar munição para utilizar contra inimigos mais fortes. Assim, o principal objetivo do jogo é sobreviver a todo esse ambiente de horror que cerca o jogador, seja por meio da solução de quebra-cabeças, pela utilização de munição com sabedoria ou ainda pela escolha cuidadosa dos confrontos dos quais participar.

para o GameCube, com uma antecedência de nove meses em relação à versão para Playstation 2. Mesmo com essa política de “reconquista”, o desempenho de vendas do GameCube acabou ficando bem abaixo do esperado pela Nintendo, com 21 milhões de unidades vendidas, o que fez com que o console não apenas não chegasse nem perto de ameaçar a liderança do Playstation 2, mas também fez com que a Nintendo caísse para o terceiro lugar no mercado, sendo ultrapassada pela Microsoft com o seu Xbox.

Hoje em dia, o videogame é uma das indústrias mais bem sucedidas do planeta. É também uma das que mais crescem mundialmente: com o aumento no número de plataformas disponíveis e com uma ampla gama de jogos dos mais variados tipos, gêneros e níveis de complexidade, o videogame tem conquistado um público consumidor cada vez maior e mais diversificado. Estima-se que as vendas da indústria podem atingir uma taxa composta de crescimento anual de 6,7% no quadriênio 2012-2016, gerando um faturamento global de US\$ 86 bilhões em 2016 (Newzoo, 2013). A manter-se neste ritmo, o videogame tem tudo para se consolidar não só como uma indústria global e multibilionária, mas também como uma das principais formas de entretenimento do século XXI.

CAPÍTULO 3: A HISTÓRIA DA LOCALIZAÇÃO DE GAMES

Não há como dissociar a história da localização de games da própria evolução dos games. Contudo, essa relação nem sempre foi tão próxima. A partir do lançamento de *Pong*¹⁴ (Atari, 1972), a indústria do videogame passou a crescer e se desenvolver. Naquela época, entretanto, a tecnologia ainda era bastante incipiente, o que resultava em jogos com uma mecânica bastante simples, com comandos fáceis de executar. Além disso, o conteúdo linguístico in-game era praticamente inexistente, o que tornava a tradução, de certa forma, supérflua. A partir dos anos 80, uma série de inovações conceituais¹⁵ resultou em um substancial aumento na qualidade dos jogos, fazendo com que a indústria ganhasse corpo. Talvez o principal exemplo nesse sentido seja *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), que, além de apresentar um personagem bastante carismático, trouxe elementos narrativos mais atraentes, bem como uma trilha sonora marcante, fazendo do jogo um grande sucesso mundial. Nessa época, a tradução começa aos poucos a ocupar um lugar no mundo dos videogames. A prática mais comum era conhecida como “Box and Docs” (Bernal-Merino, 2011, p. 14), na qual o jogo era mantido em seu idioma original (japonês ou inglês), tendo somente as suas respectivas caixas e documentação traduzidas para o mercado de destino. Devido ao enorme sucesso obtido por *Super Mario Bros.*, muitos jogos japoneses lançados a partir de então eram disponibilizados em uma versão em japonês e outra versão internacional em inglês. Não obstante, ainda não havia uma noção exata do que era traduzir um jogo, na medida em que não existia nenhum tipo de teoria nem tão pouco de experiência prévia acerca do assunto. Em função disso, algumas traduções do japonês para o inglês resultaram em frases um tanto “exóticas” como “*Congraturation. This story is happy end. Thank you*” (*Ghosts 'n Goblins*, Capcom, 1986) ou “*A winner is you*” (*Pro Wrestling*, Nintendo, 1986). A partir da transição entre as gerações 8-bits e 16-bits, passou a haver uma maior percepção acerca da localização de jogos, em especial devido à grande concorrência entre a Sega e a Nintendo, o que acabou por motivar as duas gigantes a irem em busca de novos mercados. Assim, aliado a um significativo aumento qualitativo, os jogos passaram a disponibilizar versões em outros idiomas além das tradicionais em inglês e japonês (Active Gaming Media Blog, 2011), assim como foi possível observar um natural aumento na qualidade das traduções - embora ainda se encontrassem “reliquias” como a clássica “*All your base are belong to us*” (*Zero Wing*, Sega/Toaplan, 1991). Porém, pode-se dizer que foi na metade dos anos 90 o grande momento para a localização de jogos (Bernal-Merino, 2006, p.23), em que se percebem as mudanças que ajudaram a moldá-la tal qual a conhecemos hoje. As

¹⁴ *Pong* não foi o primeiro jogo de videogame da história, mas sua importância para a indústria dos videogames é fundamental, já que foi o primeiro a conseguir um impressionante sucesso comercial. Por isso, muitos o consideram como “o jogo que transformou os videogames de uma experiência de laboratório em uma indústria promissora” (Discovery Channel, 2007).

¹⁵ Esse período de inovações refere-se em grande parte ao mercado japonês, uma vez que, nos EUA, o mercado de videogames passou por uma grave crise. Muito em função do grande salto qualitativo que essas inovações impuseram aos videogames, o mercado norte-americano foi capaz de recuperar-se.

inovações tecnológicas e conceituais oriundas do lançamento do Playstation em 1994 permitiram uma abordagem muito mais madura, com enredos mais densos e profundos, fazendo com que o conteúdo linguístico passasse a ser de fundamental importância para o desenrolar dos jogos. Essas inovações também trouxeram consigo um público bem mais exigente, obrigando os desenvolvedores a oferecer melhorias não somente tecnológicas, mas também linguísticas. Perceberam que, caso quisessem que seus jogos fossem bem sucedidos em mercados estrangeiros, teriam que prover um serviço de localização impecável. Como será examinado no item 4.3, em virtude dessa constante evolução tecnológica, a localização de jogos demanda uma série de tarefas que a tornam extremamente complexa, razão pela qual ela deve ser realizada com extremo cuidado.

CAPÍTULO 4: LOCALIZAÇÃO DE GAMES: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1. O Termo Localização

Em um mundo em que o uso de softwares¹⁶ tornou-se algo bastante corriqueiro, constituindo-se em uma parte integrante do cotidiano de muitos indivíduos, muito se fala que, para que obtenham um maior sucesso em determinado mercado, tais produtos devem ser *localizados* de modo a se acomodarem aos gostos e interesses do público receptor. Popularizado pela indústria de software na década de 1980, a fim de atender à cada vez mais crescente necessidade de se incluir em seus produtos elementos linguísticos e culturais, outrora considerados alheios ao design inicial do código fonte do software (Folaron, 2006, p. 198), o termo *localização* atualmente já se encontra amplamente difundido, sendo utilizado em larga escala por profissionais da indústria de software e videogame. Entretanto, se por um lado o termo já se encontra devidamente consagrado, por outro a maneira como se interpreta o conceito contido no termo *localização* tem se mostrado um tanto nebulosa. Antes, porém, que se possa entrar em maiores detalhes sobre o termo *localização*, faz-se necessário também compreender os conceitos outros dois termos igualmente importantes para o sucesso internacional de qualquer produto: *globalização* e *internacionalização*, os quais, juntamente com *localização* e *tradução*, compõem o acrônimo *GILT*. Segunda a *Localization Industry Standards Association (LISA)*¹⁷, a *globalização* de um produto envolve

*Todas as questões empresariais à empresa relacionadas a tornar uma empresa verdadeiramente global. Para a globalização de produtos e serviços, isso envolve integrar todas as funções comerciais internas e externas [às áreas de] marketing, vendas e suporte ao cliente no mercado internacional*¹⁸ (LISA, 2005 apud. Folaron, 2006, p. 200).

¹⁶ Segundo o *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, um software consiste de “programa, rotina ou conjunto de instruções que controlam o funcionamento de um computador” (Houaiss, 2001-2009). Em outras palavras, esse conjunto de instruções são interpretadas pelo computador, o qual, uma vez em posse dessas informações, irá executá-las na máquina. Um software pode ter a função de garantir o correto desempenho do computador, ajudar a melhorar o desempenho em determinada tarefa realizada pelo usuário (como o Microsoft Word, o qual permite a construção, formatação e edição de textos de forma rápida e intuitiva) ou ainda proporcionar diversão interativa, como no caso dos games, entre outras.

¹⁷ A *Localization Industry Standards Association (LISA)* foi uma organização profissional que atuava na área de localização de softwares, que existiu entre 1990 e 2011.

¹⁸ *Globalization addresses all of the enterprise issues associated with making a company truly global. For the globalization of products and services this involves integrating all of the internal and external business functions with marketing, sales, and customer support in the world market.*

Sob esse prisma, para que o produto seja disponibilizado em todo o planeta, a empresa deve efetuar o processo de *globalização*, isto é, garantir e consolidar a sua presença mundial, expandindo o seu campo de atuação de tal modo que possa operar ativamente nos mais variados mercados internacionais. Para que isso seja possível, faz-se necessária a estruturação e integração de diversas áreas de operação como marketing, vendas e relacionamento com o cliente, a fim de que a empresa possa estar devidamente alicerçada nos mercados onde pretende vender seu produto, para, então, poder considerar a sua subsequente distribuição e comercialização em tal mercado de uma maneira mais ágil e eficaz. Nesse sentido, a globalização constitui-se em uma etapa preparatória e fundamental da localização (Folaron, 2006, p. 199); afinal, a comercialização de um dado produto pode se converter em uma tarefa demasiadamente complexa, para não dizer quase que inexequível, caso a empresa proprietária dos direitos comerciais sobre ele não possuir uma presença forte, estruturada e consolidada nos mercados onde tenciona disponibilizá-lo.

Outro termo importantíssimo para se compreender o processo de localização e também considerado como uma etapa de preparação para ele concerne à *internacionalização*. Uma vez estabelecida globalmente, uma empresa desenvolvedora de software ou game passa então a iniciar os preparativos para que seu código seja capaz de acomodar as diferentes versões para vários idiomas que tal software ou game irá receber. Em outras palavras, ao invés de se desenvolver inúmeros códigos para cada idioma, algo que seria trabalhoso e dispendioso, o software deverá receber um código único e “neutro”, que seja capaz de oferecer suporte ao maior número de idiomas possível, sem que precise ser refeito caso em caso de ausência desse suporte a alguma língua. Em linhas gerais, de acordo com a *Globalization and Localization Association (GALA)*, a “internacionalização refere-se principalmente à forma como o código do software é escrito, de modo a garantir que versões além daquela no idioma original possam ser criadas corretamente, com custo menor, e com maior facilidade¹⁹” (GALA, 2015, sem página, tradução nossa). Chandler e Deming seguem um raciocínio semelhante, declarando que “os principais objetivos da internacionalização são o de projetar uma base de código, um conjunto de recursos-base e uma interface de usuário²⁰ que sejam genéricas o bastante para acomodar traduções para qualquer idioma” (Chandler e Deming, 2011, p. 4). Mas talvez a definição mais completa tenha sido proposta por Folaron, a qual afirma que a *internacionalização* refere-se

¹⁹ Internationalization primarily refers to how software code is written to ensure that versions beyond the original language version can be created correctly, less expensively, and with greater ease.

²⁰ A Interface do Usuário costuma referir-se a menus, mensagens e tutoriais presentes no game/software.

refere-se ao processo de design do conteúdo-fonte para ser linguística, cultural e tecnicamente tão neutros quanto possível, de modo a facilitar a(s) subseqüente localização(ões). Linguisticamente, isso pode significar aderir a guias de estilo e terminologia linguísticas controladas ao escrever o conteúdo de fonte. Culturalmente, isso pode significar evitar gráficos ou imagens (com ou sem o texto incorporado) no conteúdo-fonte que sejam fortemente dependentes de referentes culturais locais. Tecnicamente, isso pode significar a criação de um código-fonte que suporte conjuntos de caracteres de línguas naturais internacionais, contenha funcionalidades adicionais específicas para locais²¹ estrangeiros, e linhas traduzíveis separadas da base de código real²² (Folaron, 2006, p. 200)

Em face do exposto, depreende-se que a internacionalização também atua como uma etapa preparatória da localização (Folaron, 2006, p. 199), visto que é ela que permitirá que o software esteja devidamente apto a receber versões em vários idiomas. Por lidar com inúmeras línguas internacionais, o processo de internacionalização deve se concentrar em diversas minúcias que, caso não devidamente atendidas, podem simplesmente inviabilizar a versão localizada para um determinado idioma. Um desses elementos tem relação com o número de bytes por caractere. Ao contrário dos caracteres latinos, que costumam utilizar apenas um byte por caractere, caracteres asiáticos de idiomas como o japonês, o chinês e o coreano costumam ocupar dois bytes por caractere. Caso o software não possua suporte para caracteres que ocupem dois bytes, muito provavelmente os caracteres asiáticos que necessitam de tal número de bytes não serão exibidos corretamente, podendo aparecer truncados na tela ou até mesmo não ser reconhecidos pelo software o que, invariavelmente, os levará a ser omitidos da tela. Outro detalhe importante durante a fase de internacionalização tem a ver com o suporte a caracteres diacríticos. Por muitos anos, em especial em games mais antigos, costumava-se utilizar o *ASCII*²³, o conjunto padrão de caracteres do inglês americano, algo que tornava bastante complexa possíveis alterações no código do software do jogo que possibilitassem a inserção de caracteres acentuados. A partir da adoção do sistema *Unicode*, um conjunto de caracteres universal, a tarefa de se desenhar um código que oferece suporte a caracteres acentuados ficou facilitada, razão pela qual recomenda-se adotar o sistema *Unicode* durante a

²¹ Para uma melhor compreensão sobre o sentido que *local* assumiu nessa frase, ver a definição sobre o termo mais abaixo.

²² *Refers to the process of designing the outgoing source content to be as linguistically, culturally and technically neutral as possible so as to facilitate subsequent localization(s). Linguistically, this may mean adhering to controlled language style guides and terminology while writing the source content. Culturally, this may mean avoiding graphics or images (with or without embedded text) in the source content that are heavily dependent on local cultural referents. Technically, this may mean creating source code that supports international natural language character sets, contains added functionalities specific to foreign locales, and separates translatable strings from the actual code base.*

²³ *American Standard Code for Information Interchange* (“Código Padrão Americano para o Intercâmbio de Informação”)

fase de internacionalização de modo a permitir que o subsequente processo de localização transcorra de maneira mais tranquila. Ainda assim, aconselha-se que já se tenha em mente quais idiomas receberão versões localizadas já durante essa etapa, pois a inclusão de novos idiomas em uma fase mais tardia do processo pode ser bem mais complexa e dispendiosa, além, é claro, de poder vir a causar problemas de reconhecimento desse tipo de caractere (ver item 5.4.3). Afora esses, outro aspecto que merece a devida atenção consiste na direcionalidade dos sistemas de escrita. A grande maioria dos idiomas ocidentais possui um sistema de escrita em que sua direcionalidade transcorre da esquerda para a direita. Em função disso, os menus contidos em versões para esses idiomas costumam ser posicionados do lado esquerdo da tela. Contudo, existem algumas línguas, como o hebraico e o árabe que adotam um sistema de escrita completamente oposto. No caso desses idiomas, a sua escrita é realizada da direita para a esquerda, com seus respectivos menus devidamente dispostos no lado direito da tela. Por essa razão, o código do software deve ser criado de modo a permitir a função de bidirecionalidade, o que facilitaria a alteração na direção da escrita e o correspondente posicionamento do menu de acordo com o idioma a ser utilizado. Um último aspecto a ser observado e que também pode ser trabalhado durante a etapa de internacionalização gira em torno da interface de usuário. Embora esse procedimento nem sempre seja seguido, aconselha-se que, em virtude do fato de que textos em outros idiomas habitualmente possuam uma extensão maior do que a que se verifica em inglês (Chandler e Deming, 2011, p. 5), que o software possua suporte os espaços disponíveis para menus, caixa de mensagens ou tutoriais possam ser reescalonáveis, isto é, que possam ter seu tamanho alterado a fim de acomodar um determinado termo que adquira uma dimensão maior do que o termo original. Em situações em que o software não possua suporte a esse recurso, não restará outra alternativa a não ser estabelecer o número de caracteres existentes na versão original como o limite de caracteres máximo permitido para as versões localizadas, sob o risco de os termos poderem aparecer truncados, isto é, “cortados ao meio”, ou então ultrapassarem o espaço disponível para acomodar tal palavra dentro do menu. Em tais circunstâncias, a frase inglesa *Load Game* não poderia receber sua forma correspondente em português *Carregar Jogo*, visto que esta última possui quatro caracteres a mais do que o original, exceto se o software possuir uma opção de reescalonamento, o que permitiria que o espaço disponível no menu fosse aumentado a fim de receber uma frase com um número de caracteres maior.

O termo *localização*, como se viu mais acima, foi difundido pro profissionais da indústria de software em meados dos anos 1980. Esselink enfatiza que o termo *localização* remonta suas origens ao termo *local*, o qual, sob um contexto mais técnico, é utilizado atualmente para representar “uma combinação entre região, língua e codificação de caracteres²⁴” (Esselink, 2000, p. 1). Sob essa ótica, o conceito mais geral de país e idioma não é levado tanto em conta, visto que, no primeiro caso, um mesmo

²⁴ A specific combination of region, language and character encoding.

país pode possuir *locais* diferentes, como são os casos das comunidades linguísticas anglófonas e francófonas do Canadá, enquanto que, na segunda situação, uma comunidade linguística que compartilha o mesmo idioma pode também resultar em *locais* diferentes como são o caso das comunidades germanófonas de Alemanha, Áustria e Suíça. Sob esse prisma, pode-se dizer que Brasil e Portugal constituem-se em *locais* distintos de um mesmo idioma. Afinal, o fato de compartilharem o mesmo idioma não os impedem de possuir suas próprias idiossincrasias linguísticas, nem tampouco necessariamente os unificam cultural e tecnicamente. Assim, disponibilizar um produto em português não é garantia de sucesso absoluto no Brasil ou em Portugal; fazem-se necessárias certas adequações cujo objetivo é tornar o produto mais *local*. A configuração de teclado utilizada em cada país constitui-se em um bom exemplo nessa direção. Embora ambos tenham o português como língua oficial, Brasil e Portugal possuem suas próprias configurações de teclado as quais apresentam ligeiras diferenças entre si. Apesar de as letras estarem dispostas na mesma sequência em ambas as versões, algumas teclas estão posicionadas em locais diferentes. Na configuração brasileira as funções de abre e fecha parêntese estão situadas juntamente com as teclas 9 e 0, ao passo que em Portugal, essas mesmas funções encontram-se nas teclas 8 e 9, respectivamente. Ademais, as funções de vírgula e ponto e vírgula na configuração portuguesa encontram-se na mesma tecla, enquanto que, na configuração brasileira, tais funções situam-se em teclas diferentes. Essas minúcias são consideradas fundamentais para o sucesso de qualquer versão localizada, razão pela qual desempenham um papel importantíssimo durante o processo de localização de um software.

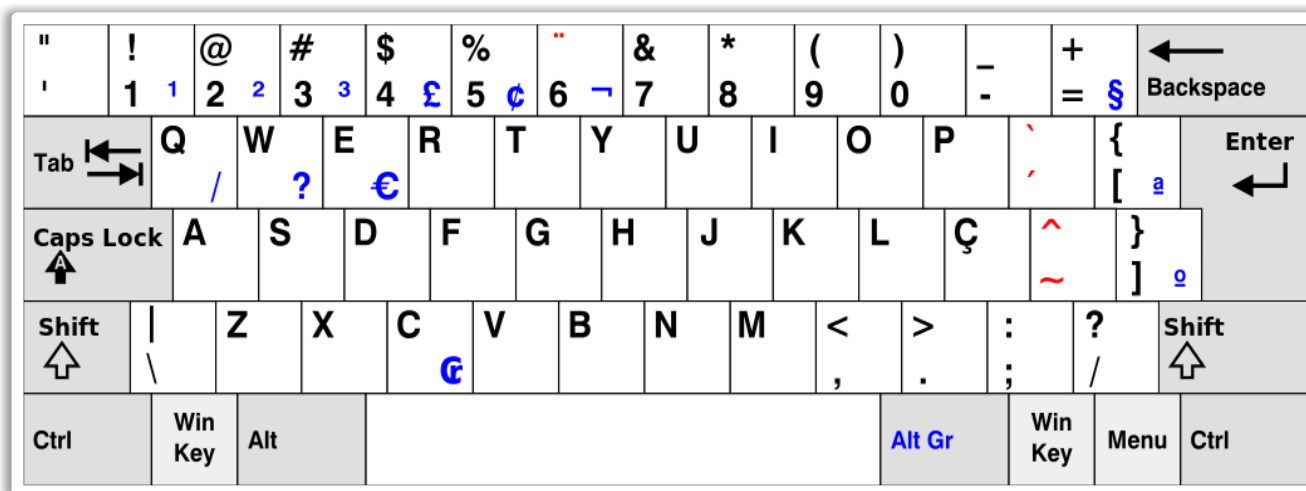


Imagem 01: configuração de teclado brasileira.

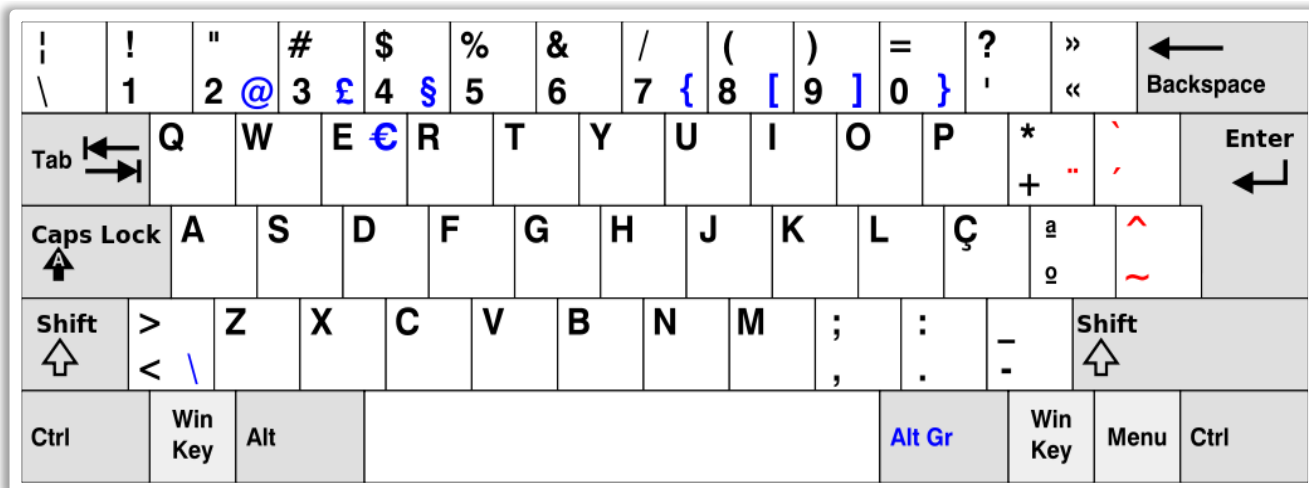


Imagem 02: configuração de teclado portuguesa.

Se o conceito de *local* pode parecer, de certa forma, bastante claro, o mesmo não se pode dizer das definições empregadas no tocante ao termo *localização*. É bastante comum encontrar definições que afirmam que a localização envolve aspectos culturais, cabendo à tradução ocupar-se da parte estritamente linguística. Se por um lado ela estaria de acordo com o conceito de *local* visto acima, tal definição soa extremamente vaga, uma vez que a tradução também pode reivindicar para si esse tipo de conceituação, alegando que não se pode dissociar uma língua de sua cultura. Diante disso, diversos autores já apresentaram as suas próprias propostas de definição sobre o termo *localização*, as quais basicamente variam de acordo com a área de atuação do proponente e o modo cada um deles enxerga o termo. Inicialmente, Chandler e Deming afirmam em seu livro *The Game Localization Handbook* que o termo *localização* alude ao “processo de traduzir os ativos **linguísticos** de um game para outros idiomas”²⁵ (Chandler e Deming, 2011, p. 4, grifos nossos). Tal definição soa provavelmente como a mais genérica e até mesmo um pouco confusa, principalmente por atribuir à localização um conceito que o senso comum costuma outorgar à tradução, isto é, o de verter o conteúdo linguístico de determinado texto/produto para outra língua, o que pode levar a crer que a localização nada mais seja do que apenas um sinônimo para a tradução e que ambos se referem ao mesmo processo. Já a definição apresentada pela *LISA* amplia ligeiramente o eixo central que envolve o conceito, alegando que a *localização* consiste em “tomar um produto e torná-lo **linguística** e **culturalmente** apropriado para o local-alvo (país/região e língua) onde será usado e vendido” (LISA, 2005 apud. Folaron, 2006, p. 198, grifos nossos). Como se vê, ao enfoque meramente linguístico atribuído à localização acrescentou-se também elementos culturais, o que acaba por reconhecer o elo indissolúvel existente entre um idioma e a cultura na qual está inserido. Apesar disso, esse enfoque ainda não diferencia totalmente a localização da tradução, uma vez que esta, conforme dito anteriormente, também lida com elementos linguísticos e culturais. Por sua vez, a

²⁵ The process of translating the language assets in a game into other languages.

Microsoft define a localização como sendo “o processo de adaptação de um produto e/ou conteúdo (incluindo elementos **textuais** e **não-textuais**) para se adequar às expectativas e/ou requisitos **linguísticos, culturais** e **políticos** de um mercado local específico²⁶ (locale)” (Portal de Idiomas Microsoft, 2015, sem página, grifos nossos). Novamente, nota-se a adição de outro elemento ao conceito de localização: ademais dos componentes linguísticos e culturais já mencionados, soma-se a eles o componente político, muito em função de que, muitas vezes o poder político exerce um grande controle sobre o conteúdo que julga apropriado para chegar às mãos de seu povo, podendo vetar de forma incontestável qualquer elemento que lhe desagrade. Uma vez mais, esse tipo de censura não é exclusividade de versões localizadas de softwares ou games, pode também vir a se abater sobre a tradução, seja de natureza literária, seja de ordem audiovisual. No entanto, a definição da Microsoft menciona, ainda que de forma bastante abstrata, um componente que não se viu em nenhuma das outras definições de *localização* vistas acima: elementos não-textuais. Embora não especifique a quais elementos se refira especificamente, ela deixa nas entrelinhas que o processo de localização não envolve apenas textos, mas que há outros aspectos que o cercam que se mostram igualmente importantes para o sucesso da versão localizada. Esses aspectos podem ser melhor visualizados nas definições de Fry (Fry, 2003) e Folaron (Folaron, 2006). No primeiro caso, Fry afirma que “a localização não é um processo apenas **linguístico**. Questões **culturais**, de **conteúdo** e **técnicas** também deve ser levadas em conta²⁷ (Fry, 2003, p. 13, grifos nossos). Por sua vez, Folaron, ao descrever a que os profissionais da indústria de software se referiam ao cunhar o termo localização nos anos 1980, afirma que “ele essencialmente se referia à adaptação **linguística** e **cultural** do **conteúdo** para diferentes locais de acordo com **costumes, padrões** e **convenções** locais, regionais e nacionais, habilitada mediante a **tecnologia**²⁸” (Folaron, 2006, p. 198, grifos nossos). Um primeiro aspecto a ser observado aqui é aquilo que Folaron chama de “conteúdo, costumes, padrões e convenções”. De um modo similar ao que se viu ao componente político destacado na definição da Microsoft, tais elementos têm a ver com tudo aquilo que é tido como aceitável e benquisto entre os membros do *local* receptor, podendo envolver, dentre outras questões, aspectos legais e religiosos, a cuja adequação se faz primordial para o sucesso de uma versão localizada. Assim como um game pode conter algum elemento que, voluntária ou involuntariamente, se oponha aos interesses políticos dos líderes de determinado *local*, o mesmo pode ocorrer com no tocante a questões legais e religiosas (ver item 4.4.1), o que pode vir a levá-los a sofrer alguma espécie de censura ou até mesmo a proibição de sua comercialização. Mas talvez o que mais tenha chamado a atenção nas definições de Fry e Folaron diz

²⁶ The process of adapting a product and/or content (including text and non-text elements) to meet the language, cultural, and political expectations and/or requirements of a specific local market (locale).

²⁷ Localization is not just a linguistic process. Cultural, content and technical issues must also be taken into account.

²⁸ It has essentially referred to the linguistic and cultural adaptation of content for different locales according to local, regional, and national customs, standards and conventions, enabled through technology.

respeito um componente que contribui decisivamente para que a localização comece a distanciar da tradução: o elemento tecnológico. Por ter que se ocupar com questões eminentemente técnicas, a localização passa a lidar com aspectos que começam a fugir à alçada da tradução, em especial pelo fato de um software ou um game formarem parte de uma mídia que também depende de outros aspectos que não envolvem aqueles estritamente linguísticos e culturais vistos em outras definições para que o produto final seja bem sucedido. Em que pese o fato de a tradução também constituir uma parte fundamental do processo de tornar um produto mais *local*, a localização passa, sob essa perspectiva, a adquirir um conceito bem mais abrangente, tendo que atuar em várias frentes ao mesmo tempo, dentre as quais se encontra a tradução. Baseando-se, portanto, em todas as definições examinadas até aqui, a tabela abaixo apresentará de forma resumida os elementos que são levados em consideração durante o processo de localização (embora nem sempre se limitem exclusivamente a eles).

Tabela 01 - Elementos que compõem o processo de localização

- Linguístico
- Cultural
- Técnico
- Político
- Legal
- Religioso
- Costumes
- Padrões
- Convenções
- Conteúdo
- Textuais
- Não-Textuais

Pelo fato de ter de operar nas mais diversas esferas, bem como lidar com elementos dos mais variados, o que o torna um processo bastante amplo, a definição que parece, na nossa visão, ser a mais apropriada para descrever o processo de localização é aquela apresentada por Bernal-Merino em seu livro *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global* (Bernal-Merino, 2015). Nele, o autor afirma que, em sua opinião

O termo 'localização' seria mais apropriado se usado para referir-se ao contexto industrial global. Isto é, a localização só deveria ser usada nos Estudos da Tradução ao referir-se ao processo industrial completo de personalizar um produto de software aos requisitos e necessidades de outro local e não para se referir à tradução de textos que aparecem em aplicativos de computador (Bernal-Merino, 2015, p. 86).

Por essa razão, a presente dissertação utilizará os termos *localização* e *tradução* de acordo com a definição acima: o termo *localização* e seus derivados serão empregados ao longo do texto para descrever o processo como um todo, mas dando uma maior ênfase aos elementos extralinguísticos; já o termo *tradução* será utilizado para referir-se à tradução do conteúdo linguístico propriamente dito, ou a outros elementos que venham a causar algum tipo de impacto no conteúdo linguístico.

4.2. O Processo de Localização

Por se tratar de uma tarefa bastante complexa e que envolve várias etapas, esse item não tem a intenção de prover uma descrição passo a passo e exaustiva sobre todos os aspectos que envolvem o processo de localização, até porque tal abordagem tornaria o texto em algo extremamente cansativo e fastidioso. A proposta aqui é a de descrever algumas das etapas que compõem todo o processo de localização de um game a fim de proporcionar uma visão geral sobre algumas das tarefas necessárias para completá-lo sem grandes problemas. Antes, porém, de iniciar análise sobre as respectivas etapas, as mesmas serão dispostas em uma tabela, de modo a oferecer uma visão inicial sobre elas. Nela, as etapas que envolvem a localização serão posicionadas à esquerda da tabela, ao passo que o(s) responsável(is) por executá-las serão apresentadas à direita. Cabe ressaltar que nem todos os processos de localização seguem exatamente os mesmos nomes ou a mesma ordem que serão apresentados abaixo. Assim, a tabela abaixo tem como único objetivo servir como uma ilustração acerca do fluxo de trabalho enfrentado por todos aqueles que vivenciam a localização de games.

Tabela 01 - Algumas etapas do processo de localização

1. Preparação	Desenvolvedor
2. Planejamento	Desenvolvedor
3. Extração do texto a ser traduzido	Desenvolvedor
4. Tradução do conteúdo linguístico	Desenvolvedor/Empresa de Localização
5. Gravação do áudio (dublagem) do texto traduzido (se necessário)	Desenvolvedor/Empresa de Localização
6. Integração dos arquivos de áudio (se necessário) texto traduzidos ao software do jogo	Desenvolvedor/Empresa de Localização

Conforme já discutido no item 4.1, uma das primeiras etapas do processo de localização consiste na fase de internacionalização, isto é, preparar o software do jogo para acomodar versões localizadas para o maior número de idiomas possíveis. Dentre os recursos geralmente examinados durante esse período encontram-se a habilitação do suporte a caracteres de byte único e byte duplo, o recurso da bidirecionalidade dos sistemas de escrita, além do suporte a caracteres acentuados.

Uma vez concluído o processo de internacionalização do software do game, passa-se então à fase de planejamento. Durante essa etapa, a equipe de desenvolvedores passa a planificar todo o processo de desenvolvimento do game, o que obviamente inclui a localização. Geralmente, essa planificação envolve basicamente dois elementos: cronograma e orçamento. No primeiro caso, os desenvolvedores estabelecem um período para que cada etapa seja cumprida, a fim de que o desenvolvimento do game transcorra de maneira tranquila. Como sempre existe a possibilidade de ocorrer atrasos, é comum que os desenvolvedores estabeleçam um prazo que leve isso em consideração, de modo a permitir que, caso venha de fato suceder, ainda haja certo tempo adicional para tentar contornar tal atraso e, por conseguinte, não afetar o processo de localização como um todo. O segundo elemento envolve o planejamento sobre como o dinheiro será investido durante o desenvolvimento do jogo. Já tendo uma noção acerca da quantia que terá à sua disposição, é geralmente nessa fase que são escolhidos os idiomas que receberão uma versão localizada e o tipo de localização que será adotado para cada uma dessas línguas. Habitualmente, a decisão sobre esse tema gira em torno do tamanho e potencial do mercado para o qual o game será localizado e o nível de apelo que o respectivo game possui nesse mercado, muito embora outros fatores também possam contribuir para essa escolha, como, por exemplo, o nível de pirataria lá existente. Existem três tipos de localização:

- *Localização 'Box and Docs'*: nesse tipo de localização, tanto o áudio como os textos do game são mantidos no idioma original, tendo apenas a caixa (*Box*) e a documentação (*Docs*, abreviação de *Documentation*) traduzidas para o idioma de chegada. O material comumente traduzido nesse tipo de localização envolve a capa, a contracapa, o manual de instruções, entre outras possibilidades.
- *Localização Parcial*: aqui, o áudio é mantido no idioma original, mas os textos presentes no game são traduzidos para a língua de chegada. Os textos comumente traduzidos nesses casos envolvem a interface do usuário (menus, mensagens, tutoriais) e diálogos legendados, além da caixa e da documentação.

- *Localização Total*: como o nome sugere, todos os conteúdos linguísticos presentes no game são traduzidos para o idioma de chegada.

Uma vez definido todo o planejamento, começa-se então a preparação para a tradução do conteúdo linguístico. Antes, porém, que o texto seja enviado para a tradução, ele costuma ser extraído dos arquivos originais e enviado em arquivos mais “amigáveis”, como, por exemplo, em arquivos de texto do Microsoft Word ou Excel. A razão para isso reside no fato de que os arquivos originais não contêm apenas textos ou diálogos do jogo, mas também possui textos com linguagem de código de programação, um tema com o qual nem todos os tradutores tem lá grande familiaridade. Dessa forma, enviar os arquivos em tais condições seria temerário, pois incorrer-se-ia no risco de o tradutor acidentalmente apagar ou acrescentar algo à linguagem de programação, o que poderia causar a introdução de inúmeros *bugs*²⁹ no arquivos do game, o que certamente poderia comprometer grandemente o seu devido funcionamento. Por uma questão de segurança, prefere-se que alguém da própria desenvolvedora, com conhecimento de programação, extraia o texto e os envie aos tradutores em formatos com os quais estão mais habituados.

Encerrado o processo de extração dos arquivos, tem início a etapa da localização que envolve a tradução do conteúdo linguístico propriamente dito. A partir dessa fase, os encarregados por essa e pelas demais etapas da localização podem variar. O desenvolvedor pode decidir fazer o resto do processo internamente, contratando e trazendo para suas próprias instalações os profissionais que realizarão as fases seguintes. Ou então a empresa desenvolvedora pode optar por terceirizar o serviço, contratando uma empresa de localização, a qual pode realizar todas ou algumas das tarefas enquanto que os desenvolvedores concentram seus esforços na versão original do game. Atualmente, muitos tradutores tem utilizado programas de memória de tradução, como o *SDL Trados* ou o *Wordfast*, uma vez que, por armazenarem as frases já traduzidas, permitem que o tradutor possa observar suas traduções anteriores possa manter uma maior consistência com relação à terminologia que havia adotado até então. Os desafios da etapa da tradução dos textos, bem como a etapa seguinte, a dublagem do texto traduzido, apresentam grandes desafios para o tradutor, os quais serão examinados mais profundamente nos itens 4.4.4 e 5.4.5.

Concluídas as etapas de tradução e dublagem, o áudio e o texto traduzido serão reinseridos nos arquivos do software do game. Ao contrário do que ocorre com a extração dos textos dos arquivos

²⁹ Segundo definição da Microsoft, um *bug* é um “erro de codificação ou lógica que faz com que ao mau funcionamento de um programa ou que ele produza resultados incorretos” (Portal de Idiomas Microsoft, 2015, sem página). No caso da localização, são considerados *bugs* questões que envolvam a parte linguística (erros de ordem ortográfica, lexical ou sintática, frases de pouco alcance pragmático, etc) ou problemas que afetem a funcionalidade e/ou o desempenho da versão localizada.

originais, integração do material traduzido aos arquivos pode ser realizado pela empresa de localização, a qual geralmente possuem profissionais especializados para realizar esse tipo de tarefa. Como destacam Chandler e Deming, a integração pode ser realizada de duas maneiras: por meio de programas específicos ou mediante o tradicional “copiar e colar” (Chandler e Deming, 2011, p. 199-200). Embora esse seja um método com o qual todos estejam familiarizados, ele é extremamente demorado, além do fato de que o responsável por ele pode acidentalmente excluir trechos do texto traduzido ou inserir letras ao esbarrar em alguma tecla de seu teclado (Chandler e Deming, 2011, p. 200). Por outro lado, as empresas mais experientes acabam desenvolvendo os seus próprios programas de integração de arquivos. Isso acaba por agilizar o processo, possibilitando que seja rapidamente integrado e atualizado (Chandler e Deming, 2011, p. 200), tornando-o, assim, bem mais eficiente.

Por fim, assim que a etapa de integração estiver devidamente encerrada, tem início a fase de testes. Os testes consistem em efetivamente jogar a versão localizada com o objetivo de testar seu desempenho e procurar eventuais *bugs* que tenham sido inseridos durante as etapas anteriores. Basicamente, existem três tipos de testes:

- *Teste de Funcionalidade*: nesse tipo de teste, o responsável jogará o game e examinará o desempenho da versão localizada, vasculhando-a em busca de *bugs* que possam vir a comprometer o correto funcionamento.
- *Teste Linguístico*: aqui, o encarregado pelos testes jogará o game e analisará o conteúdo linguístico existente no game, procurando por possíveis *bugs* linguísticos, como erros ortográficos, problemas de concordância, entre outros.
- *Teste de Conformidade*: esse tipo de teste envolve a checagem da terminologia utilizada na versão localizada, a fim de verificar se estão de acordo com os requisitos de cada uma das plataformas para as quais será lançada.

Sempre que um *bug* for detectado, este deverá ser relatado para os desenvolvedores, informando, entre outras coisas, o tipo de *bug* encontrado (de funcionalidade, linguístico ou de conformidade), além de informar a gravidade do *bug* e o nível de prioridade de tal *bug* (aqueles considerados “menores” geralmente tem uma prioridade menor sobre *bugs* que podem afetar o correto desempenho do game de uma maneira mais intensa). Assim que o *bug* for reparado, inicia-se uma nova rodada de testes, com o intuito de analisar se tal *bug* foi de fato devidamente excluído do game, bem como procurar por outros *bugs* que eventualmente deixaram de ser detectados durante o primeiro teste. O número de rodadas de

testes pode variar de projeto para projeto, mas, em média, costumam-se realizar três fases de testes, com vistas a tentar eliminar o maior número de *bugs* possíveis.

Após o final destas etapas, a versão localizada pode então finalmente ser enviada para aprovação pelos detentores da(s) plataforma(s) para as quais essas versões localizadas serão lançadas (como, por exemplo, Sony, Nintendo ou Microsoft). Em saindo a devida aprovação, o game finalmente poderá entrar em fase de produção e, finalmente, se preparar para o lançamento.

4.3. Aspectos Teóricos e Tradutológicos

4.3.1. Lawrence Venuti: Domesticação vs. Estrangeirização

Como tem sido visto ao longo deste capítulo 4, a localização de um game é uma atividade complexa, sendo necessária a adoção de diferentes estratégias que variam de acordo com o tipo de tarefa a ser executada. Dentre elas, uma das que mais frequentemente aparecem em estudos sobre a localização de jogos diz respeito ao conceito de domesticação/estrangeirização apresentado por Lawrence Venuti em seu livro *The Translator's Invisibility: A History of Translation* (Venuti, 1995). Nele, o autor aborda uma série de questões que envolvem a posição e condição do tradutor dentro do contexto anglo-americano. Logo na primeira frase de seu livro, ele já deixa claro o que pensa:

*“Invisibilidade” é o termo que usarei para descrever a situação e profissão de tradutor na cultura anglo-americana contemporânea*³⁰ (Venuti, 1995, p.1 - tradução nossa).

Segundo Venuti, essa “invisibilidade” do tradutor se dá pelo fato de a tradição anglo-americana ter, ao longo dos anos, adotado uma prática tradutória que privilegia a *fluência* e a *transparência*, passando a impressão de que o texto final não é fruto da tradução, mas sim que se trata de um “original”. Em outras palavras, essa prática da *fluência* e da *transparência* viria a refletir de maneira mais precisa a personalidade do autor, dando a entender que aquela teria sido a maneira que o autor teria escrito a sua obra caso decidisse escrevê-la originalmente em inglês. Qualquer outra prática tradutória que fugisse a esses princípios seria considerada de baixa qualidade. Quanto mais o tradutor se “apagasse” em sua tradução, mais apreciado seria o seu trabalho, o que, ao mesmo tempo, torná-lo-ia cada vez menos reconhecido. Venuti vai mais além quando diz:

³⁰ *“Invisibility” is the term I will use to describe the translator’s situation and activity in contemporary Anglo-American culture.*

*As publicações britânicas e americanas, por sua vez, vêm colhendo os benefícios financeiros da imposição bem sucedida dos valores culturais anglo-americanos a um vasto público estrangeiro, enquanto produzem culturas no Reino Unido e nos Estados Unidos que são agressivamente monolíngues, não-receptivas ao estrangeiro, acostumadas a traduções fluentes que invisivelmente inscrevem textos estrangeiros com os valores da língua inglesa e proporcionam aos leitores a experiência narcisista de reconhecer a sua própria cultura em um outro cultural*³¹ (Venuti, 1995, p.15 - tradução nossa)

Para ele, a situação deixa de pertencer a um campo meramente linguístico e/ou tradutório, mas adquire também um forte componente ideológico. Por meio dessa prática, cujo principal objetivo é eminentemente econômico, editoras dos EUA e Grã-Bretanha têm, por meio de suas publicações, incentivado o crescimento e expansão dos valores culturais anglo-americanos por todo o mundo, garantindo, dessa forma, sua supremacia cultural e, por conseguinte, política e econômica sobre os demais países. Por outro lado, a “não importação” de valores culturais provenientes de outras partes do mundo tem criado nas sociedades norte-americana e britânica uma espécie de “isolacionismo”, em que tudo o que vem de fora deve ser necessariamente adaptado não só à língua inglesa, mas também a todos os valores e ideais predominantes em suas culturas. Com isso, como o próprio Venuti faz questão de ressaltar, cria-se nessas sociedades um sentimento com relação a outras culturas que é, ao mesmo tempo, “imperialista em nível internacional e xenófobo em nível nacional” (Venuti, 1995, p.17).

Como, então, o tradutor deve proceder ante esse cenário? Apresentando a sua interpretação do que diz o teólogo alemão Friedrich Schleiermacher³², Venuti declara:

³¹ *British and American publishing, in turn, has reaped the financial benefits of successfully imposing Anglo-American cultural values on a vast foreign readership, while producing cultures in the United Kingdom and the United States that are aggressively monolingual, unreceptive to the foreign, accustomed to fluent translations that invisibly inscribe foreign texts with English-language values and provide readers with the narcissistic experience of recognizing their own culture in a cultural other.*

³² *Mas, agora, por que caminhos deve enveredar o verdadeiro tradutor que queira efetivamente aproximar estas duas pessoas tão separadas, seu escritor e seu leitor, e propiciar a este último, sem obrigá-lo a sair do círculo de sua língua materna, uma compreensão correta e completa e o gozo do primeiro? No meu juízo, há apenas dois. Ou bem o tradutor deixa o escritor o mais tranqüilo possível e faz com que o leitor vá a seu encontro, ou bem deixa o mais tranqüilo possível o leitor e faz com que o escritor vá a seu encontro* (Schleiermacher, 2007, p. 242). Em Schleiermacher, a dicotomia apresentada não apresenta a carga ideológica empregada por Venuti. Ele apenas diz que, em sua visão, existem apenas duas possibilidades, dois tipos de abordagens que o tradutor deve eleger ao efetuar sua tradução. Para uma explanação mais pormenorizada acerca das ideias de Schleiermacher e Venuti, ver Snell-Hornby, 2012.

*Admitindo [...] que a tradução nunca pode ser completamente adequada ao texto estrangeiro, Schleiermacher permitiu ao tradutor escolher entre um método **domesticador**, uma redução etnocêntrica do texto estrangeiro aos valores culturais da língua-alvo, trazendo o autor de volta para casa, e um método **estrangeirizador**, uma pressão etnodesviante sobre esses valores para registrar a diferença linguística e cultural do texto estrangeiro, enviando o leitor para o exterior*³³ (Venuti, 1995, p. 20 - tradução e grifos nossos).

Como forma de contestar a tradição vigente na cultura anglo-americana, Venuti coloca a domesticação como uma “redução etnocêntrica”, em que a voz do outro é de certa forma “sufocada” dentro da cultura de destino, sendo obrigada a aculturar-se a ela para garantir sua aceitação. Já a estrangeirização é apresentada como uma “pressão etnodesviante”, em que se busca romper com a tradição de *fluência e transparência* já consagrada, visando marcar de maneira bastante clara a alteridade tanto linguística como culturalmente, de modo a que o leitor possa, assim, reconhecer o outro.

Venuti também apresenta certas características que favorecem uma maior fluência no texto traduzido, contribuindo para que a voz do outro seja de certa forma “apagada”, garantindo, assim, um maior grau de domesticação. Baseando-se em comentários sobre a tradução de várias obras literárias, retirados de diversos jornais, ele pôde perceber certas tendências que contribuem para isso. Dentre suas observações, ele verificou que uma tradução fluente e domesticadora deve ser “escrita em inglês moderno, em sua versão padrão” (Venuti, 1995, p. 4). Além disso, o texto deve transcorrer de maneira contínua, evitando palavras e/ou estruturas estrangeiras, tornando-o “preciso” e “inteligível” (Venuti, 1995, p. 5). Tudo isso faz com que o texto seja bem mais “maleável”, tornando-o mais “reconhecível” e “familiar” ao leitor. Entretanto, essa abordagem simplesmente faz com que se perca a sensação de estar-se lendo uma obra estrangeira, na medida em que os elementos que marcam a alteridade são “reorganizados” a fim de conformarem-se à cultura receptora, fazendo com que o leitor, ao invés de reconhecer ao outro, acabe por reconhecer a si mesmo.

Em contrapartida, a estrangeirização visa retomar essa percepção da alteridade cultural no texto traduzido. Nesse sentido, Venuti diz:

³³ *Admitting [...] that translation can never be completely adequate to the foreign text, Schleiermacher allowed the translator to choose between a domesticating method, an ethnocentric reduction of the foreign text to target-language cultural values, bringing the author back home, and a foreignizing method, an ethnodeviant pressure on those values to register the linguistic and cultural difference of the foreign text, sending the reader abroad.*

*A tradução estrangeirizadora significa a diferença do texto estrangeiro, mas apenas por romper os códigos culturais prevalecentes na língua-alvo. Em seu esforço por fazer o certo no exterior, este método de tradução deve fazer o errado em casa*³⁴ (Venuti, 1995, p. 20 - tradução nossa).

O objetivo da tradução estrangeirizadora é afastar-se das normas dominantes na cultura de chegada com o intuito de possibilitar ao leitor entrar em contato com outra cultura, tentando recriar na língua de chegada a mesma experiência transmitida pelo original, por meio do resgate de outros valores, outros costumes, enfim, de outra visão de mundo. Para isso, o tradutor pode lançar mão de diversas estratégias, como a de tornar o texto descontínuo, lançando mão de arcaísmos, dialetos, experimentações, entre outras (ibid., p. 24), causando no leitor uma sensação de estranhamento; a mesma que todo ser humano sente quando se depara com outro, com o que é diferente. Com isso, o leitor se verá obrigado a sair de sua “zona de conforto” e, por intermédio de recursos “alternativos” de seu próprio idioma, ser capaz de reconhecer a alteridade e a diversidade cultural. Por fim, Venuti declara abertamente a sua preferência pelo modelo estrangeirizador:

*Defender a tradução estrangeirizadora em oposição à tradição anglo-americana de domesticação não visa abolir agendas políticas culturais - tal defesa é em si mesma uma agenda. O ponto é, ao contrário, desenvolver uma teoria e prática de tradução que resista aos valores culturais dominantes da língua-alvo, de modo a significar a diferença linguística e cultural do texto estrangeiro*³⁵ (Venuti, 1995, p. 23 - tradução nossa).

Sob esse ponto de vista, uma tradução estrangeirizadora não diz respeito apenas a uma simples estratégia tradutória. Trata-se de um movimento de resistência, que visa combater o modelo domesticador anglo-americano. Não por ser esse modelo melhor ou pior que o método estrangeirizador, mas sim pelo que ele representa: um movimento em direção a uma imposição de valores culturais anglo-americanos aos demais povos, mas que também resulta em uma total invisibilidade do tradutor, que não raramente tem seu

³⁴ *Foreignizing translation signifies the difference of the foreign text, yet only by disrupting the cultural codes that prevail in the target language. In its effort to do right abroad, this translation method must do wrong at home.*

³⁵ *To advocate foreignizing translation in opposition to the Anglo-American tradition of domestication is not to do away with cultural political agendas—such an advocacy is itself an agenda. The point is rather to develop a theory and practice of translation that resists dominant target-language cultural values so as to signify the linguistic and cultural difference of the foreign text.*

trabalho árduo relegado ao esquecimento. Assim, a tradução estrangeirizadora não é apenas mais uma estratégia; é uma forma de o tradutor posicionar-se e reivindicar o seu “lugar no mundo”.

Com relação ao conceito de domesticação/estrangeirização aplicado à localização de games, nota-se nela uma grande tendência em direção ao método domesticador. Afinal, durante o processo de localização de um game, a principal função da tradução não é a de imprimir a seu texto uma mera “excelência” linguística e/ou estilística, mas sim a de buscar reproduzir na versão localizada a mesma sensação vivenciada pelo jogador que jogou a versão original, proporcionando a ele uma experiência de jogo divertida³⁶. Em virtude disso, o tradutor acaba por auferir certa liberdade em suas escolhas, uma vez que elas passam a ser pautadas não por uma “fidedignidade” ao texto original, mas sim, naquilo em que ele julgue necessário para o aprimoramento dessa experiência (Mangiron & O’Hagan, 2006, p.15). Ao comentarem a estratégia utilizada na tradução do conteúdo linguístico dos títulos *Final Fantasy X* (Square Enix, 2001) e *Final Fantasy X-2* (Square Enix, 2003), Mangiron e O’Hagan deixam clara a importância que as ideias de Venuti (em especial, a domesticação) possuem para a localização de games:

*Como estratégia global para a localização desses títulos FF, os tradutores optaram por uma abordagem domesticadora em um sentido venutiano*³⁷ (Mangiron & O’Hagan, 2006, p.16 - tradução nossa).

Por se tratar de um produto a ser comercializado em vários mercados e que pretende alcançar aceitabilidade por parte de diversas culturas, a tendência mais comum na localização de games é a da domesticação. Afinal, cada povo possui sua própria cultura, sua própria história, suas próprias leis, seus próprios valores morais e religiosos (e que podem inclusive variar dentro de um mesmo país); é em consideração a cada uma dessas questões que normalmente se opta pelo método domesticador. Primeiramente, a domesticação pode envolver questões históricas e legais, em que é necessária a adequação visual, textual e/ou auditiva de elementos presentes nos jogos a fim de estarem em conformidade ao que se exige no mercado de destino. Talvez um dos exemplos mais evidentes nesse sentido seja o mercado alemão. Como consequência da Segunda Guerra Mundial, a Alemanha é um país assombrado por seu passado, que ainda busca curar as feridas deixadas pelo período nazista. Por conta

³⁶ Para maiores detalhes sobre a relação entre a localização de games e a experiência de jogo, ver item 4.3.3, sobre o conceito de *Gameplay Experience*).

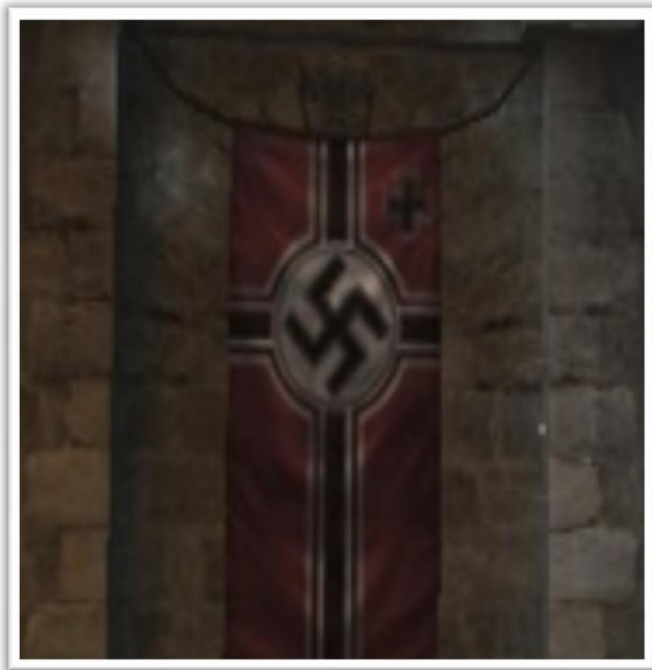
³⁷ *As an overall strategy for localising these FF titles, the translators opted for a domesticating approach in a Venutian sense.*

desse trauma, as leis alemãs são extremamente rigorosas com relação a tudo o que possa remeter ao nazismo. A *Strafgesetzbuch* (o código penal alemão) deixa isso bem claro ao proibir a distribuição de

*Meios de propaganda, que, segundo seu conteúdo, estão destinados a continuar os esforços de uma ex-organização nacional-socialista*³⁸ (StGB, § 86, inc. 1, nº 4 - tradução de John Milton e Augusto Rodrigues).

A única exceção estabelecida pela lei alemã se dará única e tão somente se tais elementos propagandistas se enquadrarem no âmbito das artes, história, ciência, pesquisa ou ensino (ibid., inc.3). Fora de desses contextos, a lei alemã não prevê nenhuma distinção entre símbolos nazistas efetivamente usados como forma de propaganda daqueles utilizados dentro de um universo ficcional (Solari, 2011), seja no cinema, quadrinhos ou videogames. Portanto, quaisquer dessas mídias que desejem ser comercializadas no mercado alemão devem se enquadrar nesse contexto. Um exemplo nesse sentido é o jogo *Return to Castle Wolfenstein* (Activision, 2001). Apesar de a narrativa implicar no combate aos nazistas, o enredo teve de ser, de certa forma, “reorganizado” de tal modo que todas as referências a Hitler, ao partido nazista ou ao Terceiro Reich fossem alteradas na versão alemã (Solari, 2011, sem página). Assim, todas as imagens com suásticas tiveram que ser substituídas por outras que se desvinculassem por completo dos símbolos nazistas:

³⁸ *Propagandamittel, die nach ihrem Inhalt dazu bestimmt sind, Bestrebungen einer ehemaligen nationalsozialistischen Organisation fortzusetzen.*



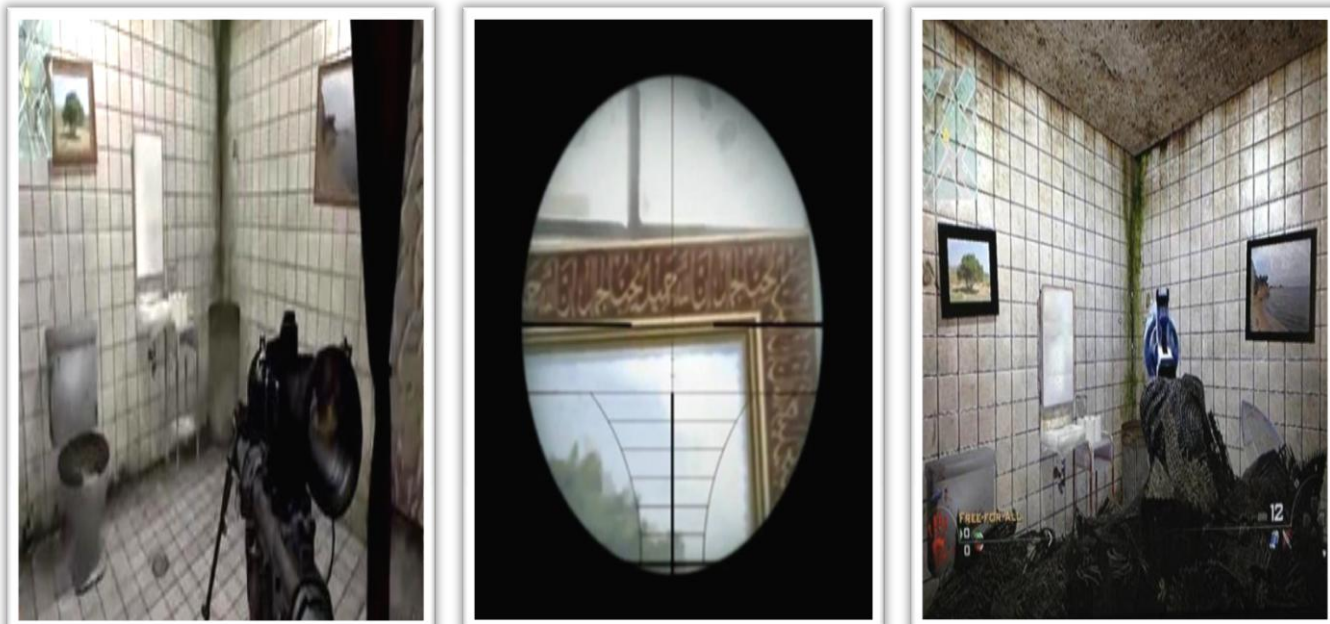
Imagens 01 e 02: imagens do game *Return to Castle Wolfenstein* contendo uma bandeira com uma suástica nazista na versão original (imagem 01, à esquerda) e a mesma bandeira com a suástica modificada na versão alemã (imagem 02, à direita).

Em outro exemplo, é possível observar que um cartaz com o rosto de Hitler viria a ser completamente descaracterizado a fim de impedir qualquer tipo de associação a ele na versão alemã:



Imagem 3: imagens do game *Return to Castle Wolfenstein* contendo um cartaz com o rosto de Hitler na versão original (à esquerda) e o mesmo cartaz com seu rosto modificado na versão alemã (à direita). Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2011/08/17/alem-do-jogo-hitler-sem-bigode-e-suasticas- apagadas-como-sao-os-jogos-de-segunda-guerra-na-alemanha.htm>

Em outros casos, são questões envolvendo a religião que tornam necessária certa adaptação. Qualquer referência que possa ser considerada ofensiva por determinado grupo religioso dificilmente passará despercebida. É o que ocorreu na polêmica acerca do mapa “Favela” para o modo multiplayer de *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Activision/Infinity Ward, 2009). Ao adentrarem em um dos banheiros existentes no referido mapa, jogadores mais atentos perceberam que, em dois quadros lá presentes, havia mensagens atribuídas ao profeta Maomé, que diziam “Alá é belo e Ele ama a beleza” (Plunkett, 2012). Alguns jogadores muçulmanos se sentiram ofendidos pelo fato de um texto sagrado da sua fé estar presente em um banheiro. Diante da repercussão, a Activision e a Infinity Ward decidiram remover o mapa, para, passados alguns dias, disponibilizá-lo novamente já com as referidas passagens devidamente apagadas e se desculpando pelo ocorrido.



Imagens 04, 05 e 06: imagens do game *Call of Duty: Modern Warfare 2* mostrando os quadros com as mensagens atribuídas ao profeta Maomé (imagem 04, à esquerda), uma visão aproximada do local onde se encontram as ditas mensagens (imagem 05, ao centro) e os mesmos quadros com as mensagens já devidamente apagadas (imagem 06, à direita). Disponíveis em: <http://gamegeex.blogomancer.com/post/1076/favela-removed-from-modern-warfare-for-religious-reasons/> (imagem 04), <http://kotaku.com/5949764/modern-warfare--map-removed-after-complaints-from-muslim-gamers> (imagem 05) e <http://games.terra.com.br/mapa-favela-de-modern-warfare-2-volta-ao-multiplayer-no-ps3,ac58a0bed9a1b310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html> (imagem 06).

A domesticação não envolve apenas aspectos culturais, mas também abrange questões técnicas. Como se viu no item 4.1, uma vez concluído o processo de internacionalização do software, isto é, a etapa de preparação para que ele esteja apto a receber versões localizadas para os mais variados idiomas internacionais, fazem-se necessárias uma série de adequações no software a fim de estejam em conformidade com as convenções e exigências vigentes no mercado de destino. Dentre esses ajustes, um dos mais importantes diz respeito à adequação às convenções linguísticas e numéricas, nomeadamente, a correta exibição do alfabeto, datas, moedas, marcadores de milhares e milhões, entre outros, prevalentes na cultura receptora. Portanto, para que a versão de um determinado game seja efetivamente localizada para o português brasileiro, é preciso que, além de os números serem mostrados de acordo com a maneira como são grafados no Brasil, o software deverá ter o devido suporte para o alfabeto da língua portuguesa, de tal modo que ele seja capaz de reconhecer e exibir corretamente todos os caracteres existentes no idioma, mesmo aqueles que não existem em inglês, como são os casos dos caracteres diacríticos. Afinal, em situações em que tais caracteres não sejam reconhecidos pelo software, termos que contenham diacríticos podem passar a ser exibidos com caracteres estranhos, o que transformaria respectivos os caracteres acentuados presentes em um termo como *Configurações* em algo como *ConfiguraÃ≤mes*. Outra possibilidade que pode suceder em casos como esse seria a omissão desses caracteres por parte do software, ou seja, a não exibição de tais caracteres, o que faria com que o termo acima resultasse em

Configuraes, sem a devida aparição na tela dos caracteres ç e ã. Como se verá no item 5.4.3, essa questão envolvendo o (não) reconhecimento de alguns caracteres do português foi um dos elementos que cercaram a versão brasileira de *Mortal Kombat*, o que denota a grande importância que tais aspectos técnicos possuem para a devida funcionalidade do game nas versões localizadas.

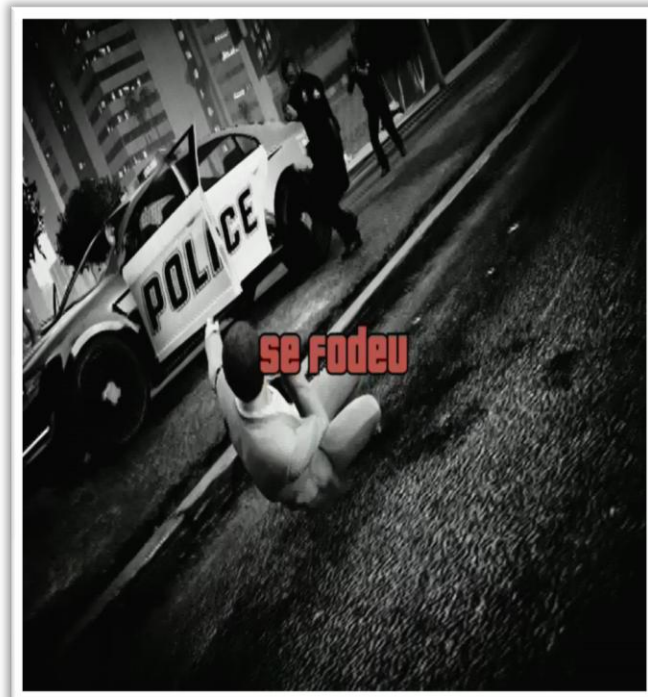
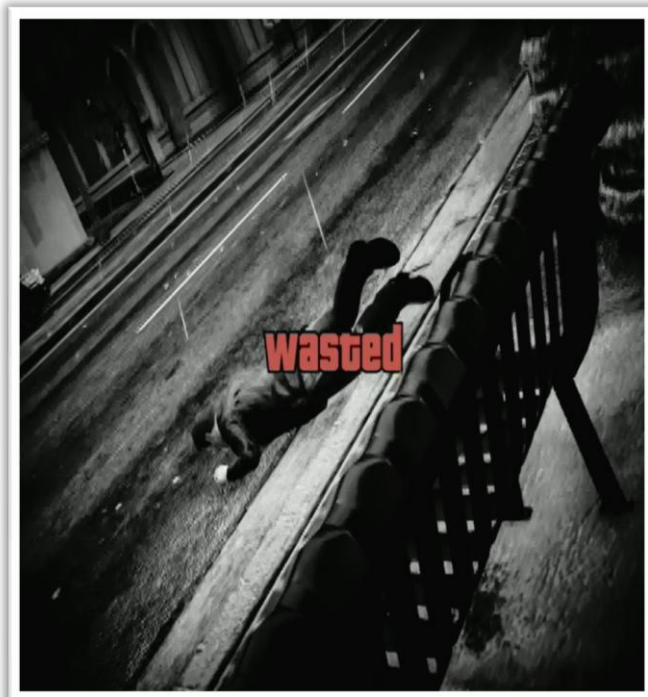
Não obstante, o método domesticador nem sempre é utilizado em virtude de restrições culturais e/ou aspectos técnicos. Em muitos casos, o tradutor tem certa autonomia para modificar algum termo que ele julgue necessário para aumentar o nível de identificação do jogador com o jogo, dando à versão localizada um toque de originalidade (Mangiron & O'Hagan, 2006, p.16). Um exemplo nessa direção pode ser observado em *Grand Theft Auto V* (Rockstar/Take-Two Interactive, 2013). Como o próprio nome deixa transparecer³⁹, a série *Grand Theft Auto* (também conhecida pelo acrônimo *GTA*) é famosa por ambientar-se no submundo do crime, buscando retratar como seus personagens nele se inserem e como se relacionam com outros indivíduos oriundos dos demais setores da sociedade, como políticos, policiais, astros do cinema, entre outros. Em decorrência de tal ambientação, o game costuma apresentar uma linguagem fortemente coloquial, visando reproduzir o modo de falar “das ruas”, em que o uso de gírias e palavrões é abundante. Nesse sentido, não apenas a fala dos personagens adota esse registro mais informal, mas vários outros elementos do game também adquirem tais características. Um dos cenários que apresentam esse grau de informalidade é o momento em que o personagem controlado pelo jogador “morre” durante o jogo. Durante as missões, é bastante comum que o jogador não consiga concluir seu objetivo atual, seja por ter sido subjugado pelo inimigo, seja por atropelamento ou afogamento, até que sua barra de vida chegue ao final. Quando isso ocorre, a tela costuma ficar em câmera lenta e em preto e branco para, em seguida, exibir a mensagem que explicará ao jogador que seu personagem foi “morto”. Ao contrário de outros games, que costumam empregar frases como *You are dead* (“Você está morto”) ou *You died* (“Você morreu”), em *GTA V* a mensagem exibida é simplesmente *Wasted*, forma de pretérito perfeito/imperfeito e de particípio passado do verbo *Waste*. Apesar de sua acepção principal ter um maior nível de correspondência com o verbo *Desperdiçar* em português, o verbo *Waste* pode ser usado no inglês norte-americano coloquial para designar o ato de “matar ou ferir alguém gravemente⁴⁰” (Oxford University Press, ©2015 - tradução nossa). Com a inclusão da flexão de pretérito e particípio *-d*⁴¹, o termo *Wasted* denota que o personagem “morreu” ou “foi morto”, mas fazendo-o de um modo informal. No caso da versão brasileira, esta teria como alternativa, dentre outras possibilidades, a neutralização de tal

³⁹ *Grand Theft Auto* é um termo utilizado no sistema penal dos EUA para designar o roubo de carros.

⁴⁰ *Kill or severely injure (someone)*.

⁴¹ Em inglês, a principal flexão de pretérito e particípio para verbos regulares é *-ed*, como em *Looked*, do verbo *Look* (“Olhar”). Quando o verbo é terminado *-e*, como ocorre com *Waste*, a flexão de pretérito e particípio é formada apenas por *-d*.

termo, ao empregar frases como (*Você*) *Morreu* ou *Você está morto* - como fizeram as versões em francês e espanhol, que utilizaram as frases *Vous êtes mort* (“Você está morto”) e *Muerto* (“Morto”), respectivamente - forma aceita em ambos os registros formal e informal em português, ou então, na hipótese de decidir manter a coloquialidade presente no original, a versão brasileira poderia lançar mão de uma expressão informal equivalente, algo como *Já era*, *Virou presunto* ou outra frase/termo/expressão do gênero. No entanto, a versão brasileira acabaria por preservar a informalidade do termo em inglês, optando, porém, por mudar ligeiramente o foco, o que viria a resultar no termo *Se Fodeu*. Em que pese ser considerado um termo bem mais ofensivo que *Wasted*, a forma *Se Fodeu* está perfeitamente adequada à ambientação do game, o qual possui um linguajar bem ao estilo “vida loka”, tão ou mais pesado na própria versão original em inglês. Ademais, o termo *Se Foder* indica “sair-se mal; arruinar(-se), desgraçar(-se)” (Dicionário Houaiss, 2001-2009). Em outras palavras, o termo transmite a ideia de “se dar mal”, ou seja, toda e qualquer situação de infortúnio, em que algo sai errado, vindo a prejudicar a algo ou a alguém, contexto este que também inclui a noção de “morrer”, mas que não se restringe a ela. Outro aspecto interessante referente ao termo diz respeito ao fato de que, embora possa ser usado de modo mais vulgar, *Se Fodeu* também pode ser utilizado para dar um ar mais jocoso ou provocativo à frase. Assim, a expressão *Se Fodeu* acabou por gerar um efeito cômico que não existe na versão original, em que o jogador poderia ver, por exemplo, a exibição da frase logo após seu personagem “sair voando” após uma explosão, o que transmitiria uma imagem totalmente “sem noção”, algo que se mostra em conformidade com o contexto do game. A julgar pela reação de alguns jogadores brasileiros, termos como *Se Fodeu* (ou também *Perdeu*, *Playboy*, tradução livre do termo *Busted*, exibido na tela quando o personagem é preso pela polícia), foram adições mais do que bem-vindas. Para Andrei Longen do site *Adrenaline*, “as legendas no nosso idioma dão mais do que conta do recado, sendo provavelmente a melhor localização já feita de um jogo para o português. Isso porque os vícios de linguagem e o jeito de falar dos personagens foram muito bem adaptados a variantes que aproximam o jogador dos modismos bem descompromissados da língua brasileira, gerando situações de pura descontração e de boas risadas em muitos momentos” (Longen, 2013, sem página). Já para Johnny Santos, do site *Gamer Inconstante*, a versão brasileira de “GTA V consegue trazer em sua tradução, nuances que fazem sentido para o público ao qual a obra é direcionada [...] até as clássicas mensagens de “derrota” da série ‘Wasted’ e ‘Busted’, foram traduzidas de maneira brilhante e corajosa como ‘Se Fodeu’ [...] e ‘Perdeu, Playboy’ ” (Santos, 2013, sem página). Como se vê, a inclusão da expressão *Se Fodeu* imprimiu um sabor bem mais local à versão brasileira de *Grand Theft Auto V*, algo que contribuiu decisivamente para criar um maior nível de identificação entre o jogador e o game e, conseqüentemente, tornou a experiência de jogo muito mais prazerosa.



Imagens 07 e 08: imagens do game *Grand Theft Auto V* mostrando as mensagens exibidas quando o jogador “morre” em suas versões em inglês (imagem 07, à esquerda) e em português (imagem 08, à direita), respectivamente.

Esse mesmo conceito também pode ser aplicado na domesticação de termos referentes a armas, itens e outros equipamentos utilizados pelo personagem. Isso é bastante comum na adaptação de RPGs japoneses: afora o fato de o alfabeto japonês remeter a sílabas e não a fonemas (o que o torna um tanto “econômico”; sobre essa característica da língua japonesa, ver item 5.2.1. sobre *Phantasy Star*), muitos caracteres podem referir-se também a outros elementos presentes na natureza, o que normalmente confere a esses termos um tom bastante contundente. Nas versões localizadas às línguas ocidentais, é bastante raro que se consiga reproduzir o mesmo conceito de maneira exata. Nesses casos, o tradutor acaba por dispor de alguma liberdade (levando em conta a limitação do número de caracteres de que dispõe) para usar a sua criatividade com o intuito de encontrar, se não um termo parecido, um termo que consiga, de certa forma, *recriar* na versão localizada o mesmo impacto que o termo em japonês causou na versão original. Porém, essa abordagem mais criativa não se restringe apenas à localização de jogos japoneses, podendo ser utilizada também em games ocidentais, tema este que será tratado com maiores detalhes no item 5.4.2, sobre *Assassin’s Creed Revelations*, mais especificamente no trecho referente à alteração na versão brasileira do nome da uma das principais armas do jogo: a *Hookblade*.

No que diz respeito à estrangeirização, observa-se que ela é usada em uma medida muito menor que o método domesticador. O que comumente ocorre é que elementos estrangeirizadores são utilizados como uma maneira de preservar certo “ar de alteridade”, contrapondo-se a outros aspectos do mesmo jogo que tendem a passar por um processo domesticador. Este cenário é, mais uma vez, bastante comum

na localização de RPGs japoneses, em que certos aspectos do jogo exigem “uma abordagem estrangeirizadora, já que fãs estrangeiros esperam que “um sabor característico do original seja preservado” (O’Hagan, 2007, p. 5), sendo inclusive essa uma das razões do grande sucesso dos RPG’s japoneses no mercado ocidental. No Ocidente, há determinados jogos que também lançam mão dessa abordagem estrangeirizadora. *Grim Fandango* (LucasArts, 1998) é um dos que se encaixam nesse perfil. A narrativa do jogo gira em torno do *Dia de (los) Muertos*, uma das festividades mais populares do México e outros países hispano-americanos. É uma data alegre e festiva, em que as pessoas honram a memória de seus parentes que já se foram, por meio de celebrações, comidas, enfim, todos os tipos de homenagens. Em países como o Brasil, a despeito da existência de um feriado similar, o *Dia de Finados*, a maneira como esse dia é encarado no país diverge muito daquela observada no México. Costuma ser um dia “sombrio”, em que as pessoas visitam os túmulos de seus parentes mortos, levando-lhes flores, em um ambiente que em nada lembra as comemorações do *Dia de (los) Muertos*. Com isso, apresentar um jogo totalmente localizado para o público brasileiro poderia soar um tanto estranho, já que, embora alguns brasileiros conheçam o *Dia de (los) Muertos*, o ambiente festivo e o senso de humor adotados no jogo não condizem com a maneira como a cultura brasileira enxerga a data. Diante disso, optou-se por uma abordagem em que a grande maioria dos personagens fala português, mas com um carregado sotaque espanhol. Ao dar esse “ar estrangeiro”, procurou-se eliminar quaisquer mal-entendidos que pudessem ocorrer devido às diferentes visões que cada povo tem da mesma data, permitindo aos jogadores brasileiros uma maior imersão no ambiente do jogo, tornando a experiência de jogo, que poderia ter sido comprometida caso esse componente cultural tivesse sido ignorado, em algo bem mais interessante.

Um aspecto interessante acerca do método estrangeirizador é que ele pode estar presente inclusive na versão original. Ademais de *Grim Fandango* (LucasArts, 1998), cuja versão original em inglês apresentou a mesma característica observada na versão brasileira (embora nesta última o sotaque espanhol aparente estar mais forte), temos novamente na série *Assassin’s Creed* um bom exemplo. Um dos aspectos divertidos da série é poder caminhar por cidades antigas, as quais, ou já não existem mais ou já foram bastante modificadas pela ação do tempo ou do homem. Em *Assassin’s Creed II* (Ubisoft, 2009), situado entre 1476 e 1500, o jogador controla o nobre florentino *Ezio Auditore*, podendo visitar quatro cidades da Itália Renascentista: Florença, Veneza, San Gimignano e Forlì, além da pequena vila de Monteriggioni. Apesar de o original estar dublado e legendado em inglês, inúmeras frases em italiano são inseridas no jogo, de modo a tentar resgatar um pouco desse “sabor estrangeiro”. É muito comum caminhar pelas ruas e ouvir comentários como *Ma che vergogna!!* ou *Basta!!*. Além disso, mesmo nos diálogos em inglês existem inúmeras palavras ou expressões em italiano (com suas respectivas legendas), inseridas com o intuito de conferir um maior grau de plausibilidade ao período histórico retratado. Afinal, caminhar pelas ruas de Florença ouvindo somente diálogos em inglês poderia soar um tanto inverossímil, algo que poderia desagradar aos jogadores mais exigentes. O “sabor italiano” advindo desse recurso torna

a caminhada pela Itália Renascentista bem mais condizente com a ambientação histórica, tornando a experiência de jogo mais envolvente.



Imagens 09: imagem do game *Assassin's Creed II* contendo uma frase do protagonista Ezio que mistura inglês e italiano. Expressões em italiano dão um toque estrangeiro à versão original em inglês.

Como pôde-se observar até aqui, o conceito de domesticação/estrangeirização é extremamente útil e importante para a localização de games. Pelo fato de ser um produto que envolve diferentes culturas e costumes, cada jogo e cada um de seus detalhes devem ser cuidadosamente analisados de modo a evitar quaisquer tipos de mal-entendidos que possam vir a comprometer a comercialização do mesmo em determinado local. Nesse caso, não se trata de questões de imperialismo ou xenofobia como afirma Venuti; apenas de diferentes visões de mundo.

4.3.2 A Teoria Funcionalista do *Skopos*

Outro conceito bastante útil para a localização de games é a teoria funcionalista do *Skopos*, de Hans Vermeer (Vermeer, 1986). Antes que se possa avaliar a contribuição de Vermeer como abordagem tradutória para os videogames, cabe retomar brevemente a maneira como ele pensava a tradução. Em sua obra *Esboço de uma Teoria de Tradução*, ele cita alguns preceitos que, de certa forma, influenciaram a

maneira como se passaria a enxergar a tradução nos anos vindouros. Um primeiro aspecto que ele aborda é a finalidade da tradução. Ao mencionar os dois caminhos a serem seguidos pela tradução, a escolha entre “imitar” o texto de partida ou se espelhar na cultura receptora, ele declara:

É o objetivo da tradução que determina qual dos dois caminhos se deve seguir (Vermeer, 1986, p. 8).

De acordo com esse raciocínio, o grande enfoque ao qual deve se destinar a tradução é a função que aquele texto desempenhará, ou seja, quais as expectativas que o leitor daquele texto tem em relação a ele. Nesse sentido, de nada adiantaria traduzir um manual de instruções utilizando uma linguagem totalmente pautada pelo texto-fonte, se a mensagem que ele transmite não for bem compreendida. Afinal, para que serviria um manual de instruções de uma TV se a linguagem que apresenta não ajudar o leitor de tal documento a fazer com que a sua TV funcione corretamente? Em um cenário como esse, muito provavelmente o leitor se sentirá frustrado e a tradução terá falhado em seu intuito, que é o de se converter em um elemento facilitador para o indivíduo que desconhece o idioma contido no texto-fonte. Diante disso, a pergunta que Vermeer sugere que o tradutor tenha sempre em mente é: para que eu estou traduzindo?

A partir desse questionamento, Vermeer segue sua reflexão a partir de outra pergunta: o que eu estou traduzindo? Isso porque, segundo o autor, existem diferentes possibilidades de tradução de um mesmo texto. Sobre isso, ele afirma que

Não existe, portanto, “o” texto de partida que serve como base para uma tradução, não há “a” tradução (melhor) para um texto. Somente há uma “versão” dum texto como base para uma tradução que procura realizar o ótimo do objetivo em dadas circunstâncias (Vermeer, 1986, p. 12)

Para Vermeer, não existe a tradução “universal e suprema” de um dado texto, a qual deve servir como parâmetro para as demais traduções. Ele vai além, afirmando que, na realidade, nem mesmo o texto fonte teria tamanho poder para “aprisionar” todos aqueles que desejam traduzi-lo. De acordo com o autor, o tradutor deve avaliar o texto-fonte que tem em mãos e, a partir disso, traçar o objetivo que aquele texto

deverá assumir. Em outras palavras, o tradutor deverá avaliar **o que** tem em mãos, para, a partir disso, delinear o **para que** irei traduzir esse “o que”.

Um último aspecto a ser observado no texto de Vermeer, diz respeito ao modo como traduzir, à maneira como se portar perante o texto-fonte. Sobre esse tema, o autor relata que

O centro da atenção está, portanto, na “produção” do texto de chegada e não tanto na “reprodução” dum texto de partida (Vermeer, 1986, p. 7)

Segundo o autor, o foco principal da tradução deve ser o texto de chegada, isto é, a cultura receptora que irá ler o referido documento e não o texto de partida. Para ele, o eixo central da tradução deve girar em torno da **produção** de um texto coerente e “original” na língua de chegada e não simplesmente tentar reproduzir um texto sob o prisma de outra língua. Dessa forma, Vermeer pretende deixar claro que a prioridade do tradutor deve ser sempre quem receberá aquele texto traduzido e não aquele que “concede” o texto para ser traduzido. Assim, ele fecha dizendo que sob todos os pontos de vista, seja o **para que**, **o que** ou o **como**, a função da tradução será sempre a de adequar um dado texto fonte às necessidades da cultura receptora.

No caso dos videogames, as ideias de Vermeer trouxeram grandes contribuições para a localização de games. Talvez a principal delas tenha a ver com a questão da função que o texto assumirá na cultura de chegada. Como será explorado com maiores detalhes ao longo desta dissertação, uma das principais características dos videogames reside no alto grau de interatividade, manifestada pelo *gameplay* (ver item 4.4.3). Nesse sentido e seguindo as ideias de Vermeer, a principal função da localização de games é a de proporcionar que o texto traduzido contribua para essa interatividade inerente aos games. Um texto mais preso ao idioma de partida poderá impactar negativamente no *gameplay* interatividade, o que pode levar o jogador a simplesmente descartar a versão localizada, preferindo jogar a versão original ou, no caso daqueles que não dominam o idioma original, restará a alternativa de jogar qualquer uma das versões tendo a sua interatividade comprometida ou simplesmente não jogar. Por isso, como será examinado no item a seguir, o grande foco da localização de games deverá ser sempre o *gameplay*, de modo a produzir uma experiência que torne a interatividade algo agradável para o jogador da versão localizada. Além da questão do *gameplay*, a finalidade da tradução também pode trazer contribuições ao tradutor em função da grande quantidade de material a ser traduzido, o qual possui inúmeros gêneros textuais que possuirão as mais diversas funções. Como será discutido no item 4.4.4, o tradutor poderá traduzir o manual de instruções do jogo e, ao mesmo tempo, as legendas dos diálogos que aparecerão no game. Nesse sentido,

o tradutor deverá examinar o texto que tem em mãos e a finalidade à qual ele irá se prestar, de modo a permitir que o jogador receba as mensagens corretas pelos meios corretos.

Um aspecto que não aparece nessa obra de Vermeer especificamente, mas que se mostra perfeitamente adequado à sua linha de pensamento diz respeito ao **para quem** traduzir. Nesse sentido, o tradutor deve ter plena ciência de seu público-alvo. O *Essential Facts About The Computer and Video Game Industry* mostra alguns fatos interessantes sobre do perfil dos jogadores. A média de idade dos jogadores de videogame norte-americanos gira em torno dos 31 anos (ESA, 2014, p. 3). Já com relação ao perfil dos jogadores por faixas etárias, o estudo mostra um resultado bem diferente daquele que muitos geralmente imaginam: 32% dos jogadores se situam na faixa etária entre 18 e 35 anos, ao passo que um significativo 39% pertence à faixa etária de 36 anos ou mais; o "grupo etário infantil", isto é, o de menores de 18 anos, corresponde a apenas 29% dos jogadores (ESA, 2014, p.3). Em outras palavras, 71 por cento dos jogadores norte-americanos são maiores de 18 anos, isto é, mais de dois terços. Portanto, os tradutores devem ter sempre em mente que a localização de game é um serviço adulto voltado para um público majoritariamente adulto, e que uma eventual tradução ou localização descuidada como aqueles da era do *Engrish* não serão mais tolerados.

4.3.3. O Conceito de *Gameplay Experience*

Sempre que se lê, vê ou ouve a análise de um determinado game - seja em um site ou vídeo na internet, em alguma revista especializada ou até mesmo em uma conversa entre amigos - observa-se que certos elementos são levados em consideração no veredito do analista. Muitas vezes, o jogador analisa elementos como os gráficos, o nível de dificuldade, os modos *Single-player* e *Multiplayer*, entre outros, para decidir se deve ou não investir seu tempo para jogar tal game. Dentre os elementos comumente verificados nessas análises, um que aparece com bastante frequência, e que é tido como essencial para o sucesso ou não de um game, é o que se conhece por *gameplay* (ou jogabilidade). Ao examinar a análise do site *UOL Jogos* para o game *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* (Nintendo, 2013), por exemplo, lê-se que “[o] game de 3DS busca manter a essência da *jogabilidade* clássica de aventura e exploração de ‘Zelda’ [...]” (Lippe, 2013, sem página - grifo nosso); já o site norte-americano IGN cita como um dos pontos positivos do game *XCOM: Enemy Within* (2K Games/ Firaxis, 2013) a sua “ótima *jogabilidade* tática⁴²” (Stapleton, 2013, sem página, tradução e grifo nossos). Como se vê, o *gameplay*⁴³

⁴² *Great tactical gameplay.*

⁴³ Até aqui, os termos *Gameplay* e *Jogabilidade* foram utilizados para apresentar o termo original em inglês e a sua respectiva tradução ao português. A partir de agora, o termo *Gameplay* será o termo utilizado ao longo do texto, até mesmo para manter a uniformidade entre os vocábulos ***Gameplay*** e ***Gameplay Experience***, algo que não ocorreria com as respectivas traduções ao português, ***Jogabilidade*** e ***Experiência de Jogo***.

parece ser um elemento importante para o sucesso de um game. Porém, o que vem a ser exatamente *Gameplay*? Quais elementos abarca? Enfim, o que se faz necessário para que o *Gameplay* transmita uma experiência agradável ao jogador ao longo de um game?

Em busca de respostas para as questões acima, grandes esforços têm sido empreendidos com vistas a encontrar uma definição para o termo *Gameplay*. Ao longo do tempo, uma ampla variedade de definições foi proposta a fim de melhor compreender os aspectos que envolvem o conceito. No entanto, essa tarefa têm se mostrado um tanto complexa, na medida em que, a despeito das inúmeras definições apresentadas, ainda não se chegou a um “acordo” acerca do “real e exato” significado de *Gameplay*. Nesse sentido, pode-se dizer que o termo é um tanto controverso, fazendo com que suas definições acabem apresentando variações conforme a maneira como cada autor enxerga o conceito. Com base nisso, serão apresentadas aqui algumas definições propostas por alguns autores para o termo *Gameplay*. O objetivo principal dessa apresentação é, por meio da análise de diferentes visões e opiniões procurar mapear os principais elementos referentes ao *Gameplay*, de modo a tentar estabelecer uma visão um pouco mais abrangente do conceito.

Primeiramente, Andrew Rolling e Dave Morris, no capítulo sobre *Gameplay* de seu livro *Game Architecture and Design: A New Edition* (2004), citam os seguintes aspectos do conceito:

*Também é importante notar que o game deve ser uma série de escolhas interessantes. Cada decisão afetará a seguinte [...] Portanto, um game permite estratégia. De fato, um game bem concebido não pode ser vencido sem estratégia. E a estratégia se manifesta como uma série de escolhas interessantes [...] Tudo isso exige que o game demonstre complexidade. Isso não significa, contudo, que as regras, por si só, devam ser complexas*⁴⁴. (Rollings e Morris, 2004, p.62, tradução e grifos nossos)

Como se vê, os dois autores destacam quatro elementos: *Escolhas Interessantes*, *Decisão*, *Estratégia* e *Regras*. Para eles, para que um game seja atraente, faz-se necessário oferecer ao jogador a possibilidade da escolha. Mas não se trata, aqui, de uma escolha pura e simples: deve ser interessante, incentivar o jogador a seguir em frente e impulsioná-lo a buscar alternativas para superar os obstáculos que se lhe

⁴⁴ *Also it's important to note that the game must be a series of interesting choices. Each decision affects the next. [...] Hence, a game allows strategy. Indeed, a well-designed game cannot be won without strategy. And strategy manifests itself as a series of interesting choices [...] All this requires the game to display complexity. This doesn't mean, however, that the rules themselves must be complex.*

apresentam. Nesse sentido, o fato de lidar com escolhas interessantes faz com que cada decisão, naturalmente, afete as demais decisões; isto é, ela influenciará os próximos passos que o jogador deverá seguir ao longo do game. Como consequência disso, ao tomar suas decisões, o jogador deverá ser bastante criterioso acerca do que fazer. A partir daí, ele passa a desenvolver estratégias a fim de tomar a decisão mais apropriada que lhe permita completar o seu objetivo, e, por conseguinte, seguir em frente no game. Contudo, todo esse processo não se dá de maneira aleatória: é preciso que tudo isso seja feito dentro de regras. Embora, segundo os autores, as regras não devam ser complexas, o simples fato de que as escolhas, as decisões e as estratégias a serem seguidas estejam condicionadas a certos parâmetros acabam por impor ao jogador um certo grau de complexidade, o que acaba por tornar o *Gameplay* mais desafiador e, como resultado, mais atraente ao jogador.

Já nas primeiras páginas de seu livro, *Fundamentals of Game Design* (2010), Ernst Adams apresenta o conceito de *Gameplay* da seguinte maneira:

O gameplay consiste de:

- *Desafios que um jogador deve enfrentar para chegar ao **objetivo** do game.*
- *Ações que o jogador está **autorizado** a tomar para enfrentar esses **desafios***⁴⁵.

(Adams, 2010, p. 11, tradução e grifos nossos)

No caso de Adams, o foco está em dois elementos: desafios e ações. Segundo ele, “um *desafio* é qualquer tarefa estabelecida para o jogador que não seja trivial de se realizar⁴⁶” (Adams, 2010, p. 10, tradução nossa). Para Adams, os desafios se apresentam de maneira “hierarquizada”: um desafio maior é proposto ao jogador para que o objetivo do game seja concluído. Mas, para atingir tal objetivo, o jogador deverá enfrentar uma série de desafios menores, igualmente importantes e que ajudarão a conduzir o jogador rumo à conclusão do objetivo principal (Adams, 2010, p. 10). Com relação às *Ações*, o autor cita um aspecto já mencionado por Rollings e Morris: *Regras*. Segundo Adams, são as regras que permeiam as ações a serem tomadas pelos jogadores. Para ele, “as regras definem não apenas as ações que são permitidas, mas também quais delas são proibidas e quais são exigidas e sob quais circunstâncias⁴⁷”

⁴⁵ Gameplay consists of:

- The challenges that a player must face to arrive at the object of the game.
- The actions that the player is permitted to take to address those challenges.

⁴⁶ A *challenge* is any task set for the player that is nontrivial to accomplish.

⁴⁷ *The rules define not only what actions are allowed but also which ones are prohibited and which ones are required and under what circumstances.*

(Adams, 2010, p. 11). Nesse sentido, pode-se dizer que as regras condicionam o jogador no que diz respeito às suas decisões frente ao desafio. A partir disso, ele pensará nas ações (ou estratégias) que lhe permitirão superar os desafios para concluir o seu objetivo.

Por fim, em *Game Development Essentials* (2012), Jeannie Novak apresenta a seguinte definição de *Gameplay*:

*O gameplay pode ser definido como escolhas, desafios ou consequências que os jogadores enfrentam ao navegar em um ambiente virtual. [...] Para cada desafio (ou ponto de virada), pense nas muitas estratégias que podem ser utilizadas pelo jogador (ou personagem em uma história) para superá-lo. Pode-se argumentar que o gameplay é o que realmente torna um game envolvente*⁴⁸. (Novak, 2012, p. 184, tradução e grifos nossos)

No caso de Novak, o *Gameplay* é constituído por *Escolhas, Desafios, Consequências, Estratégias*, além de ser o que faz do game algo *Envolvente*. Nesse cenário, cada desafio proposto proporciona ao jogador a oportunidade de efetuar escolhas, ou seja, planejar estratégias que o levem a ultrapassar o obstáculo apresentado pelo desafio. Assim como em Rollings e Morris, essas escolhas acarretarão em consequências que influirão nos próximos movimentos do jogador. E é justamente esse emaranhado de possibilidades que fará do game algo envolvente. Além disso, Novak também reconhece a importância das *Regras* para o *Gameplay* e, a exemplo de Rollings e Morris, e de Adams, o quanto elas influenciam nas ações empreendidas pelo jogador. Ela cita o fato de que: “todos os games contêm regras [...] As regras de um game definem as ações ou movimentos que os jogadores podem fazer em um game (e também aqueles que eles não podem fazer⁴⁹)” (Novak, 2012, p. 184, tradução e grifos nossos).

Ao examinar as três definições, é possível observar alguma consonância na maneira como enxergam o conceito de *Gameplay*. Em alguns casos, nota-se a utilização de termos em comum, tais como *Escolha, Estratégia, Desafio, Regra*; já em outras situações, empregam-se termos/descrições diferentes para abordar coisas similares, como no caso de que cada *Decisão* adotada pelo jogador irá interferir na decisão subsequente (Rollings e Morris, 2010, p. 62), que se assemelha ao fato de que as *Escolhas* realizadas pelos jogadores gerarão consequências em suas próximas escolhas (Novak, 2012, p. 184).

⁴⁸ *Gameplay can be defined as choices, challenges, or consequences that players face while navigating in a virtual environment. [...] For each challenge (or plot point), consider the many strategies that can be used by a player (or character in a story) to overcome it. It can be argued that the gameplay is what truly makes a game compelling.*

⁴⁹ *All games contain rules [...] The rules of a game define the actions or moves that the players may make in the game (and also those that they cannot make).*

Pode-se perceber também, na visão dos autores, certo padrão na maneira como cada um desses elementos interage entre si. Com base nisso, é possível pensar o conceito de *Gameplay* sob os seguintes parâmetros:

- a. Cada game possui um **Objetivo** (ou uma série de objetivos).
- b. Para se atingir tal objetivo, o jogador deverá enfrentar uma série de **Desafios**.
- c. De modo a superar esses desafios, o jogador precisará elaborar **Estratégias**.
- d. A partir dessa estratégia, o jogador efetuará suas **Escolhas, Decisões e Ações**.
- e. Contudo, todas essas estratégias, escolhas, decisões e ações estão condicionadas e deverão ser realizadas à luz das **Regras** do game.
- f. Cada uma dessas escolhas, ações e decisões trarão consigo as suas **Consequências** e influenciarão os próximos atos a serem seguidos pelo jogador.
- g. E é exatamente a interação bem-sucedida entre cada um desses elementos que tornará o game **Interessante e Envolvente**.

Uma vez examinado o conceito de *Gameplay*, uma nova questão naturalmente se nos apresenta: o conceito de *Gameplay Experience*. O que vem a ser? Como os elementos do *Gameplay* se relacionam com a *Gameplay Experience*? A exemplo do que foi realizado no tocante ao conceito de *Gameplay*, serão examinadas algumas definições do conceito de *Gameplay Experience*, com o mesmo intuito de tentar apresentar um panorama acerca do conceito, para, assim, tentar depreender suas principais características. Em *Fun Experience with Digital Games: A Model Proposition* (2007), Amyris Fernandez, ao discorrer sobre modelos de avaliação da experiência e da diversão em games (além de propor o seu próprio), afirma que:

[...] o objetivo do usuário é **divertir-se**, uma experiência **emocional e cognitiva** que resulta da **interação** com o ambiente do game e com outros jogadores⁵⁰. (Fernandez, 2007, p.1, tradução e grifos nossos)

Por sua vez, logo no resumo introdutório de seu artigo intitulado *Methods for Evaluating Gameplay Experience in a Serious Gaming Context* (2010), Lennart Nacke, Anders Drachen e Stefan Göbel seguem uma linha semelhante:

⁵⁰ [...] the user's goal is to have fun, an emotional and cognitive experience resulting from the interaction with the game environment and with other players.

A *Gameplay experience (GX)* é criada durante o processo de **interação** jogador-game, em que essa **interação** tem por objetivo proporcionar uma experiência motivadora, **divertida** para o jogador⁵¹. (Nacke, Drachen e Göbel, 2010, p.1, tradução e grifos nossos)

Observando com atenção, é possível perceber que o item **g** apresentado acima já oferecia um pequeno vislumbre acerca do conceito de *Gameplay Experience*, algo que os trechos ora mencionados acabam por confirmar, vindo a acrescentar a ele a relação *Jogador/Game*. Como no caso de *Gameplay*, existe uma recorrência no uso de certos termos aqui, em especial os que se referem à *Interação Jogador/Game* e à *Diversão*. Em ambas as obras examinadas, a *Gameplay Experience* se origina na interação entre o jogador e o game. Expandindo essa noção, percebe-se que a interação se dá por meio da maneira como o jogador se relaciona com o game e no modo como se comporta frente ao “ambiente do game” (Fernandez, 2007, p.1), ou seja, a forma como o jogador reage frente ao *Gameplay* e seus objetivos, regras, desafios, estratégias, escolhas, decisões, ações e consequências, com os quais se depara ao jogar o game.

Além disso, como bem observa Fernandez, essa interação acaba por gerar uma experiência ao mesmo tempo *Cognitiva* e *Emocional*. A fim de superar um desafio e cumprir um determinado objetivo, o jogador deverá utilizar toda a sua capacidade cognitiva, isto é, seu raciocínio, memória, atenção, etc, de modo a elaborar a melhor estratégia, a tomar a melhor decisão, enfim, a encontrar a melhor maneira de solucionar um problema - baseado na experiência e no conhecimento adquiridos ao longo de sua interação com o game. Como resultado, esse processo também ativa o seu lado emocional, visto que o jogador pode vir a demonstrar, por exemplo, medo ou ansiedade por enfrentar um inimigo poderoso; raiva ou frustração por não conseguir superar um desafio; ou ainda alegria por ter sido capaz de atingir um objetivo. Nesse sentido, essa interação jogador/game permite ao jogador utilizar o seu lado racional, ao mesmo tempo em que evoca seu lado sentimental. E é exatamente o êxito nessa interação o responsável por proporcionar ao jogador uma *Gameplay Experience* agradável, fazendo com que a experiência de jogar o game seja divertida. Em face do exposto, pode-se inferir que o conceito de *Gameplay Experience* é constituído:

- i. Por uma **Interação** entre o jogador e o game.
- ii. Essa interação se dá pelo modo como o jogador se comporta com relação aos elementos do *Gameplay* (objetivos, desafios, estratégias, escolhas, etc.)
- iii. A interação com esses elementos aciona o lado **Cognitivo** do jogador, fazendo com que use suas habilidades e conhecimentos para melhor lidar com eles.

⁵¹ *Gameplay experience (GX) is created during the process of player-game interaction, where this interaction has the goal to provide a motivating, fun experience for the player.*

- iv. Por sua vez, essa interação também desperta o lado **Emocional** do jogador, que pode vir a demonstrar as mais variadas emoções de acordo com o desenrolar de suas ações no decorrer dessa interação.
- v. Todo esse processo interativo terá um papel fundamental em cumprir o objetivo de cada game: proporcionar **diversão**.

Diante do que foi visto até aqui, como o conceito de *Gameplay Experience* se enquadra no universo da localização de games? Até que ponto a versão de um game em outro idioma pode interferir na *Gameplay Experience*? Ao contrário do que se poderia pensar, a tradução desempenha um papel fundamental para a diversão, uma vez que busca reproduzir na versão localizada a mesma *Gameplay Experience* desfrutada pelo jogador da versão original. Nesse sentido, em *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation* (2006), Carmen Mangiron e Minako O'Hagan afirmam que:

*A principal prioridade da localização de games é preservar a gameplay experience para os jogadores-alvo, mantendo a 'aparência e a sensação' do original. O mandato do localizador é o de produzir uma versão que permitirá aos jogadores experimentar o game como se fora originalmente desenvolvido em seu próprio idioma e proporcionar diversão semelhante àquela sentida pelos jogadores da versão original*⁵². (Mangiron e O'Hagan, 2006, p. 14-15)

Fica claro por esse trecho que a localização tem por objetivo proporcionar, da maneira mais próxima possível, a mesma experiência oferecida pela versão original, fazendo com que o jogador da versão localizada tenha os mesmos subsídios proporcionados ao jogador da versão original para usufruir do game. Mas, o que fazer para que esse tipo de abordagem tradutória seja adotado a fim de que se atinja um nível de *Gameplay Experience* semelhante ao do original? Sob esse prisma, devido ao fato de que o foco principal da localização de games reside no *Gameplay*, a versão localizada deve permitir ao jogador lidar com todos os seus elementos (citados acima) de uma maneira clara e objetiva. Assim como o público da versão original, o jogador da versão localizada deve sentir, como bem observam Mangiron e O'Hagan, que o game que têm em mãos não é uma mera “versão secundária”, inferior à original, mas que também foi projetado tendo ele (esse jogador) em mente, fazendo com que se sinta valorizado. O intuito é que o

⁵² *The main priority of game localisation is to preserve the gameplay experience for the target players, keeping the 'look and feel' of the original. The brief of the localiser is to produce a version that will allow the players to experience the game as if it were originally developed in their own language and to provide enjoyment equivalent to that felt by the players of the original version.*

jogador se concentre apenas no *Gameplay*, sem ter a sua atenção desviada por nada que possa vir a comprometer a sua experiência.

Conforme já mencionado anteriormente, os games são constituídos por objetivos, os quais, por sua vez, só serão alcançados após a superação de diversos desafios apresentados ao jogador. E tais desafios requerem que o jogador elabore a melhor estratégia - em suas escolhas, ações e decisões - para superá-los. É justamente aí que a tradução adquire uma importância vital para que esse processo transcorra de maneira normal. Uma tradução desatenta ou obscura poderá comprometer o fluxo natural desse processo, o que acabaria por interferir de maneira direta na *Gameplay Experience*. Pois, como atingir um objetivo se ele não é perfeitamente compreendido pelo jogador? Ou ainda, como o jogador irá desenvolver estratégias e tomar decisões se os desafios não estão claramente explicitados? Uma versão localizada nesses moldes faria com que o *Gameplay* estivesse repleto de “pontos cegos”, tornando o game demasiadamente complicado ou misterioso. Como resultado, o jogador estaria condicionado a um processo de tentativa e erro bem mais longo e frustrante do que o jogador da versão original, sendo obrigado a confiar em seus instintos para avançar no game. Por outro lado, uma tradução que leve em conta todos esses aspectos possibilitará ao jogador obter as informações necessárias para progredir no game, de modo a poder, assim, concentrar suas atenções apenas no *Gameplay*, sem a necessidade de ter de “decifrar” o ambiente do game, garantindo, uma interação jogador/game bem sucedida, e, conseqüentemente, uma *Gameplay Experience* divertida. Em *Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games* (2007), Francesca Di Marco discorre sobre a essa perspectiva particular da localização de games ao afirmar que:

*Em outras palavras, o objetivo da localização não é produzir uma equivalência literal do texto original, mas, ao contrário, é criar o mesmo efeito na ‘game experience’ para o jogador, tal qual o texto original buscou criar*⁵³. (Di Marco, 2007, p. 7, tradução nossa)

Vê-se, portanto, que a localização de games não se pauta por uma mera “correspondência” ao texto de partida, mas sim pela produção de um texto de chegada com base no conceito de *Gameplay Experience*, isto é, na experiência divertida que o game deverá proporcionar ao jogador. Isso não significa que não se parta de um texto original que serve como referência para o processo tradutório. Porém, os esforços do tradutor devem ser empreendidos no sentido de fazer tudo o que estiver ao seu alcance para reproduzir,

⁵³ *In other words, the aim of localization is not to produce a literal equivalence of the original text, but rather to create the same effect in the game experience for the player as the original text sought to create.*

facilitar e/ou aprimorar a *Gameplay Experience* da versão localizada. Em situações em que, por exemplo, deve-se traduzir instruções sobre como interagir com o menu (ver item 5.2.1 sobre os menus de *Phantasy Star*), o foco do texto traduzido deve ser transmitir os meios necessários que permitam ao jogador realizar tal interação com sucesso, e não simplesmente ser estilisticamente correto e fidedigno ao original, algo que poderia tornar o texto demasiado nebuloso e, por conseguinte, vir a comprometer a experiência. O mesmo se aplica no caso de termos/textos culturalmente marcados: deve-se buscar, na medida do possível, que o termo/texto traduzido possa criar certo grau de identificação com o jogador, ou seja, que lhe seja algo culturalmente reconhecível, procurando com isso produzir na *Gameplay Experience* a mesma sensação e o mesmo impacto que o termo/texto de partida provocou na versão original.

Como se viu ao longo desse item 4.4.3, a tradução está intrinsecamente ligada ao sucesso ou não da versão localizada. Durante o processo de localização, o objetivo primordial deve estar sempre em transmitir um nível de *Gameplay Experience* semelhante àquele vivenciado pelo jogador da versão original. Afinal, quando se lida com videogames, há que se ter sempre em mente que, como ressalta O'Hagan, a localização de games não envolve uma simples tradução de um idioma, mas sim, a tradução de toda uma experiência (O'Hagan, 2007, p.1). E é justamente essa experiência que permitirá que o game possa atingir a sua principal meta, que é a oferecer ao jogador uma experiência agradável, prazerosa e que poderá marcar para sempre o curso de sua vida.

4.4.4. Alguns Aspectos Tradutológicos

Com relação à tradução do conteúdo linguístico propriamente dito, há também alguns aspectos a ser considerados quando da localização de um jogo. Existem inúmeros obstáculos com os quais o tradutor deve lidar e que tornam a tradução de um game uma tarefa extremamente desafiadora. Em seu artigo *How Difficult Can That Be? - The Work of Computer and Video Game Localization* (Dietz, 2007), Dietz chama a atenção para uma questão bastante interessante acerca da localização de games e do que ela demanda do tradutor:

A localização de games é única no sentido de que ela pode requerer as habilidades de um tradutor técnico e literário. Se estiver localizando um RPG de fantasia, por exemplo, você terá de representar contos de elfos, fadas e tesouros míticos; mas você também terá de

*lidar com recomendações sobre circuitos de placas de vídeo, versões do DirectX e incompatibilidades da placa de som*⁵⁴ (Dietz, 2007, p.2).

Um primeiro fator a ser examinado acerca das habilidades tradutórias mencionadas por Dietz tem a ver com o conhecimento dos diferentes tipos de gêneros de jogo. Assim como filmes possuem seus respectivos gêneros, os quais costumam apresentar distinções entre si, os videogames também fazem uso desse tipo de classificação, algo que demandará do tradutor que sejam adotadas abordagens tradutórias que se acomodem à proposta de cada um deles. Afinal, um *FPS*⁵⁵ não poderá receber o mesmo tipo de tradução do que um game de plataforma⁵⁶, visto que cada um deles possui suas próprias características, idiossincrasias e, conseqüentemente, sua própria linguagem. Nesses casos, um *FPS* da série *Call of Duty*, que apresenta uma temática de guerra, deverá apresentar uma terminologia mais militar, respeitando-se os nomes de armas e uma linguagem mais adulta. Já no caso de um jogo de plataforma, como os games da série *Super Mario*, deverá possuir uma linguagem um pouco mais suave, já que Mario é um personagem voltado para um público mais amplo, que envolve crianças e adultos. Ademais, assim como no cinema ou na literatura, há casos em que se pode observar uma combinação de elementos de gêneros diferentes em um mesmo jogo, como é o caso dos RPGs de ação, em que, por exemplo, o sistema de evolução dos personagens⁵⁷, característico dos RPGs, se mescla com os chamados *combates em tempo real*⁵⁸, bastante

⁵⁴ *Game localization is unique in the sense that it may require both the skills of a technical and a literary translator. If you are localizing a fantasy role-playing game, for instance, you will have to render tales of elves, fair maidens and mythical treasures, but you will also deal with advice about video card chipsets, versions of DirectX and sound card incompatibilities.*

⁵⁵ Abreviação de First Person Shooter (“Tiro em Primeira Pessoa”). Por tratarem de temas como guerras, ações terroristas, criminalidade, conspirações, acertos de contas, entre outros, os jogos de tiro são assim chamados pelo fato de o personagem ter de atirar em seus inimigos, seja para atingir seus objetivos seja para garantir a sobrevivência de terceiros ou a sua própria. O termo *Primeira Pessoa* refere-se à posição da câmera, a qual procura simular a visão humana, o que possibilita ao jogador enxergar os outros personagens, mas não a si próprio. As únicas partes do corpo do protagonista que podem ser vistas pelo jogador são os membros superiores e, em alguns casos, também os membros inferiores. Esse conceito se contrapõe ao termo *Terceira Pessoa*, em que a câmera normalmente posicionada na parte traseira de onde está o protagonista, fazendo com que ele seja visto pelo jogador durante todo o jogo (em outras palavras, o protagonista está o tempo todo sendo observado por uma “terceira pessoa”).

⁵⁶ Para maiores informações sobre os games de plataforma, ver item 5.2.1.

⁵⁷ Para maiores informações sobre o sistema de evolução dos personagens nos RPGs, ver item 5.2.1.

⁵⁸ Ao contrário do sistema de *batalha por turnos* (comuns nos RPGs), em que o jogador define as estratégias tanto de ataque como de defesa de cada personagem antes da batalha, os *combates em tempo real* permitem batalhas em que tanto o personagem controlado pelo jogador quanto os inimigos efetuem ataques simultaneamente, exigindo reflexo e rapidez de raciocínio.

comuns em jogos de ação. Faz-se necessário estar familiarizado com a terminologia e convenções de cada gênero, dado que podem variar de uma linguagem mais literária, como é o caso dos RPGs, para termos mais técnicos e específicos, como em simuladores de esporte⁵⁹ (Dietz, 2007). Um aspecto interessante nesse sentido reside no fato de que pode haver variações de um determinado termo dentro de um mesmo gênero. Um exemplo acerca desse tema gira em torno do termo inglês *Tackle*. Apesar de ser um termo bastante comum no jargão esportivo, seu significado pode variar dependendo do esporte. Segundo o *Oxford Dictionary*, *Tackle* apresenta duas acepções (tanto como verbo quanto como substantivo) relacionadas ao âmbito esportivo (Oxford Dictionary, 2012):

Verbo:

- 1) *Futebol Americano & Rugby: deter o avanço do (jogador com a posse da bola), agarrando-o e derrubando-o no chão*⁶⁰;
- 2) *principalmente Futebol tentar tomar a bola (de um adversário), interceptando-o*⁶¹ (Oxford University Press, 2015, tradução nossa).

Substantivo:

- 1) *Futebol Americano & Rugby: ato de agarrar e deter um jogador com a posse da bola, derrubando-o no chão*⁶²;
- 2) *futebol e outros esportes: ato de tomar a bola, ou de tentar tomar a bola de um adversário*⁶³ (Oxford University Press, 2015, tradução nossa).

Ainda que ambas as definições refiram-se à prática esportiva (pertencendo, assim, ao gênero de simulação de esportes), uma hipotética tradução do mesmo termo para o português brasileiro apresentaria variações, já que cada esporte possui a sua própria especificidade. Em um game de futebol, *Tackle* poderia ser

⁵⁹ Para maiores informações sobre o gênero de simuladores de esporte, ver item 5.2.1

⁶⁰ *Football & Rugby: stop the forward progress of (the ball carrier) by seizing them and knocking them to the ground.*

⁶¹ *chiefly Soccer: try to take the ball from (an opponent) by intercepting them*

⁶² *Football & Rugby: an act of seizing and stopping a player in possession of the ball by knocking them to the ground.*

⁶³ *in soccer and other games: an act of taking the ball, or attempting to take the ball, from an opponent*

traduzido, dependendo do contexto, como *Desarmar*, *Dividir*, *Dar carrinho* (verbo) ou *Desarme*, *Dividida*, *Carrinho* (substantivo). Já em um game de futebol americano, o substantivo *Tackle* não seria traduzido, uma vez vários dos termos originais do inglês foram adotados em português brasileiro, sendo incorporado ao jargão daqueles que vivem o esporte no Brasil. No tocante ao verbo *Tackle*, as construções mais habitualmente ouvidas em português brasileiro para fererir-se a ele é *Dar um tackle*, *Fazer um tackle* ou ainda *Tacklear*. Portanto, é de vital importância para o tradutor compreender as diferenças entre os gêneros e conhecer as suas respectivas terminologias e convenções, a fim de que possa efetuar uma tradução mais precisa de acordo com o tipo de jogo que tiver em mãos.

A habilidade de tradutor literário e técnico descrita acima também pode ser vista na diversidade de gêneros textuais com os quais o tradutor tem que lidar durante o processo de localização. Em razão da enorme quantidade de material a ser traduzido e que servem aos mais variados propósitos (Bernal-Merino, 2007), diferentes tipos de gêneros textuais deverão ser utilizados na tradução de acordo com a função que cumprirá no jogo. Ao traduzir um manual de instruções, por exemplo, o tradutor certamente encontrará diferentes tipos de gêneros textuais em um mesmo material, ao qual ele deverá aplicar diferentes estratégias segundo a função de cada texto. Um dos primeiros tipos de textos que o tradutor encontrará serão textos explicativos, que visam oferecer ao jogador uma visão geral sobre diversos aspectos do game, como enredo, personagens, ambientação, entre outros, além de prover instruções sobre os comandos a serem executados no controle, mouse ou teclado a fim de que o jogador tenha todas as informações necessárias que lhe permita jogar o game sem grandes complicações. Sob essa perspectiva, o tradutor deverá empregar uma linguagem primordialmente didática, visto que o texto terá a função de instruir o jogador sobre como proceder no game, bem como suprir quaisquer dúvidas que ele venha a ter durante o jogo. No mesmo manual de instruções, o tradutor poderá se deparar, por exemplo, com o famoso *Contrato de Licença de Usuário Final*. Nesse texto, a empresa desenvolvedora do game insere um contrato no manual de instruções que estabelece quais serão os direitos e deveres que cada uma das partes deverá cumprir. Diante disso, o tradutor deverá fazer uso de uma linguagem mais jurídica, até porque o referido texto possuirá valor legal em caso de litígio entre as partes. Por fim, o mesmo manual de instruções ainda poderá trazer informações ao jogador sobre as configurações mais apropriadas para que o jogo rode sem nenhuma espécie de problema em seu computador. Esse tipo de informação geralmente apresenta uma terminologia mais ligada ao hardware de computadores, abordando elementos como placa de som, placa de vídeo, Memória RAM, entre outros detalhes. Em decorrência disso, textos dessa natureza devem conter um vocabulário mais técnico e que forneça as informações necessárias para que o jogador possa efetivamente jogar o game sem ter de se preocupar se sua placa de vídeo conseguirá reproduzir a tecnologia mais avançada ou se terá uma aparência mais datada ou se a memória de seu computador será capaz de executar o game de maneira “limpa”, isto é, sem nenhuma espécie de travamento ou lentidão por exemplo. Em seu texto *Challenges in the Translation of Video Games*

(Bernal-Merino, 2007), Bernal-Merino menciona esse aspecto tradutório encontrado nos videogames, procurando traçar um panorama dos tipos de gêneros textuais mais frequentemente encontrados em um jogo. Baseado nessa abordagem de Bernal-Merino, serão exibidos abaixo, de maneira resumida, os tipos de materiais que demandam tradução mais comumente encontrados durante o processo de localização e a e o tipo de linguagem por eles requerida:

Tabela 01 - Tipos de Gêneros Textuais (Bernal Merino, 2007, p. 4)

Manual de Instruções	Textos didáticos, técnicos e jurídicos.
Embalagem	Textos promocionais, informações técnicas e avisos legais.
Arquivo “Leia-me”	Texto essencialmente técnico.
Site Oficial	Textos promocionais, jornalísticos, detalhes técnicos e textos descritivos sobre o universo do game.
Diálogos (Dublagem)	Tradução audiovisual, com ênfase na linguagem oral.
Diálogos (Legendagem)	Tradução audiovisual, com ênfase na linguagem escrita.
Interface do Usuário (Menus, Mensagens, Tutoriais)	Textos didáticos, concisos e claros.
Artes Gráficas com Palavras	Tradução do conteúdo linguístico das artes gráficas.

Outro aspecto importante que envolve a tradução do conteúdo linguístico presente nos videogames tem a ver com o limite de caracteres⁶⁴. Esse limite normalmente afeta mais a tradução da menus, mensagens ou tutoriais em que o espaço disponível para a inserção dos termos é bem mais restrito do que em outros tipos de texto do game. Existem algumas situações em que a limitação no número de caracteres pode se converter em um fantasma a pairar sobre o tradutor. Uma das ocasiões em que o limite de caracteres é mais restrito é durante a localização de games para plataformas⁶⁵ portáteis, como os celulares.

⁶⁴ Limite de caracteres ou espaço disponível se refere ao número de caracteres que o software permite que seja utilizado no espaço disponibilizado para o menu na tela. Em outras palavras, a partir de uma dada tela, determina-se o local que será ocupado pelo menu dentro dela. Depois disso, o menu será inserido no software como uma espécie de caixa de texto, em que são determinados um número mínimo e máximo de caracteres, além de um tipo e tamanho de fonte. Assim, o limite de caracteres não se pauta pelo tamanho da tela, mas sim, pelo tamanho da caixa de texto no qual será inserido.

⁶⁵ Uma plataforma se refere a todo e qualquer tipo de aparelho em que é possível jogar videogame. A diferença entre uma plataforma e um console é que a função principal consiste em jogar videogame, ao passo que em uma plataforma essa é uma função secundária. Nesse sentido, o Playstation 4 ou o Xbox One podem ser considerados como plataformas (são aparelhos em

Se comparado a outras plataformas, os celulares possuem uma tela consideravelmente menor, o que torna mais difícil a inclusão de termos muito extensos, sob o risco de ocuparem um grande espaço na tela e causarem poluição visual, afora o fato de que essa poluição pode prejudicar a plena visão que se tem do game, algo que fatalmente comprometerá a *gameplay experience*. Em outros casos, essa restrição de espaço se dá por questões técnicas. É bem verdade que o nível atual de tecnologia dos videogames tornou o limite de caracteres mais flexível do que há vinte anos (como se verá no item 5.2.1). Além disso, é possível que os tamanhos das caixas a receberem os termos componentes do menu possam vir a ser reescalados, a fim de acomodar eventuais ajustes (Chandler e Deming, 2011, p.7), desde que, obviamente, o software do jogo tenha sido programado para dispor desse recurso. Porém, esse reescalonamento nem sempre é possível, o que obrigará o tradutor a trabalhar com o mesmo número de caracteres utilizados na versão original em inglês, algo que tornará a tarefa demasiadamente complexa visto, como bem lembram Chandler e Deming, textos em outros idiomas tendem a crescer de 25 a 30 por cento em relação ao original em inglês (Chandler e Deming, 2011, p.132). Em casos em que a língua original é o japonês, o cenário pode se tornar ainda mais trabalhoso. Como se verá com mais detalhes no item 5.2.1, a língua japonesa possui um sistema ortográfico bastante diferente das línguas ocidentais. Se por um lado, o número de caracteres existentes em japonês pode é bastante extenso, divididos em três alfabetos, cada caractere é capaz de reproduzir mais de um fonema, o que faz com que uma palavra japonesa qualquer que contenha quatro caracteres possa vir a reproduzir, por exemplo, nove fonemas. Caso o tamanho do menu tenha se pautado por esses quatro caracteres e não o software do jogo não possuir suporte ao reescalonamento, eventuais versões em idiomas ocidentais que utilizam o alfabeto latino terão de se adequar à ao uso de apenas quatro caracteres. Levando-se em conta que, no alfabeto latino, uma letra basicamente representa um único fonema, encontrar nomes com apenas quatro fonemas pode se transformar em uma tarefa árdua.

Um último aspecto a ser examinado diz respeito a um contexto de trabalho que pode assombrar o tradutor que lida com videogames: a tradução “às escuras”. Na tradução literária, o tradutor tem total acesso à obra que pretende traduzir, podendo (re)lê-la a fim de familiarizar-se com o enredo e com todos os elementos que compõem a essência da obra e poder realizar sua tradução com maior tranquilidade. Muitos podem pensar que o mesmo se aplica aos videogames, em que o tradutor irá se sentar em frente ao seu televisor e jogar o game de modo a ter contato com o game, para, depois de familiarizado com o universo do jogo, efetuar o trabalho tradutório. É certo que essa possibilidade existe, em ocasiões em que o processo de tradução é realizado internamente, ou seja, o tradutor se dirige ao próprio estúdio da

que se pode jogar videogame) e também como consoles (são aparelhos cuja função principal é a de jogar videogame). Já um computador ou um celular são considerados como plataformas (são aparelhos em que se pode jogar videogame), mas não como consoles (sua função principal não é a de jogar videogame).

desenvolvedora, ou então quando o modelo de lançamento simultâneo (em que as versões localizadas são lançadas concomitantemente à versão original) não for adotado, como frequentemente ocorre com certos games japoneses que só chegam ao mercado ocidental muito tempo depois de seu lançamento original no Japão. Mas, em via de regra, essa não é a abordagem mais frequente, o que faz com que o tradutor normalmente não tenha nenhum tipo de acesso a imagens do jogo, recebendo apenas o texto do game, salvo em raríssimas exceções. Basicamente existem duas razões para esse tipo de procedimento. O primeiro deles tem a ver com o fato de que, diferentemente da tradução literária, os textos do jogo são enviados para serem traduzidos ainda durante a fase de desenvolvimento da própria versão original. Por se tratar de um produto ainda inacabado, nem sempre é possível ter algum tipo de acesso ao jogo em si, o que obriga o tradutor a trabalhar em cima dos textos do game. No entanto, ainda que esteja inacabado, é bem provável que o game já possua uma versão preliminar do jogo (a chamada *versão alpha*), que ainda passa por fase de testes e ajustes, à qual somente os desenvolvedores têm acesso. Por também fazerem parte do projeto e por estarem sujeitos a contratos de confidencialidade, poder-se-ia considerar enviá-la para o(s) tradutor(es), de modo a possibilitar que tenham um nível maior de imersão do que teriam trabalhando exclusivamente a partir do texto. É exatamente aí que reside a segunda razão: a preocupação com a pirataria. Como games com maior orçamento costumam ser lançados em versões localizadas para diversos idiomas, que quase sempre são traduzidos por empresas diferentes, seria necessário enviar uma cópia dessa *versão alpha* para vários tradutores/empresas de tradução espalhados por vários pontos do planeta, além de não possuir nenhum controle sobre essas cópias, o que aumenta grandemente o risco de vazamento. Caso essa versão venha a tornar-se pública antes do lançamento, o processo de desenvolvimento será fatalmente arruinado, perdendo-se, com isso, meses ou até anos de trabalho. Em virtude disso, as grandes desenvolvedoras preferem se precaver e enviar apenas os textos a serem traduzidos. Se por um lado, essa medida visa preservar o sigilo do processo de desenvolvimento, por outro ela inevitavelmente acabará por causar um grande impacto no processo tradutório, o que pode vir a afetar seriamente a qualidade da versão localizada. Um dos grandes problemas decorrente disso tem a ver com a falta de contextualização. Sem nenhum tipo de referências visuais, em muitos casos as frases mostram-se muito vagas, algo que prejudica a devida identificação do contexto em que aquela fala estará inserida no game. É bastante comum aparecerem frases com somente uma palavra, principalmente durante a tradução de nomes de itens, o que dificulta bastante saber exatamente do que se trata. Um exemplo nesse sentido tem a ver com o termo *Shell*. Em inglês, *Shell* pode aludir tanto ao termo *Casco(a)*, o invólucro protetor existentes em certos animais, como a tartaruga, ou ainda ao termo *Projétil* ou *Cartucho*, em especial à munição de espingardas. Em casos em que se conhece o gênero do game, isso pode ser resolvido, pois, em um jogo de tiro, é que *Shell* se refira à segunda acepção, ao passo em que um game com temática alienígena, o mais provável é que remeta ao primeiro significado. Mas, muitas vezes, isso se mostra insuficiente, pois o game pode muito bem ser um game de tiro com temática alienígena, em

que o personagem principal deve lutar e atirar contra esses inimigos extraterrestres. Em casos como esse, recomenda-se sempre que o tradutor consulte a empresa desenvolvedora em caso de dúvida e pedir-lhe que forneça uma maior contextualização sobre a frase em que trabalha, a fim de traduzi-la com um maior nível de segurança. Mas talvez o principal problema da tradução às escuras diz respeito à identificação de número e, principalmente, de gênero. O problema mais comum verificado no tocante ao número ocorre com os pronomes de segunda pessoa. Em inglês, o pronome *You* não possui variação de número, podendo ser utilizado tanto no singular como no plural. Caso fosse possível contar com o acesso a imagens do game, esse tipo de identificação seria facilitado, pois o número de interlocutores nela presentes resolveria quaisquer dúvidas. Como não há referências visuais, identificar se o falante se dirige a uma ou mais pessoas é extremamente difícil, razão pela qual pode-se observar traduções em que o falante, por exemplo, faz a pergunta *Onde vocês estavam?* a apenas um interlocutor. O mesmo ocorre no tocante ao gênero, principalmente na utilização de alguns adjetivos e substantivos na primeira e segunda pessoas. Como não se tem acesso a imagens, fica praticamente impossível saber se a frase *Oh, you are still alive* está sendo dita a um personagem masculino ou feminino, razão pela qual o tradutor muito provavelmente terá dúvidas se deira traduzir o adjetivo *Alive* no masculino (“*Ah, você ainda está vivo*”) ou no feminino (“*Ah, você ainda está viva*”), o que pode vir a ocasionar a troca de gênero do personagem. Como se verá nos itens 5.2.1 e 5.4.3, a questão dos gêneros é extremamente importante para uma *gameplay experience* mais agradável para o jogador da versão localizada, razão pela qual o tradutor deve estar em constante contato com os desenvolvedores a fim de evitar as discrepâncias examinadas nesses itens, de modo a garantir o maior nível de qualidade possível em sua tradução.

CAPÍTULO 5: A LOCALIZAÇÃO DE GAMES NO BRASIL

5.1. Início dos Anos 1990

Em 20 de outubro de 1985, era lançado no Japão o Mark III, o terceiro console produzido pela Sega, em uma tentativa de levar sua experiência nos arcades (ou fliperamas, como costumam ser chamados no Brasil) para os consoles domésticos e, ao mesmo tempo, tentar oferecer um produto que pudesse competir com o Famicom, da Nintendo (conhecido na América do Norte como Nintendo Entertainment System ou NES), pela liderança do mercado japonês de videogames. Com a mesma estratégia em mente, a Sega lançou o console, agora rebatizado como Master System, nos Estados Unidos em junho de 1986. Em ambos os casos, apesar do enorme potencial do console, a Sega acabou enfrentando alguns problemas que acabariam por comprometer a possibilidade de sucesso do Master System nesses mercados. O fato de o NES ter sido lançado antes em ambos os mercados (em 15 de julho de 1983 no Japão e 18 de outubro de 1985 nos Estados Unidos) permitiu que a Nintendo criasse uma base de mercado sólida, o que lhes deu a vantagem de ser um produto famoso e bem sucedido contra o “desconhecido” e “incerto” console apresentado pela Sega. Além disso, a Nintendo, que já possuía ótimos games “first-party”⁶⁶, costumava assinar contratos de exclusividade com as grandes desenvolvedoras, a fim de garantir que os jogos “third-party”⁶⁷ fossem lançados apenas para o NES, o que lhes proporcionava uma biblioteca de jogos maior e mais variada. Por não ser páreo para sua grande concorrente nos dois maiores mercados, a Sega começou a buscar mercados alternativos, onde a influência da Nintendo ainda não fosse tão grande. Essa estratégia permitiu que o Master System obtivesse um grande sucesso na Europa e na Austrália. Mas uma parceria firmada no final dos anos 1980 com uma empresa local, de nome Tec Toy⁶⁸, se mostraria a responsável pelo mercado mais bem sucedido da Sega em todo o mundo: o Brasil. Na realidade, a parceria entre a Sega e a Tec Toy mudaria para sempre o mercado brasileiro de videogames, colocando o país em pé de igualdade com os principais mercados mundiais do setor durante

⁶⁶ Os games “first-party” são aqueles em que uma empresa desenvolve para o seu próprio console. No caso em questão, a Nintendo, dona do NES, desenvolvia games para abastecer a biblioteca de jogos do mesmo.

⁶⁷ Os games “third-party” são aqueles desenvolvidos por empresas que não possuem um console no mercado. Em função disso, seus jogos podem ser lançados para várias plataformas diferentes (a menos que haja contratos de exclusividade), ao contrário dos games “first-party”, que são lançados com exclusividade para o console “da casa”.

⁶⁸ Agora grafada como Tectoy. Em função do uso de algumas imagens contendo a grafia antiga do nome da empresa, a presente dissertação de mestrado utilizará a velha forma Tec Toy ao longo de todo o texto.

aqueles anos. Um dos grandes feitos da Tec Toy foi o de fazer do Brasil um mercado relevante para a indústria dos videogames, o que permitiu que todos os grandes lançamentos internacionais da Sega chegassem às lojas brasileiras. Além disso, a Tec Toy teve a preocupação de disponibilizar games em português e/ou que apresentassem personagens e conteúdo que tivessem algum tipo de identificação com a cultura nacional. Essa abordagem culminaria no lançamento de diversos games voltados para o público brasileiro e que fizeram grande sucesso entre os jogadores, como foram os casos de *Phantasy Star* (Sega, 1987; Tec Toy, 1991) e *Mônica no Castelo do Dragão* (Tec Toy, 1991). O primeiro, inclusive, possui uma importância fundamental para o mercado brasileiro de videogames não apenas por ser o primeiro game da parceria Sega/Tec Toy a receber legendas em português, mas também por contribuir decisivamente para a popularização do gênero RPG no Brasil (ver item 5.2.1). Antes, porém, que se possa abordar o sucesso alcançado por *Phantasy Star* e *Mônica no Castelo do Dragão* entre os jogadores brasileiros, há que se lembrar o grande esforço empreendido pela Tec Toy para conseguir emplacar e popularizar o primeiro console da Sega que a empresa se dispôs a lançar no país: o Master System.

Após chegar a um acordo com a Sega, a Tec Toy lançou o Master System no Brasil em setembro de 1989. Em virtude do fato de o mercado brasileiro sofrer uma grande influência do mercado norte-americano, a Tec Toy se viu na difícil e desafiadora situação de tentar reverter no país o sucesso inquestionável que o NES impôs ao Master System nos Estados Unidos. Em entrevista em vídeo concedida ao site *UOL Jogos*, Stefano Arnhold, presidente do conselho da Tec Toy, e que participou de todo o processo, declarou que a equipe da Tec Toy se perguntava “como é que nós vamos, se nós escolhermos o ‘carinha’ de 1,86 [milhão], bater no ‘carinha’ de 33 milhões?” (Arnhold, 2010a), em referência à participação no mercado e desempenho de vendas nos Estados Unidos dos consoles da Sega e da Nintendo, respectivamente. Desde o início, a Tec Toy sabia que, a fim de alcançar esse objetivo, deveria adotar um plano de marketing agressivo, com vistas a alavancar as vendas do produto e, por conseguinte, garantir o sucesso absoluto do Master System no mercado brasileiro. Três reportagens, retiradas do jornal *Folha de São Paulo* de 14 de setembro de 1989, podem oferecer uma melhor compreensão sobre algumas das estratégias adotadas pela Tec Toy nesse sentido.

Tec Toy apresenta videogame em três dimensões



O videogame em três dimensões Master System, da Tec Toy, e os acessórios



Corcelio Viana, movido por controle remoto, um dos lançamentos Tec Toy

Atendimento a jogadores

Do Reportagem Local

A Tec Toy montou um esquema de atendimento para esclarecer dúvidas dos jogadores e oferecer instruções sobre o uso do Master System. A ideia é fazer com que o consumidor conheça detalhadamente todos os recursos disponíveis do videogame.

É a Hot Line, uma linha telefônica que vai funcionar em horário comercial, a partir do lançamento do produto. Pelo telefone (011) 261-5181, os jogadores terão contato com uma equipe treinada, capaz de esclarecer todas as dúvidas.

O objetivo da Tec Toy é estimular crianças e adultos a vencerem o desafio dos jogos e passarem para as fases seguintes. Os cartuchos colocam os consu-

midores jogando partidas de vôlei, futebol, enduro e grande prêmio. Além deles, o Master System conta com uma família de jogos de ação.

Segundo a empresa, esses cartuchos apresentam certas dificuldades e as telas especiais trazem imagens sofisticadas, com até 64 cores diferentes. O brinquedo utiliza 49 mil pontos de videogame e apresenta até 256 imagens em movimento, além de outras 448 estáticas. Dois jogos já estão gravados na memória do Master System e permitem uma interação do jogador com o vídeo, através de uma pistola especial.

Esse aparelho, que será vendido pelo preço médio de NCz\$ 180,00, é utilizada como instrumento de defesa e ataque nos jogos de ação.

Campanha custa US\$ 2 mi

Do Reportagem Local

A Tec Toy está investindo US\$ 2 milhões (NCz\$ 9,7 milhões pelo câmbio paralelo) na campanha de lançamento do videogame Master System. Criada pela Evadin Publicidade, a campanha entra no ar no próximo dia 24, com mais de 1.300 inserções nacionais em emissoras de TV e revistas.

A estratégia para o Dia das Crianças é veicular os anúncios nos horários de programações infantil, juvenil e nobre. O público-alvo do brinquedo são meninos na faixa etária de 8 a 14 anos. A empresa estima comercializar 100 mil unidades do videogame até o final do ano.

Somente na produção dos comerciais, a Tec Toy investiu US\$

160 mil (NCz\$ 776 mil). O comercial, realizado pela produtora CPU Cinema e Televisão, exigiu três dias de tomadas externas em quatro cenários montados nos estúdios da CPU e no Campo de Marte (zona norte de São Paulo).

Segundo Stefano Arnold, diretor de marketing da Tec Toy, foram usados desenhos de computação gráfica para surgir o efeito tridimensional do brinquedo. O filme será exibido em duas versões (um minuto e uma redução para 30 segundos).

No comercial, um helicóptero preto sobrevoa uma torre de comando (maquete), que é tomada de assalto por 15 soldados. No final, as câmeras mostram um garoto de 17 anos brincando, no quarto, com o videogame.

Do Reportagem Local

A Tec Toy está colocando este mês no mercado brasileiro o Master System, um sofisticado videogame em três dimensões. O produto é considerado pela empresa, depois do videocassete, como o maior lançamento da área eletro-eletrônica de lazer doméstico. O Master System estará nas lojas a partir do dia 24, encabeçando uma lista de vários lançamentos da Tec Toy para o Dia das Crianças. O pré-lançamento do videogame ocorreu em abril, na feira da Associação Brasileira da Indústria de Brinquedos (Abrinq).

A comercialização do novo videogame —fabricado em Manaus (AM), sob licença da empresa japonesa Sega, líder mundial em jogos de fliperama— é classificada pela Tec Toy como um salto importante para a sua consolidação no segmento de brinquedos eletrônicos, do qual detém uma participação de 1,5%. A empresa, criada há apenas dois anos, faturou no ano passado US\$ 8 milhões (NCz\$ 38,8 milhões ao câmbio paralelo), ocupando o 8º lugar no "ranking" do setor de brinquedos.

Segundo o superintendente da empresa, Daniel Duzcal, 37, a Tec Toy planeja faturar este ano cerca de US\$ 40 milhões (NCz\$ 194 milhões), fechando 89 com um crescimento de 400% e se posicionando entre as cinco maiores do mercado. A empresa pretende lançar até o final do ano mais dez produtos, entre carrinhos de controle remoto e acessórios para videogames. Duzcal não revela o lucro líquido do período, justificando que 88 foi

um ano de estruturação e a previsão de 89 não foi concluída.

O grande objetivo da Tec Toy é trazer para o mercado nacional os brinquedos eletrônicos mais sofisticados dos países do Primeiro Mundo. Isso está sendo viabilizado graças a um acordo feito com a Sega, no início do ano passado, para troca de tecnologia. A Sega lançou o Master System no final de 87. A receptividade foi imediata.

Hoje, o brinquedo circula em mais de cem países e só nos EUA foram vendidas 11 milhões de unidades, movimentando US\$ 1,7 bilhão em 88. Stefano Arnold, 35, diretor de marketing da Tec Toy, afirma que em 89 o mercado americano deverá movimentar US\$ 2,4 bilhões, através da comercialização de mais 9 milhões de consoles e 50 milhões de cartuchos. Stefano estima que os brinquedos eletrônicos no Brasil, em quatro anos, representem 1/5 do mercado total de brinquedos, que em 88 movimentou US\$ 400 milhões.

Classificado como um brinquedo de terceira geração, o novo videogame traz, segundo a empresa, recursos adicionais, como telas com definição de 64 cores diferentes, uma pistola de luz e óculos especiais. Os óculos (de cristal líquido) permitem ao jogador assistir os jogos em três dimensões. O Master System exibe uma memória de 1, 2 ou 4 megabytes, uma capacidade 30 vezes maior do que os videogames comuns. Ele será vendido por cerca de NCz\$ 1,5 mil e vem com dois cartuchos de jogos incorporados na memória. Os acessórios, como óculos e pistola, são comercializados à parte.

Imagem 01: Imagem de três reportagens do jornal *Folha de São Paulo* de 14 de setembro de 1989, sobre o lançamento do Master System no Brasil. Disponível em: <http://acervo.folha.com.br/fsp/1989/09/14/263/>

Na reportagem principal da página, que contém a manchete “Tec Toy apresenta videogame em três dimensões” (Folha de São Paulo, 1989a, Negócios SP, p.1), é apresentada uma introdução geral ao Master System para os leitores (e potenciais consumidores). A reportagem divide-se basicamente em três tópicos principais: o primeiro parágrafo conta com uma pequena apresentação sobre o Master System, dando um pequeno aperitivo sobre a capacidade do console. Ao enfatizar que o aparelho era “um sofisticado videogame em três dimensões” e que a chegada do produto ao mercado, por todos os recursos que possuía, poderia ser considerada extremamente impactante, sendo superada apenas pelo lançamento do videocassete (ibid.), a Tec Toy procurou despertar a atenção do público para o produto, preparando o terreno para a divulgação de maiores informações sobre o console, a serem apresentadas no decorrer da

reportagem. Ainda no primeiro parágrafo, a matéria discorre sobre a estratégia de vendas da Tec Toy para o lançamento do Master System, em que a empresa pretendia disponibilizar o produto para as lojas a partir do dia 24 de setembro, com o intuito de impulsionar as vendas do aparelho devido à proximidade desta data com o Dia das Crianças, em 12 de outubro (ibid.), algo que, se bem trabalhado, poderia não apenas gerar bons resultados de vendas para a data, mas também proporcionar um cenário bastante favorável também para o Natal, dali a pouco mais de dois meses.

Nos três parágrafos seguintes, há uma descrição sobre os objetivos e as expectativas da Tec Toy para o mercado brasileiro. O trecho enfatiza a parceria com a Sega (no segundo e quarto parágrafos), fazendo questão de destacar a liderança da empresa japonesa no setor de arcades e o acordo entre a Sega e a Tec Toy para a troca de tecnologia (ibid.). Além disso, a matéria descreve a importância do Master System para a Tec Toy, a qual via o lançamento do console como “um salto importante para a sua consolidação no segmento de brinquedos eletrônicos, do qual detém uma participação de 1,5%” (ibid.). Como se vê, a Tec Toy já possuía certo destaque no ramo de brinquedos eletrônicos, com produtos comercialmente bem sucedidos e que fizeram a alegria de muitas crianças daquela época, como foi o caso do *Pense Bem*, um aparelho cujo design lembrava o de um “minicomputador”, o qual, juntamente com os cadernos de perguntas e respostas que o acompanhavam, permitia ao usuário testar seus conhecimentos sobre os mais variados assuntos, e a *Estrelinha Mágica*, um pequeno boneco em formato de estrela baseado no personagem homônimo pertencente à Turma da Mônica e que, quando colocado na palma da mão, se iluminava e emitia um som. Seria, porém, a partir do lançamento do Master System (e posteriormente do seu sucessor, o Mega Drive) que a Tec Toy atingiria um novo patamar, o que contribuiria de maneira efetiva para que a empresa se consolidasse e se posicionasse, como se verá mais abaixo, na liderança absoluta do setor no Brasil. Esse cenário promissor acabou por gerar uma grande expectativa por parte da empresa no tocante à comercialização do Master System e seu impacto em termos de faturamento e participação no mercado. De acordo com a reportagem, as estimativas da Tec Toy previam um faturamento de US\$ 40 milhões para o ano de 1989, o que lhes permitiria alcançar um crescimento de 400 por cento em comparação ao ano anterior (ibid.), números esses que ressaltam a confiança da Tec Toy com relação ao sucesso de seu novo produto.

Já nos dois últimos parágrafos, a reportagem volta a sua atenção para o produto propriamente dito. No quinto parágrafo, ela traça um panorama sobre a presença global do console, destacando o fato de o Master System ser comercializado em mais de cem países (ibid.) e procurando, com isso, demonstrar a potenciais consumidores de que se tratava de um produto mundialmente bem sucedido e, portanto, confiável. Logo na sequência, a reportagem concentra-se nos números apresentados no mercado norte-americano de videogames, dando ênfase às 11 milhões de unidades vendidas e ao US\$ 1,7 bilhão movimentado em 1988, bem como à previsão apresentada por Stefano Arnhold, então diretor de

marketing da Tec Toy, de o mesmo mercado movimentar US\$ 2,4 bilhões em 1989, com uma expectativa de vendas de cerca de 9 milhões de consoles e 50 milhões de cartuchos (ibid.). Por fim, o respectivo parágrafo conclui com uma estimativa revelada por Arnhold, desta vez sobre o mercado brasileiro, que previa que “os brinquedos eletrônicos no Brasil, em quatro anos, representem 1/5 do mercado total de brinquedos, que em 88 movimentou US\$ 600 milhões” (ibid.). Finalmente, o último parágrafo procura oferecer uma descrição mais técnica do Master System, fornecendo detalhes sobre alguns recursos adicionais do console, tais como a pistola de luz e os óculos 3D (ibid.), o que lhe conferia um aspecto mais futurista, um produto que trazia consigo um ar bem mais inovador do que tudo aquilo que a concorrência tinha a oferecer. O excerto também explica que o console seria vendido com dois jogos na memória (ibid.), dando ao jogador a possibilidade de jogar o Master System imediatamente após chegar em casa, independentemente de haver comprado um cartucho ou não. Com esta conclusão, a Tec Toy buscava demonstrar a potenciais consumidores que eles estavam diante de um produto não apenas atraente, mas que, com seus vários recursos, era algo único, diferente de tudo o que o público brasileiro já vira até então. Em suma, o Master System representava a modernidade, um “passo em direção ao futuro”.

Após a introdução ao produto, as duas outras reportagens da página proveem informações mais específicas sobre as estratégias de marketing de pré e pós-lançamento que a Tec Toy pretendia implementar. Na parte inferior esquerda, há a manchete “Atendimento a jogadores” (Folha de São Paulo, 1989b, p.1), na qual, tal como o título sugere, a Tec Toy revelava seus planos sobre como pretendia se relacionar e interagir com os jogadores. Primeiramente, a partir do lançamento do console, um serviço telefônico, a *Hot Line*, seria disponibilizado aos jogadores, para o qual eles poderiam telefonar em busca de dicas, informações sobre os games e, principalmente, estratégias sobre como superar certos obstáculos em determinado(s) jogo(s). Outro elemento importante nessa relação que a Tec Toy pretendia estabelecer com os consumidores (não mencionado na referida reportagem) foi viabilizar a veiculação de um programa de televisão que também fornecesse esse mesmo tipo de interação com o consumidor. Como declara Arnhold, a Tec Toy chegou à seguinte conclusão: “por que é que nós vamos esperar o menino vir falar com a gente? Por que é que a gente não vai e dá a dica para o menino antes de ele vir falar?” (Arnhold, 2010a). Nascia aí o *Master Dicas*, um programa diário com um minuto de duração exibido todas as tardes pela TV Globo, e que dava dicas sobre os mais variados e populares games do Master System. Como resultado desse esforço, pode-se dizer que estes dois serviços de atendimento aos jogadores acabaram se complementando: enquanto que, na *Hot Line*, o jogador poderia solicitar ajuda sempre que julgasse necessário, no *Master Dicas* era a Tec Toy quem tomava a iniciativa de atender às expectativas de seus os consumidores, ao darem eles mesmos as dicas de seus games mais populares, criando, com isso, uma relação bem mais íntima com o seu público. Por fim, a manchete na parte inferior central, intitulada “Campanha custa US\$ 2 mi” (Folha de São Paulo, 1989c, p.1), comenta sobre as estratégias e custos de marketing, bem como sobre o público-alvo da Tec Toy. Segundo a reportagem, a

campanha teria início no dia 24 de setembro, ou seja, na mesma data em que o console chegaria às lojas, e envolveria mais de 1300 inserções em canais de TV e revistas (ibid.). Como naquela época era bastante comum associar videogames a brinquedos, o Master System foi primeiramente direcionado a crianças e adolescentes. Por esta razão, a intenção da Tec Toy era fazer com que essas inserções fossem veiculadas durante o período em que esses dois públicos provavelmente estivessem assistindo, além do horário nobre (ibid.). Devido ao fato de que o “horário infantil” geralmente se concentra no período da manhã, ao passo que o “horário dos adolescentes” normalmente se situa no período da tarde, essas inserções estariam presentes nos canais de TV praticamente o dia inteiro: primeiramente, elas alcançariam seus públicos-alvo durante a manhã e a tarde, a fim de que, durante o horário nobre, o produto pudesse ser apresentado aos pais, dando aos jovens a oportunidade de negociar com eles em uma posição vantajosa (Arnhold, 2010a), o que poderia aumentar significativamente as chances de serem bem sucedidos em suas barganhas.

Com um conjunto tão robusto de estratégias de marketing, pode-se dizer que seria apenas uma questão de tempo para que a Tec Toy se consolidasse como líder de mercado no Brasil. Mesmo com a competição contra os clones do NES, como o Phantom System, o Bit System, o Dynavision, o Top Game, o Hi-Top Game, entre outros, os quais, por não serem oficiais, podiam oferecer preços competitivos, as campanhas de marketing agressivas da Tec Toy, aliadas a uma grande variedade de games e acessórios para o Master System e à ausência da rival Nintendo (que só lançaria o NES oficialmente no Brasil em 1993, mesmo ano em que também lançou seu sucessor, o Super Nintendo), foram responsáveis pelo sucesso estrondoso que o Master System, e depois o Mega Drive, viriam a obter no Brasil. Como resultado, a Tec Toy (e, obviamente, também a Sega) acabaria por alcançar a liderança absoluta no mercado brasileiro de videogames, com uma participação no mercado de aproximadamente 85 por cento (ibid.) durante o auge da parceria no Brasil.

5.1.1. *Phantasy Star* (Sega, 1987; Tec Toy, 1991)

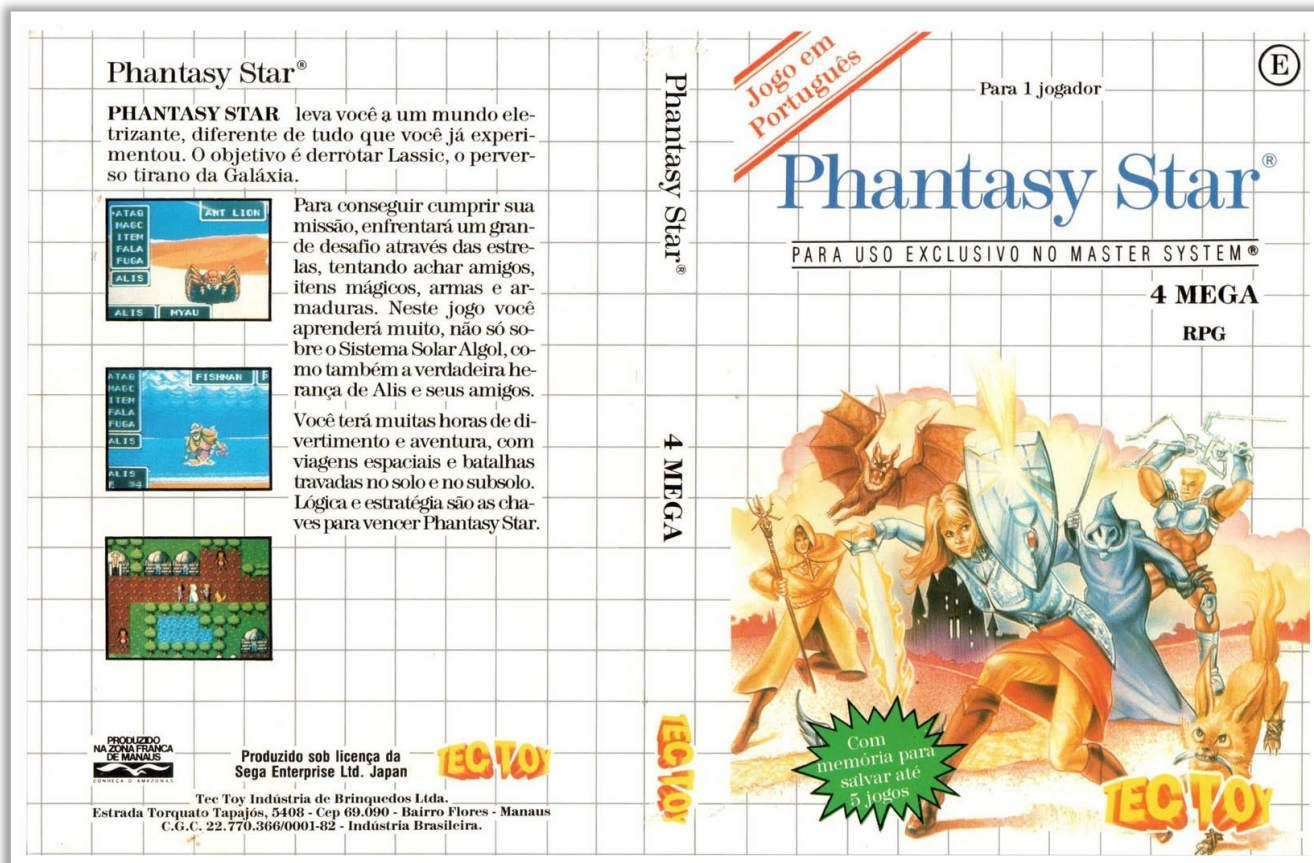


Imagem 01: imagem de capa e da contracapa da versão brasileira de *Phantasy Star*.

Uma prática comum no mercado empresarial consiste em, após atingir, estruturar e solidificar a liderança em seu segmento em um determinado mercado, uma empresa pode se sentir mais confortável para apresentar inovações. Embora o risco de insucesso sempre exista, o impacto negativo que isso pode causar é consideravelmente menor, visto que o modelo de negócio já está organizado e a participação no mercado se encontra consolidada. E o impacto positivo que as vendas dessas inovações podem proporcionar normalmente tende a compensar o risco. No caso da Tec Toy, após obter números significativos no Brasil (e sem um concorrente com tal nível de estrutura e organização à época), a empresa sentiu que havia chegado a hora de arriscar. E esse “risco” que a Tec Toy decidiu assumir viria a exercer uma influência poderosa sobre o hábito dos jogadores brasileiros daquele momento em diante. Afinal, ao examinar revistas de games daquela época, é possível observar uma certa tendência acerca dos gêneros de videogames mais populares entre os jogadores brasileiros e via-se que a nova aposta da Tec Toy ainda passava longe delas. A edição de junho de 1991 da revista *Videogame* (Videogame, 1991, núm. 4, p. 7) apresenta uma espécie de “Top 10” com os games de maior sucesso do NES e do Master System entre os jogadores no mês anterior, prática essa bastante comum nas revistas da época. Por meio dela, pode-se ter uma noção um pouco mais clara com relação à preferência do público brasileiro em termos de gêneros de videogames durante aquele período:

OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES

NINTENDO		MASTER SYSTEM	
The Simpsons: Bart vs. Space Mutants	1	Mickey Mouse: Castle of Illusion	
Teenage Mutant Ninja Turtles II	2	Michael Jackson's Moonwalker	
Yo! Noid	3	Super Monaco GP	
Mega Man III	4	California Games (Jogos de Verão)	
Double Dragon III	5	Double Dragon	
Astyanax	6	Shinobi	
Metal Storm	7	ESWAT	
Super Mario Bros. 3	8	Super Futebol	
Robocop 2	9	Alex Kidd in the Miracle World	
Castlevania III: Dracula's Curse	10	Kenseiden	

Fonte: pesquisa VIDEOGAME

Imagem 02: imagem aproximada da página 7 da revista *Videogame*, núm. 4, de junho de 1991, contendo os dez jogos mais populares do NES e do Master System entre jogadores brasileiros durante o mês de maio. Disponível em: <http://datassete.org/>

Um primeiro indicativo de popularidade presente nessa lista pode ser observado pela forte presença de jogos de plataforma, tanto na lista de jogos para o NES quanto na relação de games para o Master System. Os jogos de plataforma recebem este nome pelo fato de o personagem ter de pular em inúmeras plataformas presentes na tela para poder se deslocar pelos cenários. No decorrer do game, ele deverá derrotar os inimigos (geralmente, saltando sobre suas cabeças) enquanto se move pelas plataformas de modo a alcançar o final da fase. Esse processo se repete ao longo das diferentes fases até o momento de enfrentar um sub-chefe ou, após concluir todas as fases, o chefe final. Pela lista acima, vê-se que esse tipo de jogo era bastante apreciado pelo público brasileiro em geral, em especial pela presença de jogos que viriam a se tornar alguns dos grandes clássicos do gênero, como são os casos de *Super Mario Bros. 3* (Nintendo, 1988), *Alex Kidd in Miracle World* (Sega, 1986) e *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse* (Sega, 1991; Tec Toy, 1991). Outro aspecto interessante nesse sentido é o aparecimento, nessa lista, de inúmeros jogos “híbridos”, ou seja, games que também utilizam elementos de plataforma, mas que pendem mais para o lado da ação, privilegiando bem mais o confronto com os inimigos, em que as plataformas funcionam como um componente a mais na construção desse ambiente de combate. A

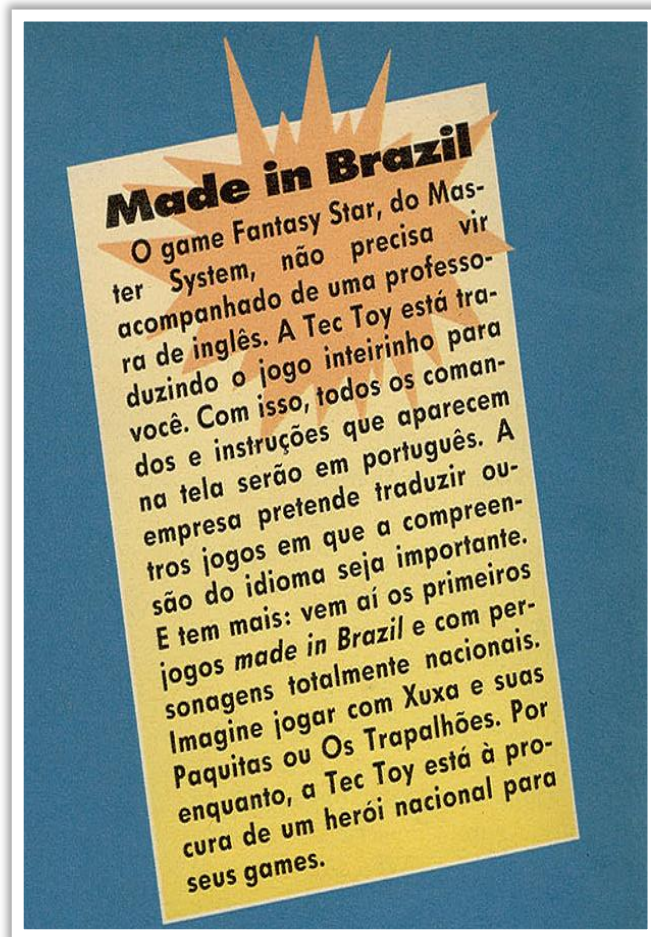
exemplo dos jogos de plataforma, games importantes do gênero ação/plataforma também marcam presença na referida lista, tais como *Mega Man 3* (Capcom, 1990), *Castlevania III: Dracula's Curse* (Konami, 1989) e *Shinobi* (Sega, 1987). Além deles, outro gênero que demonstra força na lista acima são os simuladores de esportes, mais especificamente na relação de jogos para o Master System. Os simuladores de esportes são assim chamados pelo fato de tentarem reproduzir nos videogames a prática de esportes reais, buscando “simular”, isto é, imitar todas as regras e características que os envolvem. Em um game de futebol, por exemplo, os desenvolvedores não apenas buscarão retratar da maneira mais aproximada que puderem todos os preceitos que cercam a prática do esporte, mas também, na medida do possível e dependendo de questões de licenciamento, apresentar jogadores, estádios e equipes e/ou seleções reais que disputam os campeonatos. Na lista em questão, pode-se ver a presença de três simuladores de esportes: o primeiro deles é *Super Monaco GP* (Sega, 1989), um simulador de Fórmula 1. O jogo se baseia na temporada de 1989 da Fórmula 1, com a presença dos circuitos que fizeram parte do calendário daquele ano, além da alusão às equipes e pilotos que dela participaram, muito embora, por questões de licenciamento, tenham aparecido com nomes fictícios; o segundo game que consta na lista é *California Games* (Sega, 1987), ou *Jogos de Verão* como também é conhecido no Brasil, que consiste na simulação de seis esportes: Skate, Surf, Patinação, Bicicross, Arremesso de Disco (Frisbee) e Footbag (um esporte em que o jogador deve controlar a bola com os pés sem deixar que a mesma toque no chão); e, por fim, a lista apresenta o game *Super Futebol* (Sega, 1987; Tec Toy, 1989), também conhecido como *World Soccer* na Europa e *Great Soccer* nos Estados Unidos. Como o título sugere, trata-se de um simulador de futebol, o que demonstra que a grande paixão que os brasileiros têm pelo esporte também refletia nos videogames (para maiores detalhes sobre games de futebol no Brasil, ver o item 5.4.1, sobre *Pro Evolution Soccer 2009*). Finalmente, um último gênero que se faz presente na lista da revista *Videogame* é o beat'em up. Os jogos de beat'em up são aqueles em que o personagem deve enfrentar os inimigos em lutas corpo-a-corpo utilizando principalmente socos e chutes (em alguns games, também podem ser usadas armas brancas, como facas, garrafas, tacos de beisebol, etc). De um modo geral, o gênero remete ao conceito de “briga de rua”, em que as armas do(s) personagem(ns) são basicamente seus punhos e pés. Sua premissa costuma ser bastante simples: o personagem deve avançar pela cidade e lutar contra os inimigos (geralmente membros de gangues) até chegar ao chefe final da fase, o qual deve ser derrotado para que se avance para o próximo estágio. Esse processo se repete pelos inúmeros estágios até que se chegue ao vilão principal do jogo, cuja derrota implicará na libertação da cidade do poder e influência desses gangsters. O gênero foi bastante popular no fim dos anos 1980 e início dos anos 1990, como demonstra a presença na lista de games como *Double Dragon* (Technōs Japan, 1987) e *Double Dragon III: The Sacred Stones* (Technōs Japan, 1991). Porém, o ápice de popularidade dos beat'em up no Brasil seria atingido pouco tempo depois, em especial após o lançamento no ocidente das séries *Streets of*

Rage (Sega, 1991) para o Mega Drive e *Final Fight*⁶⁹ (Capcom, 1989) para o SNES, ambas em setembro de 1991. Diante desse cenário, é possível perceber que os games de plataforma, ação/plataforma, simuladores de esportes e beat'em up estavam entre os gêneros de videogame mais populares entre os jogadores brasileiros naquela época. Por outro lado, os RPGs, a despeito de serem bastante populares no exterior, especialmente no Japão (“Gagá” Rob, 2009, p.27), eram praticamente desconhecidos no Brasil. Portanto, lançar *Phantasy Star* no Brasil seria uma decisão um tanto arriscada, haja vista que se tratava de um gênero praticamente “misterioso” para público brasileiro. Mas, novamente, a Tec Toy estava disposta a bancar o game e empreender todos os seus esforços para fazer dele um sucesso absoluto.

O primeiro passo dado pela Tec Toy para despertar o interesse do público para o game foi apresentar os RPGs para os jogadores brasileiros. Pelo fato de ser um gênero praticamente novo para o público brasileiro, a apresentação de *Phantasy Star* e do próprio gênero dos RPGs deu-se de modo progressivo. A primeira menção ao game foi realizada na primeira edição revista *Ação Games*, de maio de 1991, mais precisamente na seção “Shots” (*Ação Games*, 1991, núm. 1, p.8). Intitulada “Made in Brazil”, a pequena nota de canto de página traz a informação de que a Tec Toy estava traduzindo o jogo para o português, o que significava que todos os termos, mensagens e informações exibidas na tela estariam disponíveis no idioma (ibid.). Em uma época em que jogos em português eram raros, esse tipo de informação, embora fornecida de maneira bastante breve e concisa, já seria o suficiente para começar a despertar no jogador o interesse por conhecer o game, além de aguçar a sua curiosidade acerca de novas informações sobre ele. A nota se encerra com a informação de que a Tec Toy tinha planos para que aquele fosse apenas o primeiro de uma série de games voltados para o público brasileiro e que, para isso, a empresa estava a procura de um herói nacional, algo que levou a reportagem a especular nomes de pessoas/grupos famosos como possíveis personagens para os games da Tec Toy (ibid.). Observando-a como um todo, o aspecto mais interessante da nota da *Ação Games* é que o game foi apresentado com a grafia errada de *Fantasy Star*, ao invés do correto *Phantasy Star*, o que demonstra o quão pouco se sabia sobre o game até aquele momento⁷⁰ e que, de certa forma, reflete o pouco conhecimento e/ou interesse que se tinha pelos RPGs no Brasil de uma maneira geral.

⁶⁹ *Final Fight* foi originalmente lançado para arcades em 1989. Embora aclamado por público e crítica, o fato de que os jogos para arcades nem sempre recebiam o mesmo espaço dado aos games para consoles nas revistas especializadas, então principal método de difusão de informações relacionadas aos videogames, fez com que o game recebesse maior atenção por parte delas a partir de seu lançamento para o SNES, em 1991.

⁷⁰ O que pode soar um tanto estranho, visto que a versão original de *Phantasy Star* (em japonês) foi lançada em 1987, ao passo que a versão localizada para o inglês chegou ao mercado no ano seguinte. No Brasil, *Phantasy Star* seria lançado somente em 1991, quatro anos após o lançamento da versão original.




Imagens 03 e 04: imagem da página 8 da revista *Ação Games*, núm.1, de maio de 1991, contendo uma nota sobre *Phantasy Star* (imagem 03, à esquerda) e imagem aproximada da mesma página destacando a nota sobre o game (imagem 04, à direita). Disponível em: <http://datassete.org/>

Dois meses depois, em julho de 1991, foi a vez de a revista *Supergame*⁷¹ publicar, em sua primeira edição, a sua própria nota sobre o game, mais precisamente na seção “Superjogos” (*Supergame*, 1991, núm.1, p.16). Ao contrário do relato da *Ação Games*, cujo destaque se concentrou na localização do game para o português, a nota da *Supergame* forneceu as primeiras informações sobre o enredo de *Phantasy Star*. Primeiramente, o informe declara que o game se passaria no Sistema Solar de Algol e que o grande antagonista a ser derrotado atendia pelo nome de Lassic. Com isso, os jogadores passaram a conhecer os primeiros detalhes sobre a ambientação do jogo, bem como o objetivo principal que deveriam enfrentar. Logo em seguida, a nota volta suas atenções para algumas das missões que seriam encontradas ao longo do game, declarando que o jogador iria vivenciar uma grande quantidade de aventuras e possibilidades, com o intuito de encontrar amigos, armas, armaduras e itens mágicos (ibid.). Nesse trecho, a nota procura atentar para os objetivos “secundários” de *Phantasy Star*, igualmente importantes e fundamentais para a conclusão da missão principal. Em outras palavras, caso quisesse derrotar Lassic, o jogador deveria

⁷¹ Publicação que tratava sobre os games e produtos da Sega/Tec Toy

encontrar amigos para formar o seu próprio grupo de combate, além, é claro, de adquirir equipamentos cada vez mais fortes e resistentes que lhe permitissem enfrentar o antagonista em condições adequadas para vencê-lo. Já o trecho seguinte traz um pequeno vislumbre sobre aquela que é uma das principais características dos RPGs: o ganho de experiência. Segundo a nota, os pontos de experiência a serem adquiridos ao longo do jogo dependeriam da quantidade de batalhas que o jogador decidisse travar; quanto mais inimigos enfrentasse, maiores seriam os seus pontos de experiência (ibid.), o que o ajudaria a evoluir e fortalecer seus personagens, além de capacitá-los para duelos contra inimigos mais fortes. Caberia ao jogador avaliar se a batalha deveria ser travada, levando-se em consideração os níveis de experiência e força de seus personagens, os níveis correspondentes do inimigo e os pontos de experiência que uma vitória sobre tal oponente poderia lhe proporcionar. Por fim, a nota também destaca que o conteúdo linguístico também estaria disponível em português, embora o faça de modo mais discreto que a nota da *Ação Games*. O informe conclui trazendo uma mensagem que busca tranquilizar o jogador, ao afirmar que todas as informações em inglês contidas na tela do jogo estariam traduzidas, apesar de dar a entender que essa tradução estaria presente apenas no manual de instruções (ibid.), ao contrário da nota da *Ação Games*, que declara que todos os textos exibidos na tela seriam traduzidos para o português (Ação Games, 1991, núm. 1, p.8), algo que viria a se confirmar após o lançamento do game.



SUPERJOGOS

PHANTASY STAR

Você será lançado ao eletrizante Sistema Solar Algol e sua missão será derrotar o tirano Lassic, dominador da galáxia. Jogo de aventuras, participação ativa e possibilidades infinitas. Você tem que achar amigos, armas, armaduras e itens mágicos. Sua energia vai depender do número de batalhas que travar: elas lhe darão experiência de vida. E não se preocupe, todo aquele inglês que aparece na tela está traduzido no manual.

JOGOS OLÍMPICOS

Os maiores atletas do mundo estão reunidos aqui para participar dos jogos. Estádio lotado, todo mundo urrando, aguardando a quebra de recordes mundiais nas provas de natação, saltos ornamentais, ginástica e atletismo. Todas as modalidades são jogadas da mesma maneira, então você tem que ser super-rápido, usando as duas mãos. A ação é constante até a cerimônia de premiação.

PHANTASY STAR

Você será lançado ao eletrizante Sistema Solar Algol e sua missão será derrotar o tirano Lassic, dominador da galáxia. Jogo de aventuras, participação ativa e possibilidades infinitas. Você tem que achar amigos, armas, armaduras e itens mágicos. Sua energia vai depender do número de batalhas que travar: elas lhe darão experiência de vida. E não se preocupe, todo aquele inglês que aparece na tela está traduzido no manual.

Imagens 05 e 06: imagem da página 16 da revista *Supergame*, núm.1, de julho de 1991, contendo uma nota sobre *Phantasy Star* (imagem 05, à esquerda) e imagem aproximada da mesma página destacando a nota sobre o game (imagem 06, à direita). Disponível em: <http://datassete.org/>

Olhando retrospectivamente, vê-se que ambas as notas serviram como uma espécie de introdução, oferecendo uma pequena amostra do que o jogador poderia esperar tanto de *Phantasy Star* como dos próprios RPGs de um modo geral. Como se aproximasse o lançamento do game, porém, via-se que a quantidade de informações disponibilizadas sobre o game e seu respectivo gênero até então ainda era bastante reduzida para que exercesse uma influência decisiva sobre o jogador no momento de adquirir o game quando fosse lançado. Era necessário prover mais subsídios sobre o novo gênero, de modo a permitir que o jogador “comprasse a ideia”, para que, a partir disso, fosse possível atrair a atenção do público para o jogo. Assim, na edição de setembro de 1991 da revista *Supergame* (*Supergame*, 1991, núm.3, p.24-29), há uma reportagem especial de seis páginas contendo uma descrição com as principais características dos RPGs.



Imagem 07 e 08: imagens digitalizadas das páginas 24 (imagem 07, à esquerda) e 25 (imagem 07, à direita) da revista *Supergame*, núm. 3, de setembro de 1991, contendo uma reportagem que apresenta os RPGs aos jogadores brasileiros. Disponível em: <http://datassete.org/>

Sob o título de “Os Quebra-Cabeças dos Aventureiros. A onda mundial de Role Playing Games estoura na nossa praia” (ibid., p.24), a reportagem apresenta ao leitor os conceitos principais de um RPG. Logo no início, o texto já deixa claro o tipo de abordagem que o jogador deveria empreender ao jogar um game desse gênero: “frieza para matar, cérebro para raciocinar e reflexos para fugir” (ibid.). Em virtude da influência que outros gêneros mais populares no Brasil (vistos acima) exerciam sobre os jogadores brasileiros, cujas premissas basicamente envolviam a ideia de ação, de ir para cima dos inimigos e de pressionar botões rápida e continuamente a fim de derrotá-los, o texto traz duas palavras que resumem bem a alma de qualquer RPG (embora o texto em si não se aprofunde muito nelas): estratégia e interação. Nos RPGs, o ritmo de jogo é bem mais cadenciado do que em outros gêneros e o sistema de batalha possui um perfil bem diferente e mais complexo do que aquele de simplesmente avançar e atacar. O jogador, agora, deve pensar e avaliar suas ações com muito cuidado, selecionando os golpes/magias de sua preferência para cada um de seus personagens, para, desse modo, elaborar a estratégia mais eficaz para derrotar seu oponente. E, visto que cada inimigo possui características diferentes, o jogador precisa desenvolver estratégias mais diversificadas, que variam de acordo com o desafio a ser enfrentado (alguns inimigos, por exemplo, mostram-se mais resistentes ao fogo, de modo que lançar alguma magia com esse elemento tende a causar danos praticamente nulos). Além disso, o jogador deve ter plena ciência se realmente está apto a enfrentar determinado inimigo. Isso porque, como se viu anteriormente, os RPGs possuem um sistema de evolução de personagens, os quais adquirem pontos de experiência à medida que derrotam os inimigos, tornando-se cada vez mais fortes. Durante os jogos, é bastante comum que um jogador, cujo personagem ainda não tenha conquistado muitos pontos de experiência e, portanto, ainda não possua um nível de força suficientemente alto, encontre um oponente mais forte e que pode lhe oferecer, dentre outras recompensas, vários pontos de experiência que lhe permitam evoluir seu personagem. Sob tais circunstâncias, cabe ao jogador avaliar se está forte o bastante para enfrentar tal inimigo, correndo o risco de ser derrotado, ou se deve fugir das batalhas mais desafiadoras e adquirir mais força contra inimigos mais fracos, para, só então, lutar contra um adversário mais poderoso em uma condição mais igualitária. Já no que diz respeito à interação, o texto procura incutir no jogador a ideia de se relacionar com os demais personagens. Agora, ao invés de avistar um personagem e simplesmente pensar em atacá-lo, algo comum em outros gêneros, o jogador deve interagir com os *NPCs*⁷², que costumam carregar consigo informações valiosas que podem ajudar o jogador durante a sua jornada. Afinal, ao contrário do que ocorria em outros gêneros naquela época, em que a ação basicamente se sobrepunha ao conteúdo linguístico, nos RPGs cada informação é importante, pois geralmente contém uma pista, uma dica sobre determinado mistério que cerca a narrativa do jogo. Assim que todo o “quebra-cabeça” é montado, o jogador terá todos os subsídios de que precisa para desvendar tal enigma e

⁷² Non-Playable Characters (“Personagens Não Jogáveis/Controláveis”). São personagens que estão presentes no game e, muitas vezes, possuem informações importantes para o desenrolar da narrativa, mas não podem ser controlados pelo jogador.

prosseguir no jogo. O objetivo aqui é incentivar o jogador a estabelecer diálogos com as pessoas que encontra, a fim de coletar as informações necessárias que possam ajudá-lo a superar os principais obstáculos e, dessa forma, concluir sua jornada com sucesso. Em suma, a reportagem deseja que o jogador apreenda esses dois conceitos básicos para desfrutar de um RPG de maneira plena. Juntamente com essa explicação, a reportagem traz também uma tabela com detalhes sobre os gêneros de videogames e suas principais características (ibid., p.26), além de alguns exemplos de jogos do gênero (ibid., p.26-29). É interessante notar que o desenho que ocupa as páginas 24 e 25 (imagens 07 e 08), que ilustra a reportagem, é exatamente o mesmo que figurava a capa da versão americana de *Phantasy Star*, e que também estamparia a capa da versão brasileira do game quando de seu lançamento dali a um mês (ver imagem 01). Ao mesmo tempo em que procura familiarizar o jogador com o gênero, a reportagem apresenta *Phantasy Star* como um legítimo representante dos RPGs (ibid., p. 26), criando, assim, um elo indissociável entre o game e o gênero, já preparando o terreno para a subsequente recepção bem sucedida de *Phantasy Star* no mercado brasileiro.

Em outubro de 1991, mês de lançamento de *Phantasy Star* no Brasil, foi a vez da revista *Videogame* apresentar a sua reportagem. Assim como já ocorrera na *Supergame*, a revista também trouxe uma matéria especial contendo uma explanação sobre algumas características presentes nos RPGs (Fittipaldi, 1991, p.72-74). Contudo, a *Videogame* também acabaria voltando suas atenções para o lançamento de *Phantasy Star*, o que resultou em uma reportagem especial de três páginas com informações sobre o enredo, dicas e outros detalhes sobre o game (Videogame, 1991, núm. 7, p.51-53). Com relação ao primeiro caso, a matéria da *Videogame* começa explicando o significado do termo RPG para o público brasileiro, para que, a partir disso, possa fornecer outros detalhes sobre o gênero.



Imagem 09 e 10: imagens digitalizadas das páginas 72 (imagem 09, à esquerda) e 73 (imagem 10, à direita) da revista *Videogame*, núm. 7, de outubro de 1991, contendo uma reportagem que apresenta os RPGs aos jogadores brasileiros. Disponível em: <http://datassete.org/>

Após introduzir o termo original *Role-playing game*, a matéria passa então a “ligar os pontos”, isto é, passa a associar cada um dos vocábulos entre si até chegar à reconstrução global do termo, procurando, com isso, trazer uma melhor compreensão sobre todo o conceito que envolve o termo RPG, de modo a oferecer ao jogador uma visão mais clara daquilo que ele iria encontrar em games do gênero:

RPG é como vem sendo chamado o role-playing game [...] Role, em inglês, significa papel - o papel do ator de cinema ou teatro que vai ser representado. Role playing nada mais é, portanto, do que representar um papel. E, como game todos nós sabemos o que significa, fica fácil “sacar” que RPG nada mais é que um jogo no qual se representa um papel. (Fittipaldi, 1991, p. 73).

Assim como a matéria da *Supergame*, a reportagem da *Videogame* também procura fazer o contraponto entre a ação, encontrada em outros gêneros, e o raciocínio, necessário para ser bem sucedido nos RPGs. Isso fica claro quando, logo após a introdução, o texto diz que “trata-se de um tipo de jogo no qual o raciocínio é fundamental” (ibid.). Com efeito, como a reportagem bem lembra, os RPGs são um gênero no qual a narrativa está repleta de decisões a serem tomadas. Ao assumir o papel de um personagem, o jogador deverá tomar uma série de decisões que poderão influenciar de maneira decisiva o curso que a narrativa irá tomar. Por isso, as escolhas devem ser efetuadas meticulosamente, com vistas a evitar que uma eventual decisão precipitada possa vir a arruinar toda uma jornada. A matéria também faz questão de opor esse conceito de raciocínio com toda a ação encontrada em outros tipos de gêneros. Como sucede na reportagem da *Supergame*, o texto lembra que a duração de um RPG costuma ser bem maior que a de games pertencentes a outros gêneros (ibid.) e que, portanto, possui um ritmo bem mais lento. Em função disso, elementos comuns a um game de ação como rapidez, impulsividade, agressividade, combates corpo-a-corpo são pouco úteis em um RPG. Como o texto insiste em lembrar, “a ação, que depende muito mais da coordenação de movimentos e habilidade, foi substituída pela inteligência e pela lógica” (ibid.), seguindo uma linha bastante semelhante ao conceito de estratégia visto acima. A noção de interação também foi lembrada pela reportagem da *Videogame*. De um modo semelhante ao que se viu na *Supergame*, a matéria procura estimular o jogador a dialogar com os personagens espalhados por todas as cidades do game, em busca de pistas que possam ajudá-lo a resolver determinado enigma (ibid.). Para a revista, “dependendo da interpretação dessas pistas, você encontra seu inimigo ou não” (ibid.), ou seja, a interação é fundamental para o próprio andamento do jogo, visto que somente o conjunto de informações coletadas e a sua devida compreensão permitirão ao jogador encontrar o que procura e, assim, prosseguir no jogo sem grandes complicações. Um último aspecto abordado pela reportagem (e que recebeu pouca atenção na matéria da *Supergame*) diz respeito à presença de menus, algo pouco comum em games de outros gêneros. Menus são uma parte essencial de qualquer RPG, podendo ser utilizados para as mais variadas funções, como combate, escolha de armas/equipamentos, evolução dos personagens, entre outras. E é exatamente esse tipo de interação com os menus nos mais diversos contextos que a matéria pretende apresentar ao jogador. Inicialmente, a reportagem faz uma pequena introdução sobre o que é um menu, provavelmente pelo fato de que nem todos os jogadores estavam familiarizados com esse tipo de menu, nem tampouco com a função que ele adquire em um RPG. Afinal, nos gêneros mais populares entre os brasileiros, a presença dos menus basicamente se limitava aos menus iniciais dos jogos, permitindo ao jogador ajustar opções como idioma, níveis de dificuldade e a inserção de *passwords*⁷³, dentre outros elementos. Essas escolhas, geralmente realizadas antes de o jogo ser iniciado, faziam com que o impacto que esse tipo de menu produzia no *gameplay* fosse menor (embora importante,

⁷³ O *Password* é uma espécie de senha fornecida pelo game ao jogador após este concluir determinada fase, para que ele, caso precise desligar o videogame, possa inseri-la e retornar ao jogo do ponto em que havia parado.

principalmente no tocante aos níveis de dificuldade) do que em um RPG, em que cada decisão importante que o jogador deve efetuar no jogo se baseia nas opções que lhe são apresentadas pelo menu. Nessa linha, a matéria busca destacar a importância dos menus para um RPG, explicando que “nele, são apresentadas diversas opções para que o jogador escolha uma, exatamente como faria diante de um cardápio em um restaurante” (ibid., p. 74). A seguir, o texto apresenta brevemente alguns tipos de menus comumente encontrados em RPGs e o que pode ser realizado em cada um deles. O primeiro tipo de menu mencionado na matéria é o que permite controlar o equipamento do personagem⁷⁴. Ao acessá-lo, “você poderá se equipar para um combate, trocando a armadura, usando determinadas armas, aumentando seu poder em magia, e tudo o mais que possa imaginar (ibid.). Como se vê, esse tipo de menu proporciona ao jogador a oportunidade de interagir com seu equipamento, podendo definir as armas, armaduras e magias que pretende utilizar durante suas missões no game. Conforme avança no game e adquire equipamentos mais fortes, maiores serão as possibilidades de escolha do jogador, podendo, dentre outras alternativas, manter nos menus apenas suas armas, armaduras e magias mais poderosas, descartando ou vendendo aquilo que não planeja mais utilizar. Dependendo do RPG, também existem menus que permitem criar/melhorar suas armas e armaduras, algo que pode ser feito simplesmente coletando ou comprando os itens necessários no decorrer do jogo. Nessa mesma linha, há também certos menus que dão ao jogador a oportunidade de mesclar itens para criar poções, as quais adquirirão as mais diversas funções, como, por exemplo, curar o personagem, aumentar a resistência do personagem a determinado elemento (como fogo ou gelo), ou ainda aumentar o nível de força ou de magia do personagem temporariamente. Outro tipo de menu abordado na matéria trata da movimentação do personagem pelas mais diversas localidades presentes no game. Esse é um menu mais simples (que também existe em games de outros gêneros, principalmente os mais modernos), que trata especificamente de uma eventual viagem do jogador para outra cidade, país ou planeta distante do lugar onde o personagem se encontra atualmente. É uma espécie de “viagem rápida”, em que o jogador é levado diretamente ao local aonde deseja ir, sem ter de conduzir “manualmente” o personagem por todo o caminho, uma jornada que pode se tornar bastante tediosa dependendo da distância a ser percorrida. Finalmente, a reportagem conclui sua exposição sobre os menus descrevendo o chamado menu de combate (ou menu de batalha). O texto em si aborda pouco esse tipo de menu, preferindo utilizar uma missão de *Phantasy Star* como uma espécie de ilustração sobre o funcionamento do menu, mais precisamente a batalha entre Alis e Medusa, em que o jogador pode selecionar a opção “atacar” caso queira lançar um ataque contra Medusa (ibid.). De fato, o menu de combate dispõe de uma série de opções que o jogador pode selecionar para elaborar a melhor estratégia para derrotar o inimigo

⁷⁴ Dependendo do RPG, há casos em que um único menu abriga armas, armaduras e magias, enquanto que, em outros, existem menus que acomodam cada um desses itens separadamente.

que o desafia. Geralmente, esses menus oferecem uma opção comumente chamada de “atacar⁷⁵”, caso o jogador deseje travar um combate direto com seu inimigo. Ao escolher essa opção, o personagem irá efetuar um movimento de ataque contra o oponente utilizando a arma selecionada pelo jogador antes da batalha. Outra possibilidade que costuma constar em qualquer menu de combate é a opção “magia”. Como o próprio nome diz, essa opção permite que o jogador utilize qualquer magia que tenha aprendido ao longo do game. Esse uso pode variar de acordo com o desenrolar da batalha: o jogador poderá optar por lançar uma magia para atacar o inimigo ou, se julgar que seus pontos de vida ou de seus aliados estejam no fim, pode lançar, por exemplo, uma magia de cura, a qual irá restaurar a sua energia de maneira parcial ou integral. Uma terceira alternativa presente no menu é a opção “fugir”, que oferece ao jogador a oportunidade de abandonar a batalha. Essa opção normalmente é utilizada quando um personagem que ainda não atingiu um nível de experiência suficiente para torná-lo forte se depara com um inimigo mais poderoso, o que faz com que as chances de ser derrotado aumentem consideravelmente, transformando um eventual combate em uma “missão suicida”. Ainda existem outras opções que podem variar de acordo com a proposta do game, como, por exemplo, a opção “falar”, cujo objetivo é tentar tirar alguma informação do inimigo que possa vir a ser útil para o jogador no restante do game, ou ainda a opção “roubar”, a qual, quando selecionada, faz com que o personagem efetue um movimento de ataque com o intuito de tentar furtar algum item que o inimigo possua e que possa ajudar o jogador em missões futuras.

Como se viu acima, a *Videogame* também trouxe uma matéria especial de lançamento de *Phantasy Star* (Videogame, 1991, núm. 7, p.51-53). Por ser uma reportagem que cobriu o lançamento do game, o texto trouxe mais informações sobre o enredo do game do que a nota da *Supergame* vista acima. De modo semelhante à nota da *Supergame*, a matéria também cita que a história do game se passava no Sistema Solar de Algol. Contudo, o texto vai além e acaba por fornecer o nome dos planetas que o compõem e que poderiam ser visitados pelo jogador: Palma, Motávia e Dezori (ibid., p.51). O texto traz também maiores informações sobre o antagonista Lassic e os eventos que servem como premissa à narrativa de *Phantasy Star*. Segundo a matéria, Lassic, o rei de Algol, era um bom governante que acabou por corromper-se, sendo diretamente responsável pela decadência do Sistema e pelo surgimento dos monstros (ibid.). Houve uma tentativa de rebelião contra Lassic, a qual acabaria sufocada pelos seguidores do rei e que culminaria na morte do líder rebelde, o jovem Nero (ibid.). Encerrada essa exposição, a reportagem menciona, pela primeira vez, o nome da protagonista do jogo: Alis, a irmã de Nero. Além disso, a matéria dá as primeiras informações sobre uma das primeiras missões do game. Pouco antes de sua morte, Nero pede a Alis que continue sua luta e que encontre um homem chamado Odin, o qual a ajudaria a combater Lassic e livrar Algol da influência maligna do rei (ibid.). Após essa

⁷⁵ Os nomes das opções presentes no menu de combate podem variar de acordo com o RPG.

introdução, a matéria da *Videogame* ainda fornece algumas dicas sobre algumas das missões que o jogador encontraria no game, chegando, inclusive, a explicar como realizar algumas delas. Com essa pequena apresentação, o texto traz um panorama sobre o contexto narrativo do game, provendo ao jogador subsídios suficientes para que ele decida se deve adquirir o game ou não.

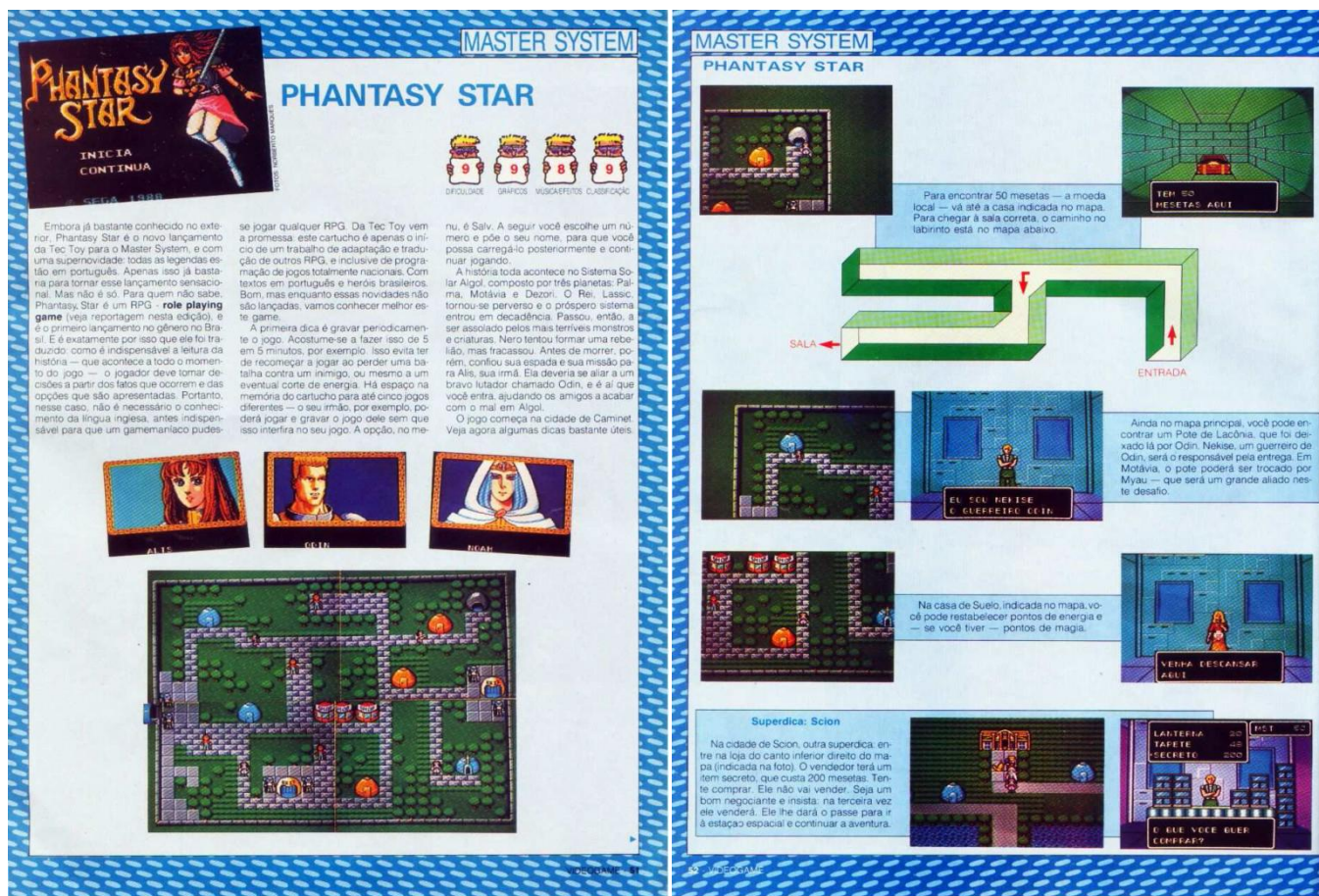


Imagem 11 e 12: imagens digitalizadas das páginas 51 (imagem 11, à esquerda) e 52 (imagem 12, à direita) da revista *Videogame*, núm. 7, de outubro de 1991, contendo uma reportagem especial sobre o lançamento de *Phantasy Star* no Brasil. Disponível em: <http://datassete.org/>

Mas talvez o principal destaque da reportagem da *Videogame* sobre *Phantasy Star* tenha sido o fato de o game estar disponível em português. Logo na capa da revista, já é possível notar algo nesse sentido: sob o título “Phantasy Star: o primeiro master todo em português” (ibid., p.1), a pequena nota procura chamar a atenção do jogador para o fato de que esse é o primeiro game para Master System a ser disponibilizado em português brasileiro, já preparando o terreno para desenvolver mais o assunto ao longo da revista. Nem mesmo durante a reportagem sobre os RPGs, a qual, teoricamente, serviria apenas para fazer uma introdução sobre o gênero, o lançamento de *Phantasy Star* em português passaria batido. Durante sua explanação sobre os menus, a matéria lembra que, pelo fato de a narrativa e o *gameplay* de um RPG estarem atrelados ao conteúdo linguístico, seria necessário um bom conhecimento da língua inglesa (Fittipaldi, 1991, p.74), a fim de poder utilizar os menus com uma maior desenvoltura. Mais adiante,

porém, o texto atenta para o fato de que, embora jogar o game em inglês pudesse vir a ser uma boa maneira para praticar o idioma, o jogador não deveria se preocupar tanto com isso, uma vez que “já existe uma versão do Phantasy Star para o Master System totalmente em português, lançada no Brasil pela Tec Toy” (ibid.). Seria, contudo, na reportagem especial de lançamento de *Phantasy Star* (Videogame, 1991, núm. 7, p.51-53) que o fato viria a ganhar o devido destaque, ocupando boa parte do texto da página 51. Logo no início, o novo lançamento da Tec Toy apresenta uma “supernovidade: todas as legendas estão em português” (ibid., p.51). Conforme já mencionado anteriormente, em um mercado onde a maioria esmagadora dos games estava disponível apenas em inglês e, em menor medida, em japonês, e onde imperava uma grande escassez de jogos em português, esse tipo de informação causaria um grande impacto entre os jogadores, o que, por si só, já bastaria para atrair a atenção deles para o game. Em seguida, a matéria retoma a questão dos RPGs serem dependentes do conteúdo linguístico, o que justificaria a tradução de todos os textos do game. De acordo com a matéria, “Phantasy Star é um RPG [...] E é exatamente por isso que ele foi traduzido: como é indispensável a leitura da história - que acontece a todo momento do jogo - o jogador deve tomar decisões a partir dos fatos que ocorrem e das opções que são apresentadas” (ibid.). Com essa explicação, a reportagem busca mostrar ao jogador que, ao contrário da maioria dos games que já havia jogado, a barreira do idioma já não seria mais um problema. Antes restritos apenas a quem sabia inglês, pela primeira vez o jogador teria a oportunidade de experimentar e vivenciar um game em seu próprio idioma. Não seria mais necessário, caminhar de um lado para o outro tentando adivinhar o que deveria fazer; a partir de agora, ele teria todas as informações necessárias em português para compreender tudo o que se passa no game e poder usufruir dele de maneira plena. A matéria termina traçando um panorama sobre possíveis novos games em português, baseado nas próprias palavras da Tec Toy. Assim como já havia afirmado na nota da *Ação Games* acima, a empresa planejava lançar outros games em português, com personagens conhecidos do público brasileiro. A reportagem repercute essa informação, afirmando que a promessa da Tec Toy era a de que *Phantasy Star* seria apenas o primeiro de uma série de jogos voltados para o público brasileiro, com legendas em português e heróis nacionais (ibid.), compromisso que viria a ser cumprido nos anos seguintes (ver item 5.2.2).

Após toda essa apresentação, *Phantasy Star* foi lançado oficialmente no Brasil em outubro de 1991. Se por um lado a versão brasileira representou uma quebra de paradigma ao lançar um game em português em uma época em que nem todos se arriscavam a fazê-lo, ela trouxe consigo inúmeros desafios para a equipe responsável pela localização, o que requereu dela uma boa dose de esforço e criatividade (“Gagá” Rob, 2009, p.27). Na realidade, tais desafios já haviam surgido durante o processo de localização do game do japonês para o inglês, algo que, obviamente, acabaria tendo reflexos também na versão brasileira. Um dos primeiros problemas com os quais lidar diz respeito à diferença de alfabetos e o impacto que isso teria na relação entre os termos a serem utilizados e o limite de caracteres disponível

para cada um deles. Como se sabe, a língua japonesa utiliza três alfabetos: o *kanji* (漢字), os famosos ideogramas ou caracteres chineses e que são utilizados em boa parte das palavras do japonês, como em substantivos, radicais de verbos e adjetivos, nomes próprios japoneses (ou estrangeiros que tenham se originado a partir do *kanji*), entre outros usos; o *hiragana* (平仮名 em *kanji*, ひらがな em *hiragana*), utilizado para grafar flexões verbais e adjetivas, partículas (caracteres posicionados após determinada palavra, cujo objetivo é definir a função gramatical que a mesma irá assumir na frase) ou outras palavras que não possuam um *kanji* específico para si; e o *katakana* (片仮名 em *kanji*, かたかな em *hiragana*, カタカナ em *katakana*), usado para reproduzir palavras provenientes de línguas estrangeiras ou expressões onomatopéias. Como, no final dos anos 1980 e início dos anos 1990, a tecnologia ainda era limitada se comparada aos dias de hoje, inserir os três alfabetos nos textos de um game era uma tarefa praticamente impossível, já que a memória disponível nos cartuchos ainda era bastante pequena para comportar uma quantidade tão grande de caracteres e, ao mesmo tempo, todos os outros elementos do jogo. A prática mais comum nesses casos era optar por um dos alfabetos, escolha essa que geralmente recaía sobre o *hiragana* ou o *katakana*, devido ao número menor de caracteres que esses alfabetos possuem em relação ao *kanji*. Em *Phantasy Star*, o alfabeto escolhido foi o *katakana*, o qual foi utilizado em todos os textos da versão japonesa do game, a exceção da primeira *cutscene*, cujos textos contaram com seis *kanji*, usados para descrever a data e os locais onde teriam início a história do jogo, e os termos *Start*, *Continue*, *HP*⁷⁶ e *MP*⁷⁷, todos mantidos em inglês. Ao contrário do alfabeto latino, em que cada caractere representa um fonema, cada letra do *katakana* em geral representa uma sílaba⁷⁸, o que confere a seus caracteres a capacidade de reproduzir pelo menos dois fonemas (é possível, inclusive, encontrar até três fonemas, como em ツ ['tsu]). Esse sistema predominantemente silábico do *katakana* (assim como do *hiragana*) permite ao idioma japonês grafar palavras com uma quantidade maior de fonemas utilizando

⁷⁶ Abreviação de *Health Points* (literalmente “Pontos de Saúde”), que indica a quantidade de pontos de vida que o personagem possui. Em *Phantasy Star*, o termo foi traduzido como *Pontos de Força*, muito embora a tradução mais comum atualmente seja *Pontos de Vida*.

⁷⁷ Abreviação de *Magic Points* (“Pontos de Magia/Mágica”), que indica a quantidade de pontos de magia que o personagem possui. Em *Phantasy Star*, o termo foi traduzido como *Pontos de Mágica*, ocorrência até certo ponto comum nos RPGs, a despeito de o termo mais difundido nesse sentido seja *Pontos de Magia*.

⁷⁸ As exceções a essa regra se dão com as letras ア, イ, ウ, エ, オ, ヌ, que representam apenas um fonema cada (/a/, /i/, /u/, /e/, /o/, /n/, respectivamente).

um número menor de letras⁷⁹. No caso dos videogames e, em especial, na versão original em japonês de *Phantasy Star*, isso se mostrou bastante útil, uma vez que possibilitou uma maior versatilidade na escolha das palavras a serem adotadas e a sua respectiva acomodação dentro dos textos do game, principalmente no que se refere aos menus, os quais, ainda hoje, costumam possuir limites de caracteres bem mais rígidos do que outros tipos de textos. É possível observar esse fenômeno com maior clareza ao examinar o menu de combate da versão japonesa de *Phantasy Star*:



Imagem 13: imagem do menu de combate da versão japonesa de *Phantasy Star*.

Como se vê pela imagem acima, os menus foram dispostos nas extremidades esquerda, inferior e superior da tela, sendo assim organizados de modo a deixarem uma área suficientemente grande da tela para que fossem exibidos os inimigos e os cenários de fundo. Cada um dos três menus presentes na tela possuem informações importantes, mas somente o menu à esquerda é interativo, ou seja, é o único em que o jogador pode acessar e realizar as suas escolhas. Os dois menus restantes são basicamente informativos, cujo objetivo é munir o jogador com os subsídios necessários para que possa avaliar as condições em que se encontram seus personagens perante o inimigo, a fim de, com isso, tomar a decisão que ele julga mais apropriada para conduzir a batalha. O menu situado na parte inferior da tela contém detalhes sobre as

⁷⁹ No caso dos *kanji*, o número de fonemas por caractere pode ser ainda maior, visto que eles costumam representar conceitos e não apenas sílabas. O caractere para o pronome “eu”, por exemplo, é 私 (わたし em *hiragana*, *Watashi* no alfabeto latino), termo esse constituído por três sílabas e seis fonemas.

condições de cada personagem: os nomes de cada um dos protagonistas se encontra na parte de cima do referido menu, enquanto que, logo abaixo, encontram-se a quantidade de pontos de vida (*HP*) e pontos de magia (*MP*) que cada um deles possui no início da batalha. Já o menu posicionado na parte superior da tela traz informações sobre o inimigo, de um modo bem semelhante ao menu anterior: a caixa do menu na região mais central da tela apresenta o nome do inimigo, ao passo que a caixa mais à direita dá a quantidade de pontos de vida do inimigo, sendo que a repetição dos números indica a quantidade de inimigos presentes para a batalha (no caso da imagem 13, como o termo *HP 93* aparece duas vezes, isso significa que há dois inimigos com 93 pontos de vida). Por fim, o menu do lado esquerdo da tela mostra o menu de combate propriamente dito, exibindo todas as opções que o jogador tem à sua disposição para selecionar durante a batalha. Analisando-se cada um dos três menus, pode-se perceber que a equipe de desenvolvimento estabeleceu limites de caracteres diferentes para cada um deles. O menu de combate e o menu de informações dos personagens foram limitados a quatro caracteres cada (no último caso, esse limite se refere aos nome dos protagonistas). À primeira vista, esse limite pode parecer extremamente rígido, pois a possibilidade de inserir apenas quatro caracteres restringiria bastante o número de termos a serem utilizados. Contudo, o fato de a grande maioria de caracteres do *katakana* representar sílabas faz com que o japonês possa utilizar palavras foneticamente mais longas e, ao mesmo tempo, ortograficamente mais curtas. Isso veio a ser mais do que suficiente para que fosse possível incluir os termos japoneses em um espaço bastante restrito sem a necessidade de abreviações. No caso do menu de combate, embora os cinco termos tenham utilizado entre três e quatro caracteres, estando, portanto, dentro do limite de caracteres permitido, todas as palavras possuem entre seis e sete fonemas, como mostra a tabela abaixo:

Tabela 01 - Menu de Combate (Versão Japonesa)

Japonês (<i>Katakana</i>)	Japonês (Alfabeto Latino)	Português (Tradução)	Função do Comando	Nº de caracteres	Nº de fonemas
タタカウ	<i>Tatakau</i>	Lutar	Atacar o inimigo com a arma selecionada	4	7
マジック	<i>Majikku</i>	Mágica, Magia	Lançar uma magia	4	7

アイテム	<i>Aitemu</i>	Item	Usar um item	4	6
ハナス	<i>Hanasu</i>	Falar	Falar com o inimigo em busca de dicas	3	6
ニゲル	<i>Nigeru</i>	Fugir, Escapar	Fugir da batalha	3	6

Dos cinco termos presentes no menu de combate, o que possui a menor diferença entre o número de fonemas e o número de caracteres é アイテム ['a.i.te.mu⁸⁰], que possui seis fonemas distribuídos em quatro caracteres. Ainda assim, esse número pode ser considerado relevante, já que representa uma quantidade de fonemas cinquenta por cento maior do que o de caracteres. Os números observados nos outros termos são ainda mais significativos. Os termos タタカウ [ta.ta.'ka.u⁸¹] e マジック ['ma.dzi.k:u⁸²], apresentam três fonemas a mais do que o número de caracteres, o que representa um aumento de setenta e cinco por cento na quantidade de caracteres usados para grafá-los, ao passo que os dois termos restantes (ハナス [ha.'na.su⁸³] e ニゲル [ni.ge.'ru⁸⁴]) possuem duas vezes mais fonemas em relação ao número de caracteres utilizados. Isso permitiu, por exemplo, que os três verbos presentes no menu fossem inseridos em suas flexões canônicas, isto é, na forma em que costumam aparecer nos dicionários do idioma (forma que em japonês é conhecida como 辞書形 ou *jisho-kei*, literalmente “forma do dicionário” em português), com a ressalva de que provavelmente estariam escritos em *kanji* e *hiragana*⁸⁵ caso também fosse possível inserir ambos os alfabetos no jogo. Já os termos アイテム e マジック seriam grafados em *katakana* independentemente das circunstâncias, visto que se tratam de palavras importadas de um idioma estrangeiro (no caso, do inglês). Um aspecto interessante nesse sentido

⁸⁰ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Aitemu* não foram consideradas.

⁸¹ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Tatakau* não foram consideradas.

⁸² Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Majikku* não foram consideradas.

⁸³ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Hanasu* não foram consideradas.

⁸⁴ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Nigeru* não foram consideradas.

⁸⁵ Em japonês, a forma canônica com que os verbos citados seriam grafados se dá da seguinte forma: 闘う (*Tatakau*), 離す (*Hanasu*) e 逃げる (*Nigeru*).

reside no fato de que ainda que as versões foneticamente transliteradas de *Item* e *Magic* para o *katakana* possuam um número maior de fonemas, o número de caracteres utilizados no japonês é igual ou inferior aos utilizados em inglês: *Item* ['ai.təm⁸⁶] possui cinco fonemas e é grafado com quatro caracteres, enquanto que seu correspondente em japonês アイテム possui um fonema a mais, sendo, porém, escrito com os mesmos quatro caracteres; já *Magic* ['mæ.dʒik⁸⁷] conta com seis fonemas, grafados por meio de cinco caracteres, ao passo que マジック dispõe de sete fonemas (um a mais que seu equivalente em inglês) mas, por outro lado, é escrito com um caractere a menos do que na língua inglesa. Esse detalhe, à priori desprezível, viria a fazer grande diferença durante o processo de localização do jogo para as línguas ocidentais, principalmente no que se refere ao termo *Magic*, como será visto no parágrafo seguinte.

Essa capacidade da língua japonesa de grafar um grande número de fonemas utilizando uma quantidade menor de caracteres, acabaria por transformar a localização de *Phantasy Star* em uma tarefa sobremaneira desafiadora. Diferentemente do japonês, idiomas que utilizam o alfabeto latino, ou seja, a grande maioria das línguas ocidentais, não possuem a mesma flexibilidade para reproduzir fonemas com poucos caracteres como a demonstrada pela língua nipônica. Isso porque, em linhas gerais, uma característica observada no alfabeto latino é a de que um caractere costuma ser igual a um fonema. Em alguns casos, como o que sucede com os dígrafos, essa regra pode chegar ao ponto de um único fonema ser representado por dois caracteres, exatamente o inverso do que ocorre no japonês, embora também haja no alfabeto latino a possibilidade de dois fonemas serem grafados com um único caractere (como ocorre em algumas variantes do português brasileiro com a letra *d*, a qual, quando seguida de *i*, dá origem ao fonema /dʒ/, como em *dia* ['dʒia]). Essa maior rigidez observada no alfabeto latino obviamente veio a causar um grande impacto no processo de localização de *Phantasy Star* para as línguas ocidentais (como o inglês e o português, objetos do presente estudo), o que levou a uma série de ajustes a fim de permitir que os limites de caracteres pudessem ser repetidos. No caso do menu de combate, o grande desafio foi encontrar uma maneira de fazer com que termos do inglês e do português fossem reproduzidos de uma maneira que respeitasse o limite de quatro caracteres e, concomitantemente, trouxesse uma mensagem que fosse claramente compreensível para o jogador, garantindo, dessa forma, que o mesmo efeito que o texto em japonês produziu na *gameplay experience* da versão original fosse reproduzido nas versões localizadas.

⁸⁶ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Item* em inglês não foram consideradas.

⁸⁷ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Magic* não foram consideradas.

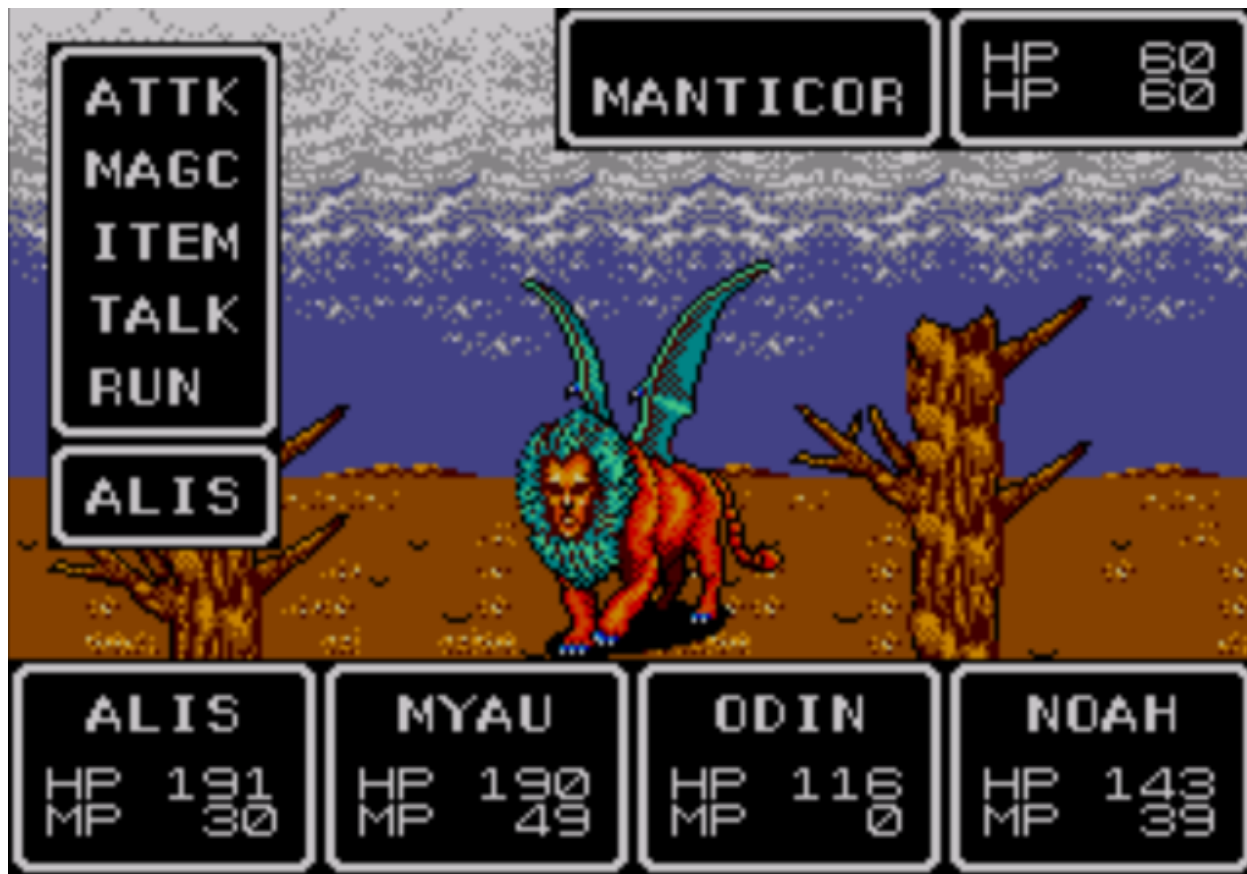


Imagem 14: imagem do menu de combate da versão em inglês de *Phantasy Star*.

A imagem acima mostra que em três dos cinco termos, a versão em inglês conseguiu se adequar aos quatro caracteres com certa desenvoltura. O termo *Item* tenha sido talvez a escolha mais lógica e natural, uma vez que a própria versão original em japonês baseou-se nessa palavra da língua inglesa. Além disso, o uso de *Item* faz com que a ideia por trás do comando, isto é, a de que o jogador poderá utilizar um item de seu inventário em qualquer um dos personagens que controla foi transmitida de maneira acessível a qualquer falante da língua inglesa. O mesmo ocorre com os dois termos seguintes: os verbos *Talk* (“Falar, Conversar”) e *Run* (“Correr”, “Fugir”). Em ambos os casos, a mensagem contida no original em japonês foi mantida na versão em inglês. O uso do verbo *Talk* transmite de modo inequívoco que o comando que representa tem a função de possibilitar ao jogador estabelecer um contato com o inimigo com o intuito de obter uma dica ou qualquer informação útil que o oponente possa lhe fornecer. Já com o verbo *Run* ocorre algo semelhante. Apesar de possuir diversos significados, os quais estarão sujeitos, basicamente, à situação em que seu uso está inserido, o contexto de batalha presente no game passa ao jogador de forma patente que o comando ao qual alude o verbo *Run* é o de empreender fuga do combate. Outro aspecto importante na utilização de *Talk* e *Run* consiste no fato de que foi possível, nesses dois casos, preservar uma linguagem mais natural no que toca ao modo como os menus são representados em inglês. A despeito de que também possam desempenhar o papel de substantivos, o mais provável é que tanto *Talk* como *Run* atuem aqui como verbos em sua forma imperativa, posto que esse é o tempo verbal mais

comumente utilizado em inglês quando um verbo exerce uma função de comando, como é o caso de um menu. Em que pese o sucesso dos três últimos termos na captação e reprodução da mesma função no texto que seus correspondentes em japonês tiveram versão original, foi nos dois primeiros termos do menu de combate que as dificuldades impostas pelo processo de localização se mostrariam mais evidentes. Pelo fato de ultrapassarem o limite de quatro caracteres, os termos *Attack* e *Magic* tiveram que ser abreviados para *Attk* e *Magc*, respectivamente. Em uma época em que a tecnologia era ainda um tanto limitada, abreviar palavras era uma prática até certo ponto comum na tradução de termos do japonês para o inglês, em especial em menus de RPGs, na medida em que, por tudo o que se viu até aqui, era bastante difícil conseguir conciliar as respectivas traduções com limites de caracteres tão rigorosos. Em casos como esses, cabia ao manual de instruções prover as informações necessárias que permitissem ao jogador apreender corretamente a função que cada termo possuiria no game. E é exatamente o que acontece em *Phantasy Star*. A página 15 do manual de instruções de *Phantasy Star* (ver imagem 15 abaixo) traz uma explicação sobre o menu de combate, contendo todos os termos nele presentes (incluindo as abreviações) e a respectiva explicação sobre como cada comando funciona dentro do contexto de batalha do game.

Before you enter into battle with a monster, you can select from several options:



- **ATTK** - Attack. If this option is selected, you will attack the monster with the weapons the character is using.
- **MAGC** - Magic. Alis, Myau and Noah can use magic when they learn spells. When you choose this command, a new menu will appear showing which spells the character may use. Choose a spell and confirm by pressing Button 2. When using magic for healing and curing, make sure to choose the person who needs it.
- **ITEM** - If you choose this command, another window containing a different list will appear. The list is the same as the one you can call up in the moving screen. The use is the same, except the ITEMS used in battle are more limited.
- **TALK** - Not all monsters are bad. Some will talk to Alis and her friends. Try using this command before entering battle.
- **RUN** - If you do not wish to fight, try to RUN. But sometimes, when there are more than one monster, a second one will block your path and you will have to stay and fight.

The battle is over when the HP for either side reaches zero, or when you run away.

Imagem 15: imagem digitalizada da página 15 da versão em inglês do manual de instruções de *Phantasy Star*.

O respectivo manual encontra-se disponível em: <http://gazetadealgol.com.br/diversos/scans/start>

Apesar da necessidade de serem abreviados, as escolhas pelos termos *Attk* (*Attack*) e *Magc* (*Magic*) basicamente seguiram o mesmo critério adotado nos outros termos. Tal qual já ocorrera com relação a *Item*, a opção por *Magic* acabou sendo a mais lógica, pois o próprio termo utilizado na versão original nada mais é do que uma versão adaptada fonética e ortograficamente para o japonês da referida palavra inglesa. A grande diferença com relação a *Item* reside exatamente no fato de que *Magic* excede o limite de quatro caracteres, o que veio a culminar na supressão de um caractere da palavra. Dessa forma, o caractere *i* acabou sendo retirado, transformando *Magic* em *Magc*, possivelmente para tornar o termo bem mais acessível ao jogador, visto que a utilização da primeira sílaba em sua integralidade acrescida das duas consoantes que compõem a segunda sílaba torna o termo *Magc* bem mais familiar ao jogador, levando-o a vincular naturalmente a abreviação *Magc* a seu termo de origem *Magic*. De todo modo, o

manual de instruções acabou sendo utilizado como uma fonte de consulta para prover maiores detalhes sobre a função do comando, em caso de o jogador não vir a reconhecer de imediato a que tal abreviação se referia. Por essa razão, o manual apresenta o termo *Magc* e, logo em seguida, traz a grafia por extenso *Magic* para, só então, iniciar a explanação sobre o funcionamento do comando. Um procedimento similar foi empregado com *Attk*, muito embora, nesse caso, a versão em inglês tenha optado por não seguir a tradução mais literal do termo 夕夕カウ, o que resultaria em *Fight* (“lutar”), havendo por bem utilizar o termo *Attack*⁸⁸. Assim como ocorre com *Talk* e *Run*, a palavra *Attack* também pode exercer a função de substantivo de acordo com o contexto. Contudo, o mais provável é que *Attack*, seguindo a mesma linha dos outros dois verbos, também tenha sido utilizado como verbo em sua forma imperativa, não apenas para manter a coerência com *Talk* e *Run*, mas também para dar um aspecto mais natural ao menu em inglês. Como já ocorrera com *Magic*, também recorreu-se à abreviação do termo *Attack*, com a diferença que, aqui, foi necessária a retirada de dois caracteres (*a* e *c*), o que resultou em *Attk*. Nesse caso, maiores referências sobre o termo no manual de instruções mostraram-se imprescindíveis, na medida em que a abreviação *Attk* e sua eventual associação a *Attack* não é lá algo tão perceptível como o observado em *Magc/Magic*. Em virtude disso, o manual também apresentou a abreviatura seguida da grafia por extenso, para, a partir daí, poder fornecer mais detalhes sobre o comando em si.

Como não poderia deixar de ser, o menu de combate da versão brasileira padeceu dos mesmos problemas verificados no processo de localização do japonês para o inglês. Porém, por haver sido localizada a partir da versão em inglês e não da versão original em japonês, aliado ao fato de que textos de versões localizadas costumam aumentar de 25 a 30 por cento em relação às suas contrapartes em inglês (Chandler e Deming, 2011, p.132), os desafios tradutológicos encontrados durante o processo de localização para o português tornaram-se ainda maiores. Afinal, se já houve dificuldades para adequar a versão em inglês aos rígidos limites de caracteres impostos pela troca dos alfabetos, o que dizer de um idioma como o português, cujos textos costumam ser bem mais extensos em relação àqueles provenientes da língua inglesa? Ao examinar o menu de combate, é possível perceber o tamanho dos desafios

⁸⁸ Dependendo do RPG, o termo 闘う (たたかう ou *Tatakau*) pode aparecer traduzido tanto como *Attack* ou quanto como *Fight* em suas versões em inglês. Em alguns casos, como em *Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies*, é possível que ambos os termos sejam utilizados no menu de combate. No exemplo citado, há um primeiro menu com a opção たたかう (escrita em *hiragana* no game), a qual foi traduzida para o inglês como *Fight*. Ao selecionar esse comando, o jogador será levado a outro menu contendo as opções de combate disponíveis no jogo. Uma delas é こうげき (攻撃 em *kanji*, *Kougeki* no alfabeto latino), termo esse que significa literalmente “atacar”, o que o levou a ser traduzido como *Attack*.

encontrados para respeitar o limite de quatro caracteres e, ao mesmo tempo, transmitir uma mensagem clara, que permitisse ao jogador utilizar o menu sem grandes complicações.

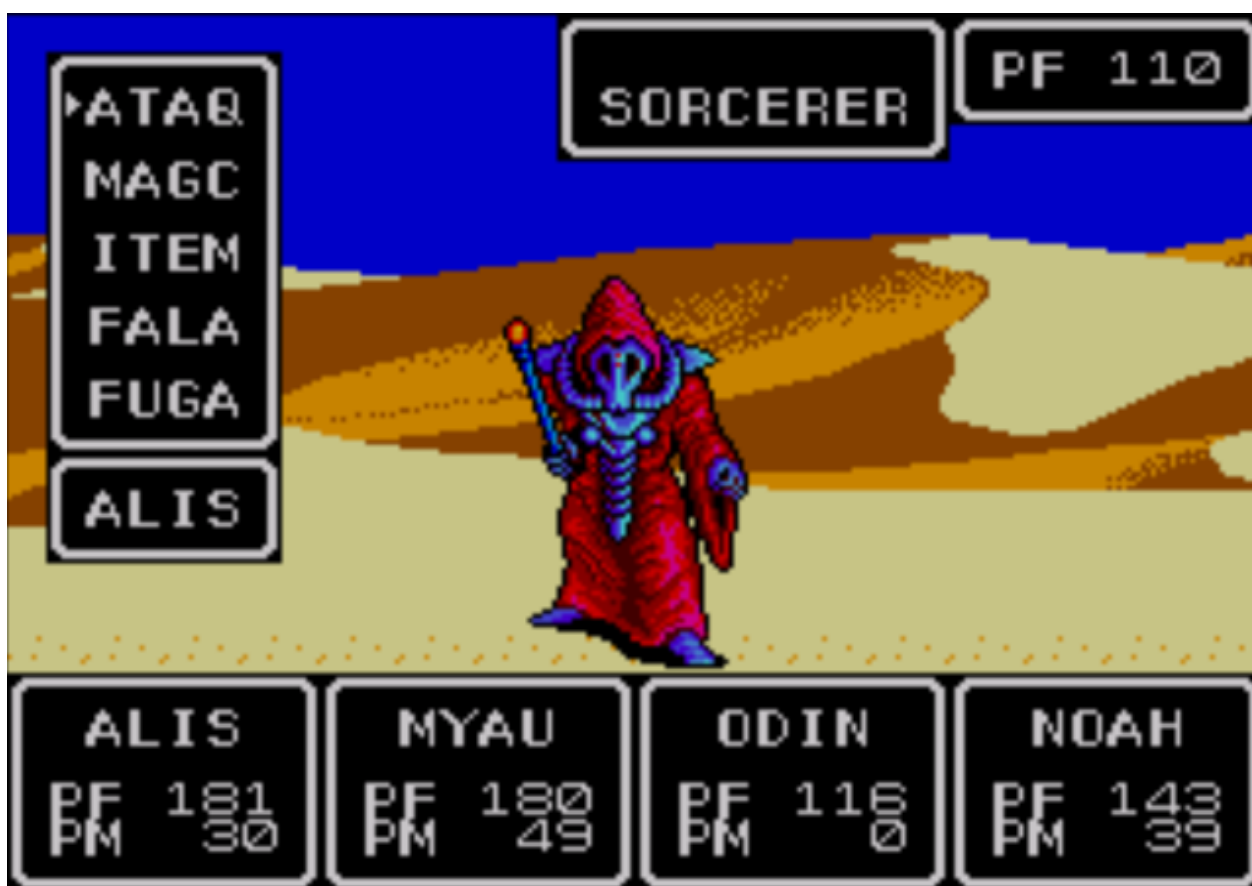


Imagem 16: imagem do menu de combate da versão brasileira de *Phantasy Star*.

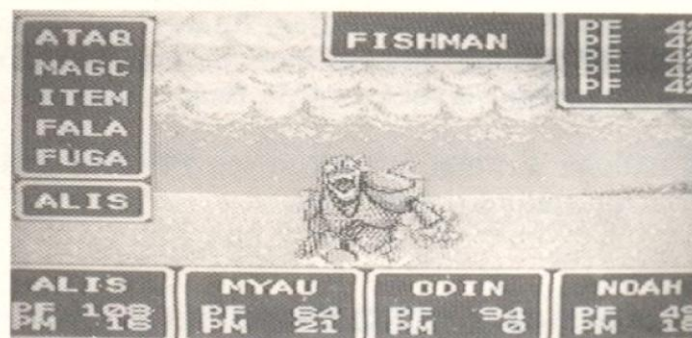
Em um primeiro momento, pode-se notar na versão brasileira uma ligeira semelhança com sua correspondente em inglês, especialmente em virtude da manutenção de dois termos exatamente idênticos: *Item* e *Magc*. No que concerne a *Item*, uma eventual mudança não faria nenhum sentido, uma vez que, ainda que as pronúncias sejam diferentes em português ['i.tẽ⁸⁹] e em inglês ['ai.təm], a grafia da palavra é exatamente a mesma em ambos os idiomas. Além disso, não há nenhuma espécie de comprometimento ao conteúdo e à compreensão da mensagem transmitida pelo termo, nem tampouco ao limite de quatro caracteres, o que justifica plenamente a permanência de *Item* no menu. Já no tocante a *Magc*, a manutenção da palavra no menu obedeceu basicamente os mesmos critérios seguidos na versão em inglês. Um fator fundamental que contribuiu decisivamente para isso diz respeito à semelhança ortográfica entre a palavra inglesa *Magic* e seu equivalente em português *Mágica*, as quais compartilham absolutamente as mesmas consoantes e as mesmas vogais, com a pequena diferença de que, no último caso, o termo em português possui dois caracteres *a*, sendo que o primeiro deles difere de sua contraparte inglesa em razão

⁸⁹ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Item* em português não foram consideradas.

da acentuação. Essa similaridade entre ambos os termos faz com que a abreviação *Magc* seja mais facilmente reconhecida por qualquer falante do português, o que transforma uma eventual associação de *Magc* ao termo *Mágica* por parte do jogador em um processo bem mais natural. De qualquer maneira, a versão brasileira de *Phantasy Star*, como já fizera a versão em inglês, também decidiu não correr riscos e inseriu no manual de instruções a abreviação *Magc* seguida da grafia por extenso da palavra, com a diferença que, além de incluir o termo *Mágica*, o manual também acrescentou o sinônimo *Magia* (ver imagem 17 abaixo), de modo a eliminar por completo qualquer dúvida que ainda pudesse existir. É, porém, nos outros três termos que se vê mais claramente os desafios que a versão brasileira teve de enfrentar para superar os obstáculos que o rígido limite de caracteres impôs ao processo de localização. Por se tratar de três verbos na versão japonesa e de outros três verbos (que também atuam como substantivos) na versão em inglês, esperava-se que o mesmo tipo de abordagem tradutória fosse empregado na versão brasileira. Não obstante, o limite de quatro caracteres acabou por impossibilitar que tal procedimento fosse realizado. Como se sabe, o método mais frequente para se representar um menu em português é empregar todos os verbos em sua forma infinitiva, o que resultaria nos termos *Atacar*, *Falar* e *Fugir*. Devido ao limite de caracteres pouco flexível, esse tipo de tratamento acabou inviabilizado, a menos que tais termos fossem abreviados, acrescentando-se o caractere *r* ao final das abreviações com o objetivo de tentar estabelecer uma eventual associação à forma infinitiva dos verbos, algo como *Atcr*, *Falr* ou *Fugr*. A grande questão é que, além de serem termos bem pouco reconhecíveis, essa abordagem faria com que quatro dos cinco termos presentes no menu fossem abreviados, uma possível razão pela qual isso não foi feito. Em virtude disso, cada um dos termos acabou por receber um tratamento diferente. O verbo *Talk* foi traduzido para o português como *Fala*, em um procedimento que se aproxima muito daquele efetuado na versão em inglês. Assim como *Talk*, o termo *Fala* também pode atuar tanto como verbo em sua forma imperativa quanto como substantivo de acordo com o contexto. Além disso, a palavra *Fala* é a que mais se aproxima da grafia original do verbo no infinitivo, algo que confere um maior grau de clareza à mensagem transmitida pelo termo, facilitando a sua compreensão e utilização pelo jogador no decorrer da batalha. Por outro lado, o verbo *Run* teve de passar por uma ligeira modificação para que seu conteúdo se tornasse um pouco mais acessível ao jogador. A exemplo de *Falar*, não foi possível utilizar a forma infinitiva *Fugir* no menu, com a diferença residindo no fato de que o mesmo procedimento adotado com o termo *Fala* não pôde ser aplicado aqui. Isso porque, em caso de uma eventual retirada do caractere *r*, transformando *Fugir* em *Fugi*, ocorreria uma alteração significativa no conteúdo semântico do termo, fazendo com que a forma infinitiva do verbo se convertesse em uma forma de terceira pessoa do singular do pretérito perfeito do indicativo, o que não acontece com *Fala*. A forma *Fugi* causaria sérios problemas na compreensão da função do comando, mas, nesse caso, não por não ser facilmente reconhecível pelo jogador, mas sim por uma questão contextual, por fazê-lo questionar o porquê de um termo que alude ao passado estar inserido em um âmbito que remete ao presente. Portanto, para que a mensagem transmitida

pelo verbo *Run* pudesse ser claramente reproduzida na versão brasileira, seria necessário encontrar outra alternativa. Ao contrário do ocorre com *Fala*, *Fugir* não possui em seu repertório de flexões uma que possa atuar simultaneamente como substantivo ou como verbo no imperativo. Diante desse cenário, havia dois caminhos possíveis a serem seguidos: a.) o termo deveria permanecer como verbo, optando-se, assim pela forma imperativa *Fuja*; ou b.) o verbo seria transformado em substantivo, dando origem ao termo *Fuga*. Como se vê na imagem 16, a segunda opção acabou sendo a escolhida, cabendo ao manual de instruções prover maiores detalhes e esclarecer eventuais dúvidas acerca do funcionamento do comando. Por fim, o termo inglês *Attk* deu origem à abreviação *Ataq* na versão brasileira, em referência à palavra *Ataque*. O processo de tradução desse termo seguiu um caminho bastante similar ao trilhado pelo termo *Fala*. Diante da impossibilidade de se incluir a forma infinitiva *Atacar*, fazia-se necessário encontrar uma maneira de adequar o termo aos quatro caracteres de limite. A exemplo de *Falar*, *Atacar* também possui uma flexão única que lhe permite desempenhar o papel de verbo no imperativo ou de substantivo, como é o caso de *Ataque*. O que faltava era decidir se o mesmo procedimento utilizado em *Fala* seria adotado, resultando na abreviação *Ataq*, ou se seria empregado o termo *Atac*, em uma tentativa de aproximar a grafia da abreviação à sua respectiva forma infinitiva *Atacar*. Um fator que supostamente pode ter contribuído para a escolha da opção *Ataq* talvez tenha sido a questão fonética. Sob o ponto de vista do português brasileiro informal, o termo *Ataq* pode ser pronunciado [a.'ta.kj], de maneira idêntica à realização observada no próprio termo original *Ataque*, o que facilitaria a compreensão do termo. Conforme a postura adotada com as demais abreviações, ao termo *Ataq* também se seguiu a exibição de sua grafia por extenso *Ataque*, antes que maiores explicações sobre o comando fossem apresentadas no manual de instruções.

Antes de entrar em combate contra um monstro, você pode selecionar várias opções:



- **ATAQ:** Ataque. Se selecionar esta opção, você atacará o monstro com as armas que o personagem estiver usando.
- **MAGC:** Magia ou Mágica: Alis, Myau e Noah podem usar magia quando aprenderem os feitiços. Se você escolher este comando aparece um novo menu, que mostra os feitiços que o personagem pode usar. Escolha um feitiço e confirme-o apertando o **Botão 2**. Se usar magia para tratar ou curar ferimentos, certifique-se de que está escolhendo o personagem correto.
- **ITEM:** Se escolher este comando, aparecerá uma outra janela-comando contendo uma nova relação. É a mesma que você pode “chamar” na imagem em movimento. A utilização é idêntica, com uma exceção: os ITENS usados em batalha são mais limitados.
- **FALA:** Nem todos os monstros são maus. Alguns poderão falar com Alis e seus amigos. Experimente usar este comando antes de entrar em luta.

Imagem 17: imagem digitalizada da página 15 da versão brasileira do manual de instruções de *Phantasy Star*. O respectivo manual encontra-se disponível em: <http://gazetadealgol.com.br/diversos/scans/start>

Com relação ao menu de informações dos personagens, pode-se perceber pela imagem do menu de combate da versão japonesa (imagem 13) que o número de caracteres a serem utilizados para os nomes dos personagens tampouco poderia exceder quatro caracteres (“Gagá” Rob, 2009, p.19). Essa decisão viria a causar grande impacto no modo como os personagens foram (re)nomeados nas versões ocidentais do game, como demonstra a tabela abaixo.

Tabela 02 - Nomes dos Personagens			
Nome em Japonês (<i>Katakana</i>)	Nome em Japonês (Alfabeto Latino)	Nome em Inglês	Nome em Português
アリサ	<i>Arisa</i>	Alis	Alis
ミヤウ	<i>Myau</i>	Myau	Myau
タイロン	<i>Tairon</i>	Odin	Odin
ルツ	<i>Rutsu</i>	Noah	Noah

Todo o processo, mencionado acima, no tocante à capacidade da língua japonesa de reproduzir um número maior de fonemas com uma menor quantidade de caracteres e os reflexos observados nas versões ocidentais em decorrência de tal fenômeno se repete aqui, ainda que em menor medida. Os nomes dos personagens na versão japonesa utilizaram entre dois e quatro caracteres, com um número de fonemas que variam de quatro a seis. A diferença mais acentuada nesse sentido é o personagem ルツ, que contém apenas dois caracteres, mas que são capazes de reproduzir até cinco fonemas, enquanto que o personagem ミヤウ foi aquele que mostrou a menor disparidade entre eles, com um total de quatro fonemas distribuídos em três caracteres. Novamente, a versão em inglês (em um procedimento que seria mantido na versão brasileira) se viu obrigada a utilizar apenas quatro caracteres para nomear os personagens, o que praticamente os “sentenciou” a basicamente quatro fonemas. Em razão disso, foi preciso implementar algumas alterações em três dos quatro nomes originais para que tal tarefa pudesse ser cumprida. O único nome que não necessitou de nenhuma modificação foi o do personagem ミヤウ. Como se vê na tabela 02, o nome original em japonês apresentou uma relação um pouco mais equilibrada entre o número de fonemas e o número de caracteres usados para representá-los. Por possuir exatamente quatro fonemas, foi possível adequá-los aos seus respectivos caracteres latinos sem que fosse ultrapassado o limite de quatro caracteres. Como consequência, o nome ミヤウ foi convertido para *Myau* sem maiores problemas e sem que isso ocasionasse a perda de fonemas ou a retirada de caracteres. No caso da personagem アリサ, a presença de cinco fonemas no nome original praticamente eliminou qualquer possibilidade de representá-

los com apenas quatro caracteres. Por essa razão, seria necessário primeiramente efetuar a transliteração do termo para o alfabeto latino para, em seguida, pensar em como dispô-la em quatro caracteres. Devido à inexistência do fonema /l/ no japonês, as palavras japonesas que utilizam caracteres que reproduzem o fonema /r/ podem ser transliteradas para o alfabeto latino tanto com *r* como com *l*, o que possibilitaria que o nome da protagonista fosse grafado tanto como *Arisa* quanto como *Alisa*. Com isso em mente, e tendo como ponto de partida o limite de quatro caracteres, decidiu-se utilizar a segunda opção de transliteração, subtraída do caractere *a* ao final da palavra, o que transformou *Alisa* na famosa e lendária *Alis*. Um caso interessante viria a ocorrer com o nome タイロン. Curiosamente, o nome desse personagem não seguiu o processo natural de transliteração fonético-ortográfica dos caracteres japoneses para seus correspondentes latinos, algo que culminaria em *Tairon*, *Tyron(e)* ou *Tylon*, dentre outras possibilidades (as quais muito provavelmente seriam reduzidas a quatro caracteres). Pelo contrário, o personagem recebeu o nome de *Odin*, fugindo por completo de qualquer tipo de relação com o termo original. Uma possível razão para isso - e cabe frisar que a reflexão a seguir se trata apenas de uma especulação - pode estar relacionada ao contexto ao qual o personagem está inserido no game. Logo início do game, o personagem *Nero*, irmão de *Alis*, pede a ela que encontre um homem chamado *Tairon/Odin*, o qual poderia ajudá-la em sua batalha contra *Lassic*. Ao investigar uma das várias cavernas presentes no game, *Alis* se depara com a imagem de um homem que havia sido transformado em pedra, escondido em um dos corredores do local. Graças ao líquido chamado *Alsulin*, um remédio obtido por *Alis* ao encontrar *Myau*, ela é capaz de reverter o quadro e trazê-lo de volta a sua condição normal. Após recuperar-se, ele conta a *Alis* que havia sido transformado em pedra por *Medusa* ao tentar tomar dela um machado místico, o lendário machado laconiano. Como *Medusa* havia fugido após enfeitiçar *Odin*, o grupo de *Alis* deveria procurá-la e derrotá-la caso quisesse recuperar o machado, simplesmente a arma mais forte do jogo. É sob esse contexto que pode residir a transformação de *Tairon* em *Odin*. Como se sabe, *Medusa* é uma figura importante da mitologia grega. Filha das divindades marinhas *Fórcis* e *Ceto*, *Medusa* era uma das três irmãs *Górgonas* (juntamente com *Esteno* e *Euríale*) e inicialmente descrita como sendo uma jovem extremamente bela, razão pela qual foi escolhida para servir como sacerdotisa no templo de *Atena*, deusa da sabedoria. Por sua beleza, *Medusa* acabaria despertando o desejo de *Poseidon*, deus dos mares, o qual, em dado momento, aproximou-se dela e a possuiu dentro do próprio templo de *Atena*. Enfurecida, *Atena* descontou toda a sua ira em *Medusa*, retirando dela a sua imortalidade e transformando seus belos cabelos em serpentes. Além disso, *Medusa* foi transformada em um ser monstruoso e qualquer um que ousasse olhar para o seu outrora formoso rosto seria transformado em pedra. Diz ainda a lenda que *Medusa* foi morta pelo guerreiro *Perseu*, o qual, auxiliado por *Atena*, *Hermes* e *Hades*, equipou-se com um elmo que lhe concedia invisibilidade, um par de sandálias aladas para uma maior mobilidade e um escudo de bronze para poder ver o reflexo da *Górgona* sem ter de fitá-la e correr o risco de ser transformado em pedra. Dessa forma, *Perseu* foi capaz

de se aproximar de Medusa e, por meio de um golpe certeiro de sua espada, cortou-lhe a cabeça e a levou até Atena, que a colocou em seu escudo. Por sua vez, o próprio contexto em que a Górgona está inserida em *Phantasy Star* possui referências ao mito de Medusa e Perseu. Após ser resgatado por Alis e Myau, o guerreiro Tairon/Odin se junta ao grupo da protagonista na jornada para derrotar o antagonista Lassic. Mas, para isso, ele precisará ter em mãos o machado laconiano, a arma mais poderosa que terá à sua disposição no jogo. E, para consegui-lo, há somente uma única alternativa: encontrar e derrotar Medusa. Ele, porém, tem a exata noção de que não poderá utilizar a mesma a mesma abordagem da batalha anterior ou será novamente transformado em pedra. E é aí que uma informação obtida de um NPC poderá ajudar a ele e seus companheiros Alis, Myau e Noah em tal intento. Na cidade de Sopia, no planeta Motávia, o diálogo com um personagem em especial pode se mostrar bastante revelador. Ao falar com o ancião e sábio da cidade, ele pedirá uma doação 400 mesetas (a “moeda” do jogo). Caso o jogador aceite e lhe dê a quantia desejada, ele dirá que o escudo de Perseu utilizado para derrotar Medusa está enterrado em uma ilha no meio de um lago. Ao se dirigir até lá, o grupo encontrará o Escudo de Espelho, que os protegerá do olhar petrificante de Medusa, permitindo a eles enfrentá-la sem temer serem transformados em pedra e, ao vencê-la, finalmente obter o machado laconiano. Em face do exposto até aqui, é possível que a menção a seres mitológicos como Medusa e Perseu e, no caso desse último, de seu lendário escudo, tenha levado a versão em inglês a pensar em um nome mitológico também para o guerreiro. Além de ultrapassar o limite de quatro caracteres, eventuais transliterações de タイロン como *Tairon*, *Tyron(e)*, *Tylon* muito provavelmente não teriam o mesmo impacto que um nome mais ligado à mitologia poderia causar. Sob essa perspectiva, pode-se ter julgado que, para enfrentar um ser mitológico, seria interessante encontrar um nome que também remetesse a outro ser mitológico. Assim, o personagem recebeu o nome de *Odin* na versão em inglês (mantido na versão brasileira), em referência ao deus supremo da mitologia nórdica, o qual possui, dentre seus principais atributos, os títulos de deus da guerra, da morte e da sabedoria.

Outro nome cuja tradução para o inglês também apresentou certas peculiaridades foi o do personagem ルツ. Conforme se observa na tabela 02, o nome desse personagem tampouco seguiu os critérios normais de transliteração do japonês para o inglês, o que levou o nome *Rutsu* a ser alterado para *Noah* na versão em inglês (também mantido em português). Ao contrário do que ocorreu com o nome タイロン, o grande problema enfrentado aqui tem a ver com uma certa dificuldade para conseguir identificar o gênero⁹⁰ do personagem. Com efeito, ルツ é um feiticeiro cujas feições são fortemente andróginas, o que faz com que, por sua aparência, fique difícil discernir se efetivamente se trata de um personagem masculino ou feminino.

⁹⁰ Para maiores informações sobre os desafios que a questão do gênero impõe ao processo tradutório, ver o item 5.4.3., sobre *Mortal Kombat*.



Imagem 18: imagem do personagem *Rutsu/Noah* da versão brasileira de *Phantasy Star*.

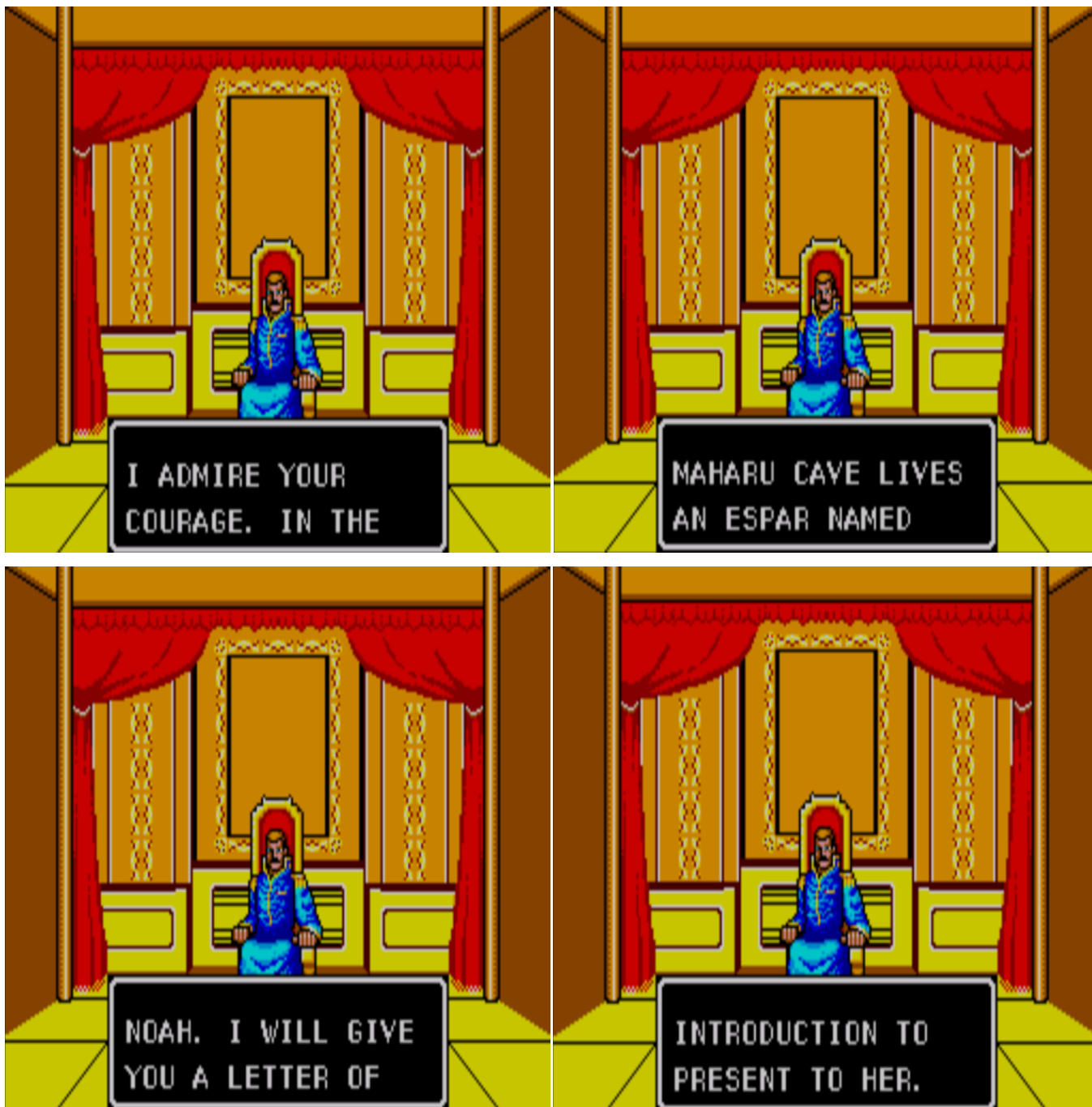
No caso de ルツ, o processo de transliteração tampouco se mostra capaz de fornecer pistas sobre o gênero do personagem. Embora *Rutsu* seja a transliteração mais “exata”, um processo mais adaptado às convenções ortográficas e fonéticas do inglês poderia dar origem a algumas possibilidades de nomes. Uma delas seria *Lutz*, um nome com características masculinas e que seria utilizado posteriormente na série, como foi o caso de *Phantasy Star IV* (Sega, 1993), em que todas as alusões feitas ao personagem *Lutz* utilizam o pronome *He* (“Ele”) ao longo do jogo. Por outro lado, o nome ルツ também poderia gerar a forma *Ruth*, um nome tipicamente feminino e largamente usado em países ocidentais. Inclusive, ao analisar a terminologia bíblica em japonês, é possível observar que o nome ルツ é utilizada para designar a personagem Rute, a moabita, que deixou a terra de Moabe juntamente com sua sogra Noemi para habitar em Israel, a terra natal de sua sogra e de seu finado marido. Após casar-se com Boaz, um parente de Noemi⁹¹, Rute dá a luz a Obede, que viria a ser o avô do famoso rei Davi e, conseqüentemente, entraria na linhagem direta da qual nasceria Jesus Cristo. O próprio título do livro de Rute em japonês faz

⁹¹ Segundo a lei judaica da época, quando um homem morria, um parente próximo deveria adquirir sua herança e casar-se com a viúva, a fim de que o nome do falecido não desaparecesse.

uso da forma ルツ (mais especificamente ルツ記 ou *Rutsu-ki*, literalmente “Crônica de Rute” ou “Narrativa de Rute” em português). Em decorrência da possibilidade de o nome poder adquirir tanto a forma masculina como feminina, e sem nenhum indício de gênero encontrado no discurso de ルツ ou alusivo a ele na versão original japonesa de *Phantasy Star*, decidiu-se por não seguir nenhuma das formas transliteradas acima, o que levou à já mencionada alteração do nome *Rutsu* para *Noah*. Não se sabe ao certo o porquê da escolha por *Noah*; uma hipótese nesse sentido pode estar relacionada ao fato de que, a despeito de o nome *Noah* ser essencialmente masculino em países anglófonos, a língua hebraica (da qual o mesmo se origina) também possui a forma feminina *Noa*. Como o fonema /h/ presente em *Noah* não costuma ser pronunciado em inglês, tanto o nome *Noah* quanto sua variante feminina *Noa* podem ser pronunciadas da mesma maneira [ˈnəʊə⁹²]. Assim, a opção por *Noah*, um nome que pode adquirir características masculinas ou femininas de acordo com o contexto, seria, portanto, uma maneira de preservar os traços andrógenos do personagem. Isso não impediu, contudo, que houvesse dissonâncias no tocante ao gênero do personagem nas versões em inglês e em português, sendo que a primeira foi a que mais apresentou discrepâncias quanto a isso. Com um sistema de classificação de gênero um tanto restrito se comparada a outras línguas, em que artigos e adjetivos em geral assumem uma forma única para ambos os gêneros, os marcadores presentes no discurso de Noah ou alusivo a ele na versão em inglês foram praticamente inexistentes. Mesmo quando se fazia referência a Noah por intermédio de substantivos (que possuem uma maior variação de gêneros com relação a adjetivos e artigos), isso se dava mediante o uso de termos invariáveis, como foram os casos de *Espar*⁹³ e *Pupil*, utilizados pelo Governador-Geral e pelo Mestre Tajima, respectivamente, para se referirem a Noah. Em função dessas limitações, somente um diálogo exigiu que, inevitavelmente, a versão em inglês tivesse que tomar partido quanto ao gênero de Noah.

⁹² Outras possíveis realizações fonéticas para o nome *Noah* em inglês não foram consideradas

⁹³ Grafia equivocada de *Esper*. *Esper* é a abreviação de *Extrasensory Perception* (ou “Percepção Extrasensorial”) e designa qualquer indivíduo que possua poderes paranormais.



Imagens 19, 20, 21 e 22: imagens da versão em inglês de *Phantasy Star* contendo as falas do Governador-Geral para Alis acerca da existência e esconderijo de Noah. Os textos são exibidos no game na seguinte sequência: texto 1 (imagem 19 - acima, à esquerda), texto 2 (imagem 20 - acima, à direita), texto 3 (imagem 21 - abaixo, à esquerda) e texto 4 (imagem 22 - abaixo, à direita).

O trecho acima⁹⁴ mostra uma sequência de *cutscenes* que apresenta o diálogo entre Alis e o Governador-Geral, durante a visita dela ao líder na cidade de Paseo, no planeta Motávia. Durante esse diálogo, o

⁹⁴ Segue aqui a tradução dos textos acima (tradução nossa). Como em algumas caixas de diálogo acima há frases incompletas, a presente tradução irá inserir reticências (...) ao final de cada frase para indicar que a mesma continuará na imagem seguinte. Além disso, a respectiva tradução utilizará o gênero feminino no trecho em português para os termos que em inglês são invariáveis, de modo a preservar a concordância com o marcador feminino *Her*, presente na imagem 22. **Imagem 19:** *Eu*

governante revela à garota sobre a existência de uma espécie de *Espar* na Caverna Maharu (uma das várias cavernas do game) que poderia ajudá-la em sua jornada, para, em seguida, dar a ela uma carta de apresentação para que lhe fosse entregue. Como pode ser visto na sequência acima, o Governador-Geral primeiramente utiliza o nome próprio *Noah* ao passar a Alis o esconderijo dele(a) (imagens 19, 20 e 21). Logo depois, ao entregar a ela a carta de apresentação, o líder utiliza um pronome oblíquo logo após a preposição *to* para aludir a Noah. E é nesse momento que a versão em inglês teve que optar por um gênero. Como é sabido, a língua inglesa possui três pronomes oblíquos para a terceira pessoa do singular: *Him* (masculino), *Her* (Feminino) e *It* (Neutro). Apesar de neutro, o que, em tese, favoreceria a imagem de androginia do personagem, o pronome *It* (“a ele, -o, -lo, a ela, -a, -la, a isso, a isto”) acabou não sendo utilizado aqui, provavelmente pelo fato de que seu uso poderia conferir certo grau de “desumanização” ou “coisificação” ao personagem, visto que o respectivo pronome costuma ser utilizado para referir-se a objetos inanimados ou a animais⁹⁵. Além disso, dependendo da intenção do falante, *It* também pode ser usado de maneira pejorativa, como uma tentativa de diminuir o interlocutor, visando impor a ele um grau de inferioridade com relação ao falante ou às pessoas ao seu redor. Restava, portanto, escolher entre *Him* (“a ele, -o, -lo”) ou *Her* (“a ela, -a, -la”), o que, inevitavelmente causaria impacto no gênero do personagem. Como se vê na imagem 22, a versão em inglês optou por adotar o termo *Her*, o que transformaria Noah em uma personagem feminina. Por se tratar de um personagem andrógeno, qualquer opção de marcador de gênero para Noah, seja masculino ou feminino (como foi o caso), poderia ser considerada perfeitamente aceitável, desde que mantivesse a consistência com as demais informações sobre o personagem contidas no manual de instruções. E é nesse fato que reside a confusão mencionada anteriormente. Ao examinar a descrição do manual de instruções, é possível observar que essa opção em fazer de Noah uma personagem feminina acabou sendo totalmente desfeita pelo manual de instruções.

admiro sua coragem. Na...; Imagem 20: Caverna de Maharu vive uma esper chamada...; Imagem 21: Noah. Eu darei a você uma carta de...; Imagem 22: Apresentação para [você] mostrar para ela.

⁹⁵ No caso dos animais, costuma-se usar *It* para descrever animais de um modo mais genérico, principalmente quando há certo distanciamento entre o falante e o animal descrito ou quando o gênero de tal animal não seja conhecido. Ao referirem-se a seus próprios animais de estimação, a animais pertencentes a familiares ou amigos com os quais possuam certa intimidade ou a animais “humanizados” (como ocorrem em filmes, quadrinhos, games ou qualquer outra forma de entretenimento), os falantes costumam utilizar *Him* ou *Her*, de acordo com seu respectivo gênero.

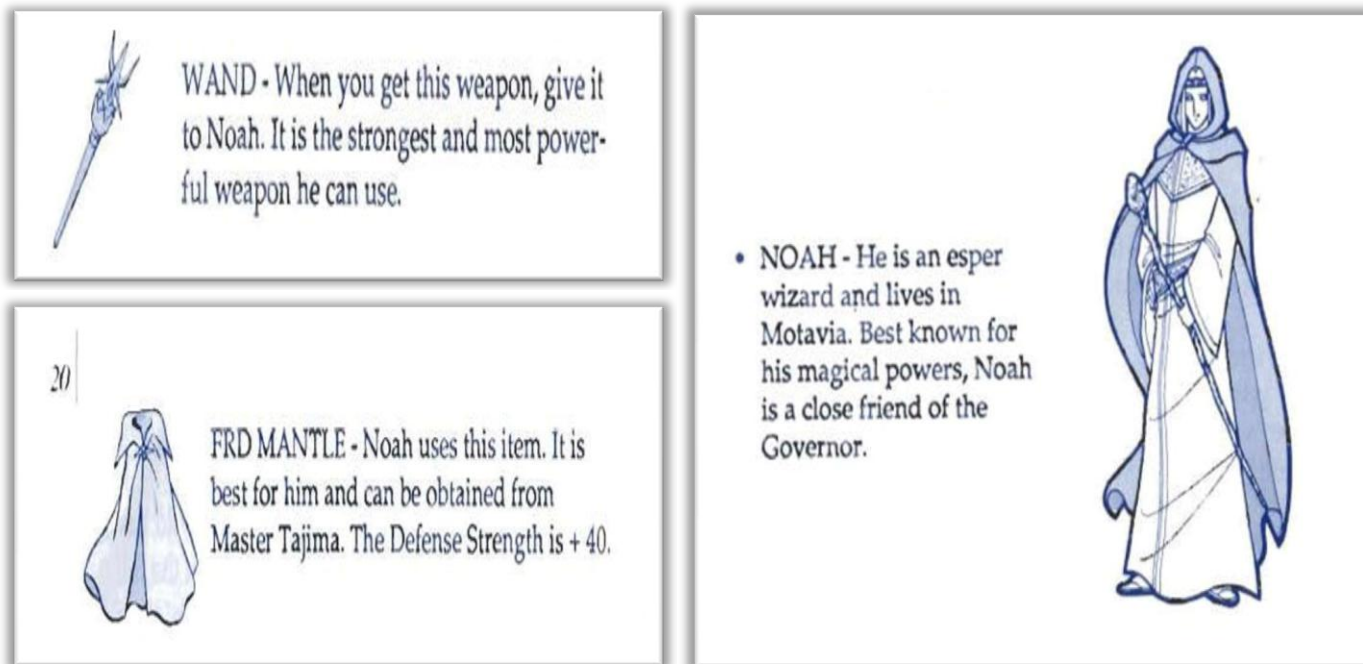


Imagem 23, 24 e 25: imagens aproximadas das páginas 17 (imagem 23 - acima, à esquerda), 20 (imagem 24 - abaixo, à esquerda) e 35 (imagem 25, à direita) do manual de instruções da versão em inglês de *Phantasy Star*. O respectivo manual encontra-se disponível em: <http://gazetadealgol.com.br/diversos/scans/start>

Como pode-se perceber pelas imagens acima⁹⁶, as descrições de Noah e de alguns de seus equipamentos no manual de instruções claramente contradizem a imagem feminina que se buscou transmitir por meio do uso pronome *Her* visto acima. Já na imagem 23 é possível notar tal incongruência. Ao descrever a arma *Wand* (*Bastão* na versão brasileira), o manual cita que tal armamento deve ser equipado por Noah, pois essa é sua arma mais poderosa. Porém, ao fazê-lo, o manual utiliza o pronome pessoal *He* (“Ele”), isto é, um marcador de gênero masculino, ao invés de *She* (“Ela”) como seria de se esperar para uma personagem feminina. Embora sua presença já pudesse causar certa confusão, uma única ocorrência de um marcador masculino poderia passar a impressão de se tratar apenas de um pequeno deslize. Não obstante, as ocorrências seguintes lançam essa teoria inteiramente por terra. A imagem 24 traz uma descrição sobre o item *Frad Mantle* (*Manto de Frad* na versão brasileira), em que se diz que esta seria a melhor “armadura” para Noah e que ela lhe seria entregue por seu mestre *Tajima*. Uma vez mais, quando foi necessário substituir o nome próprio por um marcador de gênero, dessa vez um pronome oblíquo, utilizou-se o pronome *Him*, outro marcador masculino, indo na direção totalmente oposta ao que se fez no game, em que se usou o pronome *Her*. Por fim, a imagem 25 faz uma breve apresentação sobre Noah, citando algumas de suas características principais. Novamente, o processo observado nas imagens

⁹⁶ Segue aqui a tradução dos textos acima (tradução nossa): **Imagem 23:** *Bastão* - Ao conseguir essa arma, dê-a a Noah. É a arma mais forte e poderosa que ele pode usar; **Imagem 24:** *Manto de Frad* - Noah usa esse item. É o melhor para ele e pode ser obtido com o Mestre Tajima. A Força de Defesa é de +40.; **Imagem 25:** Noah - Ele é um feiticeiro esper e vive em Motávia. Mais conhecido por seus poderes mágicos, Noah é amigo íntimo do Governador.

anteriores se repete, dessa vez em dose dupla: além do reaparecimento do pronome pessoal *He* para se referir a Noah, há também a ocorrência do pronome possessivo *His* (“dele”), outro marcador de gênero masculino usado aqui para aludir ao fato de que o personagem é mais conhecido por *seus* poderes mágicos. Ademais, a referida descrição não mais alude a Noah como sendo apenas um *Esper*, mas acrescenta o substantivo *Wizard*, referindo-se a ele, portanto, como sendo um *Esper Wizard* (algo como “feiticeiro com poderes extrassensoriais”). O termo *Wizard* é definido pelo dicionário *Oxford* em sua versão online (Oxford University Press, ©2015) da seguinte maneira:

*Um homem que possui poderes mágicos, especialmente em lendas e contos de fadas*⁹⁷
(Oxford University Press, ©2015 - tradução e grifo nossos)

Diferentemente de outros substantivos do inglês, que podem ser usados tanto para descreverem ambos os gêneros, fica claro que, pela acepção acima, o termo *Wizard* (“Feiticeiro, Mago, Bruxo”) denota um substantivo exclusivamente masculino, em contraposição a *Witch* (“Feiticeira, Maga, Bruxa”) seu correspondente feminino. Dessa forma, o acréscimo de *Wizard* atuou como um modificador do termo *Esper*, servindo, uma vez mais, como um marcador masculino para o personagem Noah. Pelo que foi demonstrado pelas imagens 23, 24, e 25, depreende-se que, para o manual de instruções, Noah é um personagem masculino, já que, dentre todos os marcadores de gêneros encontrados nos respectivos textos (um pronome pessoal, um pronome oblíquo, um pronome possessivo e um substantivo), há a ocorrência apenas de marcadores masculinos, contrapondo-se ao procedimento adotado no diálogo in-game visto na imagem 22. Em face do exposto até aqui, não se pode afirmar com segurança a origem de tal discrepância, se no diálogo in-game, o qual, em tese, não teria seguido o que dizia o manual de instruções, ou se foi exatamente o oposto. O fato é que, diante dessa inconsistência, bem como da própria androginia do personagem, o jogador da versão em inglês ficou sem saber ao certo se Noah era um personagem masculino ou feminino, algo que, como se viu acima, só seria corrigido nas versões posteriores de *Phantasy Star*, em que Noah, renomeado agora como *Lutz*, foi retratado como um personagem masculino.

Por sua vez, por possuir uma classificação de gênero mais abrangente do que a língua inglesa, a versão brasileira necessitou utilizar um número bem maior de marcadores do que seu correspondente em inglês. Dessa forma, a versão brasileira viu-se obrigada a utilizar marcadores em alguns artigos, adjetivos, substantivos e pronomes presentes no discurso de Noah ou alusivo a ele, algo que não ocorreu na versão em inglês (exceto os casos já citados).

⁹⁷ *A man who has magical powers, especially in legends and fairy tales.*



Imagem 26, 27, 28 e 29: imagens dos diálogos in-game⁹⁸ contendo o discurso de Noah (imagem 30 e 31, acima) e alusivos a ele (imagem 32 e 33, abaixo) nas versões em inglês e em português de *Phantasy Star*.

⁹⁸ As imagens dos diálogos em inglês mostra palavras a mais em relação às suas equivalentes em português. Essa diferença indica apenas a forma como os diálogos foram organizados em ambas as versões. Em *Phantasy Star*, as frases vão aparecendo na tela em várias caixas de diálogo à medida que o botão do controle é pressionado. Em muitos casos, palavras pertencentes a frases diferentes podem ser exibidas na mesma caixa de diálogo (como no caso da frase *You Are* da imagem 28 da versão em inglês) ou na caixa de diálogo seguinte (como no caso da imagem 29, contendo o mesmo diálogo na versão brasileira).

Conforme mencionado anteriormente, a língua inglesa não costuma fazer distinção de gêneros em adjetivos, artigos e em alguns substantivos e pronomes, podendo ser utilizados tanto no masculino como no feminino sem a necessidade de alterações. Em contrapartida, a língua portuguesa em geral exige que os mesmos termos, em sua grande maioria, utilizem alguma espécie de forma ou flexão de gênero. Diante disso, os diálogos in-game na versão brasileira tiveram que adequar essa característica do inglês à realidade do português, o que fez com que o número de termos que necessitavam de alguma espécie de marcador de gênero crescesse sobremaneira e, por conseguinte, obrigasse à tomada de uma posição mais explícita sobre o gênero que o personagem Noah deveria assumir na versão brasileira. Nas imagens acima, percebe-se que os três termos que em inglês não possuem variação de gênero requereram a adoção de marcadores por parte da versão brasileira. Na imagem 26, Noah utiliza a frase *I'm busy*, sequência esta que não traz nenhuma informação que especifique seu gênero. Isso porque o adjetivo *Busy* (“Ocupado/a”) não possui variação de gênero, podendo referir-se a homens ou mulheres indistintamente. Além disso, o fato de a frase trazer o pronome pessoal e a flexão verbal alusivos à primeira pessoa faz com que, em caso de incerteza sobre o gênero do interlocutor, não se possa afirmar de forma categórica se se trata de um personagem masculino ou feminino. Por outro lado, a versão brasileira viu-se compelida a fazer uma escolha concernente ao gênero de Noah, em decorrência do fato de que a invariabilidade observada em *Busy* não se repete em *Ocupado/a*, o qual forçosamente demanda a inserção de uma flexão de gênero. Como demonstra a imagem 27, a versão brasileira optou pela frase *Eu estou ocupado*, o que acabou por determinar que Noah era, efetivamente, um personagem masculino. Essa posição é reiterada no diálogo exibido nas imagens 28 e 29. Na versão em inglês, pode-se perceber que, ao avistar Noah, o Mestre Tajima se dirige a ele como *My young pupil* (“Meu jovem pupilo/aluno” ou “Minha jovem pupila, aluna”), frase esta cujos termos também são invariáveis e podem aludir a homens ou mulheres, não trazendo consigo, portanto, nenhuma pista sobre o gênero de Noah. Novamente, a versão brasileira necessitou adequar esse cenário aos parâmetros da língua portuguesa. Dos três termos presentes na frase *My young pupil*, apenas o segundo não exigiu nenhum tipo de marcador de gênero, posto que seu equivalente em português *Jovem* é um dos adjetivos do idioma que não possui variação de gênero. Os demais termos, no entanto, tiveram que fazer uma opção de gênero. No caso do pronome possessivo *My* (“Meu/s, Minha/s”), ele é um dos cinco possessivos da língua inglesa a não possuir variação de gênero⁹⁹, podendo modificar substantivos tanto masculinos como femininos. O mesmo ocorre com *Pupil* (“Pupilo/a, Aluno/a”), um substantivo que, ao contrário de sua contraparte em português, pode aludir tanto a homens quanto a mulheres. Sob esse contexto, a versão brasileira teria que escolher uma flexão de gênero para o substantivo *Pupil* e, como resultado desse processo, aplicar a flexão correspondente também ao possessivo, de modo a garantir que a concordância com o substantivo fosse mantida.

⁹⁹ Os outros quatro pronomes possessivos do inglês a não possuir variação de gênero são: *Your* (“Teu/s, Tua/s, Seu/s, Sua/s”), *Its* (“Seu/s, Sua/s, Dele, Dela” - utilizado para animais ou objetos inanimados), *Our* (“Nosso/s, Nossa/s”) e *Their* (“Seus, Suas, Deles, Delas”). Apenas os pronomes *His* e *Her*, vistos acima, possuem marcadores de gênero.

Seguindo o que já fora realizado anteriormente, a flexão escolhida nesse caso foi novamente a masculina, culminando na frase *Meu jovem aluno*, algo que reforçou a imagem de Noah como sendo um personagem masculino. Entretanto, para evitar a confusão que se observou na versão em inglês, era necessário que essa imagem fosse preservada em sua totalidade. E isso só seria alcançado adotando-se no manual de instruções a mesma abordagem empregada concernente ao gênero de Noah ao longo de todo o game.

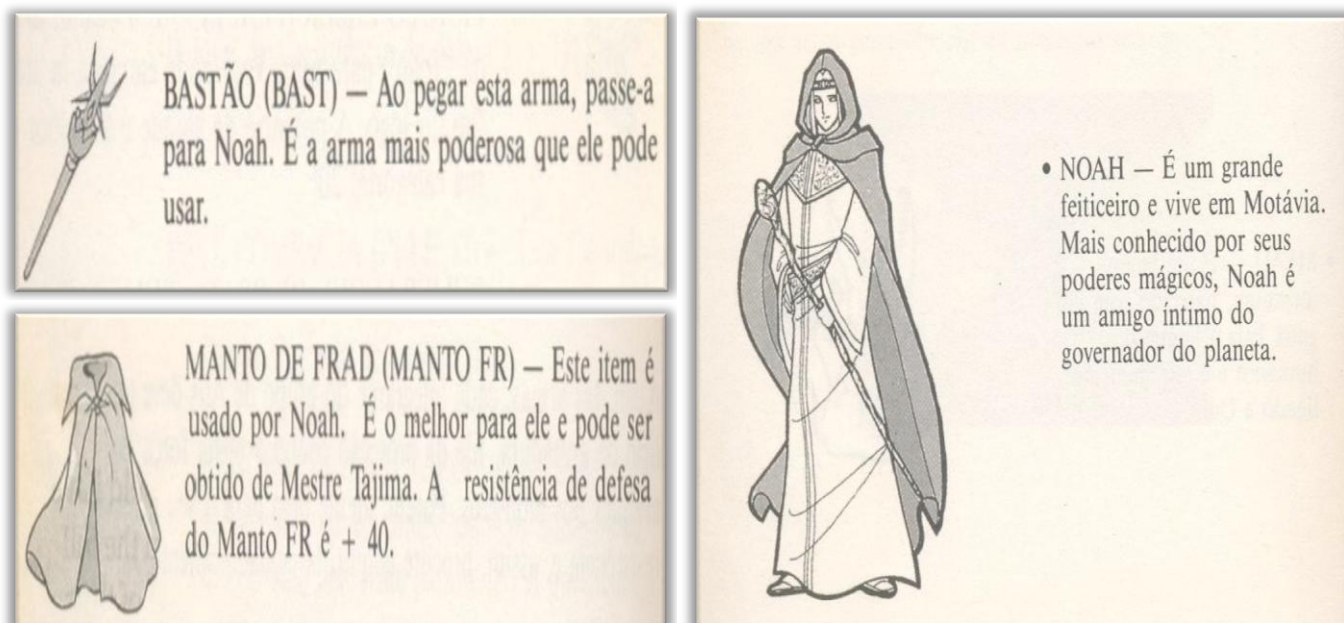


Imagem 30, 31 e 32: imagens aproximadas das páginas 17 (imagem 30 - acima, à esquerda), 20 (imagem 31 - abaixo, à esquerda) e 36 (imagem 32, à direita) do manual de instruções da versão brasileira de *Phantasy Star*. O respectivo manual encontra-se disponível em: <http://gazetadealgol.com.br/diversos/scans/start>

Pelas imagens acima, fica visível que a inconsistência observada na versão em inglês, que apresentara Noah como um personagem masculino no manual de instruções, ao mesmo tempo em que o retratava como uma personagem feminina no texto in-game, não se repetiu aqui. No caso da versão brasileira, vê-se que em todas as menções feitas a Noah no manual de instruções, a totalidade dos marcadores empregados nos respectivos textos converge para o gênero masculino, à semelhança do que já ocorrera no manual da versão em inglês. Nas duas primeiras imagens (imagem 30 e 31), ambos os textos seguem a mesma linha aplicada em seus correspondentes em inglês, fazendo uso do pronome *Ele* (o qual exerce a função de pronome pessoal do caso reto no texto da imagem 30 e de pronome oblíquo no da imagem 31) como um meio de referir-se a Noah, ao discorrer sobre o armamento e a “armadura” mais poderosos à disposição do personagem no decorrer do jogo. Mas é no texto com a descrição do personagem que os marcadores de gênero masculino aparecem com maior abundância. Nele, a primeira informação sobre Noah é a de que se trata de um *feiticeiro*, ou seja, usa-se um substantivo seguido de uma flexão masculina. A partir de então, todos os outros termos presentes no texto que requeriam algum tipo de marcador de gênero passaram a seguir o mesmo padrão. Assim, o adjetivo utilizado na frase seguinte para relatar sobre a fama dos

poderes mágicos de Noah mantêm a concordância com o substantivo, o que resulta em outro marcador masculino, como é o caso do termo *conhecido*. Por fim, a última frase do texto acaba por repetir o mesmo padrão substantivo masculino + adjetivo masculino utilizado no início da apresentação do personagem. Ao mencionar a relação de Noah com o governador de Motávia, o texto diz que o personagem é um *amigo*, aplicando-se uma vez mais a flexão masculina ao substantivo. Como resultado desse procedimento, ao adjetivo que o segue também é acrescida a flexão masculina, preservando a concordância com o substantivo e a coerência com o que fora utilizada até então. Diante de tudo o que se observou acerca da questão envolvendo o gênero de Noah, pode-se inferir que a abordagem adotada pela versão brasileira foi pautada pelo modelo utilizado no manual de instruções da versão em inglês, que já apresentava Noah como um personagem masculino, optando, portanto, por romper com a referência feminina aplicada sobre o personagem nos diálogos in-game, de modo a assegurar a consistência que a versão em inglês, por alguma razão, acabou por não preservar.

Outro personagem que causou dúvidas quanto ao seu gênero foi *Myau*, o que levou, novamente, à ocorrência de discrepâncias nas versões em inglês e em português. Mas, ao contrário do que aconteceu com Noah, o discurso de Myau na versão original em japonês pode fornecer algumas pistas sobre o porquê de tais dissonâncias. Durante o encontro entre Alis e Myau na cidade de Paseo na Motávia, a protagonista pergunta ao felino se ele conhecia um guerreiro chamado Odin. Myau lhe responde que já ouvira falar dele, mas que o mesmo havia sido transformado em pedra e que somente o remédio que ele Myau portava seria capaz de reverter o efeito. O único porém é que Myau não estava conseguindo abrir a garrafa. A respectiva frase de Myau na versão japonesa pode prover algumas dicas que talvez expliquem a razão pela qual as versões em inglês e em português haverem tomado caminhos diferentes.



Imagem 33: imagem com a frase em que Myau explica a Alis sobre o remédio que pode curar Odin na versão original em japonês de *Phantasy Star*.

Como o texto acima encontra-se em japonês, um idioma que nem todos podem estar familiarizados, a tabela abaixo tem por objetivo proporcionar uma melhor visualização e compreensão no tocante às peculiaridades da fala de Myau. A respectiva tabela apresenta o discurso do personagem sob três perspectivas: na primeira coluna, ela traz o texto em sua grafia original em *katakana*; em seguida, a segunda coluna exibe o mesmo trecho em japonês, só que, desta vez, em sua forma romanizada; e, finalmente, a última coluna oferece uma tradução não oficial¹⁰⁰ do texto mencionado para o português, a qual segue uma linha mais literal.

Tabela 03 - Discurso de Myau	
Frase em Japonês (<i>Katakana</i>)	タイロン イシニ ナッチャッタノ。 コノ クスリ カケレバ ナオルンダ。 ケド ミヤウ ビンノ フタ アケラレナイノ。

¹⁰⁰ Tradução não oficial significa, nesse caso, que a referida tradução não foi utilizada na versão brasileira de *Phantasy Star*, a qual, como já abordado anteriormente, realizou seu processo de localização a partir da versão em inglês.

Frase em Japonês (Alfabeto Latino)	<i>Tairon ishi ni natchatta no. Kono kusuri kakereba naorunda. Kedo Myau bin no futa akerarenai no.</i>
Frase em Português (Tradução Literal)	<i>Tairon se transformou em pedra. Se derramar este remédio, [ele] será curado. Mas Myau não consegue abrir a tampa da garrafa.</i>

Analisando-se certas nuances existentes na língua japonesa, pode-se verificar no discurso de Myau alguns indícios que, à primeira vista, possibilitariam a identificação do gênero do felino. Um primeiro fator nesse sentido diz respeito ao uso da partícula *ノ* (\mathcal{O} ¹⁰¹ em *hiragana*, *No* em sua forma romanizada) em final de frase. No texto acima, percebe-se que Myau utiliza esse tipo de construção em duas das três frases que profere em sua resposta a Alis. Esse poderia ser um primeiro indicativo acerca do gênero de Myau, visto que, em japonês, o uso de determinada partícula pode atuar como uma espécie de marcador de gênero do interlocutor. No que diz respeito à partícula *No*, Hinds a descreve como uma “partícula de final de frase no registro **feminino**; usado como partícula interrogativa ou de ênfase¹⁰²” (Hinds, 1986, p. 353 - tradução e grifo nossos). Sob essa perspectiva, poder-se-ia supor que Myau fosse uma personagem feminina, na medida em que o uso que o felino faz da partícula *No* na sequência acima se enquadra perfeitamente no conceito de ênfase que a partícula pretende aplicar ao que foi dito. Outro elemento observado no discurso de Myau que poderia contribuir para aumentar ainda mais as suspeitas sobre o gênero da personagem diz respeito ao modo como Myau se refere a si mesmo. Ao invés de utilizar um pronome de primeira pessoa do singular como, por exemplo, 私 (*Watashi* ou “Eu” em português), Myau fala de si mesmo na terceira pessoa, isto é, usa seu próprio nome para falar de si. Sob a ótica do discurso falado da língua japonesa, o ato de falar de si mesmo por meio do próprio nome é considerado um traço do discurso feminino, sendo utilizado por homens somente quando deliberadamente pretendem que seu discurso soe mais feminino ou delicado. Em posse desses dados, poder-se-ia considerar plausível que Myau fosse considerado uma personagem feminina, uma vez que a fala que utiliza possui um perfil mais próximo de tal registro. Entretanto, por meio de uma análise um pouco mais detida sobre os elementos que caracterizam os discursos masculino e feminino no japonês, nota-se que o uso da partícula *No* em finais de frase e a autorreferência por intermédio do próprio nome não é um traço exclusivo do discurso feminino. Pelo contrário, esse tipo de construção também pode ser encontrado no discurso de crianças de ambos os

¹⁰¹ A grafia em *hiragana* (\mathcal{O}) é a forma utilizada no japonês padrão.

¹⁰² *Sentence final particle in feminine register; used as a question or emphasis particle.*

sexos, especialmente por ser considerado mais gracioso, o que vai de encontro com o que se espera do discurso infantil e/ou feminino. Nesse sentido, Hinds, ao discorrer sobre o uso de *No* como partícula interrogativa, declara que as “perguntas não polidas terminadas em *No* são frequentemente consideradas como ‘femininas’ ou ‘**infantis**’, uma vez que mulheres e **crianças** usam essa construção¹⁰³ (ibid., p. 16 - tradução e grifo nossos). Assim, pelo fato de as construções com *No* em final de frase e da autorreferência mediante o próprio nome conferirem um maior grau de delicadeza à frase, o que aproxima o discurso feminino do registro infantil, essas informações encontradas na fala de Myau tornam-se insuficientes para identificar o gênero do personagem. Afinal, com base nesses elementos, não é possível afirmar com segurança se Myau é efetivamente uma fêmea, que, como tal, utiliza um registro feminino, ou se o personagem é retratado de um modo mais “infantilizado”, em que a utilização dessas estruturas tem por objetivo dar um ar mais “bonitinho” ao discurso de Myau. Essa incerteza sobre o gênero do personagem viria a provocar discrepâncias nas versões em inglês e em português, tal qual já ocorrera com relação a Noah.

¹⁰³ *Nonpolite questions ending in no are frequently termed "feminine" or "childish" sounding, since women and children use this construction*

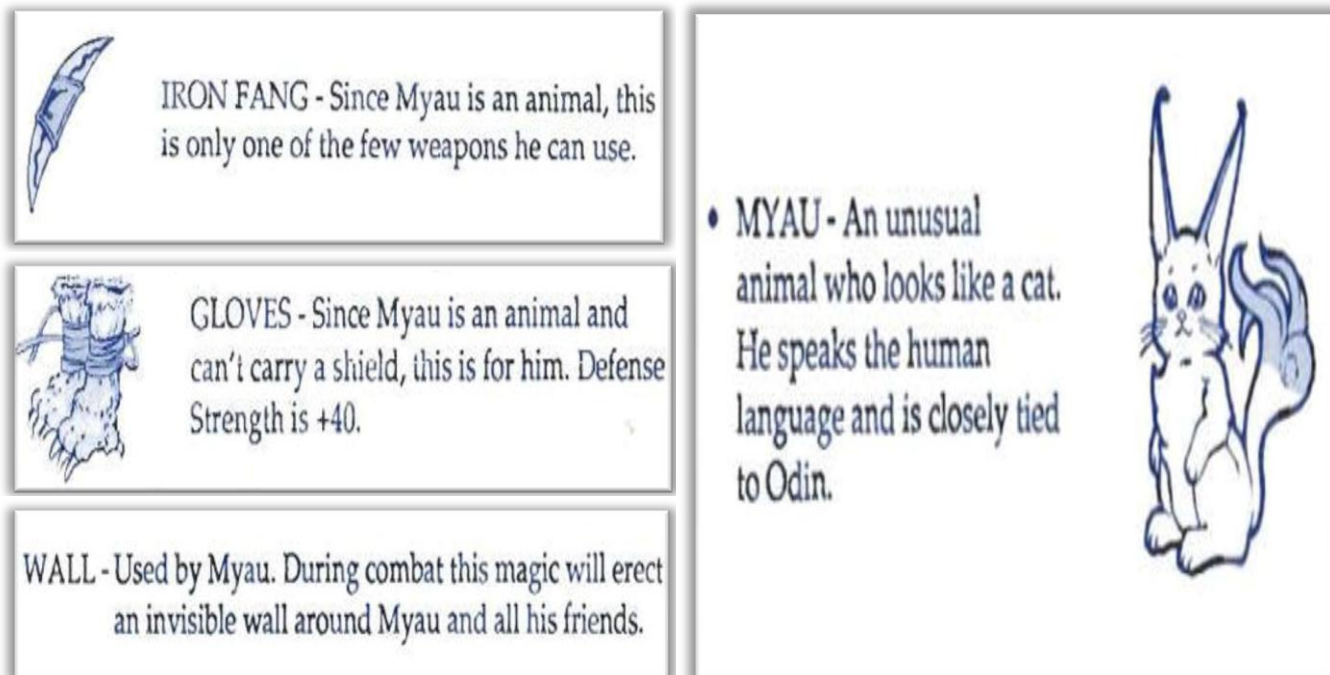


Imagem 34, 35, 36 e 37: imagens aproximadas das páginas 17 (imagem 34 - acima, à esquerda), 21 (imagem 35 - ao centro, à esquerda), 26 (imagem 36 - abaixo, à esquerda) e 34 (imagem 37, à direita) do manual de instruções da versão em inglês de *Phantasy Star*. O respectivo manual encontra-se disponível em: <http://gazetadealgol.com.br/diversos/scans/start>

A exemplo do procedimento adotado com Noah, o manual de instruções da versão em inglês emprega marcadores masculinos para referir-se a Myau, como pode ser visto nas imagens acima¹⁰⁴. Ao explicar que a *Iron Fang* (“Presa de Ferro” em português, *Bumerangue de Ferro* na versão brasileira de *Phantasy Star*) é uma das poucas armas disponíveis para Myau, o texto se dirige a Myau por meio do pronome *He*, como mostra a imagem 34. Um detalhe a ser observado diz respeito à presença na frase do substantivo *animal*, o que poderia supor que *He* estivesse apenas em concordância com tal termo e que, por essa razão, seu uso não poderia implicar em uma eventual identificação do gênero de Myau. A questão é que em inglês, o substantivo *animal* é categorizado como sendo um substantivo de gênero comum, podendo referir-se tanto ao masculino como ao feminino (como *Teacher*, *Friend*, *Neighbor*, ou o próprio *Pupil* visto acima, entre outros) sendo essa questão definida pelos marcadores e/ou contexto que o acompanha na frase. Em razão disso, o pronome *He* atua como um marcador sobre o termo *animal*, delimitando, portanto, o gênero do substantivo que modifica. O mesmo contexto ocorre com a imagem 35, em que o texto afirma que, por ser um animal e não ter condições de portar um escudo, as *Gloves* (“Luvas” em português, *Garras* na versão brasileira de *Phantasy Star*) são uma boa alternativa para Myau proteger-se

¹⁰⁴ Segue aqui a tradução dos textos acima (tradução nossa): **Imagem 34:** *Presa de Ferro* - Como Myau é um animal, essa é apenas uma das poucas armas que ele pode usar.; **Imagem 35:** *Luvas* - Como Myau é um animal e não pode carregar um escudo, isso é para ele. A Força de Defesa dele é de +40.; **Imagem 36:** *Parede* - Usada por Myau. Durante o combate, essa magia erguerá uma parede invisível ao redor de Myau e de todos os seus amigos.; **Imagem 37:** *Myau* - Um estranho animal que se parece com um gato. Ele fala a linguagem humana e tem uma estreita ligação com Odin.

dos ataques inimigos. Como no texto anterior, Myau é descrito como um personagem masculino, dessa vez por meio do pronome oblíquo *Him*. Já na imagem 36, durante a explicação acerca do funcionamento da magia *Wall* (*Parede* na versão brasileira de *Phantasy Star*), nota-se a presença de mais um marcador masculino, o pronome possessivo *His*, utilizado para dizer que a parede originária da magia será capaz de proteger a Myau e a *seus* amigos. Por fim, a imagem 37 traz a descrição do personagem, em que Myau é apresentado como um animal semelhante a um gato, mas que é capaz de falar a linguagem humana, além, é claro, de destacar a sua relação de proximidade com Odin. Mais uma vez, o pronome escolhido para aludir a Myau foi *He*, o que apenas corrobora para o fato de que, segundo as informações contidas no manual de instruções em inglês, Myau é indubitavelmente um personagem masculino.

De modo totalmente oposto ao que fora realizado no que concerne ao personagem Noah, a versão em inglês manteve o gênero de Myau nos diálogos in-game em consonância com o que foi apresentado no manual de instruções, fazendo dele um personagem masculino em todos os aspectos do game. Um trecho em que isso fica bastante evidente situa-se já próximo ao final do jogo. Após utilizar o prisma, Alis e seu grupo passam a ter a visão de um castelo situado no mais alto céu e que seria o local onde habitaria o vilão Lassic. Como nenhum de seus veículos eram capazes de se deslocar até lá, Alis e seu grupo se veem obrigados a procurar o item *Nut of Laerma* (*Noz de Laerma* na versão brasileira), um fruto que possui propriedades especiais. Após ser encontrada, ela é entregue a Myau, que a ingere e, imediatamente, passa por uma completa transformação em seu corpo, em um processo que o converteria em um animal alado, o que, como resultado, permitiria que ele e seus amigos viajassem até o castelo de Lassic. É durante esse processo de transformação de Myau que se pode ter uma melhor visualização das ocorrências de marcadores de gênero citadas acima.



WHEN MYAU EATS THE
NUTS OF LAERMA, HE
BECOMES CLOTHED IN
FLAME AND EMITS A



BLINDING LIGHT.



WHEN HE IS VISIBLE
AGAIN, HE HAS BEEN
TRANSFORMED INTO



A BEAUTIFUL
WINGED BEAST.
MYAU FLAPS HIS
WINGS PLOUDLY.

Imagens 38, 39, 40 e 41: imagens da versão em inglês de *Phantasy Star* descrevendo a transformação de Myau em um animal alado. Os textos são exibidos no game na seguinte sequência: texto 1 (imagem 38 - acima, à esquerda), texto 2 (imagem 39 - acima, à direita), texto 3 (imagem 40 - abaixo, à esquerda) e texto 4 (imagem 41¹⁰⁵ - abaixo, à direita).

O trecho exibido nas imagens acima¹⁰⁶ descreve como se deu o processo de transformação de Myau em uma espécie de felino alado. Sempre que aludia a Myau, a versão original em japonês o fazia mediante o uso de seu próprio nome, sem a utilização de qualquer tipo de pronome pessoal que pudesse fornecer alguma pista sobre o gênero do personagem, obrigando, dessa forma, a versão em inglês a decidir-se por um gênero. E, nesse caso, a opção adotada foi o gênero masculino, seguindo o mesmo caminho que já havia sido percorrido pelo manual de instruções. Ao contrário da versão japonesa, a versão em inglês citou Myau pelo próprio nome apenas em duas oportunidades, sendo ele substituído por marcadores nas demais ocorrências. A imagem 38 relata os efeitos sentidos no corpo de Myau logo ao comer a Noz de Laerma. Após citar Myau nominalmente quando este ingere o fruto, a versão em inglês novamente usa o pronome *He* para explicar as reações por ele provocadas no corpo do felino, retendo, com isso, a imagem masculina que se buscou transmitir desde o manual de instruções. Essa percepção torna-se ainda mais forte na imagem 40, quando a luz emitida pelo corpo de Myau se dissipa e ele volta a ficar visível. Nas

¹⁰⁵ Na referida imagem, o termo *Proudly* (“Orgulhosamente”, “Com orgulho”) foi equivocadamente grafado como *Ploudly*.

¹⁰⁶ Segue aqui a tradução dos textos acima (tradução nossa). Como em algumas caixas de diálogo acima há frases incompletas, a presente tradução irá inserir reticências (...) ao final de cada frase para indicar que a mesma continuará na imagem seguinte.

Imagem 38: *Quando Myau come a Noz de Laerma, ele é revestido de chamas e emite uma...;* **Imagem 35:** *...luz ofuscante...;* **Imagem 36:** *Quando ele está visível novamente, ele havia sido transformado em...;* **Imagem 37:** *...uma bela fera alada. Myau bate suas asas orgulhosamente.*

duas referências ao personagem nesse trecho, em ambas o pronome *He* volta a marcar presença, de modo que não pare nenhuma espécie de dúvida acerca do gênero do personagem. Finalmente, a imagem 41, que narra o ato de bater asas de Myau, conta com um último marcador, o pronome possessivo *His* que alude ao fato de o personagem bater *suas* asas de maneira orgulhosa. Com todo esse tratamento, garantiu-se que a questão do gênero de Myau conservasse uma maior coesão entre as informações fornecidas pelo manual de instruções e o que se via nos diálogos in-game, algo que garantiu que, ao contrário do que ocorrera com Noah, a opção pelo gênero masculino para Myau se mantivesse consistente em todos os aspectos do game.

Apesar de a versão localizada para o Brasil ter sido efetuada a partir da versão em inglês e não da versão original em japonês, o que poderia pressupor que o gênero de Myau seria mantido de acordo com a primeira, a versão brasileira acabou por seguir um caminho um pouco diferente do que foi realizado na versão em inglês. De certa forma, pode-se dizer que, guardadas as devidas proporções e com as devidas ressalvas, a abordagem empregada quanto ao gênero de Myau na versão brasileira possui uma ligeira semelhança com o modelo adotado para Noah na versão em inglês. Levando-se em conta o modo como Myau foi apresentado no manual de instruções na versão brasileira, tinha-se a impressão de que o padrão utilizado pela versão em inglês referente ao gênero do personagem seria mantido aqui.

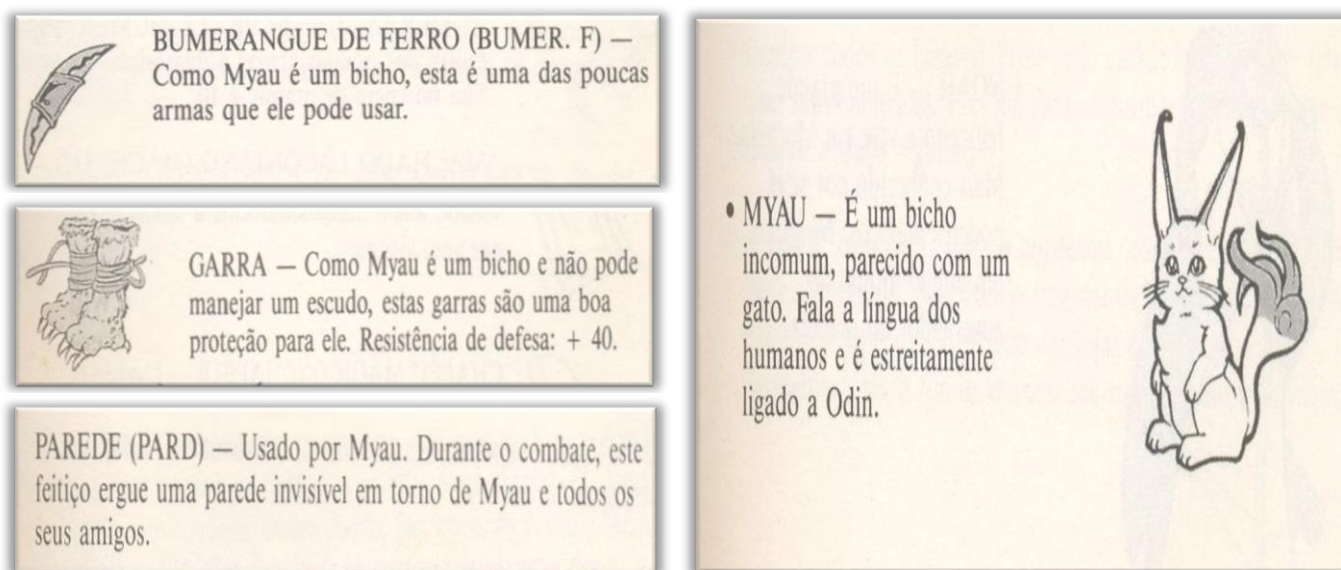


Imagem 42, 43, 44 e 45: imagens aproximadas das páginas 17 (imagem 42 - acima, à esquerda), 21 (imagem 43 - ao centro, à esquerda), 27 (imagem 44 - abaixo, à esquerda) e 35 (imagem 45, à direita) do manual de instruções da versão brasileira de *Phantasy Star*. O respectivo manual encontra-se disponível em: <http://gazetadealgol.com.br/diversos/scans/start>

Pelas imagens acima, é possível observar que a maneira como as informações sobre Myau foram dispostas trilha um caminho bastante similar ao que sucedera no manual de instruções da versão em inglês, com a inserção de marcadores exclusivamente masculinos para referirem-se ao personagem Myau.

De modo semelhante à versão em inglês, o texto da imagem 42, contendo a explicação sobre a arma *Bumerangue de Ferro* e a pouca quantidade de armamentos à disposição de Myau, também lança mão do pronome pessoal *Ele*, o que, em tese, preservaria a coerência com o emprego do mesmo tipo de marcador masculino na versão em inglês. Cabe aqui, porém, uma pequena observação, sendo essa a principal razão para as ressalvas mencionadas acima. Conforme já visto anteriormente, a versão em inglês utilizou o substantivo *animal*, o qual não possui variação de gênero, cabendo aos marcadores e/ou contexto que o seguem estabelecer se, de fato, se trata de uma referência masculina ou feminina. No entanto, como demonstra a referida imagem, decidiu-se não utilizar o substantivo *Animal* (ortograficamente idêntico em inglês e em português) na versão brasileira, o que levou à sua substituição pelo também substantivo *Bicho*. O sentido da frase em si não se altera muito, visto que as palavras *Bicho* e *Animal* são sinônimos em português, de modo que a inclusão do primeiro termo se ajusta perfeitamente ao contexto da frase. A grande questão que envolve o termo *Bicho* diz respeito às implicações que tal uso poderia causar no tocante ao gênero de Myau. De maneira contrária ao que ocorre com o termo *Animal* em inglês, *Bicho* é um substantivo masculino em português e, como tal, não possui uma variante feminina. Dessa forma, sempre que for necessária a utilização de quaisquer marcadores que concordem com o substantivo *Bicho*, eles deverão ser obrigatoriamente masculinos, independentemente de remeterem a um macho ou a uma fêmea. Por esse ponto de vista, e diferentemente do que ocorre na versão em inglês, em que o emprego de *He* age como um determinante do gênero de Myau, o uso de *Ele* na versão brasileira atua muito mais como um elemento de concordância com o substantivo *Bicho* do que como um identificador de gênero propriamente dito, não carregando em si nenhuma informação que possa indicar de maneira incontestável se Myau é um personagem masculino ou feminino. Essa mesma noção é transmitida nas imagens 42, 43 e, em especial, na imagem 45, em que Myau é descrito como um bicho semelhante a um gato, em que o último termo é provavelmente utilizado mais como uma maneira de se referir à espécie em geral do que ao gênero do personagem. Além disso, a mesma imagem possui outro elemento diferente do observado na versão em inglês: enquanto que, nessa última, o pronome *He* atua não apenas como um marcador de gênero, mas também como um determinante de sujeito na frase *He speaks the human language* (ver imagem 37), a versão brasileira omitiu seu pronome correspondente *Ele* da frase, algo que, além de tornar o sujeito oculto, que está subentendido em virtude das informações fornecidas pelas frase anterior, também fez com que um possível marcador de gênero fosse omitido, contribuindo ainda mais para a indefinição acerca do gênero de Myau. Por fim, a imagem 44 é a única que, na versão brasileira, não possui um marcador de gênero específico. Se na versão em inglês a frase *Myau and all his friends* nota-se a presença de possessivo *His*, pronome este que só pode ser empregado quando o substantivo ao qual modifica pertença exclusivamente ao gênero masculino (de um modo bastante semelhante ao que ocorre com o possessivo *Dele* em português), o mesmo não pode ser dito de seu correspondente em português. Como o pronome *Seus* é um possessivo que não é regido sob os preceitos da determinação de gênero,

atuando, antes, como um elemento de concordância com o substantivo, não há como afirmar que seu uso na frase *Myau e todos os seus amigos* traga qualquer dado novo sobre o gênero de Myau, o que só colabora para a manutenção do “suspense” a esse respeito no manual de instruções.

Se por um lado o manual de instruções da versão brasileira não apresenta subsídios suficientemente sólidos para auxiliar na identificação do gênero de Myau, os diálogos in-game acabam por seguir uma linha diametralmente oposta, utilizando marcadores que vêm a demonstrar de forma incontestável o gênero do personagem. Isso pode ser visto logo no primeiro encontro entre Alis e Myau em Paseo, Motávia (visto anteriormente), em que a protagonista lhe pede informações sobre o guerreiro Odin.



Imagem 46 e 47: imagens contendo as frases ditas por Alis para Myau em seu encontro em Paseo, Motávia, na versão brasileira de *Phantasy Star*. Os textos são exibidos no game na seguinte sequência: texto 1 (imagem 46 - à esquerda, ditas no início do diálogo) e texto 2 (imagem 47 - à direita, ditas após a resposta de Myau).

Já na primeira frase de Alis para Myau, o gênero do personagem fica explicitado pelas flexões tanto de gênero como de número do substantivo *Companheiro* utilizadas pela protagonista para se dirigir ao felino. Como se sabe, o termo *Companheiro* é um substantivo de gênero variável, possuindo suas respectivas flexões masculina e feminina. Para atribuir um gênero a tal substantivo, basta acrescentar as flexões *-o* ou *-a* ao radical *Companheir-*, o que dará origem à forma masculina *Companheiro* ou à sua correspondente feminina *Companheira*. O mesmo processo se aplica quanto à flexão de número, isto é, à forma plural do substantivo. Nessas condições, deve-se adicionar a flexão *-s* às já mencionadas flexões de gênero, o que formará as variantes de plural do substantivo, no caso, *Companheiros* (masculino) ou *Companheiras* (feminino), estrutura utilizada por Alis em sua frase para Myau na imagem 46. Um aspecto interessante nesse sentido é que dessas duas últimas flexões, costuma-se empregar a forma

masculina plural *-os* para referir-se a dois indivíduos do gênero masculino ou a dois indivíduos de gêneros diferentes (masculino e feminino). O único contexto em que a língua portuguesa permite o uso da forma feminina plural *-as* é quando a mesma alude a dois indivíduos do gênero feminino. Sob essas condições, não cabe a menor dúvida de que, para a versão brasileira, Myau é uma personagem feminina, na medida em que Alis se dirige a ela por meio da forma feminina plural *Companheiras*, o que pressupõe a realização de um diálogo entre duas mulheres. Esse mesmo tipo de abordagem se repete no texto da imagem 47, dessa vez, com o adjetivo *Junto*. À semelhança do procedimento adotado na imagem 47, o adjetivo mencionado sofreu o mesmo tipo de transformação que o substantivo *Companheiro*, já que as construções de gênero e número em ambos os casos é idêntica. Assim, o radical *Junt-* recebeu a flexão de gênero *-a* seguida da flexão de número *-s*, tendo como resultado a forma feminina plural *Juntas*. Ao proferir a frase *Vamos juntas salvar Odin*, Alis passa a exata noção de que ela estava realmente dialogando com outra mulher, o que fortalece a imagem feminina de Myau que a versão brasileira procurou passar.

Essa “feminilidade” de Myau seria consolidada mais adiante no game, no já mencionado trecho em que a personagem come a *Noz de Laerma* e se transforma em um animal alado para poder transportar seu grupo rumo ao castelo celestial de Lassic.





E EMITE
UMA LUZ OPACA



QUANDO
VISIVEL NOVAMENTE

Imagens 48, 49, 50 e 51: imagens da versão brasileira de *Phantasy Star* descrevendo a transformação de Myau em um animal alado. Os textos são exibidos no game na seguinte sequência: texto 1 (imagem 48 - acima, à esquerda), texto 2 (imagem 49 - acima, à direita), texto 3 (imagem 50 - abaixo, à esquerda) e texto 4 (imagem 51 - abaixo, à direita).



ELA
SE TRANSFORMA



NUM BONITO ANIMAL
ALADO



Imagens 52, 53 e 54: imagens da versão brasileira de *Phantasy Star* descrevendo a transformação de Myau em um animal alado (continuação). Os textos são exibidos no game na seguinte sequência (segue a numeração acima): texto 5 (imagem 52 - acima, à esquerda), texto 6 (imagem 53 - acima, à direita) e texto 7 (imagem 50 - abaixo).

De modo similar ao que ocorre na versão em inglês, a versão brasileira também menciona Myau pelo próprio nome em duas ocasiões, como evidenciam as imagens 48 e 54. No entanto, o número de marcadores de gênero utilizados foi reduzido pela metade. Isso se deve basicamente a duas razões: a primeira delas diz respeito à distinção existente entre o pronome possessivo *His*, presente na frase *Myau flaps his wings proudly*, situada na imagem 41, e sua contraparte em português *Suas*, como se vê na frase *Myau bate suas asas orgulhosamente*, vista na imagem 54. Conforme já abordado anteriormente (ver explicação referente à imagem 44), os possessivos *Seu(s)/ Sua(s)* não exercem qualquer tipo de função delimitadora de gêneros em português, podendo ser utilizados livremente com quaisquer substantivos, independentemente de assumirem formas masculina ou feminina, o que não ocorre com o possessivo *His*, que carrega consigo uma conotação absolutamente masculina. Em decorrência disso, o marcador presente no texto em inglês simplesmente desaparece na versão brasileira, uma vez que o uso da forma feminina plural *Suas* apenas e tão somente serve para concordar com o substantivo feminino *Asas*. O segundo motivo para o número menor de marcadores na versão brasileira tem a ver com a omissão, na versão brasileira, de dois termos encontrados na frase *When he is visible again, he has been transformed into a beautiful winged beast.* (imagem 40). Nesse texto, é possível perceber que o pronome pessoal *He* atua como sujeito tanto na primeira quanto na segunda oração. Isso porque o inglês é essencialmente uma língua de sujeito pleno, isto é, a grande maioria das frases do idioma requer a presença de um sujeito para que possam ser consideradas gramaticais. Em virtude disso, ainda que uma das frases já contenha um

sujeito (no caso do texto em questão, essa função é exercida justamente pelo pronome *He*), a própria gramática da língua inglesa pede a presença de outra referência, seja para indicar um novo sujeito, seja para retomar o mesmo sujeito da frase anterior. É exatamente por essa razão que o pronome *He* marca presença em ambas as sentenças acima e, nas duas situações, ele alude ao personagem Myau. Por outro lado, em português, em que pese o fato de a variante brasileira também possuir traços característicos de sujeito pleno, principalmente em seu registro oral, é possível observar ocorrências de sujeito nulo, que normalmente se dão no registro escrito ou em um contexto mais formal. Como no caso das frases acima, se o sujeito de ambas as sentenças for o mesmo, ele poderá ser omitido de uma das sentenças, já que a presença do sujeito na outra frase servirá para preencher possíveis lacunas de sentido, dando a entender que as ações descritas em ambas as frases têm por referência um único sujeito. Em *When he is visible again, he has been transformed into a beautiful winged beast*, pelo fato de o sujeito ser exatamente o mesmo em ambas sentenças (*He*), uma das ocorrências poderá ser retirada da frase durante a sua tradução para o português. Em frases iniciadas por *Quando* ou *Se* e que contam com a presença de um adjetivo, eventuais sujeitos e/ou verbos que o precedem podem ser omitidos em situações em que o sujeito é retomado em outra sentença, como ocorre no exemplo acima, em que uma eventual tradução literal culminaria na construção *Quando [ele está] visível novamente, ele havia sido transformado em uma bela fera alada*, cabendo ao tradutor decidir se o sujeito e o verbo que precedem o adjetivo na primeira frase (entre colchetes) devem ou não ser omitidos.

Embora as duas razões expostas acima tenham sido as responsáveis pela queda de dois dos quatro marcadores de gêneros do texto em português, havia ainda outros determinantes de gênero com os quais a versão brasileira precisava lidar. E a versão brasileira manteve a mesma linha que já havia sido adotada anteriormente no diálogo entre Alis e Myau, reforçando a imagem do felino como uma personagem feminina. A sequência de imagens acima mostra que nas duas ocasiões em que o sujeito Myau necessitou ser retomado em outras orações mediante o uso de um sujeito pronominal, utilizou-se um marcador feminino em ambas as situações. Nesse sentido, observa-se que a frase *He becomes clothed in flame* (imagem 38) foi traduzida na versão brasileira como *Ela se ilumina* (imagem 49). Sob essa perspectiva, percebe-se que a versão brasileira adotou dois procedimentos com relação ao respectivo trecho. Primeiramente, a frase em português acabou sendo “abreviada” no tocante ao conteúdo original do mesmo texto em inglês. Afinal, o cenário descrito pela trecho *become clothed in flame* indica que a Noz de Laerma provocou efeito tal sobre o corpo de Myau que fez com que ele ficasse revestido em chamas. Já na versão brasileira, a mesma cena declara apenas que Myau se ilumina, não especificando o tipo de iluminação que acomete o corpo do felino. Em segundo lugar, o texto em português também altera a referência de gênero, substituindo o marcador de gênero masculino contido no pronome *He* por um referente feminino, como o que se encontra no pronome *Ela*. Se por um lado, na sequência que apresenta o diálogo entre Alis e Myau, não havia na versão em inglês nenhum determinante de gênero no discurso

da protagonista em referência ao felino, algo que exigiu que a versão brasileira atribuisse um gênero a Myau, no trecho apresentado pela imagem 38 há claramente a presença de um marcador de gênero masculino no texto. Não obstante, como, na *cutscene* entre Alis e Myau, a versão brasileira já havia optado pelo gênero feminino, não haveria como manter o referencial masculino no texto em português sem comprometer a consistência. Por isso, a substituição do pronome *He* por *Ela* teve por objetivo única e tão somente manter a coerência com a imagem feminina de Myau já utilizada em outros trechos do game. O mesmo procedimento foi aplicado no que diz respeito ao segundo marcador, situado no texto da imagem 52. A exemplo do que já ocorrera com o texto da imagem 38, a frase *He has been transformed* (imagem 40) também sofreu alterações na versão brasileira, dando origem à construção *Ela se transforma*. A principal modificação observada aqui deu-se com a alteração do tempo verbal da frase. Em inglês, o tempo verbal utilizado na frase foi o *Present Perfect* (“Presente Perfeito”), uma forma verbal composta, a qual, apesar do nome, costuma aludir a eventos no passado. Ele é constituído pelo verbo *Have* + verbo no particípio¹⁰⁷ e, dentre outros contextos de uso, pode ser utilizado para: a) indicar uma ação ocorrida em um tempo indefinido no passado; e b) indicar uma ação que teve início no passado e se estende pelo presente. Sob essas condições, o referido trecho em inglês poderia dar origem à construção *Ele foi transformado* em português, estrutura essa que representa de modo aproximado a imagem transmitida pela frase, em que Myau atua como um sujeito paciente que sofre a influência dos efeitos da Noz de Laerma para transformar-se no animal alado. Já na versão brasileira, o verbo deixa de remeter ao passado, assumindo a sua forma de presente do indicativo. Além disso, a voz passiva presente na forma em inglês foi convertida em voz reflexiva em português, Apesar de passar a impressão de que a ação praticada sobre o verbo *Transformar* tenha sido efetuada por Myau (e não pela Noz de Laerma), essa é a maneira mais comum em português brasileiro de se descrever o ato de alguém mudar de forma, ainda que esse processo seja provocado por um fator externo (como é o caso do personagem dos desenhos animados *Popeye*, o qual, após comer espinafre, adquire uma força descomunal, capacitando-o a derrotar seu rival *Brutus*). E, como era de se esperar, realizou-se novamente a troca de gênero do personagem: o pronome *He* foi transmutado para a forma feminina *Ela*, assegurando, assim, uma maior harmonia com todos os outros marcadores femininos referentes a Myau inseridos em todo o jogo, além de deixar bem claro que, para a versão brasileira, o felino sempre foi visto como “a” Myau. Por tudo o que se viu até aqui concernente ao gênero de Myau, nota-se que a versão em inglês, desta vez, manteve a imagem masculina de Myau do início ao fim, apresentando aqui a consistência que não fora obtida com o personagem Noah. Já a versão brasileira adotou uma abordagem ambígua, em que os recursos linguísticos empregados no

¹⁰⁷ Como está na voz passiva, a frase *He has been transformed* possui dois particípios, estando estruturada da seguinte maneira: *He* (Pronome Pessoal) + *Has* (forma de terceira pessoa do singular do verbo *Have* - “Ter”) + *Been* (particípio do verbo *Be* - “Ser, Estar”) + *Transformed* (particípio do verbo *Transform* - “Transformar”). Se visualizada de maneira literal, tal construção resultaria em *Ele tem sido transformado*, estrutura pouco usual em português.

manual de instruções viriam a deixar no ar uma certa incerteza quanto ao gênero do personagem, enquanto que nos diálogos in-game, em contrapartida, a versão brasileira fez questão de explicitar que, para ela, Myau é, de fato, uma personagem feminina. Atualmente, embora em geral creia-se que Myau seja efetivamente um personagem masculino, em especial pela forma levemente mais “masculinizada” com que foi retratado no remake *Phantasy Star Generation 1* (Sega, 2003), essa imagem dúbia acerca do gênero de Myau, evidenciada pelas diferentes interpretações verificadas nas versões em inglês e em português de *Phantasy Star*, faz com que, mesmo hoje, alguns fãs ainda tenham dúvidas se o felino é realmente um personagem masculino ou feminino.

Ao contrário do que ocorreu com os menus de combate e de informações dos personagens, o menu de informações dos inimigos possui um limite que permitiu que os inimigos pudessem receber nomes contendo até oito caracteres (“Gagá” Rob, 2009, p.19), conforme demonstra a imagem 13. Em tese, a possibilidade da inclusão de um número maior de caracteres favoreceria as versões ocidentais¹⁰⁸, pois daria margem a uma maior flexibilidade no momento de traduzir e escolher um nome apropriado para cada inimigo. Além disso, o fato de a terminologia adotada para os inimigos ter seguido uma tendência fortemente estrangeirizadora na própria versão original em japonês, em que a grande maioria dos nomes de monstros eram termos ingleses transliterados para o japonês, supostamente tornaria tal empreitada bem menos complexa. Porém, a “equação geral” um caractere/dois fonemas existente na língua japonesa falou mais alto novamente, na medida em que, com um limite de caracteres mais extenso, a versão original em japonês teve a oportunidade de utilizar nomes com um número ainda maior de fonemas. É o que acontece com o inimigo de nome フロストドラゴン (*Furosuto Doragon*, uma alusão ao termo inglês *Frost Dragon*, algo como “Dragão de Gelo” em português), termo que contém os oito caracteres permitidos, mas faz uso de quinze fonemas, sendo pronunciado [ɸʊ.ro.sʊ.to.do.'ra.gon¹⁰⁹]. Isso levou a versão em inglês a ter de lidar com os mesmos oito caracteres, mas com um número de fonemas, em muitos casos, muito superior ao que o limite de caracteres poderia suportar, o que fez com que essa maior quantidade de caracteres impusesse mais dificuldades do que inicialmente se esperava. Apesar de os nomes dos inimigos na versão original serem termos do próprio inglês transliterados e adaptados fonética e ortograficamente ao japonês, a versão em inglês nem sempre pôde aproveitar-se disso. É bem verdade que, em determinadas situações, em que o número de caracteres e fonemas do termo no original em japonês era semelhante ao seu correspondente em inglês, foi possível realizar uma espécie de “transliteração reversa” e adotar o mesmo termo da língua inglesa no qual a versão em japonês se

¹⁰⁸ Como a versão brasileira manteve exatamente os mesmos nomes de inimigos da versão em inglês, todos os aspectos que afetaram essa última acabariam refletindo indiretamente na versão brasileira.

¹⁰⁹ Outras possíveis realizações fonéticas para os termos *Frost Dragon* em japonês não foram consideradas.

espelhou, como sucedeu com ウイングアイ (*Uingu Ai*), o qual, por possuir apenas um fonema a mais que o termo inglês que lhe inspirou, pôde ser “reaproveitado” e utilizado em inglês em sua forma original *Wing Eye* (literalmente “Olho Alado” em português).



Imagens 55 e 56: imagens do combate contra o inimigo ウイングアイ (*Uingu Ai*) na versão original em japonês (imagem 55, à esquerda) e seu correspondente *Wing Eye* na versão em inglês (imagem 56, à direita).

Mas, na maioria dos casos, os nomes dos inimigos em inglês tiveram de se adequar à realidade do limite de caracteres, o que viria a dar origem a abordagens das mais diversas para conseguir cumprir esse objetivo. A primeira delas foi utilizar abreviações, como foi o caso de フロストドラゴン descrito acima.

Em função de o número de fonemas do termo em japonês ser praticamente o dobro em relação à quantidade de caracteres, seria bastante dificultoso para a versão em inglês encontrar palavras inteiras que respeitassem o limite de caracteres e, concomitantemente, capturassem a mesma essência do termo original. Diante disso, a primeira atitude tomada foi alterar o termo base *Frost Dragon* para *White Dragon* (“Dragão Branco”), possivelmente em decorrência do fato de que todos os outros dragões presentes no jogo também estão identificados por cores. Como *White Dragon* possui doze caracteres (com espaço), tal termo não poderia ser grafado por extenso. Para resolver esse problema, optou-se por retirar três caracteres do termo *White*, dando origem à forma *Wt.*, em que o ponto inserido ao final serve como uma espécie de “aviso” de que o respectivo termo está abreviado. Após as alterações, o termo *Wt.* passou a ocupar quatro caracteres (com espaço), fazendo com que a forma *Wt. Dragon* chegasse a nove caracteres, um a mais do que o permitido. Diante disso, decidiu-se retirar o caractere *o* de *Dragon*, o que

gerou a forma final *Wt. Dragn*, que viria a ser utilizada no game. Outra maneira encontrada pela versão em inglês para acomodar-se ao limite de caracteres foi a de efetuar uma espécie de “tradução aproximada”, que visava reconstituir a essência do termo original por meio do uso de termos similares. Um bom exemplo nesse sentido é o nome バットマン (*Battoman*), uma fera azul cuja fisionomia aparenta ser um misto de homem e morcego. Seguindo essa linha, a versão japonesa procurou adotar um termo que pudesse marcar essa dualidade, razão pela qual foi utilizada a forma *Battoman*, uma referência clara aos termos *Bat* (“Morcego”) e *Man* (“Homem”), ambos provenientes da língua inglesa. O ponto é que uma eventual “transliteração reversa” fonético-ortográfica para o inglês daria origem à forma *Batman*, o que resultaria em uma imediata associação ao famoso personagem das histórias em quadrinhos da DC Comics. Mesmo que, em uma tentativa de afastar qualquer tipo de vínculo com o herói, fosse inserido um espaço entre as palavras, transformando *Batman* em *Bat Man* (por esta grafia possuir sete caracteres, tal abordagem teria sido possível), ainda assim seria demasiado complicado evitar alguma espécie de ligação ao personagem. Diante da possível utilização de um termo pertencente e patenteadado por outra empresa, essa alusão a *Batman*, ainda que involuntária, poderia acarretar em problemas jurídicos para a Sega, devido à ausência de uma licença de uso do personagem concedida pela DC Comics. Não se sabe ao certo se o contexto jurídico ora apresentado foi determinante para a alteração do nome, até porque a forma *Battoman* é o modo como o personagem da DC Comics é conhecido no Japão. Mas, independentemente disso, o fato é que o termo *Batman* acabou sendo descartado. A solução para esse impasse seria tentar, de alguma forma, encontrar um termo que pudesse substituir um ou ambos os termos *Bat* ou *Man* sem que isso resultasse em alguma perda de vínculo com o nome original. Nesse caso, a atitude tomada foi manutenção da palavra *Bat*, só que, agora, realocada ao final do termo, e a subsequente substituição do termo *Man* por *Were*, criando-se, assim, o nome *Were Bat*. Ao examinar mais profundamente certas particularidades a esse respeito, percebe-se que o termo *Were* não representou uma alusão à flexão de pretérito das três pessoas do plural do verbo *Be*, mas que, antes, remete ao substantivo *Wer(e)*, proveniente do inglês antigo. Segundo o dicionário *American Heritage* em sua versão online (Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company, ©2015), a origem do termo remonta à palavra indo-europeia *Wīro*, cujo significado é simplesmente “homem” e que viria a dar origem ao termo latino *Vir* (radical de onde provêm vocábulos como *Viril* ou *Virilidade* em português) e à forma germânica *Wer*, a qual viria a formar parte do vocabulário do inglês antigo (ibid.). Ao longo do tempo, o termo *Wer(e)* acabaria por cair em desuso, sendo substituída pela palavra *Man*, subsistindo apenas em algumas palavras isoladas como *Werewolf* (“Lobisomem”). Voltando ao exemplo do game, embora o termo *Man* tenha sido retirado, seu substituto *Wer(e)* nada mais é do que uma forma arcaica do próprio termo *Man*, o suficiente para reconstruir o sentido global do nome original, já que, sob essa ótica, *Batman* e *Were Bat* designam basicamente a mesma coisa: um homem-morcego.



Imagens 57 e 58: imagens do combate contra o inimigo フロストドラゴン (*Furosuto Doragon*) na versão original em japonês (imagem 57, à esquerda) e seu correspondente *Wt. Dragn* na versão em inglês (imagem 58, à direita).



Imagens 59 e 60: imagens do combate contra o inimigo バットマン (*Battoman*) na versão original em japonês (imagem 59, à esquerda) e seu correspondente *Were Bat* na versão em inglês (imagem 60, à direita).

Em certas situações, o limite de até oito caracteres para o nome de inimigos acabaria por restringir o campo de ação da equipe de localização, que se viu obrigada a buscar termos que mantivessem algum tipo de relação com o termo original e, paralelamente, pudessem ser dispostos em até oito caracteres, fazendo com que, nesses casos, a fronteira entre a “tradução aproximada” e a mudança total fosse

bastante tênue. Um exemplo nessa direção se deu com o termo キラープラント (*Kiraa Puranto*), forma esta que se baseou no termo inglês *Killer Plant* (ou “Planta Assassina” em português). Tal qual já acontecera com *White Dragon*, a mera “transliteração reversa” de *Kiraa Puranto* para *Killer Plant* mostrou-se impraticável, devido ao fato de que a grafia por extenso desse último também possuiria doze caracteres, superando em quatro caracteres o limite máximo estabelecido. Sob tais circunstâncias, poder-se-ia pensar em, talvez, adotar o mesmo padrão de *White Dragon* e buscar encontrar uma forma abreviada, algo como, por exemplo, *Kl. Plant* ou alguma outra que se adequasse aos oito caracteres. No entanto, a versão em inglês optou por lançar mão de outra estratégia: a de empregar termos que pudessem ter algum tipo de relação com as formas originais, para, com isso, buscar resgatar de algum modo o contexto global do termo *Killer Plant*. Com relação ao último termo, procurou-se encontrar um vocábulo que tivesse algum elemento em comum com a palavra *Plant* e que, simultaneamente, possibilitasse a diminuição do número de caracteres. Sob essa perspectiva, chegou-se ao termo *Tree* (“Árvore”), visto que ambos formam parte do ambiente da ecologia e, em termos um tanto simplistas, uma árvore nada mais é que um tipo de planta que possui certas características próprias que a diferenciam de outras espécies. Com a substituição de *Plant* por *Tree*, foi possível reduzir o termo de cinco para quatro caracteres, o que gerou uma “economia” de um caractere que poderia ser utilizada com o termo *Killer*. Afinal, encontrar uma alternativa factível com um limite de caracteres tão rigoroso não seria tarefa das mais fáceis. Primeiramente, uma possível substituição do termo *Killer* pelo adjetivo *Killing*, um dos que poderiam conservar o mesmo sentido de “assassino” contido no primeiro, estava totalmente fora de cogitação pelo simples fato de que esse último possui um número ainda maior de caracteres, o que não ajudaria em nada a solucionar o problema. Outra alternativa seria substituir *Killer* pelo substantivo *Kill* (“Assassinato” ou “Morte¹¹⁰”), que atuaria como uma descrição daquilo que o vocábulo *Tree* era capaz de fazer. O problema que daí resultaria é que *Kill*, a exemplo de *Talk*, *Run* e *Attack* (mencionados na análise acima sobre o menu de combate), também pode atuar tanto como substantivo quanto como verbo no imperativo. Dessa forma, uma eventual forma *Killtree* poderia soar estranha, uma vez que ela poderia dar margem a interpretações diversas, que poderiam variar tanto no sentido de que o inimigo é uma árvore que comete assassinatos ou como sob o prisma de que aquela é apenas uma ordem para o jogador matar uma árvore, algo que não faria sentido algum. Diante da dificuldade de se manter algo relacionado ao radical *Kill-*, foi necessário buscar outras possibilidades. Uma opção seria utilizar o termo *Death* (“Morte¹¹¹”), a qual, apesar de ser o antônimo de *Kill*, poderia manter a mesma noção presente no termo *Killer*, podendo indicar que um eventual inimigo chamado *Death Tree* seria uma árvore que traz a morte sobre si. Essa

¹¹⁰ Ao contrário do português, em que a palavra *Morte* alude tanto ao “ato de matar” como ao “ato de morrer”, em inglês, o termo *Kill* refere-se exclusivamente ao “ato de matar”, cabendo à palavra *Death* descrever unicamente o “ato de morrer”.

¹¹¹ Ver nota 43.

possibilidade, entretanto, esbarrou no limite de caracteres, já que, contando o espaço entre as palavras, tal termo conteria dez caracteres, restando, portanto, procurar um meio de reduzir mais dois caracteres. Para atingir tal objetivo, a versão em inglês decidiu suprimir o espaço entre as palavras, o que diminuiu em um caractere a lacuna entre o termo e o limite de caracteres. Mas, pela necessidade de se retirar mais um caractere, a palavra *Death* acabou não podendo ser incluída, dando lugar a um sinônimo, o adjetivo *Dead* (“Morto/a”), que culminaria na versão final *Deadtree*. Embora estejam relacionados, o termo *Dead* alterou ligeiramente o sentido que existiria em um possível *Death Tree*, devido à noção de que, agora, o inimigo não seria mais uma árvore que traz a morte a seus oponentes, mas sim de que ela própria estava morta. Não obstante, esse aspecto não viria a trazer grandes problemas, muito em função da existência de outros inimigos “mortos” na versão em inglês, como o *Evildead* (literalmente “Morto Mau” ou “Morto Maligno” em português) ou o *Zombie* (“Zumbi”).



Imagens 61 e 62: imagens do combate contra o inimigo キラープラント (*Kiraa Puranto*) na versão original em japonês (imagem 61, à esquerda) e seu correspondente *Deadtree* na versão em inglês (imagem 62, à direita).

Em contrapartida, houve casos em que a versão em inglês não seguiu a versão japonesa, optando por empregar nomes de inimigos completamente novos, mesmo em situações em que o respectivo termo japonês inspirava-se em nomes ingleses. Como vários inimigos receberam esse tipo de tratamento, as razões para cada uma dessas mudanças podem variar. Dada a natureza mítica dos RPGs, em algumas situações procurou-se por termos que pudessem vir a ter algum tipo de vínculo com seres lendários. Um caso interessante nesse sentido diz respeito ao inimigo de nome フレムリザード (*Furemu Rizaado*), o monstro que aparece na imagem 13. Seu nome em japonês faz referência ao termo inglês *Flame Lizard*

(algo como “Lagarto de Fogo” em português), um réptil gigante que possui duas asas na parte traseira de seu corpo e que, como o próprio nome diz, é capaz de cuspir fogo pela boca para atacar seus inimigos. Por razões óbvias, os doze caracteres (com espaço) que compõem o nome do personagem teriam necessariamente de ser reduzidos, a fim de acomodarem-se ao limite de oito caracteres. Como não seria possível manter o termo completamente intacto, poder-se-ia utilizar alguns dos processos descritos acima, como sofrer uma abreviação, ser traduzido de modo “aproximado” ou até mesmo uma mescla de ambos. No entanto, nenhum dos padrões citados veio a ser seguido, optando-se por modificar totalmente o nome do personagem em relação ao termo original. A razão para tal mudança aparentemente contou com um forte apelo cultural, remontando a uma lenda já conhecida em diversas partes do mundo, mas especialmente difundida por toda a comunidade anglo-saxônica: o Monstro do Lago Ness. Segundo a crença popular, trata-se de um grande réptil aquático que habita o lago Ness, próximo à localidade de Inverness, na região das Terras Altas, ao norte da Escócia. O primeiro registro escrito sobre um monstro marinho vivendo no lago Ness deu-se na obra *Vida Columbae*, um conjunto de três livros escritos por Adomnám de Iona sobre a vida de São Columba, um abade irlandês que viveu no século VI d.C. e que atuou como missionário encarregado de levar o cristianismo aos Pictos, um povo antigo que habitava a Escócia naquele período. Ao relatar alguns dos milagres realizados por São Columba, Adomnám diz que, em certa visita à província dos Pictos, o santo se deparou com o funeral de um homem que havia sido atacado por um monstro aquático. Em seguida, pediu para que um de seus companheiros entrasse no lago, nadasse até a margem oposta e trouxesse de volta o seu barco. Assim que o rapaz entrou na água, o monstro emergiu subitamente e tentou atacá-lo, ao que São Columba ergueu a mão aos céus, invocou o nome de Deus e ordenou à fera que se afastasse, sendo prontamente obedecido (Reeves, 1874, p. 55). Mas a lenda de *Nessie*, como foi “carinhosamente” apelidado, só viria a ser consolidada em 1933, quando um casal que conduzia seu veículo próximo ao lago afirmou ter visto uma grande movimentação na água e, logo em seguida, uma grande animal se movendo sobre elas. Desde então, *Nessie* tem povoado a imaginação de muitos, e relatos de testemunhas que alegam tê-lo visto e/ou fotografado têm se multiplicado ao longo dos anos. Existem, inclusive, teorias acerca de qual espécie o animal pertenceria, sendo que uma das mais difundidas é a de que o monstro pertenceria ou teria algum grau de parentesco com a classe dos plesiossauros, um gênero de répteis aquáticos gigantes de pescoço longo que viveram na Terra durante a era dos dinossauros. E foi exatamente sob esse contexto que produziu-se a alteração do nome do monstro na versão em inglês. Pelo fato de o inimigo também poder ser encontrado em ambientes aquáticos (embora seja possível enfrentá-lo em outros tipos de cenários, como o deserto, por exemplo), decidiu-se substituir o termo *Flame Lizard* por *Nessie*, um nome que, pelo laço cultural que evoca, pode soar bem mais atraente para alguém que esteja envolvido dentro desse contexto. Afinal, para um jogador pertencente à comunidade cultural anglo-saxônica, a possibilidade de enfrentar e derrotar o Monstro do Lago Ness, uma lenda que provavelmente já ouviu falar muitas vezes em sua vida, possui um poder de

sedução muito maior do que combater um *Flame Lizard* qualquer, o que contribui para aumentar o nível de identificação que o jogador pode criar com o game. E o mais interessante desse fato é que, levando-se em conta que os nomes dos inimigos na versão em japonês são, em sua maioria, termos ingleses, pode-se considerar que a versão em inglês acabou por realizar uma tradução “de si mesma”, isto é, trocou um termo proveniente do inglês por outro pertencente à própria língua. Ou, usando uma terminologia venutiana, a versão em inglês acabou por domesticar um termo já domesticado. Isso porque, *Flame Lizard* já atua, nesse sentido, como uma forma domesticada de フレームリザード (*Fureemu Rizaado*). Diante disso, pode-se dizer que todo esse processo contou basicamente com dois tipos de domesticação: uma domesticação “linguística”, que resultou na transliteração de フレームリザード em *Flame Lizard*; e uma domesticação “cultural”, que substitui um termo que apresenta certo grau de neutralidade, como ocorre com *Flame Lizard*, por outro que culturalmente faz muito mais sentido para o público receptor (nesse caso, a versão em inglês que seria comercializada nos países anglófonos), exatamente o que sucede com *Nessie*.

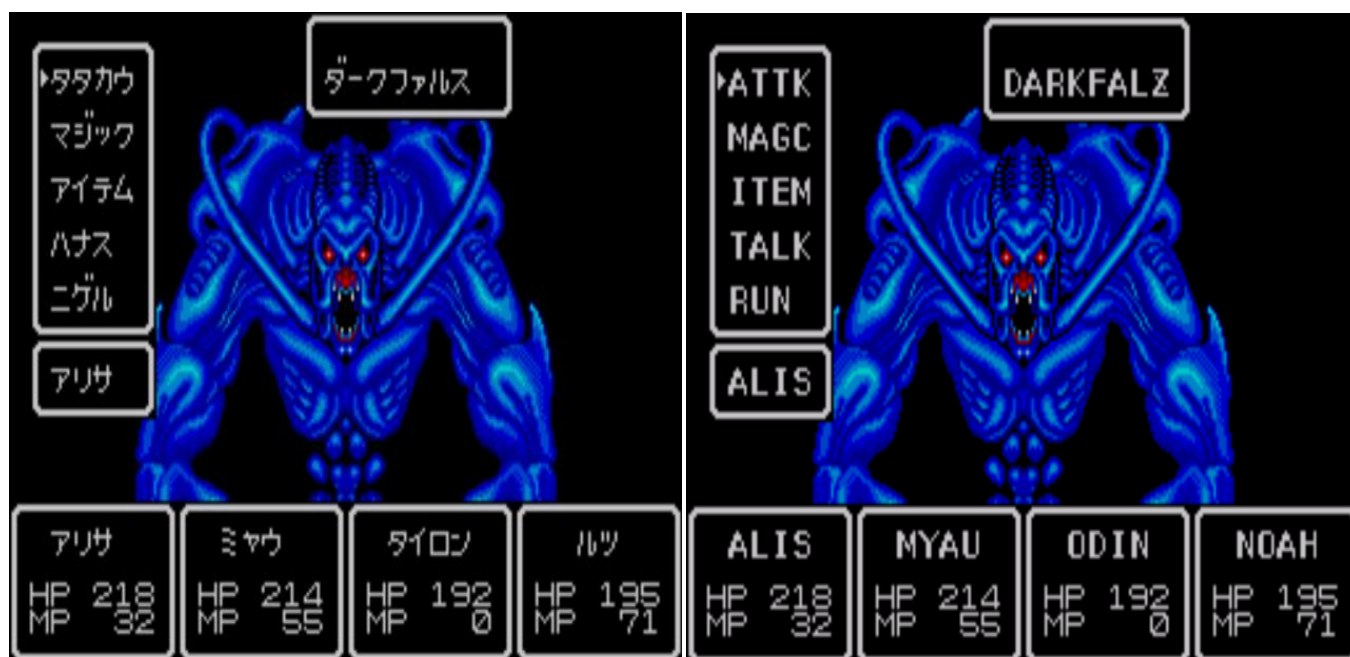


Imagens 63: imagens do combate contra o inimigo *Nessie* na versão em inglês de *Phantasy Star*. Para visualizar o mesmo inimigo na versão original em japonês (フレームリザード - *Fureemu Rizaado*), ver imagem 13.

Possivelmente, o caso mais curioso envolvendo os nomes dos inimigos tenha sido o do último vilão do game, encontrado após Alis e seu grupo derrotarem Lassic e se dirigirem a Motávia para reunirem-se com o Governador-Geral. Na versão original em japonês, o personagem recebeu o nome de *ダークファルス* (*Daaku Farusu*), o qual, à primeira vista, pode parecer uma alusão ao termo inglês *Dark Force* (algo como “Força das Trevas” em português). Analisando-se todo o contexto de *Phantasy Star*, essa parece ser a escolha mais natural, já que *Daaku Farusu* nada mais é do que uma espécie de espírito sombrio que se apossa do Governador-Geral, que acaba por impeli-lo a lutar contra Alis e seus amigos. Além disso, *Dark Force* foi o nome utilizado para o personagem nas versões em inglês de outros games da série, o que reforçaria ainda mais essa tese. Diante disso, pode-se conjecturar que a forma *ファルス* (*Farusu*) tenha sido uma tentativa (que se mostrou malsucedida) de grafar o termo *Force* em japonês segundo a pronúncia norte-americana [ˈfɔrs]¹¹², muito embora tal afirmação não possa ser confirmada, tratando-se meramente de uma suposição. A grande questão é que a forma padronizada e mais aceita para a transliteração do termo *Force* para o japonês é *フォース* (*Foosu*), grafia essa que se espelha na pronúncia britânica [ˈfɔːs]. Com esse importante detalhe em mente, além do fato de que *Dark Force* ocuparia dez caracteres (com espaço), dois a mais do que o permitido, descartou-se totalmente a possibilidade de inclusão de tal termo no jogo, nem mesmo em uma eventual forma abreviada. A partir disso, e tomando por base o termo *Farusu*, passou-se, então, a testar possíveis adaptações fonético-ortográficas do termo para o inglês. Conforme já mencionado anteriormente, a língua japonesa não possui o fonema /l/, o que permite que, durante o processo de transliteração para o alfabeto latino, termos japoneses que utilizem algum caractere contendo o fonema /r/ possam ser grafados tanto com *r* quanto com *l* no idioma de chegada. Sob essas condições, o termo *ファルス* (*Farusu*) poderia assumir em inglês, dentre algumas possibilidades, as formas *Farce* (“Farsa”), *False* (“Falso”), *Fals*, *Falz*, ou até mesmo o inapropriado *Phallus* (“Falo”). Em um primeiro momento, as grafias *Farce*, *False* e *Phallus* acabariam relegadas, pois, a exemplo de *Force*, sua inclusão faria com o termo excedesse os oito caracteres de limite, além, é claro, da inadequação de um possível uso de *Phallus* em um jogo voltado para um público infante-juvenil, faixa etária à qual os jogadores de videogame majoritariamente pertenciam naquela época. Restava, portanto, eleger qual das formas entre *Fals* e *Falz* seria agregada ao termo *Dark* para

¹¹² Uma possível forma transliterada de *Force* para o japonês de acordo com a pronúncia norte-americana seria *フォルス* (*Forusu*) e não *ファルス* (*Farusu*). Um exemplo nesse sentido é o game *Hexyz Force* (Atlus/Sting Entertainment, 2009), cujo nome em japonês foi grafado como *エクシズフォルス* (*Ekushi Forusu*).

compor o nome do vilão. Como pode ser observado na imagem 65, a segunda grafia seria a escolhida, sendo necessário somente eliminar o espaço entre os termos *Dark* e *Falz* para que se atingisse o número exato de oito caracteres, o que transformaria a forma composta *Dark Falz* na forma simples *Darkfalz*.



Imagens 64 e 65: imagens do combate contra o inimigo ダークファルス (*Daaku Farusu*) na versão original em japonês (imagem 64, à esquerda) e seu correspondente *Darkfalz* na versão em inglês (imagem 65, à direita).

Um aspecto que afetou especificamente a versão brasileira de *Phantasy Star* diz respeito ao alfabeto. Pelo fato de a versão localizada para o português brasileiro ter sido produzida a partir da versão em inglês, somente os caracteres pertencentes ao alfabeto desse idioma puderam ser utilizados. À primeira vista, isso não causaria grandes problemas, pois ambos utilizam o alfabeto latino e compartilham praticamente todas as letras. Todavia, como a língua inglesa não possui acentuação, aliado ao fato de que incluir caracteres acentuados no software do jogo poderia exigir alterações ainda maiores na parte de programação do game (o que não se sabe se seria viável naquele momento), a versão brasileira acabou por ficar restrita somente ao uso de caracteres não acentuados. Em decorrência disso, os caracteres da língua portuguesa inexistentes em inglês, ou seja, *á, à, ã, â, ç, é, ê, í, ó, ô, õ, ú, ü*¹¹³, não puderam ser exibidos na tela. Felizmente, a ausência desses caracteres não veio a comprometer a *gameplay experience* dos jogadores da versão brasileira, visto que, como o game possui um conteúdo linguístico bastante amplo, em que as falas dos personagens são compostas por textos muitas vezes extensos, o contexto provido por essa grande quantidade de frases viria a contribuir decisivamente para elucidar quaisquer possíveis ambiguidades, garantindo, assim, a compreensão dos diálogos como um todo. Sem a devida

¹¹³ Abolido na Reforma Ortográfica da Língua Portuguesa de 1990, que entrou em vigor no Brasil a partir de 2009.

contextualização, porém, esse fator poderia ter causado problemas, uma vez que representa a ausência de treze caracteres essenciais na língua portuguesa, utilizados não apenas para expressar uma pronúncia diferente, mas também, em diversas situações, podem modificar o significado da palavra. Logo no menu inicial de *Phantasy Star* já é possível ter um pequeno vislumbre sobre os desafios que a falta de tais caracteres impôs à versão brasileira.



Imagens 66 e 67: imagens do menu inicial de *Phantasy Star* em suas respectivas versões em inglês (imagem 66, à esquerda) e em português (imagem 67, à direita).

Embora o principal obstáculo enfrentado no tocante ao menu provavelmente tenha sido a questão do limite de caracteres, a falta de caracteres acentuados também contribuiu negativamente para isso, pois limitou ainda mais o já restrito leque de opções tradutórias disponíveis. Tendo em conta o número de caracteres utilizados nos menus das versões em inglês e em português, pode-se inferir que o número máximo de caracteres permitidos para os termos que comporiam o menu seria de oito, exatamente o mesmo limite estabelecido para os nomes dos inimigos. Se por um lado a versão em inglês não precisou se preocupar com isso, já que a própria versão original em japonês utilizou as palavras inglesas *Start* e *Continue* em seu menu, a versão brasileira optou por substituí-los por termos em português, traduzindo-os como *Inicia* e *Continua*, respectivamente. Se analisados pelos padrões modernos e pela maneira como os menus são organizados em ambos os idiomas, nota-se que, ao contrário do inglês, em que verbos que indiquem comandos normalmente são usados no imperativo, em português esses mesmos verbos costumam ser utilizados em sua forma infinitiva. Sob o prisma do limite de oito caracteres, contudo, esse procedimento seria inviável, pois, ainda que *Iniciar* possua sete caracteres, estando, portanto, dentro do limite, *Continuar* conta com nove caracteres, um a mais que o permitido. Caso levada adiante, essa

abordagem poderia resultar na inclusão de dois verbos em duas formas verbais distintas, algo não recomendável quando se trata da tradução de menus para o português. Outra possibilidade seria traduzir *Start* como *Início*, grafia que possui seis caracteres. Mas tal tratamento tampouco mostrou-se factível, basicamente por duas razões: a primeira é a já mencionada ausência de algumas letras acentuadas da língua portuguesa, como é o caso do caractere *í*. Isso poderia causar certa confusão, pois a presença ou não do acento agudo acima da letra *i* modificaria completamente o termo, provocando, inclusive, alterações tanto semânticas quanto fonéticas: *Início* [i.'ni.sju¹¹⁴] é um substantivo que indica “o ato ou efeito de iniciar(-se)” (Dicionário Houaiss, 2001-2009), ao passo que *Inicio* [i.ni.'siu¹¹⁵] é a conjugação de primeira pessoa do singular do presente do indicativo do verbo *Iniciar*; e a segunda é que a conversão de *Start* para o substantivo *Início* exigiria que o mesmo processo fosse aplicado com o termo *Continue*, o que implicaria em sua conversão para a forma substantiva *Continuação*, o que faria com que a palavra saltasse para onze caracteres, impensável dentro de um limite de caracteres tão rígido. Com uma quantidade tão grande de restrições, não restou outra alternativa à versão brasileira a não ser adotar o modelo existente no inglês e utilizar os respectivos verbos em suas formas imperativas, o que viria a gerar as formas definitivas *Inicia* e *Continua*, que acabariam sendo empregadas na versão brasileira. Em que pese não serem as formas mais naturais de se representarem um menu em português, a decisão de fazer uso das formas imperativas *Inicia* e *Continua* pareceu apropriada, uma vez que a mesma função produzida pelo texto na versão original foi preservada com sucesso na versão localizada do game.

Mas seria nos diálogos in-game que essa ausência de caracteres diacríticos seria sentida de maneira mais acentuada. Em muitos momentos, a inexistência de tais caracteres causaria alguns contratemplos, em especial com relação aos acentos diferenciais, semelhantes às observadas em *Início* e *Inicio*, os quais, afortunadamente, a devida contextualização conseguiria contornar.

¹¹⁴ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Início* não foram consideradas.

¹¹⁵ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Inicio* não foram consideradas.



ALIS, LISTEN!
LASSIC IS LEADING
OUR WORLD TO
DESTRUCTION. I



ALIS, ESCUTE!
LASSIC ESTA
CONDUZINDO NOSSO
MUNDO A DESTRUCAO!

Imagens 68 e 69: imagens do menu inicial de *Phantasy Star* em suas respectivas versões em inglês (imagem 68, à esquerda) e em português (imagem 69, à direita).

A *cutscene* acima mostra o diálogo entre o personagem Nero e sua irmã Alis logo no início do jogo. Como se viu anteriormente, Nero, antes de morrer, relata à irmã a destruição que Lassic estava causando ao povo de Algol, pedindo a ela que continuasse a luta contra tirano que ele mesmo iniciara e que procurasse por um guerreiro chamado Odin para ajudá-la em tal intento. Ao examinar mais de perto a frase *Lassic esta conduzindo nosso mundo a destruição*, situada na imagem 68, é possível observar os efeitos da ausência dos caracteres diacríticos no texto em português. Inicialmente, a impossibilidade da acentuação de palavras provocou alterações de ordem semântica em determinados termos cujos sentidos são determinados pela presença ou não dos diacríticos. Na frase em questão, isso ocorre com a oposição entre os termos *Esta*/*Está*, sendo esta última a respectiva grafia à qual o texto acima se refere. O termo oxítono *Está* [es.'ta¹¹⁶] é uma forma verbal que remete à conjugação de terceira pessoa do singular do presente do indicativo do verbo *Estar*. Como tal, constitui-se em um *morfema lexical*, ou seja, um vocábulo que possui uma significação por si só ou que pode servir de radical para a formação de palavras derivadas (como, por exemplo, *Estadia*) que também irão adquirir um sentido autônomo (Cunha e Cintra, 2013, p. 90). Sem o acento agudo, a palavra transforma-se no pronome demonstrativo paroxítono *Esta* ['es.ta¹¹⁷], o qual, por não possuir uma significação própria, necessitando, portanto, estabelecer relações com morfemas lexicais para que lhe seja atribuído algum sentido (ibid., p.91), assume a função de *morfema gramatical*. Assim, a impossibilidade de inserir o caractere *á* ao termo acabou por impor-lhe

¹¹⁶ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Está* não foram consideradas.

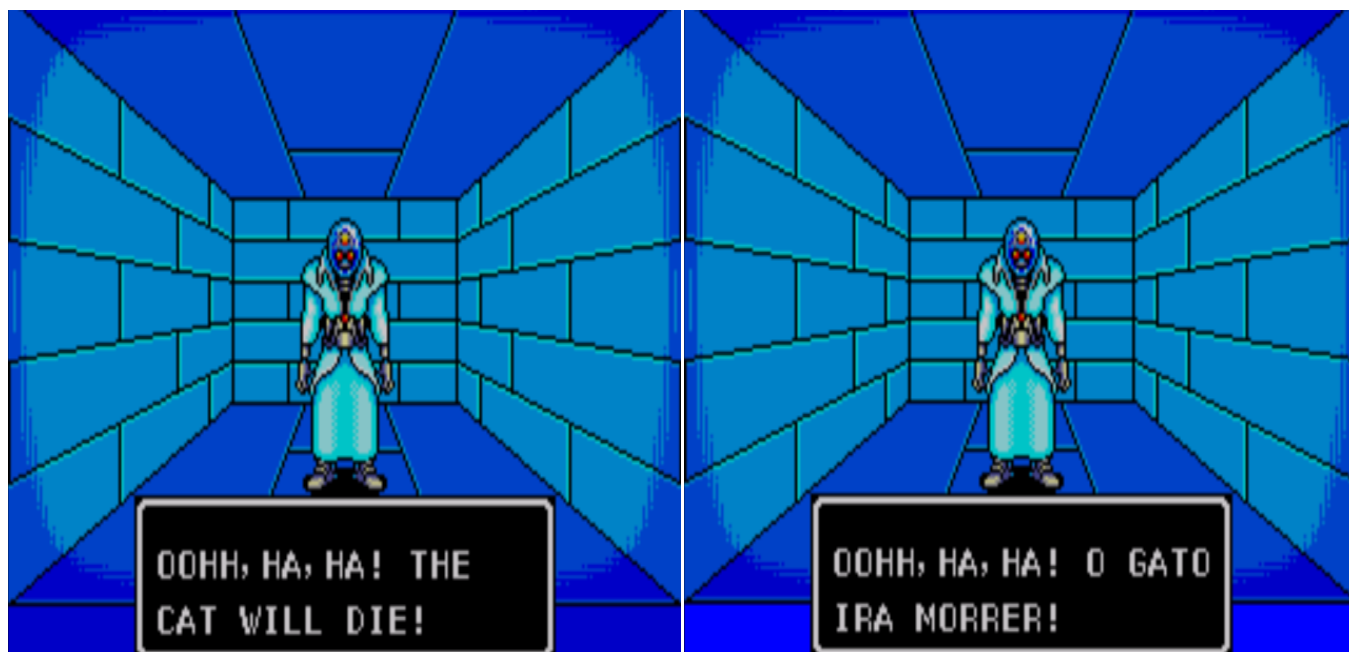
¹¹⁷ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Esta* não foram consideradas.

uma mudança semântica, fazendo com que um morfema lexical se transformasse em um morfema gramatical. Caso não estivesse apropriadamente contextualizado, o trecho *Lassic está conduzindo* ['la.si.ki:s.'ta.kõ.du.'zĩ.du] se converteria em *Lassic esta conduzindo* ['la.si.ki.'es.ta.kõ.du.'zĩ.du], o que denota uma construção agramatical em português. Já no que concerne ao termo *Destruição*, foi possível verificar modificações fonéticas e ortográficas, na medida em que destaca a ausência de outros três caracteres importantes: *à*, *ã* e *ç*. Com relação aos dois últimos, a diferença é basicamente fonética. O caractere *ã* representa uma variante da letra *a*, em que *a* denota uma realização oral que remete ao fonema /a/ (exceto quando antecede consoantes nasalizadas como *m* ou *n*), enquanto que *ã* indica um som nasalizado, representado pelo fonema /ẽ/. Quanto a *c* e *ç*, ambos também representam dois fonemas distintos: /k/ (precedendo *a*, *o* e *u*) e /s/ (precedendo as mesmas vogais anteriores), respectivamente. Portanto, pela maneira como está grafado acima, o termo *Destruição* [des.truj.'sẽu¹¹⁸] converte-se em *Destruição* [des.truj.'kau], realização não encontrada em nenhuma variante do português. Em contrapartida, o caractere *à* representa uma diferença ortográfica em relação a *a*, já que ambos são pronunciados /a/ (embora, às vezes, *à* possa ser pronunciado como vogal longa /a:/ e *a* como vogal curta /a/). Isso ocorre pelo fato de que o caractere *a* pode exercer a função tanto de artigo definido quanto de preposição. No primeiro caso, *a* refere-se ao artigo definido feminino, enquanto que, no segundo, *a* denota uma preposição que indica, entre outras acepções, “direção no espaço” (Michaelis, 1998-2009) ou “movimento direcionado” (Dicionário Houaiss, 2001-2009). Quando ambos, artigo feminino e preposição, precisam ser utilizados na mesma frase, eles se fundem, dando origem à forma *à*. Dessa maneira, a construção *a Destruição* só poderá ser empregada caso refira-se exclusivamente ao artigo definido feminino *a*; se, por ventura, a intenção seja a de reproduzir a ideia de *a* (artigo feminino) + *a* (preposição), a forma correta seria *à Destruição*. Portanto, caso fora possível inserir os devidos caracteres diacríticos ao respectivo trecho, a representação correta da frase seria:

Alis, escute! Lassic está conduzindo nosso mundo à destruição!

Em outras ocasiões, a falta de caracteres diacríticos não gerou nenhuma alteração entre tipos de morfemas como a ocorrida com os termos *Esta/ Está*, mas acabou por acarretar uma mudança na classe de palavras à qual o termo originalmente pertencia.

¹¹⁸ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Destruição* não foram consideradas.



Imagens 70 e 71: imagens que precedem o combate contra o Dr. Mad em suas respectivas versões em inglês (imagem 70, à esquerda) e em português (imagem 71, à direita).

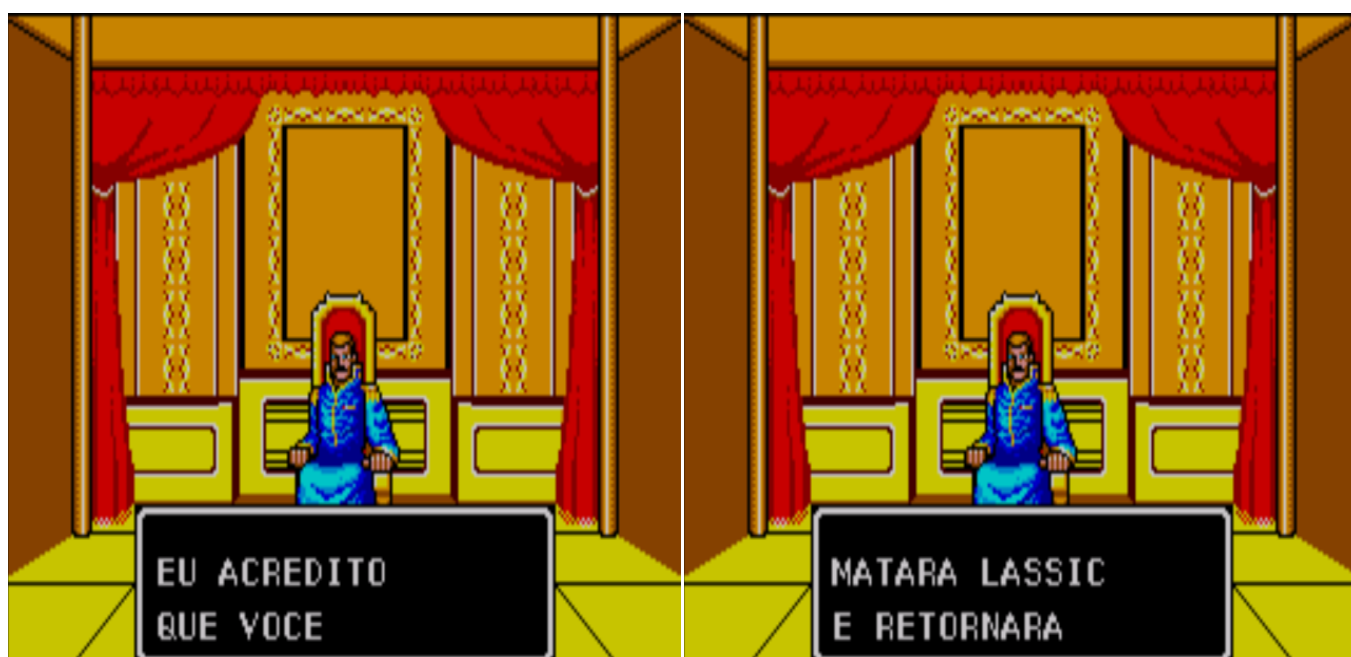
A cena acima ocorre na cidade de Abion, no planeta Palma. Enquanto investigam uma caverna em busca do pote laconiano, um item importante para Myau, Alis e seu grupo se deparam com um inimigo: o Dr. Mad. Quando os vê, o vilão exige que Alis lhe entregue o felino, fato este que acarretará no surgimento de um pequeno menu com as opções *Sim* e *Não*, dando ao jogador a possibilidade de escolher qual atitude tomar. Caso o jogador opte pelo *Sim* e atenda a exigência de Dr. Mad, o vilão proferirá a frase que se vê nas imagens acima e, em seguida, irá executar Myau. O problema reside no modo como o termo *Ira* foi grafado em português, demonstrando a oposição *Ira*/*Irá*. Assim como *Está*, a oxítone *Irá* [i.'ra¹¹⁹] é uma forma verbal que alude à conjugação de terceira pessoa do singular do futuro do presente do indicativo do verbo *Ir*, ao passo que a paroxítone *Ira* [i.ra¹²⁰] é um substantivo abstrato que indica um “intenso sentimento de ódio, de rancor, ger. dirigido a uma ou mais pessoas em razão de alguma ofensa, insulto etc., ou rancor generalizado em função de alguma situação injuriante; fúria, cólera, indignação” (Dicionário Houaiss, 2001-2009). Como verbo e substantivo, respectivamente, tanto *Irá* como *Ira* são morfemas lexicais, posto que ambos possuem sentidos próprios e independentes. Entretanto, a “simples” ausência do caractere diacrítico *á* não apenas culminou em uma frase agramatical em português, como também acabou por transformar um verbo em um substantivo, o que, em teoria, modificou consigo a classe da palavra, movendo-a da classe dos verbos para a classe dos substantivos. Ademais, tal forma

¹¹⁹ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Irá* não foram consideradas.

¹²⁰ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Ira* não foram consideradas.

causaria uma alteração estrutural na frase, visto que ao seu eixo central, que associa o sujeito “gato” à ideia de “morte”, foi acrescido um terceiro elemento, o da “ira”. Novamente, o contexto impediu a ocorrência de quaisquer tipos de mal-entendidos, uma vez que, ao ver a construção acima, qualquer falante do português irá imediatamente interpretar que, pela conjuntura que se lhe apresenta, a forma não acentuada *Ira* na realidade alude à forma verbal acentuada *Irá*, assegurando, com isso, a total compreensão da frase por parte do jogador.

Por fim, há trechos em que a inexistência de caracteres diacríticos no software do game acabou por não resultar em modificações de tipos de morfema, nem tampouco de classe de palavras. Ainda assim, essa ausência ocasionou alterações dentro de um termo pertencente a um mesmo morfema lexical e à mesma classe de palavras, como demonstram as imagens abaixo.



Imagens 72 e 73: imagens da versão brasileira de *Phantasy Star* contendo as falas do Governador Geral para Alis acerca da existência e a localização de Noah. Os textos são exibidos no game na seguinte sequência: texto 1 (imagem 72, à esquerda) e texto 2 (imagem 73, à direita).

As imagens acima descrevem a mesma sequência de *cutscenes* que mostram o diálogo entre Alis e o Governador-Geral de Motávia, em que este alerta a garota sobre a existência de Noah, episódio já mencionado nas imagens 19, 20, 21 e 22. Durante essa sequência, o Governador conclui sua fala dizendo a Alis que acredita que ela será bem sucedida em sua batalha contra Lassic e que irá restaurar a paz e o bem-estar do Sistema Solar de Algol. Em uma de suas frases, ele utiliza os verbos *Matar* e *Retornar* na versão brasileira, sendo exatamente aí onde a ausência de caracteres diacríticos “deixa seus rastros”. Originalmente, a intenção da versão brasileira para ambos os verbos era fazer uso da flexão de terceira pessoa do singular (mas referente ao pronome de segunda pessoa do singular *Você*) do futuro de presente

do indicativo, as formas oxítonas *Matará* [ma.ta.'ra¹²¹] e *Retornará* [he.tor.na.'ra¹²²]. Sem os diacríticos, os respectivos termos, ao invés de se moverem em direção ao futuro, acabaram por tomar o rumo exatamente oposto, dado que as formas paroxítonas *Matara* [ma.'ta.rɐ¹²³] e *Retornara* [he.tor.'na.rɐ¹²⁴] denotam a flexão de terceira pessoa do singular (ou segunda pessoa, se se referir ao pronome *Você*) do pretérito mais que perfeito do indicativo. Em ambos os casos, tanto as formas *Matará*/ *Retornará* quanto *Matara*/ *Retornara* permanecem como morfemas lexicais, pois são termos “autossuficientes”, isto é, todos eles carregam em si suas próprias significações, sem depender de outros termos para ter algum sentido. Além disso, as flexões *Matará*/ *Matara* e *Retornará*/ *Retornara* constituem-se em formas diferentes do mesmos verbos, nomeadamente, *Matar* e *Retornar*, respectivamente, o que faz com que todas elas se agrupem dentro da classe dos verbos. A diferença reside exatamente no tempo verbal ao qual aludem: se fosse possível a inserção de caracteres diacríticos, as frases presentes nas imagens acima indicariam que a batalha entre Alis e seus amigos contra Lassic ainda estaria por ocorrer; por sua vez, a ausência desses mesmos caracteres faria com que o ponto de vista de tais orações se deslocasse em direção ao passado, podendo passar a impressão de que o combate contra o antagonista já havia ocorrido e que ele já fora devidamente derrotado. Uma vez mais, o contexto provido pelo andamento da narrativa do game contribui para o pleno entendimento do que lá sucede. No momento do diálogo com o Governador, a luta contra o vilão ainda está por acontecer, o que transmite ao jogador as dicas necessárias para interpretar que, ainda que falte a acentuação, tais frases remetem a um evento futuro. Além disso, as flexões canônicas de pretérito mais que perfeito são raramente utilizadas no português brasileiro, até mesmo entre falantes mais cultos. Em seu lugar, privilegia-se o uso da forma composta *Tinha/ Havia + Particípio*, o que culminaria, nos casos acima, em *Tinha/ Havia matado* e *Tinha/ Havia retornado*, o que fortalece ainda mais a interpretação da frase em direção ao futuro por parte do jogador.

Com efeito, a versão brasileira de *Phantasy Star* foi um grande feito para o mercado brasileiro. Apesar de todas as dificuldades, a equipe de localização teve sucesso em oferecer ao jogador uma *gameplay experience* agradável e divertida. Com uma estratégia de marketing tão empolgante e determinada e com a presença do “fator idioma” a apoiá-la, a recepção de *Phantasy Star* no Brasil foi impressionante, alcançando, em poucos meses, um número de 10.000 cópias vendidas, um número bastante expressivo para qualquer game naquela época (“Gagá” Rob, 2009, p.27). Há, porém, outros indícios que demonstram o sucesso de *Phantasy Star* no Brasil, os quais podem ser encontrados

¹²¹ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Matará* não foram consideradas.

¹²² Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Retornará* não foram consideradas.

¹²³ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Matara* não foram consideradas.

¹²⁴ Outras possíveis realizações fonéticas para o termo *Retornara* não foram consideradas.

principalmente em edições de revistas especializadas posteriores ao lançamento. O primeiro deles pode ser observado nas famosas listas de “Top 10”, que costumam apresentar os jogos mais populares entre os jogadores durante o mês anterior à publicação, como a relação exibida na imagem 2. A primeira aparição de *Phantasy Star* nesse tipo de relação ocorreu dois meses após seu lançamento, mais precisamente na revista *Ação Games* de dezembro de 1991 (*Ação Games*, 1991, núm. 8, p.25), a qual trazia a lista referente a novembro do mesmo ano. Dentre os dez games favoritos dos jogadores presentes naquela edição (imagem 74), *Phantasy Star* é exatamente o game que fecha a lista, resultado este que pode ser considerado relevante, não apenas por fazer parte dela logo em sua estreia, mas principalmente pelo fato de um game pertencente a um gênero até então pouco conhecido no Brasil, como é o caso do RPG, ter conseguido se “intrrometer” em meio a alguns jogos tidos hoje como grandes clássicos dos videogames, como são os casos de *Streets of Rage* (Sega, 1991), *Sonic The Hedgehog* (Sega, 1991), *Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom* (Tecmo, 1991) e *Lakers vs. Celtics and the NBA Playoffs* (Electronic Arts, 1989) representantes dos gêneros beat’em up, plataforma, ação/plataforma e simuladores de esporte, respectivamente, os quais, naquela época, gozavam de grande popularidade entre os jogadores brasileiros. Na edição seguinte da mesma *Ação Games* (*Ação Games*, 1992, núm.9, p.10), em janeiro de 1992, já foi possível observar um leve progresso de *Phantasy Star* no “Top 10”, o que dá a entender que, conforme o game passava a ser difundido entre os jogadores, mais ele caía no gosto do público. Nessa lista (imagem 75), *Phantasy Star* já apareceu em sétimo lugar, sendo, juntamente com o game de ação/plataforma *Ghouls’n Ghosts* (Capcom, 1988), os dois únicos games para Master System a figurarem entre os dez mais, e deixando para trás outros games “graúdos” de outras plataformas, como os já mencionados *Sonic The Hedgehog* e *Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom*. Além de apontar o crescimento do game no ranking, essa edição da revista também apresentou quatro páginas dedicadas exclusivamente a *Phantasy Star* (ibid., p.38-41), contendo dicas, mapas e imagens do jogo, procurando auxiliar o jogador a superar alguns dos obstáculos que encontraria no game, o que contribui ainda mais para que se creia que o game havia despertado grande interesse no público, o que justificaria uma reportagem dedicada unicamente a ele.

TOP TEN / NOVEMBRO 91		
	NOME DO JOGO	SISTEMA
1	Battletoads	Nintendo
2	Streets of Rage	Mega Drive
3	Little Mermaid	Nintendo
4	Sonic	Mega Drive
5	Decapattack	Mega Drive
6	Ninja Gaiden 3	Nintendo
7	Ghouls and Ghosts	Master System
8	Lakers vs. Celtics	Mega Drive
9	Alex Kid in Miracle World	Master System
10	Phantasy Star	Master System
fonte: Locadoras de São Paulo		

TOP TEN/DEZEMBRO 91		
	NOME DO JOGO	SISTEMA
1	Little Mermaid	Nintendo
2	Battletoads	Nintendo
3	Strider	Mega Drive
4	Fantasia	Mega Drive
5	Totally Rad	Nintendo
6	Ghouls and Ghosts	Master System
7	Phantasy Star	Master System
8	Sonic	Mega Drive
9	Ninja Gaiden 3	Nintendo
10	Spider Man	Mega Drive
fonte: Locadoras de São Paulo		

Imagens 74 e 75: imagens aproximadas da página 25 da revista *Ação Games*, núm. 8, de dezembro de 1991 (imagem 74, à esquerda) e da página 10 da revista *Ação Games*, núm. 9, de janeiro de 1992 (imagem 75, à direita), ambas contendo o ranking com os dez games favoritos entre os jogadores brasileiros durante os meses de novembro e dezembro de 1991, respectivamente. Disponível em: <http://datassete.org/>

O game continuaria seu acelerado ritmo de crescimento perante o público brasileiro durante o mês de fevereiro de 1992, período este em que *Phantasy Star* se posicionaria, pela primeira vez, entre os cinco games mais populares no mês anterior, alcançando tal feito em listas de “Top 10” de duas revistas diferentes, o que demonstra que o game conquistava, de forma bastante sólida, cada vez mais espaço entre os jogadores. Na edição número 10 da *Ação Games*, de fevereiro de 1992, *Phantasy Star* seguiu seu avanço rumo aos primeiros postos, atingindo o quinto lugar no ranking da revista (imagem 76). Nessa relação, o game acabou por desbancar *Ghouls'n Ghosts* e *Alex Kidd in Miracle World*, tornando-se o game para Master System mais popular a constar na lista, e rivalizando com jogos para o NES, casos de, novamente, *Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom* e do beat'em up *Battletoads* (Rare/Tradewest, 1991), e para Mega Drive (o sucessor do Master System e tecnicamente superior a ele), como os mesmos *Sonic The Hedgehog* e *Streets of Rage*. Mas seria na revista *Videogame* desse mesmo mês (*Videogame*, 1992, núm.11, p.66) que seria possível verificar de maneira mais contundente o quanto *Phantasy Star* havia atraído a atenção dos jogadores. Inicialmente, nota-se que, em sua primeira aparição em uma lista da *Videogame* (imagem 77), *Phantasy Star* já estreia no “Top 10” em terceiro lugar, muito embora há que

se ressaltar que a relação apresenta os games para Master System e NES em duas listas separadas, além de não incluir jogos para Mega Drive, não sendo possível, assim, afirmar em que posição o game estaria caso a relação fosse elaborada nos moldes do ranking da *Ação Games*. Apesar disso, trata-se de uma posição de grande importância, dado que nem todos os jogos são capazes de debutar nesse tipo de ranking em uma colocação de tamanho destaque. Além disso, na seção “Cartas”, em que os leitores enviavam suas dúvidas para a redação da revista, existem duas menções a *Phantasy Star* por parte dos jogadores, número só igualado na referida edição por *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse*. Na primeira delas (ibid., p.13), a jogadora escreve à revista em busca de ajuda para solucionar alguns dos obstáculos que enfrentava no game. Já na segunda, a curiosidade do leitor reside na capacidade dos cartuchos, em termos de megabits, de uma lista de jogos que ele enviara à revista, dentre os quais se encontrava *Phantasy Star*¹²⁵ (ibid., p.16). Por fim, o game também acabou por ser incluído, nessa mesma edição, em uma promoção que a *Videogame* costumava realizar mensalmente, intitulada “Jogos do Mês” (ibid., p.66), em que o jogador deveria enviar uma foto com sua pontuação máxima obtida em um dos jogos selecionados pela revista para poder concorrer a uma camiseta. Normalmente, esses “Jogos do Mês” eram escolhidos baseando-se na popularidade que desfrutavam entre os jogadores naquele momento. Na edição de fevereiro de 1992, a *Videogame* elegeu três games para formarem parte da promoção, sendo cada deles um a pertencente a uma plataforma diferente: *Rockin’ Kats* (Atlus, 1991) para o NES, *The Amazing Spider-Man vs. The Kingpin* (Sega, 1991) para Mega Drive e *Phantasy Star* para Master System.

¹²⁵ Segundo a revista, *Phantasy Star* possui 4 megabits.

TOP TEN / JANEIRO 92		
NOME DO JOGO		SISTEMA
1	Sonic	Mega Drive
2	Battletoads	Nintendo
3	Streets of Rage	Mega Drive
4	Ninja Gaiden 3	Nintendo
5	Phantasy Star	Master System
6	Indiana Jones	Master System
7	Alex Kidd in Miracle World	Master System
8	The Simpsons	Nintendo
9	Lakers vs. Celtics	Mega Drive
10	Ghouls and Ghosts	Master System

fonte: Locadoras de São Paulo

OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES		
NINTENDO		MASTER SYSTEM
The Simpsons: Bart vs. The World	1	Indiana Jones e a Última Cruzada
Flintstones: Bedlam in Bedrock	2	Rastan
Tom & Jerry	3	Phantasy Star
Batman: Return of The Joker	4	Mônica no Castelo do Dragão
Wolverine	5	Jogos Olímpicos
The Simpsons: Bart vs. Space Mutants	6	Sonic The Hedgehog
Star Wars	7	Mickey Mouse: Castle of Illusion
Battletoads	8	Danan
Super Mario Bros. 3	9	Golvellius
Captain Planet	10	Alex Kidd in Miracle World

Imagens 76 e 77: imagens aproximadas da página 13 da revista *Ação Games*, núm. 10, de fevereiro de 1992 (imagem 76, à esquerda) e da página 66 da revista *Videogame*, núm. 11, de fevereiro de 1992 (imagem 77, à direita), ambas contendo o ranking com os dez games favoritos entre os jogadores brasileiros durante o mês de janeiro de 1992. Disponível em: <http://datassete.org/>

Com um crescimento tão consistente, seria apenas questão de tempo até que *Phantasy Star* alcançasse os primeiros lugares entre os jogos mais populares. Esse feito seria atingido cerca de dois meses depois, em abril de 1992 para ser mais exato, como demonstram os “Top 10” das duas revistas citadas acima, ambas referentes ao mês de março do mesmo ano. Na lista da revista *Videogame* (*Videogame*, 1992, núm. 13, p.66 - imagem 79), *Phantasy Star* subiu uma posição, chegando ao segundo lugar na relação de games para Master System, atrás somente de *Sonic The Hedgehog*, cuja versão para o console havia sido lançada recentemente. Mas o grande avanço nesse tipo de ranking dar-se-ia na relação de “Top 10” da *Ação Games* (*Ação Games*, 1992, núm.12, p.13 - imagem 78), em que *Phantasy Star* saltaria do quinto diretamente para o primeiro lugar, tornando-se o game favorito entre os jogadores durante o mês de março de 1992 dentre todas as plataformas - inclusive do SNES, que estreava na lista - vindo a colocar pela primeira vez um RPG na liderança desse tipo de lista no Brasil, superando concorrentes de outros gêneros já consolidados no país, como os beat’em up (*Battletoads* e *Streets of Rage*), jogos de plataforma (*Sonic The Hedgehog* e *Quackshot*, Sega, 1991) e ação/plataforma (*Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom* e *Super Castlevania IV*, Konami, 1991). Nos meses que se seguiriam, *Phantasy Star* apresentaria certa oscilação dentro dessas listas, um processo que pode ser considerado natural, haja vista que, à

medida que o tempo passa e novos jogos chegam ao mercado, a tendência é que tais lançamentos passem a ocupar a atenção dos jogadores, o que faz com que games lançados a mais tempo comecem lentamente a sair de cena. O que mais impressiona com relação a *Phantasy Star* é que, ainda que de modo não contínuo, o game figurou entre os “Top 10” em outras listas, como a relação da *Ação Games* que mostrava o game em décimo lugar na edição de dezembro de 1992 (*Ação Games*, núm. 24, p.7), ou seja, catorze meses após o seu lançamento no Brasil, um feito notável até mesmo sob padrões modernos, pois permanecer em evidência por tanto tempo é algo bastante raro para qualquer game em qualquer época.

TOP TEN / MARÇO 92		
	NOME DO JOGO	SISTEMA
1	Phantasy Star	Master System
2	Sonic	Mega Drive
3	Battletoads	Nintendo
4	Pit-Fighter	Mega Drive
5	Ninja Gaiden 3	Nintendo
6	Sonic	Master System
7	Streets of Rage	Mega Drive
8	Quack Shot	Mega Drive
9	Simpsons vs. Mutants	Nintendo
10	Castlevania 4	Super Nes

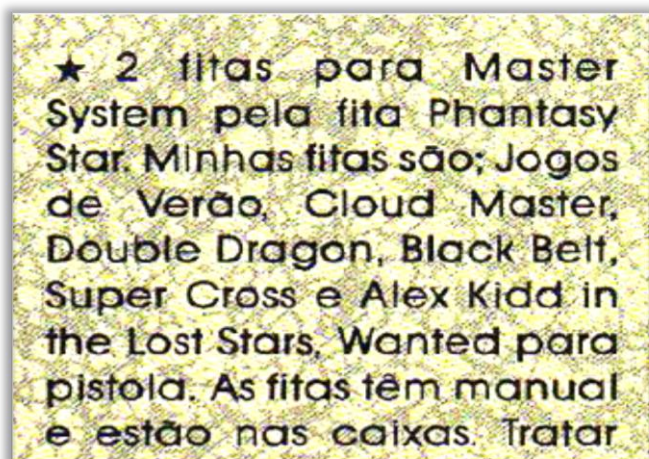
OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES		
NINTENDO		MASTER SYSTEM
Batman: Return of The Joker	1	Sonic The Hedgehog
Mega Man 4	2	Phantasy Star
Flintstones: Bedlam in Bedrock	3	Indiana Jones e a Última Cruzada
TMNT III: The Manhattan Project	4	Mônica no Castelo do Dragão
Wolverine	5	The Secret of Shinobi
The Simpsons: Bart vs. The World	6	Jogos de Verão
Star Wars	7	Forgotten Worlds
Battletoads	8	Mickey Mouse: Castle of Illusion
The Simpsons: Bart vs. Space Mutants	9	Time Soldiers
Castlevania III	10	Y's

Imagens 78 e 79: imagens aproximadas da página 13 da revista *Ação Games*, núm. 12, de abril de 1992 (imagem 78, à esquerda) e da página 66 da revista *Videogame*, núm. 13, de abril de 1992 (imagem 79, à direita), ambas contendo o ranking com os dez games favoritos entre os jogadores brasileiros durante o mês de março de 1992. Disponível em: <http://datassete.org/>

Outro indicativo acerca do sucesso de *Phantasy Star* entre os jogadores brasileiros pode ser observado na seção de classificados das mesmas revistas especializadas. Nelas, os leitores podiam enviar suas cartas às revistas e apresentar propostas de compra, venda ou troca de produtos, que variavam entre consoles, acessórios e, especialmente, jogos. Examinando os classificados veiculados nas revistas *Ação Games*, *Videogame* e *Supergame*¹²⁶, foram encontrados anúncios envolvendo *Phantasy Star* entre janeiro

¹²⁶ Versões em PDF dessas revistas encontram-se disponíveis no site <http://datassete.org/>.

de 1992, três meses após seu lançamento, e março de 1994, isto é, vinte e nove meses depois de o game haver chegado às lojas brasileiras, um feito admirável, principalmente tendo-se em conta que, já nessa época, o Master System vinha perdendo espaço para o seu sucessor Mega Drive e para o sucessor de seu concorrente NES, o SNES. Durante esse período, observou-se um total de vinte e oito ocorrências que citaram *Phantasy Star* nominalmente, sendo que em três oportunidades, um mesmo anúncio foi publicado em duas revistas diferentes, o que faz com que, sem contar essas repetições, existam efetivamente vinte e cinco ocorrências, que englobam ofertas de compra, venda ou troca do jogo. Desses vinte e cinco anúncios, em seis ocasiões os leitores se dispunham a se desfazer de *Phantasy Star*, seja para vendê-lo, seja para trocá-lo por outro(s) game(s). Nesses casos, é bem possível que os anunciantes, com efeito, não tenham apreciado o jogo e tenham decidido prescindir dele. Entretanto, também existe a possibilidade de tais jogadores já terem concluído o game, e que simplesmente decidiram utilizá-lo para ganhar algum dinheiro ou adquirir outro game. Dessa forma, não se pode afirmar a razão pela qual os respectivos anunciantes optaram por abrir mão do game. O fato é que esses anúncios visavam aproveitar-se do interesse que o jogo despertava para tentar realizar algum negócio. E, baseado na quantidade de ocorrências de jogadores que pretendiam adquirir *Phantasy Star*, nota-se que esse interesse era realmente grande. Afinal, foram encontrados dezenove anúncios de pessoas desejosas de ter o game em suas mãos, uma marca três vezes maior do que o número de leitores que queriam se desfazer de suas cópias de *Phantasy Star*. Dentre esses anúncios, há alguns casos curiosos, que demonstram o que certos jogadores estavam dispostos a fazer para adquirir o seu cartucho, o que proporciona uma boa noção acerca do prestígio que o game havia conquistado entre os jogadores naquela época.



Imagens 80, 81 e 82: imagens aproximadas da página 49 da revista *Supergame*, núm. 10, de maio de 1992 (imagem 80, à esquerda), da página 16 da revista *Videogame*, núm. 23, de fevereiro de 1993 (imagem 81 - acima, à direita), e da página 40 da revista *Ação Games*, núm. 41, de agosto de 1993 (imagem 82 - abaixo, à direita), todas contendo anúncios de leitores que desejam adquirir *Phantasy Star* mediante trocas por outros jogos. Disponível em: <http://datassete.org/>

Pelo que se observa pelas imagens acima, alguns jogadores se mostravam realmente desesperados para poder jogar *Phantasy Star* e se dispunham a fazer o que estivesse ao seu alcance para ter a sua cópia do

game, mesmo que, para sua desvantagem, tivessem que ceder um número maior de jogos para isso. No primeiro anúncio (Supergame, 1992, núm.10, p. 49 - imagem 80), o leitor se propõe a trocar duas fitas (outro nome que se dava para os cartuchos) por *Phantasy Star*, numa negociação em que, pela quantidade de cartuchos envolvida, em tese sairia perdendo. Mas, como se vê, esse é um preço que o anunciante se mostra inclinado a pagar. O jogador vai mais além, elencando uma lista de games que ele considera disponíveis para a troca, deixando a cargo da outra parte eleger qual deles deseja adquirir na transação. Se tal proposta, aos olhos de muitos, pode parecer pouco vantajosa, os anúncios seguintes demonstram que havia outras pessoas a ir ainda mais longe, envolvendo um número maior de jogos para poder ter a oportunidade de jogar *Phantasy Star*. Na imagem 82 (Ação Games, 1993, núm. 41, p.40), o anúncio veiculado traz a informação de que o jogador dispõe-se a abrir mão de três de seus cartuchos. E não se tratava de jogos quaisquer, mas percebe-se a presença de, pelo menos, duas séries clássicas, como são os casos de *Golden Axe* (Sega, 1989) e de *Alex Kidd*, muito embora o leitor não tenha especificado qual game desta última série ele pretendia trocar, além do game *Missile Defense 3-D* (Sega, 1987). Se negociar três games em troca de apenas um pode parecer loucura, ceder games de tamanha envergadura poderia soar ainda mais insano. Mas, devido ao fato de pertencer a um gênero um tanto desconhecido no país até então, *Phantasy Star* proporcionava um estilo de jogo totalmente novo, algo que cativou os jogadores, que estariam propensos a oferecer um número alto de games para poder desfrutar dessa nova experiência. É exatamente sob esse contexto que se enquadra o anúncio da imagem 81 (Videogame, 1993, núm. 23, p.16), possivelmente o mais “generoso” dos que se viu até aqui. Nele, o leitor oferece três cartuchos de Atari 2600, console este que, a despeito de nem de longe possuir o mesmo prestígio que desfrutara nos anos 1980, ainda mantinha alguns adeptos entre os jogadores brasileiros, além de outro cartucho de Master System. Em outras palavras, o anunciante estava propenso a dispor de quatro cartuchos apenas para poder ter a oportunidade de experimentar esse novo conceito trazido pelo RPG da Sega sobre o qual muito se falava. Assim como o leitor da imagem 80, o anúncio também disponibiliza duas opções de jogos para o Master System para que uma potencial parte interessada pudesse escolher. E o detalhe interessante é que o jogador pede urgência, o que mostra o quanto estava ávido para adquirir o jogo. Como se vê, para nenhum desses jogadores importava a quantidade de games que teriam de abrir mão; tudo o que eles gostariam era de ter a chance de embarcar na aventura de Alis e seus amigos, de modo a ajudá-la a derrotar Lassic e trazer a paz de volta ao Sistema Solar de Algol.

Por tudo o que se viu até aqui, pode-se considerar *Phantasy Star* como um game pioneiro no Brasil. O fato de o jogo apresentar legendas em português trouxe ao produto um alto grau de competitividade que nenhum outro game da época seria capaz de igualar, o que fez com que *Phantasy Star* se tornasse uma escolha natural no momento da compra, já que o jogador e o game finalmente passaram a “falar a mesma língua”. Conseqüentemente, a comodidade proporcionada pela versão localizada acabou impulsionando e difundindo o gosto por RPGs entre os jogadores, colocando-o em um

patamar de igualdade com os gêneros de videogames mais populares no Brasil. Mas nada disso teria sido possível sem a contribuição decisiva da Tec Toy. Com um esforço determinado e uma campanha de marketing ousada, a empresa conseguiu acrescentar o gosto pelos RPGs à realidade do mercado brasileiro de videogames. Ao quebrar a barreira do idioma, a Tec Toy conseguiu evitar qualquer tipo de rejeição que o gênero poderia ter enfrentado, garantindo aos RPGs um lugar especial no coração dos jogadores brasileiros.

5.1.2. Mônica no Castelo do Dragão (Tec Toy, 1991)



Imagem 01: imagem de capa e da contracapa de *Mônica no Castelo do Dragão*.

Na época de seu lançamento para o *Master System*, em dezembro de 1991, *Mônica no Castelo do Dragão* já despertava um grande interesse tanto em jogadores como na crítica especializada brasileira. Afinal, a versão em português de *Phantasy Star* já havia demonstrado o papel importante desempenhado pela tradução para o sucesso de um game, contribuindo não somente como um fator decisivo para despertar no jogador o desejo de adquirir o game, mas também servindo como mais uma estratégia de marketing visando à consolidação e expansão do mercado de games no Brasil. Além disso, como se viu

em seu respectivo capítulo, o lançamento de *Phantasy Star* em português foi fundamental para ajudar a transformar os RPGs de um gênero até então desconhecido em um dos mais populares e apreciados no Brasil. Nada mais natural, portanto, que o lançamento de *Mônica no Castelo do Dragão* viesse a gerar expectativas nos amantes dos games em geral. Porém, enquanto *Phantasy Star* se tratou basicamente de uma "tradução", tendo seus respectivos personagens, narrativa, gráficos e jogabilidade mantidos de acordo com a versão em inglês¹²⁷, *Mônica no Castelo do Dragão* possui bem mais elementos de localização, sendo o primeiro game lançado pela Tec Toy no Brasil a apresentar um conteúdo nacional¹²⁸. O game em si não foi desenvolvido "do zero", uma vez que foi adaptado a partir de *Wonder Boy in Monster Land* (Sega, 1987), já disponível nos EUA e Japão, mas, até então, ainda não lançado no Brasil (algo que, com o lançamento de *Mônica no Castelo do Dragão*, acabou não ocorrendo). No entanto, a simples substituição de um personagem neutro como *Wonder Boy* por *Mônica*, uma personagem bastante popular e carismática das histórias em quadrinhos brasileiras, acabou sendo responsável por criar um maior nível de identificação entre o jogador e o game, visto que um elemento cultural com o qual todos estavam familiarizados foi adicionado à trama. E foi exatamente esta a aposta da Tec Toy. Como já havia feito com *Phantasy Star*, a empresa investiu pesado em propagandas que viessem a despertar a atenção do público. Na edição número 6 da revista *Supergame*, de janeiro de 1992, o game com as aventuras da *Mônica* aparece como um dos destaques de capa:


¹²⁷ A versão original de *Phantasy Star* foi lançada em japonês, em 1987. A versão em português brasileiro baseou-se na versão localizada para o inglês, lançada em 1988.

¹²⁸ *Mônica no Castelo do Dragão* não foi o primeiro game a apresentar um conteúdo localizado para o Brasil. Como se viu anteriormente, *Didi na Mina Encantada* é considerado o primeiro game localizado para o Brasil.



Imagens 02 e 03: capa da revista *Supergame* nº 6, de janeiro de 1992, com a chamada para o lançamento de *Mônica no Castelo do Dragão* (imagem 02, à esquerda) e imagem aproximada da mesma capa com o destaque para o game (imagem 03, à direita). Disponível em: <http://datassete.org/>

Em *Phantasy Star*, a estratégia da Tec Toy foi a de explorar ao máximo a questão de o game vir localizado para o mercado brasileiro (algo inédito até aquele momento) com vistas não apenas a alavancar o número de vendas, mas também como uma maneira de contribuir para a introdução, disseminação e popularização dos RPGs, um gênero de games até então pouco conhecido no Brasil. Já no caso de *Mônica no Castelo do Dragão*, a tradução do game já não era mais um fator surpresa, o que obrigou a empresa a buscar novas alternativas para chamar a atenção do público para o game. Como podemos observar pelas imagens, o grande foco da Tec Toy estava, dessa vez, no conteúdo do game. Assim como em *Phantasy Star* a tradução e o gênero RPG se apresentavam como as grandes inovações trazidas pelo game, em *Mônica no Castelo do Dragão* a grande novidade reside justamente no fato de se tratar do primeiro game da Tec Toy a trazer um conteúdo nacional, com um personagem bastante conhecido por todos os brasileiros. Essa imagem de novidade é reforçada algumas páginas depois, na seção *Canto da Cobra*, intitulada de "Bastidores da 4ª Dimensão" (*Supergame*, 1992, nº 6, p.7), em que o texto "Jogos Brasileiros" aborda a questão de games com conteúdo nacional:



BASTIDORES DA 4ª DIMENSÃO
por Coral

VIDEO IMPÉRIO

Os empresários de comunicações já perceberam que os consoles domésticos são um grande campo de investimentos e começam a pintar nesta área.

A Maxwell Entertainment, grupo do falecido magnata da mídia, Robert Maxwell (que já possuía a Macmillan Publishing, o jornal *New York Daily News*, o *Mirror Group* de jornais, parte da MTV e redes de TV a cabo e via satélite), anunciou a criação de uma nova companhia — ARENA — que está entrando com tudo no mercado de vídeo games. Estão planejando lançar ainda este ano: *De Volta Para o Futuro III*, *Speedball 2* e *Battlemaster*, todos para o Genesis (Mega Drive) da Sega.

Com isto, as linhas que separam os meios de comunicações tradicionais, como TV, revistas, jornais, rádio, e os novos vídeo games sofisticados e poderosos, estarão cada vez mais finas. Os recursos usados na TV, no cinema e no rádio serão transplantados para os vídeo games, tipo CD-Rom, que mesclam vídeo, fala digitalizada e música com gráficos computadorizados,

como se vê hoje em dia em efeitos especiais usados no cinema.

TECNOFAX
COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.

MASTER SYSTEM - NINTENDO
MEGA DRIVE - ATARI - GENESIS
BIT SYSTEM PHANTON
DYNA VISION - TOP GAME

- Transcodificamos Super Famicom, Super Nintendo
- Modificamos canal com garantia de 1 ano
- Transcodificamos Nintendo americano e japonês em 2 horas. Garantia 1 ano
- Transcodificamos Mega Drive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano
- Desativamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo
- Modificamos módulo de RF do Nintendo japonês para entrar em canal 3
- Temos modulador de RF para Mega Drive japonês
- Preços especiais de remediadores, oficinas e locadoras

Assistência técnica especializada em vídeo game de todos os sistemas, nacionais e importados, e suas variantes: joystick, botões, cabos, joystick etc.

Atendem todo Brasil no telefone:
FONE: (011) 222-1471

Depto. Técnico
Rua Sta. Elgênia, 295 - 1º andar conj. 115 - CEP 01207 - SP

REPRESENTANTE BRASÍLIA
Sociedade Vídeo Auto Som Ltda. CNPJ 14.106.05
Lote 7 Taguatinga - DF
FONE: (061) 351-2949

GAME SEGREDO

Todos os marcos de vídeo games nacionais

- Vamos brincar juntos nessa maravilha do mundo dos games
- Abastecemos as Game Locadoras já existentes com preços e condições imbatíveis
- Solicite a tabela pelo telefone
- Atendemos consumidor final
- Embalagens personalizadas
- Estudamos sistemas de franchising

Remetemos para todo Brasil Via Sedex

Preços e condições de pagamentos imbatíveis para montagem de sua Game Locadora

ÇAÍ VIDEO COM. E DISTRIBUIÇÃO LTDA.
Rua Dr. José Estefano, 297 - Jd. V. Mariana - São Paulo - SP - CEP 04116
Fones: (011) 544-4913/573-3861 (paralela à rua Vergueiro, altura do nº 4.300)

JOGOS BRASILEIROS

A maior novidade no mercado nacional de games é o fato da Tec Toy estar desenvolvendo jogos 100% brasileiros. Saiba tudo sobre o 1º deles em SUPERJOGOS desta edição.

A empresa está prometendo vários títulos novos pra Master e Mega já em 1992. Estão na lista da Tec Toy outros personagens nativos, muitos deles com apelo de âmbito internacional. Quais são? Este é atualmente o segredo mais bem guardado do Brasil.

Imagens 04 e 05: página 7 da revista *Supergame* núm. 6, de janeiro de 1992, com a seção *Canto da Cobra* - "Bastidores da 4ª Dimensão" em sua totalidade (Imagem 04 - à esquerda) e a imagem aproximada do texto "Jogos Brasileiros", localizado na mesma página (Imagem 05 - à direita). Disponível em: <http://datassete.org/>

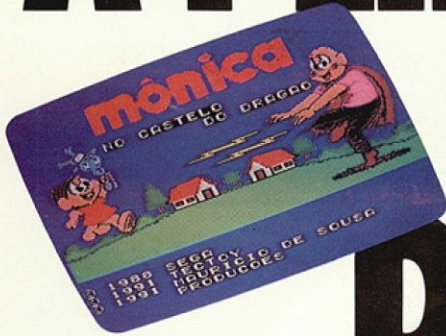
Pelo que se pode observar pelo texto, a grande novidade do mercado de videogames brasileiro já não é mais simplesmente pegar um game estrangeiro e traduzi-lo para o português, uma vez que essa é uma realidade já alcançada por *Phantasy Star*. O importante agora é dar o passo seguinte, ou seja, apresentar games voltados especificamente para o público brasileiro, isto é, que possuam algum tipo de identificação com cultura do país. Além disso, o texto chama a atenção não apenas para *Mônica no Castelo do Dragão*, game para o qual reserva mais detalhes nas páginas seguintes, mas também para o fato de que se trata apenas do primeiro de muitos games com conteúdo exclusivamente brasileiro a serem disponibilizados no mercado em tempos vindouros¹²⁹. Esse é um argumento que se mostra bastante eficiente e atraente para o público brasileiro, haja vista que a maioria esmagadora de personagens e conteúdos observados nos games que chegam ao Brasil é majoritariamente estrangeira, realidade esta que permanece inalterada até

¹²⁹ De fato, outros games contendo personagens bastante conhecidos do público brasileiro acabariam sendo lançados nos anos seguintes, com destaque para *Chapolin x Drácula: um Duelo Assustador* (Tec Toy, 1994), *As Aventuras da TV Colosso* (Tec Toy, 1996) e *Castelo Ra-Tim-Bum* (Tec Toy, 1997), todos para *Master System*, *Férias Frustradas do Pica-Pau* (Tec Toy, 1996), para *Master System* e *Mega Drive*, além de outros games da própria *Mônica*, como *Turma da Mônica em: o Resgate* (Tec Toy, 1993) para *Master System* e *Turma da Mônica na Terra dos Monstros* (Tec Toy, 1994) para *Mega Drive*.

os dias de hoje. Se observarmos a própria capa da revista, é possível notar que a *Mônica* "compete" com outros três personagens estrangeiros bastante conhecidos mundialmente (*Pato Donald*, *Indiana Jones* e *Homem-Aranha*) e que possuem um apelo suficiente para, por si sós, atraírem a atenção necessária para seus respectivos games. Nesse sentido, em um cenário em que os games estrangeiros dominam o mercado brasileiro de uma forma incontestável, a simples presença da *Mônica* - uma personagem à qual todos os brasileiros são apresentados desde os seus primeiros anos de vida, seja por meio de suas famosas histórias em quadrinhos, seja por outros meios oriundos deste (desenhos animados, peças teatrais, etc), estando, assim, inserida no contexto cultural brasileiro - já é o suficiente para despertar no jogador o interesse pelo game.

Seguindo-se à apresentação de *Mônica no Castelo do Dragão* e do que o lançamento de um game com conteúdo exclusivamente brasileiro poderia representar para o mercado nacional, era necessário introduzir os primeiros detalhes referentes ao enredo em que *Mônica* estaria inserida. Quem seria o grande vilão da trama? Outros personagens do universo da *Turma da Mônica*, como o *Cebolinha*, o *Cascão* e a *Magali*, entre outros, também estariam presentes? Para responder essas e outras perguntas, a Tec Toy apresentaria outros dois textos com vistas a suprir essas lacunas. O primeiro deles foi uma propaganda sobre o lançamento do game (*Supergame*, 1992, nº 6, p.6). Inserida como uma estratégia de marketing, com a óbvia intenção de chamar a atenção do jogador acerca do lançamento do game, a propaganda introduz os primeiros detalhes daquilo que *Mônica* viria a enfrentar durante o game:

A PLIMEILA AVENTULA DA MÔNICA ONDE NÃO É O CEBOLINHA QUE APANHA.



Master System®

"MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO" PARA O MASTER SYSTEM.

A coisa tá feia pro lado do Capitão Feio.

A Mônica não gostou nada nada da idéia dele de poluir o mundo com seu Dragão Cospe Fogo, e resolveu ensinar umas coisinhas pra ele com seu coelhinho Sansão. Ela até deixou o Cebolinha de lado, e partiu com tudo pra cima dele. Mas como todo vilão, ele espalhou um monte de obstáculos e inimigos pelo caminho da nossa baixinha (oops, desculpe Mônica). Além do coelhinho, ela vai encontrar muita ajuda pelo caminho, até um chuveiro para tomar banho após tanta sujeira. Venha ajudar Mônica a derrotar esse vilão no jogo "Mônica no Castelo do Dragão" para o Master System. Ele vai aprender que enflentar a Mônica não é brincadeira.

© AMARILLO



TEC TOY

Imagem 06: Propaganda de *Mônica no Castelo do Dragão*, situada na página 6 da revista *Supergame* nº 6, de janeiro de 1992.

Pelo que se vê na propaganda, já se pode ter uma ideia acerca das respostas para as questões levantadas acima. Em primeiro lugar, sabe-se, pelas fotos do game e pelo texto em letras miúdas situado na parte inferior da propaganda, que o grande antagonista de *Mônica* será o *Capitão Feio*, um famoso personagem do universo da *Turma da Mônica*, conhecido principalmente por seu desejo de sujar e poluir o mundo, algo que será explorado ao longo da narrativa. E ele não estará sozinho: segundo o texto, ele estará

acompanhado do dragão *Cospe-Fogo*, um aliado por meio do qual o *Capitão Feio* pretende levar a poluição aos confins da Terra. Outro aspecto observado na propaganda é a ausência do *Cebolinha* como aliado (ou antagonista) da *Mônica* durante o game. Aludindo ao fato de que ele é constantemente vítima das pancadas da *Mônica* após constante e insistentemente provocá-la e tentar "derrotá-la" por meio de seus planos infalíveis, a propaganda já destaca de uma maneira direta e utilizando aquela que é a marca registrada do personagem (a troca do "R" pelo "L") o fato de que, desta vez, não será o *Cebolinha* quem irá sofrer nas mãos da dela. A confirmação da sua não participação no game se dá logo abaixo quando, ao relatar a reação da *Mônica* à intenção do *Capitão Feio* de poluir o mundo, o texto declara que "ela até deixou o *Cebolinha* de lado e partiu com tudo para cima dele" (Supergame, 1992, nº 6, p.6). Com a ausência do *Cebolinha*, conclui-se também que outros componentes da *Turma da Mônica*, como o *Cascão*, a *Magali* ou o *Chico Bento*, tampouco marcariam presença no game. Muito embora a propaganda não os tenha citado e tenha dito que a *Mônica* receberia muita ajuda no caminho, a não participação do *Cebolinha* acabaria por implicar, ainda que implicitamente, na ausência dos demais. Isso acabou por se confirmar com o lançamento do game, em que os únicos personagens da *Turma da Mônica* presentes ao longo da narrativa são a própria *Mônica*, seu inseparável coelhinho *Sansão* (como se verá a seguir), além do *Capitão Feio*. Já o segundo texto é uma reportagem de duas páginas localizada algumas páginas adiante, mais precisamente na seção "Super Jogos" (Supergame, 1992, nº 6, p.34-35). Ao contrário da reportagem bastante completa sobre os RPGs presente na edição 3 da revista (Supergame, 1991, nº 3, p.24-29), cujo objetivo era preparar o terreno para o lançamento de *Phantasy Star*, o texto aqui fornece apenas alguns novos detalhes sobre o game, bem como reitera alguns elementos já apresentados tanto na propaganda como na própria capa.



Imagens 07 e 08: Reportagem de duas páginas sobre *Mônica no Castelo do Dragão* da revista *Supergame* nº 6, de janeiro de 1992, situada nas páginas 34 (Imagem 07 - à esquerda) e 35 (Imagem 08 - à direita).

A questão da novidade trazida pela "brasilidade" do conteúdo é retomada logo no primeiro parágrafo, atentando para o fato de que todo e qualquer brasileiro já ouviu falar da *Mônica* em algum momento de sua vida. Ao contrário de outros games que apresentam personagens, contextos e ambientação estrangeiros, temos aqui, pela primeira vez, a presença de uma "Heróina Tropical de 1ª Grandeza" (*Supergame*, nº 6, pg. 34), ou seja, um personagem e uma contextualização bastante familiares a qualquer brasileiro. Nos parágrafos seguintes, o confronto de *Mônica* com o *Capitão Feio* também é abordado, reiterando a aliança deste com o dragão *Cospe-Fogo*, seus planos de poluir o mundo, bem como a presença de inúmeras criaturas dos esgotos, as quais, sob as ordens do *Capitão Feio*, farão de tudo o que puderem para impedir que a *Mônica* venha a estragar os seus imundos intentos (*Supergame*, nº 6, pg. 35). A diferença com relação à propaganda basicamente diz respeito a novas informações acerca do game em si. Pelo texto, sabe-se que serão necessárias doze fases para concluir o game, o que garantiria um tempo de diversão bastante razoável, principalmente se levarmos em consideração o padrão observado em games daquela época, que costumavam ter uma duração bem menor se comparado com os games das gerações atuais (exceto no caso dos RPGs, que sempre foram bastante extensos). Outro elemento apresentado é a jogabilidade (ou, segundo o texto, a movimentação) observada no game, comparada ao

clássico *Alex Kidd in Miracle World* (Sega, 1986). Levando-se em conta que o game com as aventuras de *Alex Kidd* costumava vir na memória de uma das versões do *Master System* comercializados no Brasil, essa comparação visava mostrar ao jogador que ele estaria diante de uma jogabilidade com a qual ele já possuía certa familiaridade, o que lhe permitiria jogar o game sem grandes problemas. Por fim, são mencionados outros elementos como a tela de status, que exibe todas as informações sobre o progresso do jogador ao longo do game e a possibilidade de se fazer compras em lojas, o que garante à *Mônica* a possibilidade obter itens que poderão torná-la mais forte e apta a enfrentar os inimigos.

Diante de toda essa apresentação, talvez uma frase, localizada logo no primeiro parágrafo da reportagem e, de certa forma, "alheia" à introdução das novidades trazidas pelo game, constitua-se na mais importante do texto se quisermos compreender um pouco melhor o que foi necessário para viabilizar o processo de localização e o subsequente lançamento de *Mônica no Castelo do Dragão* no Brasil:

A Maurício de Sousa Produções entrou com toda a parte de criação e o som e a Tec Toy com a programação (Supergame, 1992, nº 6, p. 34)

Pelo fato de que *Mônica no Castelo do Dragão* se baseou em *Wonder Boy in Monster Land*, foi necessário um trabalho bastante cuidadoso e minucioso para decidir quais aspectos deveriam ser mantidos e quais deveriam ser localizados. Em outras palavras, e utilizando a terminologia de Venuti, quais elementos deveriam ser *estrangeirizados*, com vistas à preservação da essência do game original, e quais outros necessitariam passar por um processo de *domesticação*, de modo a adequarem-se ao contexto das histórias da *Mônica*. Em primeiro lugar, decidiu-se que a jogabilidade e a mecânica de jogo permaneceriam inalteradas com relação à versão original, o que pode ser visto nas imagens abaixo:



Imagens 09 e 10: Imagens da jogabilidade de *Wonder Boy in Monster Land* (Imagem 09 - à esquerda) e *Mônica no Castelo do Dragão* (Imagem 10 - à direita).

Em *Mônica no Castelo do Dragão*, tanto os comandos como as fases, além de aliados e inimigos foram mantidos intactos, isto é, os mesmos desafios enfrentados por *Wonder Boy* acabaram sendo exatamente os mesmos a ser encarados por *Mônica*. Em virtude disso, pode-se dizer que, de uma maneira geral, todo o processo de interação entre o jogador e o game manteve-se basicamente o mesmo em ambas as versões, na medida em que se conservaram elementos como:

- Os comandos a serem pressionados no joystick (botões de ataque, pulo, ataque com bombas, etc.)
- O design das fases e dos cenários, que permaneceram idênticos aos da versão original.
- O nível de dificuldade, em que o processo de aumento gradual na dificuldade das fases, desafios e inimigos se dá exatamente da mesma maneira.
- O acesso aos itens por meio de visitas a lojas
- O design de aliados e inimigos. Apesar de terem seus nomes e funções no enredo modificados a fim de acomodarem-se às histórias da *Mônica*, fazendo deles, de certa maneira, personagens diferentes, suas fisionomias permaneceram inalteradas.

A despeito da preservação de certos elementos presentes na versão original, foram necessárias diversas modificações para fazer de *Mônica no Castelo do Dragão* não apenas uma mera conversão de um game já existente, mas em algo que trouxesse um toque de originalidade ao universo das histórias da *Turma da Mônica*. Em primeiro lugar, a troca de *Wonder Boy* por *Mônica* acabaria por resultar em uma mudança no

que diz respeito à própria arma principal da protagonista. Em entrevista ao site UOL Jogos (Arnhold, 2010b), Stefano Arnhold, presidente do conselho da Tec Toy, ao citar a conversa com o criador do universo da *Turma da Mônica*, Maurício de Sousa, afirma que a posição deste com relação à arma por pouco não inviabilizou o lançamento de *Mônica no Castelo do Dragão*:

O Wonder Boy tinha uma espada na mão. E quando o Maurício viu a espada, ele falou “não, mas a Mônica não é uma pessoa violenta, de usar uma espada. Ela jamais poderia usar uma espada” [...] e o projeto estava caindo quando ele falou “bom, mas a Mônica usa o Sansão [...] vocês não podem trocar a espada pelo Sansão?” Sem problema! E aí saiu a aprovação. (Arnhold, 2010b)

De fato, se analisarmos todo o contexto narrativo que envolve o personagem, bem como a terminologia dos itens (como se verá mais abaixo), percebe-se que o *Wonder Boy* é apresentado de uma maneira bem mais militarizada, como um soldado que toma a sua espada e parte para a batalha com o intuito de defender sua terra das mãos dos conquistadores inimigos. Obviamente, esse é um cenário bastante diferente dos observados nas aventuras da *Turma da Mônica*, em que os personagens estão inseridos em um ambiente bem mais infantil. Ainda que seja possível observar nas histórias certos entreveros entre os personagens, em que a *Mônica* utiliza seu coelhinho de pelúcia *Sansão* como um meio de desferir algumas pancadas em seus amigos *Cebolinha* e *Cascão* que vivem a atormentá-la, o fato de se tratarem de crianças faz com que mesmo essas pancadas adquiram um tom bem mais inocente daquele observado em *Wonder Boy*. Em razão disso, a decisão de substituir as espadas de *Wonder Boy* por *Sansão* como a arma principal da *Mônica* acabou sendo natural não apenas pelo contexto de violência por si só, mas também por uma maior coerência com o que se vê nos quadrinhos. Essa alteração na arma principal acabou por requerer algumas adaptações de modo a acomodar essa mudança, como se observa na tabela abaixo:

Tabela 01	
Wonder Boy - Espadas	Mônica - Sansão
Gradius	Fraco
Broad	Médio
Great	Forte
Excalibur	Super
Sword of Legend	Híper

Conforme avança no game, *Wonder Boy* enfrentará inúmeros inimigos, algo que inevitavelmente o levará a confrontar diversos chefes de fase. Ao derrotar alguns deles, ele receberá como recompensa uma espada nova e mais forte que a anterior, o que lhe dará um poder de combate maior e lhe possibilitará infligir danos mais pesados em seus inimigos. Em função da substituição das espadas de *Wonder Boy* por *Sansão*, não foi possível utilizar o mesmo processo com a *Mônica*, já que seu coelhinho de estimação irá acompanhá-la durante todo o game, mesmo após derrotar os chefes e "conquistar" as espadas de *Wonder Boy*. Isso impossibilitou uma simples tradução dos termos para o português, uma vez que essas espadas não seriam utilizadas por *Mônica* em nenhum momento sequer da narrativa. A solução para esse problema foi aplicar um nível de força (*Fracó/ Médio/ Forte/ Super/ Híper*, conforme a tabela acima) ao coelho sempre que ela derrotar um chefe e receber uma espada. Quando isso ocorre, o nível de força de *Sansão* aumenta, proporcionando à *Mônica* uma capacidade de causar danos mais intensos aos inimigos que cruzarem o seu caminho.

Outro fato interessante diz respeito ao antagonista. Em *Wonder Boy in Monster Land*, o principal antagonista é um dragão chamado *Meka*, o qual, ao lado de seu exército de monstros, invadiu e tomou *Wonder Land*, transformando-a em *Monster Land*, não restando a *Wonder Boy* outra alternativa a não ser enfrentar seus capangas a fim de encontrar e derrotar o temível dragão. Já em *Mônica Castelo do Dragão*, essa ambientação passa por algumas modificações de modo a adequar-se ao contexto das histórias da *Mônica*. Aqui, o dragão é mantido como parte da narrativa, tendo seu nome rebatizado para *Cospe-Fogo*. Contudo, ele já não será o vilão principal, mas um poderoso aliado do novo antagonista, o *Capitão Feio*. A narrativa agora gira em torno do desejo do *Capitão Feio* de conquistar o mundo para transformá-lo em um lugar mais sujo e poluído, sendo *Mônica* a única capaz de detê-lo. Embora o *Capitão Feio* seja apresentado como o principal antagonista, ele não aparece no game (exceto na tela inicial), sendo apenas mencionado como a mente maligna por trás de toda a trama. Todos os inimigos da *Mônica* (até mesmo *Cospe-Fogo*) agem em nome do *Capitão Feio*.



Imagens 11 e 12: Imagens da tela inicial de *Wonder Boy in Monster Land* (Imagem 11 - à esquerda) e *Mônica no Castelo do Dragão* (Imagem 12 - à direita).

As mudanças observadas na arma principal e no antagonista acabaram por estender-se também à terminologia dos itens encontrados no game. À medida que o personagem avança no game, ele enfrentará inimigos cada mais fortes e, caso não esteja bem equipado, as suas chances de sair derrotado são consideráveis. Para resolver esse problema, o jogador pode visitar as várias lojas espalhadas por todo o game para comprar itens, que são basicamente quatro: armaduras, escudos, botas e armas mágicas. Cada um deles contribui para fortalecer e aumentar o poder de combate do personagem. Porém, devido aos enfoques diferentes dados a ambas as histórias, os nomes dos itens da versão em português acabaram por sofrer algumas alterações. Nesse sentido, embora alguns itens tenham sido traduzidos de uma maneira um pouco mais literal, a maior parte dos termos foi modificada para que se adequassem às histórias da *Mônica*.

Tabela 02 - Comparação entre equipamentos e itens de Mônica e Wonder Boy	
Armaduras	Botas

Wonder Boy Light Armor Heavy Armor Knight Armor Hard Armor Legendary ¹³⁰ Armor	Mônica Armadura Simples Armadura de Bronze Armadura Especial Armadura de Aço Armadura Diamante	Wonder Boy Cloth Boots Leather Boots Ceramic Boots Legendary Boots Wing Boots	Mônica Botas de Pano Botas de Couro Botas Especiais Botas Mágicas Botas Voadoras
Escudos		Armas Mágicas	
Wonder Boy Light Shield Knight Shield Hard Shield Legendary Shield	Mônica Escudo Simples Escudo de Ferro Escudo de Aço Escudo Diamante	Wonder Boy Bombs Tornado Magic Fire Ball Thunder Flash Revival Potion	Mônica Bombas de Limpeza Rodamoinho Mágico Detergente Raio Limpo Poção de Limpeza

É possível observar que a versão em inglês privilegia o uso de termos militares, o que aproxima *Wonder Boy* a um herói das Idades Antiga e Média, na medida em que os nomes de muitos itens derivam dos termos utilizados pelos exércitos da época, especialmente para armaduras e escudos. Os termos *Light Armor* ("Armadura Leve") e *Light Shield* ("Escudo Leve"), por exemplo, são uma clara alusão às unidades de infantaria leve do exército, em que o equipamento deveria ser um pouco menos reforçado, permitindo ao soldado uma maior agilidade e flexibilidade durante as batalhas. O mesmo se aplica a *Knight Armor* ("Armadura de Cavaleiro") e *Knight Shield* ("Escudo de Cavaleiro"), em que a terminologia faz menção ao armamento utilizado pela unidade de cavalaria dos exércitos antigos. Por sua vez, o foco da versão em português foi exatamente o oposto, algo que buscasse uma certa "desmilitarização" dos termos, privilegiando a utilização de vocábulos relacionados a um mundo mais imaginário, o que se justifica, visto que as histórias da *Mônica* são direcionadas a um público majoritariamente infanto-juvenil. Isso fica claro quando comparamos alguns dos termos. Ao contrário da terminologia militar vista em *Wonder Boy*, em *Mônica no Castelo do Dragão* esses termos acabam sendo "suavizados", dando-se preferência ao tipo de material com o qual cada material é produzido, como são os casos de *Heavy Armor* ("Armadura Pesada"), *Hard Armor* ("Armadura Dura"), *Knight Shield* ("Escudo de Cavaleiro") e *Hard Shield* ("Escudo Duro"), que na versão em português se transformaram em *Armadura de Bronze*, *Armadura de Aço*, *Escudo de Ferro* e *Escudo de Aço*, respectivamente. Por outro lado, existem vários termos presentes em *Mônica no Castelo do Dragão* que sugerem um mundo de magia e sonhos, comumente observados na literatura fantástica. Como exemplo nesse sentido, podemos tomar os termos *Ceramic Boots* and *Legend Boots*. No primeiro caso, optou-se por não traduzi-lo de maneira literal, o que acabou por transformar *Botas de Cerâmica* em *Botas Especiais*. A substituição da palavra inglesa *Ceramic* pelo termo português *Especial* veio a conferir um sentido bem mais abstrato às botas, o que as aproximou ainda mais de um mundo de fantasia, algo que *Botas de Cerâmica* muito

¹³⁰ Os termos *Legend*, *Legendary* e ... *of Legend* aparecem de maneira intercambiável no game e manual de instruções.

provavelmente não seria capaz de reproduzir. O mesmo ocorre no tocante a *Legend Boots*. Embora uma das acepções do termo *Legend* ("Lenda") possa se referir a algo imaginário, ele também pode aludir a alguma coisa ou pessoa real. Pode-se dizer, por exemplo, que o jogador de futebol *Pelé* é uma lenda do futebol mundial: não se trata aqui de uma pessoa imaginária ou fictícia, mas de alguém bastante real. Em virtude disso, decidiu-se não adotar o termo *Botas Lendárias* (uma tradução mais literal para o português do termo *Legend Boots*), substituindo-o por *Botas Mágicas*, o que suprimiu qualquer elemento de "realidade" que ainda pudesse estar presente no termo, dando a ele um sentido bem mais imaginário. Por fim, há que se examinar as armas mágicas. Nesse caso, é importante relembrar que o principal antagonista da *Mônica* no game é o *Capitão Feio*, personagem marcado por sua relação com a sujeira e a imundície. Por essa razão, ela deve ter em mãos ferramentas que lhe permitam combater o *Capitão Feio* e seus "poderes da sujeira". Diante disso, uma maior literalidade na tradução dos termos *Bombs* ("Bombas"), *Fire Ball* ("Bola de Fogo"), *Thunder Flash* (algo como "Luz de Trovão") e *Revival Potion* ("Poção de Renascimento"), ainda que pudesse preservar a ideia de se tratarem de armas mágicas poderosas na luta contra o *Capitão Feio*, mostrar-se-ia incapaz de produzir esse efeito de "combate à sujeira". Isso levou a algumas modificações nos nomes desses itens no sentido de torná-los mais verossímeis com as histórias da *Mônica* e do *Capitão Feio*. Assim, *Bombs* tornaram-se *Bombas de Limpeza*, *Fire Ball* converteu-se em *Detergente*, *Thunder Flash* foi alterado para *Raio Limpo*, ao passo que *Revival Potion* foi renomeado para *Poção de Limpeza*. O único termo a não seguir esse padrão foi exatamente *Tornado Magic*, o qual foi traduzido como *Rodamoinho Mágico*, mantendo, dessa forma, uma maior literalidade com relação ao termo original.

A grande quantidade de alterações acabou por afetar até mesmo os textos com as falas de NPCs¹³¹. Devido às modificações em certos elementos da narrativa de *Wonder Boy in Monster Land* visando uma maior coerência com as histórias da *Mônica*, alguns desses textos "fugiram" bastante do que se viu em seu equivalente na versão original. É o que se observa na imagem abaixo:

¹³¹ Non-Playable Characters ("Personagens Não Jogáveis")



Imagem 13: Tela da loja onde se compram as bebidas que ajudam a restaurar o nível de vida do jogador em *Wonder Boy in Monster Land*.

Dentre as inúmeras lojas podem ser encontradas por todo o game, há algumas que permitem ao jogador comprar bebidas que o ajuda a restaurar parte de seu nível de vida (representada pelos corações), possibilitando a recuperação de sua energia para poder enfrentar os desafios que se lhe apresentam. No caso de *Wonder Boy*, as bebidas à sua disposição são exatamente *Ale* ou *Mead*, termos esses que aparecem com bastante frequência em games com uma temática mais medieval, como é o caso de *Wonder Boy in Monster Land*. Mas seriam eles apropriados o público consumidor das histórias da *Mônica* e para o contexto narrativo proposto para *Mônica no Castelo do Dragão*? O termo *Ale* é definido pelo dicionário *Oxford* em sua versão online (Oxford University Press, ©2015) da seguinte maneira:

América do Norte: *Um tipo de cerveja com um sabor amargo e um alto teor alcoólico*¹³² (ibid., tradução nossa).

Principalmente na Grã-Bretanha: *Cerveja*¹³³ (ibid., tradução nossa).

Por sua vez, o termo *Mead* é apresentado como:

¹³² **North American:** *A type of beer with a bitter flavor and higher alcoholic content.*

¹³³ **Chiefly British:** *Cerveja.*

Principalmente Histórico: *Uma bebida alcoólica feita de mel e água fermentados*¹³⁴ (ibid., tradução nossa).

Levando-se em consideração as definições apresentadas, a tradução do texto acima da imagem resultaria em algo como *Cerveja ou Hidromel?* A grande questão é que tratam-se de dois termos alusivos a bebidas alcoólicas, algo não condizente com o que se verifica no universo das histórias da *Turma da Mônica*. Afinal, tanto ela como seus amigos são todos crianças, além do fato de que todos os diálogos e a ambientação em que estão inseridos são predominantemente infanto-juvenis. Dessa forma, a utilização de termos como *Cerveja* ou *Hidromel* não somente seria inadequada do ponto de vista da verossimilhança com as histórias da *Mônica*, como, de certa forma, poderia servir como uma espécie de estímulo para o consumo de bebidas alcoólicas. Esse contexto acabou por dar origem a uma das frases mais lembradas por todos aqueles que um dia já jogaram *Mônica no Castelo do Dragão*: a famosa *Vitamina ou Suco?* (imagem abaixo). Essa substituição de *Ale or Mead?* por *Vitamina ou Suco?* simplesmente excluiu todo e qualquer viés mais adulto e "alcoólico" que poderia ser transmitido no texto por uma eventual tradução mais literal, como seria o caso de *Cerveja ou Hidromel?* Além disso, os termos *Vitamina* e *Suco* conferiram às bebidas um sentido de algo bem mais saudável e que poderia ser consumido por qualquer pessoa, sem nenhum tipo de restrição, seja de faixa etária ou de qualquer outra natureza. Com isso, não somente preservou-se o mesmo sentido do texto original de "restaurar o nível de vida" de maneira eficiente, como também o fez de um modo em que se transmite a mensagem de que aquilo não seria feito de forma a causar nenhum tipo de prejuízo à saúde, algo que se enquadra no perfil da personagem e das histórias da *Mônica*.

¹³⁴ ***Chiefly Historical:*** *An alcoholic drink of fermented honey and water.*



Imagem 14: Tela da loja onde se compram as bebidas que ajudam a restaurar o nível de vida do jogador em *Mônica no castelo do Dragão*.

Se por um lado, certos textos acabaram se afastando um pouco do original, alguns outros acabaram praticamente recriados, visto que, diante de tantas mudanças, uma tradução mais literal poderia tornar o texto um tanto sem sentido para o jogador. Isso já pode ser percebido logo na primeira fase do game. No texto introdutório, aquele em se apresenta ao jogador a missão que terá de realizar ao longo de sua jornada, a versão original de *Wonder Boy in Monster Land* exibe as seguintes mensagens:





Imagem 15, 16, 17 e 18: Tela contendo os textos introdutórios que explicam ao jogador a missão a ser empreendida em *Wonder Boy in Monster Land*. Os textos são exibidos no game na seguinte sequência: texto 1 (imagem 15 - acima, à esquerda), texto 2 (imagem 16 - acima, à direita), texto 3 (imagem 17 - abaixo, à esquerda) e texto 4 (imagem 18 - abaixo, à direita).

Os textos acima¹³⁵ oferecem as primeiras informações ao jogador acerca daquilo que encontrará no decorrer do game. Aqui, ele toma ciência de que, para vencer o jogo, deverá inevitavelmente derrotar o dragão. Para auxiliá-lo em seu caminho, ele recebe uma espada, que o acompanhará por todo o game e que lhe ajudará a combater os inimigos a serviço do dragão. Não obstante, já foi visto acima que tanto o antagonista como a arma principal foram modificados em *Mônica no Castelo do Dragão*. Em função disso, os diálogos acima necessitaram passar por um processo de "reorganização" com vistas a se adequarem às alterações efetuadas nesses elementos:

¹³⁵ Segue aqui a tradução dos textos acima: **Imagem 15:** *Ei, homem valente, ouça com atenção;* **Imagem 16:** *O destino do país depende de você;* **Imagem 17:** *Sua missão é derrotar o dragão feroz e restaurar a paz;* **Imagem 18:** *Leve a espada e a poção com você. Eu o verei de novo.*

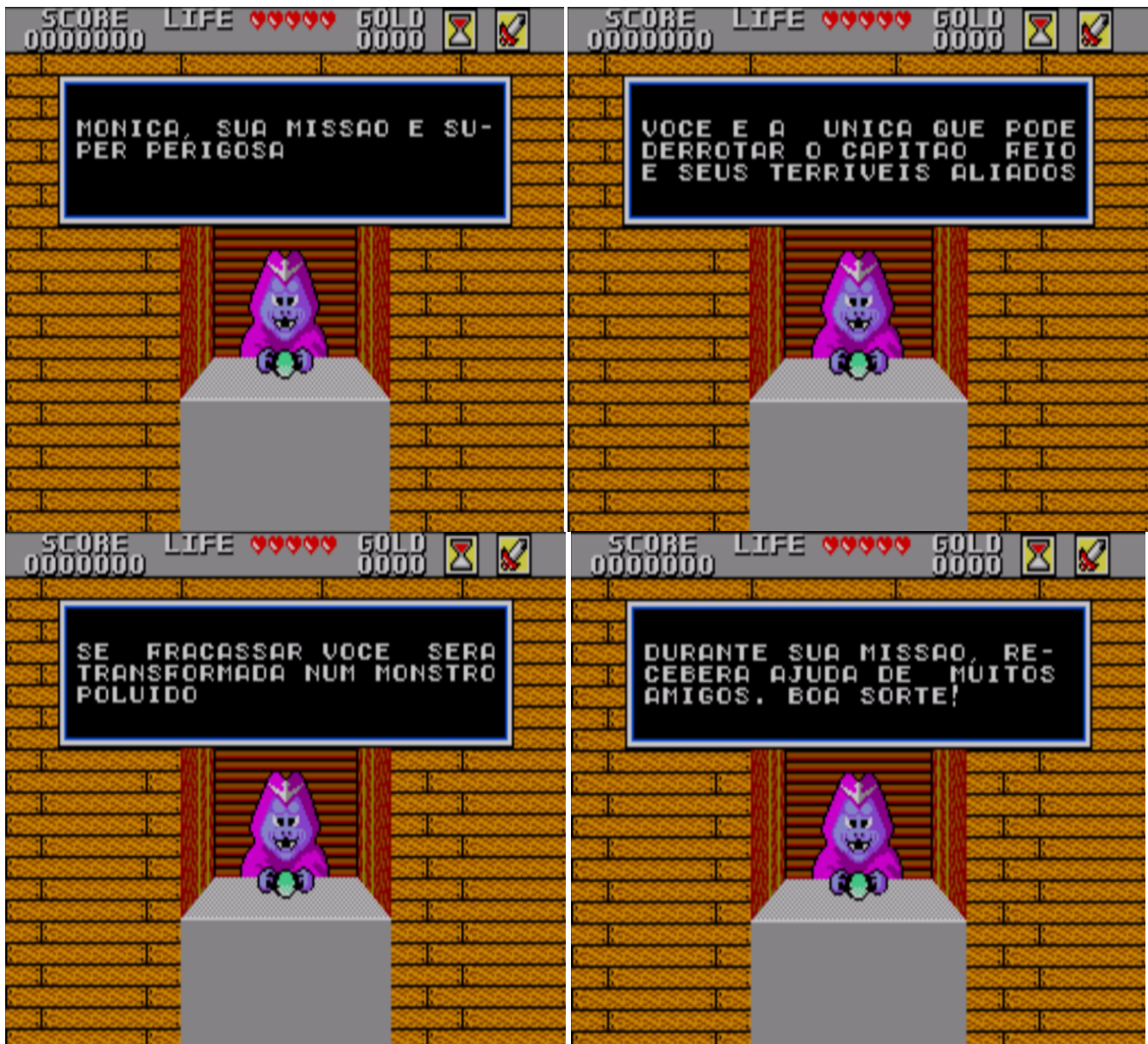


Imagem 19, 20, 21 e 22: Tela contendo os textos introdutórios que explicam ao jogador a missão a ser empreendida em *Mônica no Castelo do Dragão*. Os textos são exibidos no game na seguinte sequência: texto 1 (imagem 19 - acima, à esquerda), texto 2 (imagem 20 - acima, à direita), texto 3 (imagem 21 - abaixo, à esquerda) e texto 4 (imagem 22 - abaixo, à direita).

Pela imagens acima é possível perceber que, ainda que haja alguns vestígios do texto original na tradução, boa parte do texto possui elementos de originalidade e que em nada lembram as mensagens exibidas em *Wonder Boy in Monster Land*. A primeira imagem (imagem 19) talvez seja a que mais se aproxima do original, uma vez que em ambas há uma espécie de "evocação" acerca dos desafios que os personagens estão por enfrentar. Ainda assim, a versão original enfatiza a valentia de *Wonder Boy*, procurando encorajá-lo a enfrentar os desafios que estariam por vir. Não há aqui nenhuma informação acerca da missão em si, mas apenas uma palavra de incentivo. No caso de *Mônica no Castelo do Dragão*, há uma clara mudança de foco: ao contrário das palavras de ânimo expressas no texto original, a mensagem aqui se converte em uma clara advertência dos perigos que *Mônica* terá pela frente. Se na versão original

mantém-se certo suspense sobre o que *Wonder Boy* deveria esperar de sua missão (maiores detalhes sobre ela só viriam a seguir), na versão em português o desafio é lançado logo de cara, com um alerta claro sobre a dificuldade da tarefa que a *Mônica* deveria empreender. O texto que se segue a esta mensagem (imagem 20) também possuem similaridades, muito embora a versão em português contenha informações não existentes no original em inglês. Em ambos os casos, a mensagem alude ao fato de que tanto *Wonder Boy* quanto *Mônica* representam as últimas esperanças de salvação de seus povos e os únicos capazes de derrotar os antagonistas. No caso de *Wonder Boy*, porém, a mensagem se atém a isso, aludindo ao fato de que o destino do país está em suas mãos. Por outro lado, além de ser apresentada como a única capacitada para enfrentar todos os desafios que se seguirão, o texto também introduz o *Capitão Feio*, o principal adversário da *Mônica* no game, algo que em *Wonder Boy* só ocorrerá na mensagem seguinte. Diante disso, nota-se que a versão em português acaba por tomar informações presentes em duas mensagens no texto original e as aglutina em uma única frase, o que torna o ritmo da apresentação das informações iniciais ao jogador um pouco mais acelerado que a versão original, a qual, até este momento, procurou introduzi-las de um modo mais vagaroso a fim de manter certo suspense sobre o que está por vir. A terceira mensagem (imagem 21) talvez seja a que mais se afaste da versão original, em que aquele "ar" de localização se manifesta de modo um pouco mais realçado. Após prolongar o máximo que pôde, a versão original finalmente oferece maiores detalhes sobre a missão de *Wonder Boy*, deixando claro que sua missão é a de derrotar o dragão e restaurar a paz. Como na versão em português isso já havia sido feito por meio da "fusão" da segunda e terceira mensagens, essa explanação já não se fazia mais necessária. Nesse caso, utilizou-se um texto totalmente distinto da versão em inglês, uma mensagem, de certa forma, "original", em que se acrescenta uma informação que acentua essa relação entre a *Mônica* e o Capitão Feio e a relação deste com a sujeira, algo que vem a resgatar um elemento bastante presente na história em quadrinhos do universo da *Turma da Mônica*. Aliado a isso, o texto também apresenta outro componente ausente no original: a questão da consequência. Em nenhum trecho dos textos em inglês há qualquer menção daquilo que pode acontecer a *Wonder Boy* caso ele venha a falhar. Já no caso de *Mônica*, se por um lado ela é encorajada ao ouvir que é a única capaz de deter o *Capitão Feio*, por outro ela recebe uma advertência bastante clara (e que reforça a mensagem exibida na imagem 19) sobre o que ocorrerá em caso de derrota: será transformada em um monstro poluído. Por fim, a última mensagem (imagem 22) também demonstra certa discrepância em ambas as versões. Em *Wonder Boy in Monster Land*, o foco agora está em prover a *Wonder Boy* todo o equipamento que precisa para iniciar a sua jornada. Assim, a mensagem exhibe uma recomendação para que ele leve consigo a espada e a poção (em inglês *Revival Potion* ou "Poção de Renascimento", que garante ao jogador um vida extra), as quais lhe fornecerão a proteção necessária para as primeiras missões. E o texto termina com outra mensagem de encorajamento, dizendo a *Wonder Boy* que eles se encontrarão novamente, o que transmite ao jogador, ainda que de maneira implícita, a sensação de que receberá ajuda em outros momentos do game. Essa

última mensagem é mantida em *Mônica no Castelo do Dragão*, porém de uma maneira muito mais clara. O jogador não precisa, como no caso de *Wonder Boy*, deduzir que irá receber ajuda ao longo da história, pois esse auxílio lhe é garantido de maneira explícita. E é exatamente esta "ajuda de muitos amigos" que *Mônica* receberá durante sua missão o grande foco desta mensagem, não havendo qualquer menção à arma ou à poção a ser utilizada pela garota. Uma possível razão para não haver nenhum tipo de citação à arma se dá pelo fato de que quem acompanha as histórias da *Mônica* desde os quadrinhos muito provavelmente saberá que ela e seu coelho *Sansão* são companheiros inseparáveis, o qual *Mônica* carrega por onde quer que vá. Diante disso, e do fato de que, se observarmos atentamente as imagens apresentadas ao longo deste capítulo (inclusive a própria capa do game), *Sansão* está presente em todas, depreende-se que o famoso coelho azul será a arma principal da *Mônica* também nessa jornada, o que torna uma nova alusão a isso, de certa forma, desnecessária.

Um último aspecto que também exigiu certas adaptações em *Mônica no Castelo do Dragão* foi a tela de status, a qual apresenta todos os dados acerca da situação e do progresso do jogador durante o game, trazendo informações como vida, dinheiro, equipamento, itens obtidos, enfim, provê uma espécie de "relatório" completo no que diz respeito à condição de momento do jogador, baseada em tudo o que enfrentou e conquistou em suas missões até então.



Imagens 23 e 24: Imagens da tela de status de *Wonder Boy in Monster Land* (Imagem 23 - à esquerda) e *Mônica no Castelo do Dragão* (Imagem 24 - à direita).

Em *Wonder Boy in Monster Land*, as informações exibidas na tela de status mostram os seguintes elementos:

- *Life*: a vida do jogador, em que cada coração representa um nível de vida.
- *Gold*: a quantidade de dinheiro obtida pelo jogador até o momento.
- *Sword*: informa a espada utilizada por *Wonder Boy*.
- *Shield*: informa o tipo de escudo utilizado por *Wonder Boy*.
- *Armor*: informa o tipo de armadura utilizada por *Wonder Boy*.
- *Boots*: informa o tipo de bota utilizada por *Wonder Boy*.
- *Bomb*, *Tornado*, *Fire Ball* e *Thunder Flash*: informa quais dessas armas mágicas *Wonder Boy* tem à sua disposição no momento.
- *Helmet*: informa se *Wonder Boy* está usando o capacete. Se o quadrado próximo à palavra estiver preto, indica que o mesmo está vazio e que, portanto, o personagem não está usando o equipamento (isso vale também para os demais itens).
- *Gauntlets*: informa se *Wonder Boy* está usando luvas.
- *Wing Boots*: informa se *Wonder Boy* está usando botas voadoras.
- *Últimas Quatro Colunas*: exhibe outros itens que *Wonder Boy* pode receber pelo caminho, como *Key* ("Chave"), *Revival Potion* ("Poção de Renascimento"), *Scroll to Catherine* ("Pergaminho para Catherine"), entre outros.

No tocante a *Mônica no Castelo do Dragão*, a tela de status procurou seguir os mesmos padrões utilizados na versão original, sendo necessários apenas os respectivos rearranjos de modo a acomodar todas as modificações efetuadas durante o processo de localização para manter a terminologia em conformidade com as histórias da *Mônica*. Em primeiro lugar, é possível perceber que o layout utilizado na versão original foi mantido em português, até porque a limitação tecnológica da época tornaria qualquer tentativa de mudança mais significativa no layout um tanto inviável. Em virtude disso, a distribuição da exibição dos itens na tela também permaneceu a mesma, mantendo-se o mesmo número de colunas, o mesmo grupo de itens, bem como a mesma organização dos espaços destinados a cada um desses grupos. A adoção de cada um desses elementos provenientes da versão original acabou por resultar também na manutenção do mesmo número de caracteres permitidos para cada espaço. Visto que textos em português tendem a ser mais extensos do que seus equivalentes em inglês, foi necessário adotar certos procedimentos que refletissem todas as alterações terminológicas efetuadas no texto localizado e, ao mesmo tempo, pudessem adequar-se a uma limitação de caracteres bastante rigorosa. Em uma primeira análise das imagens, vê-se que tanto o termo *Life* como o termo *Gold* não foram traduzidos para o português, optando-se por deixá-los exatamente como no original. A decisão de não se traduzir a palavra *Gold* provavelmente baseou-se em uma questão de uso, visto que a sua respectiva tradução para o

português *Ouro* possui o mesmo número de caracteres. Todavia, o vocábulo mais comum e mais utilizado pelos jogadores brasileiros para referir-se a *Gold* dentro do contexto dos videogames seria *Moeda*, usada em sua forma plural *Moedas*. Mas a utilização deste último provavelmente esbarraria nas limitações de espaço, uma vez que *Moedas* excederia *Gold* em dois caracteres, algo que, como se vê pela imagem, não se mostraria viável. Dessa forma, preferiu-se manter o termo original, algo semelhante ao que ocorre com o termo *Life*. A exemplo de *Gold*, seu equivalente em português *Vida* também possui o mesmo número de caracteres vistos no termo original, o que faria com que uma eventual tradução pudesse ser realizada sem grandes complicações. Uma possível razão para a manutenção de *Life* em detrimento de *Vida* reside no fato de que este último poderia ter levado a alguns mal-entendidos, já que *Vida* admite duas interpretações diferentes: o termo pode se referir tanto à saúde do personagem (como é o caso) ou ao número de vidas a que o personagem tem direito. De modo a evitar qualquer tipo de ambiguidade, optou-se pela manutenção do termo *Life* de acordo com a versão original em inglês. A limitação de caracteres também afetou o modo como alguns termos seriam exibidos na tela. Em função de a tradução para o português de certos termos ultrapassar o número de caracteres permitidos para cada espaço, algumas palavras tiveram de ser exibidas com abreviações. Em alguns casos, como *Capac* ou *Armad*, essas palavras abreviadas eram facilmente compreensíveis, não apenas por serem alusões claras às palavras *Capacete* e *Armadura*, respectivamente, mas também pelo fato de que esses itens são encontrados com a sua grafia completa em várias lojas no decorrer do game. Além disso, a presença do símbolo referente ao item imediatamente ao lado do termo (quando equipado) vem apenas a reforçar e servir como mais um elemento alusivo a ele. Por outro lado, termos mais extensos acabaram requerendo uma abreviação maior, algo que, na falta de uma devida contextualização, poderia haver causado sérios problemas de interpretação. Isso pode ser visto de modo mais claro na coluna localizada no lado superior direito, que contém a terminologia das armas mágicas. Por se tratarem de nomes compostos e alguns deles um tanto longos, o nível de abreviação acabou sendo bastante alto, o que exigiria um grau maior de contextualização para que pudessem ser melhor compreendidos. Vemos, por exemplo, dois termos bastante semelhantes, como são os casos de *B Limp* e *R Limp*. Sem a devida explicação, a única coisa possível de se depreender em ambos os vocábulos é de que se referem a algo relacionado à limpeza, em razão da presença do radical *Limp-*. Diante da dificuldade de se precisar, por si só, a classe gramatical de cada termo, ou seja, se se tratavam de adjetivos, substantivos ou verbos, resultaria praticamente impossível saber se o radical *Limp-* presente em ambos os termos se referiam à mesma palavra ou se aludiam a termos diferentes. Além disso, a presença pura e simples das letras *B* e *R* tornariam a terminologia extremamente vaga, visto que o termo poderia simplesmente estar relacionado a quaisquer palavras que se iniciassem com ambas as letras. No entanto, essas escolhas terminológicas não vieram a comprometer a devida compreensão dos termos, visto que as respectivas contextualizações foram fornecidas, o que garantiu o amplo entendimento de cada um dos termos sem grandes complicações. A exemplo de *Capac* e *Armad*, essas armas mágicas também são

vendidas nas lojas espalhadas por todo o game, em que aparecem com a sua grafia integral, algo que já seria suficiente para se fazer a associação entre *B Limp* e *R Limp* e *Bombas de Limpeza* e *Raio Limpo*, respectivamente. Para isso, entretanto, seria necessário entrar em uma loja e torcer para que o item estivesse presente para, só assim, descobrir do que se tratava aquele termo. Mas uma consulta a cada vocábulo já poderia ser feita antes mesmo de se iniciar o game, por meio de uma leitura mais atenta do manual de instruções. Em virtude da limitação tecnológica da época e da necessidade quase que inevitável de se incluir palavras abreviadas, o papel do manual de instruções era (e ainda hoje, embora em uma medida bastante menor, ainda o seja) extremamente importante, pois era nele que todas essas dúvidas eram devidamente elucidadas. E é exatamente o que ocorre em *Mônica no Castelo do Dragão*. Como é possível perceber pela imagem abaixo, os termos não somente são apresentados ao jogador como também recebem uma descrição do que cada arma mágica pode fazer. Nesse sentido, além de a associação dos termos abreviados à sua grafia completa por parte do jogador tornar-se, de certa forma, natural, ele também possui informações mais completas sobre os efeitos causados por cada arma mágica, o que lhe dá os subsídios necessários para que possa elaborar a melhor estratégia com vistas ao cumprimento de suas missões durante o game.

2) Loja das armaduras

As armaduras são muito importantes para a Mônica se defender dos ataques dos monstros. Dependendo do tipo de armadura que ela usar, a cor do seu vestido irá mudar.

- Armadura simples	40 moedas	(rosa)
- Armadura especial	150 moedas	(verde)
- Armadura de aço	360 moedas	(azul escuro)
- Armadura diamante	540 moedas	(azul claro)
- Armadura bronze	100 moedas	(verde limão)

3) Loja dos escudos





Os escudos ajudarão a Mônica a se defender dos ataques diretos dos monstros!

Quanto mais ela avança, os seus adversários se tornarão mais fortes, por isso a nossa amiguinha vai precisar de escudos mais eficientes.

- Escudo simples	40 moedas	(rosa)
- Escudo de ferro	120 moedas	(verde)
- Escudo de aço	250 moedas	(azul claro)
- Escudo diamante	350 moedas	(azul escuro)

4) Loja mágica

Esta é uma loja onde se pode comprar armas mágicas, a um preço bem barato. Elas vão ajudar muito a enfrentar os monstros.

-  - Bomba de limpeza
Preço: 10 moedas
Ela é lançada na Terra, enfraquecendo qualquer inimigo que atinge.
-  - Detergente
Preço: 20 moedas
Lançado no ar, muito eficiente para limpar os monstros.
-  - Redemoinho mágico
Preço: 30 moedas
Uma arma muito eficaz, vai girando envolvendo e enfraquecendo os monstros.
-  - Raio limpo
Preço: 50 moedas
Uma das armas mais importantes, vai ajudar nossa heroína a se livrar de muitos problemas.
Basta um raio, para os inimigos sumirem!

13

Imagem 25: Página 13 do manual de instruções de *Mônica no Castelo do Dragão*, em que são apresentadas as armas mágicas.

Por fim, outro aspecto a ser observado diz respeito à maneira como os itens referentes à arma principal de cada um dos protagonistas são exibidos na tela. Como se viu anteriormente, a espada de *Wonder Boy*, sua arma principal, foi substituída por *Sansão*, o inseparável coelhinho de pelúcia da *Mônica*, o que requereu alguns ajustes também no modo como seriam mostrados na tela de status. No caso de *Wonder Boy*, à medida que avança pelas fases, o personagem irá enfrentar alguns chefes, os quais, após serem derrotados, liberam espadas mais fortes, permitindo a *Wonder Boy* realizar ataques mais poderosos contra seus inimigos. A cada espada adquirida, a mudança de armamento é exibida na tela de status, trazendo na coluna *Sword* o nome da nova espada conquistada. Como essa troca de espadas não existe em *Monica no Castelo do Dragão*, visto que não somente as espadas de *Wonder Boy* foram substituídas por *Sansão* como também o coelhinho acompanha *Mônica* do início ao fim do game, precisou-se adotar uma abordagem um pouco diferente. Apesar de os enfrentamentos com os chefes e a conquista das espadas terem sido mantidos na versão em português, decidiu-se que cada nova espada adquirida representaria um

nível de força a mais na capacidade de combate de *Sansão* (ver tabela 01). E essa abordagem acabou sendo reproduzida também na tela de status, já que toda e qualquer referência às espadas foram devidamente suprimidas. Primeiramente, tanto o termo *Sword*, como o símbolo à direita alusivo ao equipamento foram excluídos da tela de status, sendo substituídos pelo termo *Coelho*, bem como por uma imagem de *Sansão* logo ao lado. Além disso, os nomes de cada uma das espadas obtidas por *Wonder Boy* também foram retirados da tela de status, sendo modificados de acordo com o nível de força do coelho conquistado ao derrotar chefes de fases, indos desde o nível *Fraco*, equivalente a *Gradius*, a espada mais fraca de *Wonder Boy*, chegando ao nível *Híper*, o nível máximo de força alcançado por *Sansão*, em substituição à *Sword of Legend*, a arma mais poderosa de *Wonder Boy* (ver tabela 01).

Pode-se dizer que o processo de localização de *Mônica no Castelo do Dragão* foi uma experiência extremamente inovadora, em especial por se tratar de um dos primeiros games com conteúdo genuinamente nacional. Ao longo dos anos, por mais que desenvolvedores estrangeiros tenham se preocupado em inserir referências ao Brasil em seus games, elas costumam vir um tanto deslocadas e com uma boa dose de estereótipos. E é exatamente por isso que *Mônica no Castelo do Dragão* é até hoje lembrado com bastante carinho pelos jogadores. Por mais que se trate de uma "conversão" a partir de outro game, o processo de localização foi pensado de tal forma que, ao mesmo tempo em que se buscava tornar a narrativa coerente com o universo da *Turma da Mônica*, procurava tornar o game um pouco mais "independente" da versão original de *Wonder Boy in Monster Land*, o que também acabou por transformar o game, de certa forma, em uma obra original. Isso veio a ser de fundamental importância para o sucesso do game, pois passou ao jogador brasileiro, tão acostumado a representações um tanto duvidosas e inverossímeis de suas referências culturais, a impressão de que o processo de localização foi realizado tendo o público alvo em mente, tendo sido conduzido levando-se em conta todas as suas expectativas acerca do game. Em virtude disso, *Mônica no Castelo do Dragão* caiu no gosto do público brasileiro de tal forma que acabou ganhando outras duas continuações (*Turma da Mônica em: o Resgate*, Tec Toy, 1993; *Turma da Mônica na Terra dos Monstros*, Tec Toy, 1994), vindo a conquistar um lugar especial como um dos games mais queridos pelos jogadores brasileiros.

5.2. Meio dos Anos 1990

Se por um lado o início dos anos 1990 possivelmente tenha representado o auge do mercado de videogame no Brasil, os anos que se seguiram não foram lá tão gloriosos. Pelo contrário, esse período pode muito bem ser considerado o mais "sombrio" do mercado brasileiro, por testemunhar o crescimento de alguns dos problemas que ainda hoje assolam a indústria do videogame no país. Naquela época, tanto a Sega quanto a Nintendo estavam desenvolvendo os consoles que viriam a suceder o Mega Drive e o Super Nintendo, respectivamente. A expectativa geral era de que ambas continuariam a polarizar a

disputa pela liderança, com cada uma delas buscando trazer inovações tecnológicas que pudessem ajudá-las a vencer a concorrência e conquistar uma fatia maior do mercado. O que elas não esperavam é que um terceiro protagonista iria entrar em cena; um protagonista que viria para balançar a indústria do videogame. Quando o Playstation foi lançado (em 3 de dezembro de 1994 no Japão e em 9 de setembro de 1995 nos Estados Unidos), logo cativou o público com uma boa biblioteca de jogos de qualidade e com suas inovações tecnológicas, como a adoção do CD como mídia (que possuíam maior capacidade de armazenamento que os tradicionais cartuchos) e gráficos em 3D. Essas inovações foram responsáveis pelo sucesso imediato do Playstation, além de fazer da Sony a líder indiscutível no mercado de videogame em todo o mundo.

No Brasil, o Playstation trilhou o mesmo caminho e atingiu grande sucesso no país, o que logo levaria a Sony a ocupar o lugar da Sega como líder do setor no Brasil. Não obstante, ao contrário do que se poderia esperar, o mercado brasileiro não deu o passo decisivo que poderia ter elevado o país à condição de grande potência na indústria do videogame. Ao invés disso, houve uma grande retração no mercado e muitas empresas pararam de investir no país. Dois fatores em particular podem ser considerados como os principais responsáveis por esse revés e a subsequente marginalização do mercado brasileiro perante as grandes produtoras/desenvolvedoras. O primeiro deles diz respeito à pirataria. A pirataria sempre foi um problema no Brasil, mas, a partir do meio dos anos 1990, ela começou a crescer de maneira vertiginosa, principalmente após a adoção dos CDs como mídia para os jogos. É bem verdade que a transição dos cartuchos para os CDs representou um grande avanço para a indústria do videogame. Além de possuir uma capacidade de armazenamento maior, o processo de produção de games em CD era bem mais simples do que em cartuchos, o que reduziu bastante os custos envolvidos nessa operação. Com isso, foi possível alcançar avanços tanto técnicos quanto financeiros, pois, a partir de então, podia-se desenvolver um game bem mais sofisticado e produzi-lo em larga escala a um custo operacional bem mais baixo. Esse avanço, porém, geraria um “efeito colateral”: assim como produzir um game em cartucho era um processo bem mais complexo do que em um CD, o processo de criação de um cartucho pirata era igualmente trabalhoso e dispendioso, o que fazia com que seus preços chegassem a um patamar bastante próximo do cartucho original. A produção em larga escala tampouco era viável, pois, além dos enormes custos, nem todo mundo possuía a “expertise” necessária para produzir cópias piratas, visto que se tratava de um processo sobremaneira complexo. Com o advento do CD e a praticidade por ele proporcionada, tudo ficou mais simples: os custos diminuíram drasticamente e o processo de produção em larga escala deixou de ser inviável. Isso deu um grande impulso à pirataria, o que desencorajou muitas empresas a investir no país. Nem mesmo a Sony, então líder do setor, se arriscou a competir com a pirataria: a grande maioria dos Playstations comercializados no país era proveniente de meios não oficiais, uma vez que o console não chegou a ser lançado oficialmente no Brasil. Em contrapartida, alguns jogadores questionavam a versão das empresas, alegando que só adquiriam games piratas em virtude dos

altos preços por elas praticados. Segundo eles, a pirataria não era a causa, mas sim a consequência. Afinal, em um país em que o poder aquisitivo de boa parte da população nem sempre é o suficiente para a sua própria subsistência, estipular preços tão altos pelos games originais seriam uma espécie de estímulo à pirataria. A resposta das empresas a esse respeito evidenciou outro problema que ainda hoje atinge o mercado de videogame no Brasil: a carga tributária. Como, naquela época, poucas empresas do setor possuíam representações oficiais no Brasil, o que, conseqüentemente, fazia com que os produtos oficiais deixassem de ser lançados no país, quem desejasse adquirir um console/game original teria de importá-lo. Para que um game ou console fosse legalmente importado, o importador deveria pagar inúmeros impostos. Somando-se todos esses encargos, o preço final de um game pode(ria) aumentar em 80 por cento (Dicas e Truques para Playstation, 2010, núm. 139, p.11), ao passo que, no caso dos consoles, esse valor pode(ria) ultrapassar os 100 por cento (Edge, 2010, núm. 15, p.18). Cenários como esse (que representava bem a realidade da época) costumam assustar e afugentar potenciais compradores, normalmente levando-os a recorrer a versões “alternativas” desses mesmos produtos, algo que contribui decisivamente para o aumento da pirataria, uma vez que o produto pirata oferece o mesmo serviço por um preço bem mais convidativo. Toda essa discussão acabou por gerar um círculo vicioso: as empresas responsabilizavam os jogadores por comprar produtos piratas; os jogadores jogavam a responsabilidade sobre as empresas, ao afirmarem que comprariam os produtos originais caso estes estivessem disponíveis a preços mais acessíveis; as empresas, por sua vez, alegavam que a alta carga tributária torna(va) inviável a comercialização de seus produtos no país a preços mais competitivos; já o governo diz(ia) que a grande quantidade de impostos que incidem sobre os videogames visa(va) manter uma “competição saudável” entre os produtos nacionais e estrangeiros para, com isso, estimular a indústria nacional no setor; por fim, a indústria nacional encontra(va) grandes dificuldades para desenvolver-se devido a uma certa apatia do governo em fomentar o desenvolvimento do setor no país. Tal impasse poderia ter sido resolvido se cada uma das partes envolvidas decidisse trabalhar juntas. Mas não foi o que ocorreu. E como, naquele momento, nenhuma das partes parecia disposta a ceder, a triste realidade da pirataria ainda perduraria por um longo tempo.

Por razões óbvias, a localização de games no Brasil não estava tão próspera como nos anos anteriores. Na realidade, pode-se dizer que, naquele momento, ela atravessava o seu período de “vacas magras”. Afinal, como se viu anteriormente, a líder Sony decidiu não lançar no Brasil nem o Playstation nem tampouco o Playstation 2, sendo que este último seria lançado oficialmente no país somente em 2009, nove anos após o seu lançamento internacional e com o seu sucessor Playstation 3 entrando já em seu terceiro ano de vida. Se bem que a Sony enfrentou outro problema no Brasil além dos citados acima: o nome “Playstation” havia sido registrado no INPI¹³⁶ pela Gradiente em 1997, o que garantia a esta os

¹³⁶ Instituto Nacional de Propriedade Industrial, órgão do Governo Federal que trata da concessão e registro de marcas e patentes.

direitos sobre a marca no país e impedia qualquer tentativa da Sony de lançar o Playstation no Brasil (Oliveira, 2012, s.p.). No final de 2002, a Sony e a Gradiente entraram em acordo e a empresa japonesa pôde finalmente reaver a marca “Playstation” no único país em que ela não lhe pertencia (ibid.). A Nintendo chegou a lançar no Brasil tanto o Nintendo 64, em 1997, como o GameCube, em 2002 (o primeiro lançado pela Playtronic¹³⁷, enquanto que o segundo chegou ao mercado brasileiro por intermédio da Gradiente, parceiras da Nintendo no Brasil à época), mas nenhum deles conseguiu repetir o mesmo sucesso do seu predecessor Super Nintendo. Se a política de localização de games da Nintendo para o Brasil já era mais tímida do que, por exemplo, a da Sega, desde os tempos do Super Nintendo, o clima de incerteza aumentou ainda mais quando, em 2003, a Gradiente e a Nintendo anunciaram o fim de sua parceria, o que gerou rumores de que a Nintendo talvez pudesse deixar de ter representação oficial no país (algo que efetivamente ocorreu entre 2003 e 2006, quando a Latamel, parceira da Nintendo na América Latina, assumiu a distribuição dos produtos da empresa no Brasil). A Microsoft considerou a hipótese de lançar o Xbox no Brasil, mas a chegada oficial da empresa só se daria com o seu sucessor, o Xbox 360, lançado no país em 1º de dezembro de 2006. Por fim, a Sega, aquela que, por meio de sua extremamente bem sucedida parceria com a Tec Toy, talvez tenha sido a principal “aliada” da localização de games no Brasil durante a era Master System e Mega Drive, foi aos poucos perdendo força, principalmente após o lançamento do Sega Saturn. Apesar do bom início do sucessor Dreamcast, a Sega acabaria deixando o mercado de hardware para se dedicar exclusivamente ao desenvolvimento de jogos. Diante de tal contexto, encontrar games localizados para o português brasileiro não era tarefa das mais fáceis, principalmente nos consoles. Porém, nem tudo estava perdido. Pode-se dizer que, de certa forma, os jogos para PC foram os responsáveis pela “sobrevivência” da localização de games no Brasil. A despeito do fato de que a pirataria também existia nos jogos para PC, eles não possuíam a mesma tributação e custos que incidiam nos games para os consoles. Com uma carga tributária mais baixa, os games para PC originais chegavam ao mercado com preços mais competitivos do que seus correspondentes para consoles, o que permitia que obtivessem um número de vendas bastante satisfatório. Em razão disso, tanto games exclusivos para PC como versões para PC de jogos multiplataforma acabariam sendo localizados para o português brasileiro e oficialmente distribuídos no Brasil, como foram os casos de *Grim Fandango* (Lucas Arts, 1998; Brasoft, 1998), *Legacy of Kain: Soul Reaver* (Eidos/Crystal Dynamics, 1999; CD Expert, 2001) e *Max Payne* (Remedy Entertainment/3D Realms/Gathering of Developers, 2001; GreenLeaf, 2001).

¹³⁷ Empresa criada em parceria entre a Gradiente e a Fábrica de Brinquedos Estrela para atuar como a representante oficial da Nintendo no Brasil.

© *Max Payne* (Remedy Entertainment/ 3DRealms/ Gathering of Developers, 2001; GreenLeaf, 2001)



Imagem 01: imagem da capa e da contracapa da versão britânica de *Max Payne* (PC).

Max Payne é um jogo de tiro em terceira pessoa oficialmente lançado em 25 de julho de 2001 nos Estados Unidos, a princípio exclusivamente para PC. O game foi bastante elogiado por público e crítica por seu clima sombrio, bem ao estilo “noir”, além de um enredo bem desenvolvido e a inclusão de elementos divertidos ao *gameplay*, como é o caso do “Bullet Time” (ou “Tempo de Bala”), recurso que permite que o jogador dê um salto e deixe o jogo em câmera lenta, a fim de se esquivar dos projéteis inimigos e poder mirar e atingi-los com maior eficiência, efeito esse que havia sido bastante explorado no filme *Matrix* (Warner Bros. Pictures, 1999). Essa boa aceitação de *Max Payne* pode ser observada, por exemplo, na análise do game realizada pelo site *UOL Jogos* quando de seu lançamento nos Estados Unidos, em que, entre outros elogios, afirma que:

O resultado é simplesmente impressionante: a Remedy conseguiu não apenas transformar a mecânica do Bullet Time em algo muito jogável, funcional e divertido, mas também permeou o mundo de Payne com uma narrativa e apresentação que são, sem sombra de

dúvida, cinematográficos. Esqueça Half-Life: a história do policial Payne é intrigante, interessante e exageradamente sombria... o que mais poderíamos desejar? (UOL Jogos, 2001, s.p.)

Toda essa recepção positiva atingiria seu ápice ainda em 2001, quando *Max Payne* foi escolhido como o melhor game para PC no *BAFTA¹³⁸ Interactive Entertainment Awards¹³⁹*. Com tamanho sucesso, seria mais do que natural que a exclusividade para PC não durasse muito tempo. Entre 2001 e 2003, o game receberia versões para outras plataformas, como o Xbox, o Playstation 2, ambos em dezembro de 2001, para o Mac OS¹⁴⁰, em julho de 2002, e para o GameBoy Advance (console portátil da Nintendo), em dezembro de 2003.

No Brasil, *Max Payne* foi distribuído pela GreenLeaf, que o lançou no mercado em dezembro de 2001. Além de distribuidora de games, a GreenLeaf, por meio da CD Expert Editora e Distribuidora, também atuava no ramo de revistas especializadas em games, como são os casos da CD Expert, da PC Gamer e da 3D Gamer, entre outras. A cada edição, a(s) revista(s) oferecia(m) um ou mais CDs que poderia(m) conter tanto demos de jogos como, em muitos casos, games completos. Dessa maneira, a GreenLeaf diversificou o seu modelo de negócios, abrindo duas frentes de distribuição de seus games: uma contendo o método mais tradicional, em que os games eram vendidos em lojas (tanto em grandes revendedoras, como Saraiva, Lojas Americanas e Extra, entre outras, quanto em lojas especializadas em games e/ou produtos de informática), e outra adotando o modelo “covermount”, em que uma mídia (no caso em questão, um game completo ou demos de games) era adicionada ao conteúdo de uma revista e vendida como parte integrante dela; ao comprar, o consumidor adquiriria a revista e, “de brinde”, levava também a mídia.

¹³⁸ O termo *BAFTA* é a abreviação de *British Academy of Film and Television Arts* (Academia Britânica de Artes Cinematográficas e Televisivas).

¹³⁹ O *BAFTA Interactive Entertainment Awards* (Prêmio BAFTA de Entretenimento Interativo) foi uma cerimônia realizada entre 1998 e 2003 para premiar os melhores do ano no ramo de entretenimento interativo. Essa premiação contemplava qualquer ramo do entretenimento multimídia, com categorias envolvendo games, websites de entretenimento, aprendizagem infantil, entretenimento infantil, TVs interativas, entre outras. Em 2003, a cerimônia acabaria sendo separada entre as categorias “Games” e “Interativo”, sendo que, dois anos depois, a última seria abandonada. Já a primeira se tornaria a *BAFTA Game Awards* (Prêmio BAFTA de Videogames), tendo sido realizadas, desde então, onze edições da cerimônia (a última delas em 12 de março de 2015).

¹⁴⁰ O termo *Mac OS* é a abreviação de *Macintosh Operational System* (atual OS X), o sistema operacional padrão dos computadores fabricados pela Apple Inc. e concorrente do Microsoft Windows.

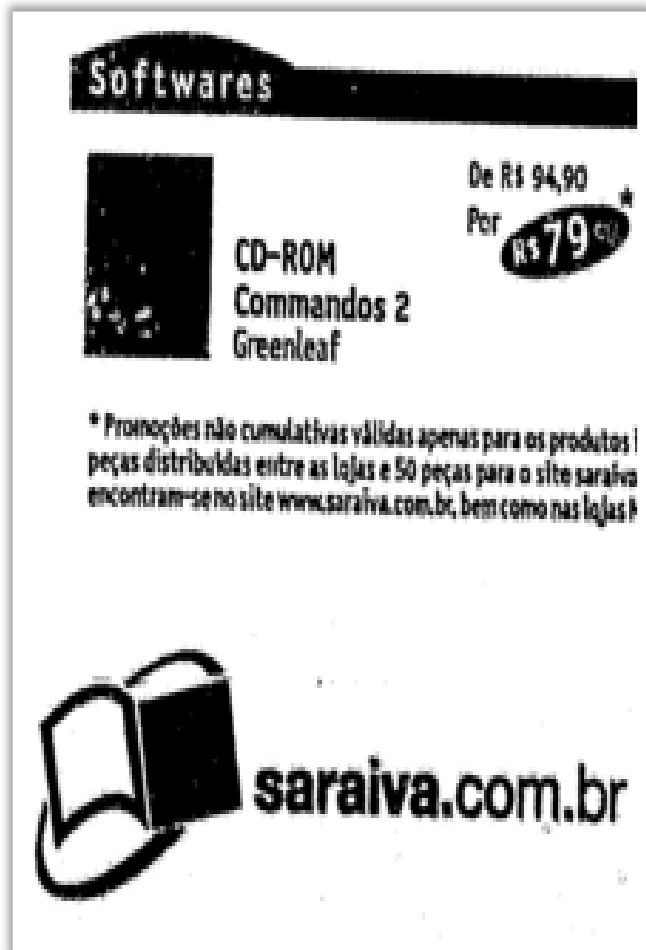


Imagem 02 e 03: imagens contendo os modelos de distribuição dos games da GreenLeaf. À esquerda (imagem 02), capa da revista *CD Expert* de setembro de 2001, que traz em dois CDs o jogo completo *Silver* (Infogrames, 1999; *CD Expert*, 2001), que conta com legendas em português. À direita (imagem 03), trecho de uma propaganda da Saraiva veiculada na seção “Ilustrada” do jornal *Folha de São Paulo* de 13 de dezembro de 2001, apresentando o game *Commandos 2: Men of Courage* (Eidos Interactive/ Pyro Studios, 2001; GreenLeaf, 2001). Disponível em: <http://acervo.folha.com.br/fsp/2001/12/13/21/>

Com um modelo de distribuição bastante versátil, a GreenLeaf pôde adotar uma política de preços mais flexível, que variava de acordo com o método de aquisição do jogo: certos games poderiam ser adquiridos somente por meio das revistas, os quais costumavam apresentar preços mais baixos, geralmente na faixa de R\$ 15,00; por outro lado, outros jogos, possivelmente aqueles considerados de maior apelo, eram reservados para as lojas, sendo comercializados por cerca de R\$ 80,00. Com vistas a impulsionar as vendas de seus games, bem como aumentar o faturamento com suas revistas, a GreenLeaf adotou uma postura bastante agressiva com relação à localização de games, disponibilizando diversos jogos em português brasileiro, seja por meio da localização total, isto é, com áudio e textos traduzidos para o português, seja através da localização parcial, em que apenas os textos eram vertidos para o idioma. Foi sob esse contexto que nasceu a versão brasileira de *Max Payne*.

Max Payne foi lançado no Brasil em versão totalmente localizada, com áudio, legendas, menus, caixa e manual devidamente traduzidos para o português. Como se viu anteriormente, isso só ocorreu na versão para PC; eventuais versões para Playstation 2 e Xbox encontradas nas lojas não receberam o mesmo tratamento (pelo menos no que tange ao mercado oficial). Se comparado às gerações anteriores, o avanço tecnológico permitiu que o processo de localização de *Max Payne* fosse, de certa forma, um pouco menos "espinhoso", principalmente quando contrastado, por exemplo, com *Phantasy Star* e com todos os desafios que a localização para o mercado ocidental lhe apresentara. Esse aspecto fica bastante evidente já no menu de instalação:



Imagem 04 e 05: imagens do menu de instalação de *Max Payne* em suas respectivas versões em inglês (imagem 04, à esquerda) e em português brasileiro (imagem 05, à direita).

Aqui, o menu já aparece bem mais adaptado às convenções linguísticas da língua portuguesa, na medida em que a prevalência de verbos no infinitivo denota uma maneira muito mais natural de se reproduzir um menu em português. No caso de um game para PC, isso é de fundamental importância, pois, devido ao fato de que o jogador deve realizar uma série de tarefas que pode envolver vários arquivos, um menu com uma linguagem mais complexa e/ou pouco natural pode tornar a tarefa de instalar o jogo corretamente bem mais complicada. Como se vê acima, o menu apresenta uma linguagem que explica de maneira bem

simples a função de cada um dos botões, o que contribui para que o jogador possa executar a instalação do game sem grandes problemas. O alfabeto também foi outro elemento que apresentou evoluções em relação às gerações passadas. No caso de *Max Payne*, o software foi devidamente preparado de modo a permitir a localização total do alfabeto para a realidade da língua portuguesa, garantindo, assim, que o game fosse capaz de reconhecer e reproduzir todos os caracteres existentes no idioma, inclusive aqueles que estiveram ausentes em *Phantasy Star* e *Mônica no Castelo do Dragão* por não fazerem parte do alfabeto da língua inglesa. Foi exatamente esse recurso o que permitiu que o termo *Options* fosse traduzido para o seu equivalente em português *Opções* [op'sõjs¹⁴¹]. Caso o software tivesse problemas para reconhecer os caracteres acentuados do português, o resultado da tradução desse termo poderia variar entre a omissão desses caracteres por parte do software, o que geraria o termo *Opes* (problema que, como se verá no item 5.4.3, ocorreu em *Mortal Kombat*) ou então o termo poderia aparecer grafado com caracteres estranhos, como, por exemplo, *OpÃ§Ã£es*. Em ambos os casos, a compreensão acerca da função exercida por tal opção do menu seria dificultada, o que faria com que o entendimento por parte do jogador sobre o que aquilo representa para a instalação apropriada do game ficasse comprometido. Uma última possibilidade nesse sentido seria manter o padrão dos tempos de *Phantasy Star* e *Mônica no Castelo do Dragão* e utilizar apenas os caracteres existentes no inglês, o que daria origem à forma *Opcoes*. Apesar de se tratar de uma realização agramatical, essa grafia seria a que mais se aproximaria do termo original, o que o tornaria mais reconhecível pelo jogador e não teria tanta influência na instalação do game. Felizmente, nenhuma dessas conjecturas vieram a se concretizar, já que o game reconheceu perfeitamente todos os caracteres do português não apenas no menu, mas no jogo como um todo, o que assegurou que o alfabeto não fosse um problema para qualquer falante do português que viesse a jogar *Max Payne*. Outro fator importante é que, se comparado a gerações anteriores, os limites de caracteres se tornaram ligeiramente menos rígidos. Essa maior “flexibilidade” permitiu o emprego de frases mais refinadas, garantindo uma maior maleabilidade na hora de tentar reproduzir no texto traduzido o mesmo efeito obtido no original. O principal exemplo nesse sentido talvez seja a frase *Browse CD Contents*. A frase original em inglês contém dezoito caracteres (com espaços), adequando-se com sobras ao espaço disponível. Já na versão em português brasileiro, essa mesma frase foi traduzida como *Pesquisar o Conteúdo do CD*. Embora os termos escolhidos representem com precisão seus equivalentes em inglês, essa construção superou a frase original em inglês em oito caracteres, totalizando vinte e seis caracteres (com espaços), quantidade considerada alta até mesmo em padrões mais modernos. Como se vê pela imagem, a frase em português ocupou praticamente todo o espaço reservado para aquela opção do menu, quase ultrapassando o limite da caixa de menu destinada às frases. Esse tipo de construção seria impensável na geração de *Phantasy Star* e *Mônica no Castelo do Dragão*, cujos limites de caracteres era

¹⁴¹ Outras realizações fonéticas possíveis da palavra "Opções" não foram consideradas.

bastante rigorosos, e só foi possível graças à tecnologia mais avançada que os videogames haviam alcançado naquela época.

Com relação ao conteúdo audiovisual, o game recebeu tanto dublagem como legendas em português: os diálogos “in-game” foram totalmente dublados, ao passo que as *cutscenes* (cenas não interativas) foram tanto dubladas quanto legendadas. Porém, ao contrário de muitos games modernos, em que as *cutscenes* normalmente são exibidas como cenas de animação por computação gráfica, em *Max Payne* essas cenas são apresentadas como parte de uma história em quadrinhos, podendo haver até três ilustrações por cena (geralmente uma à esquerda, uma ao centro e outra à direita, embora possam ocorrer variações). Além disso, cada balão de diálogo possui suas respectivas dublagens e legendas, ao passo que as ilustrações também recebem o seu devido efeito sonoro, podendo representar o som de uma porta sendo aberta/fechada, um telefone tocando, a explosão de uma bomba, sirenes das viaturas policiais, entre outros, tudo de acordo com a cena que descrevem. Essas ilustrações, porém, possuem características bastante particulares, que visam adequar-se a toda a ambientação soturna retratada no game: ademais de apresentarem uma tonalidade um pouco mais escura do que o normal, cada imagem exibe um ligeiro grau de opacidade, sendo exibidas na tela levemente borradas, o que passa a impressão de que a visão que se tem das cenas está prejudicada pela ação da noite e/ou da neve que toma conta das ruas em *Max Payne*. Aliado a uma música de fundo que contribui para aumentar ainda mais o clima de suspense existente no game, esse recurso permite que cada ilustração seja representada de maneira bem mais sombria, conformando-se ao ambiente noir das noites de Nova Iorque retratadas no game.

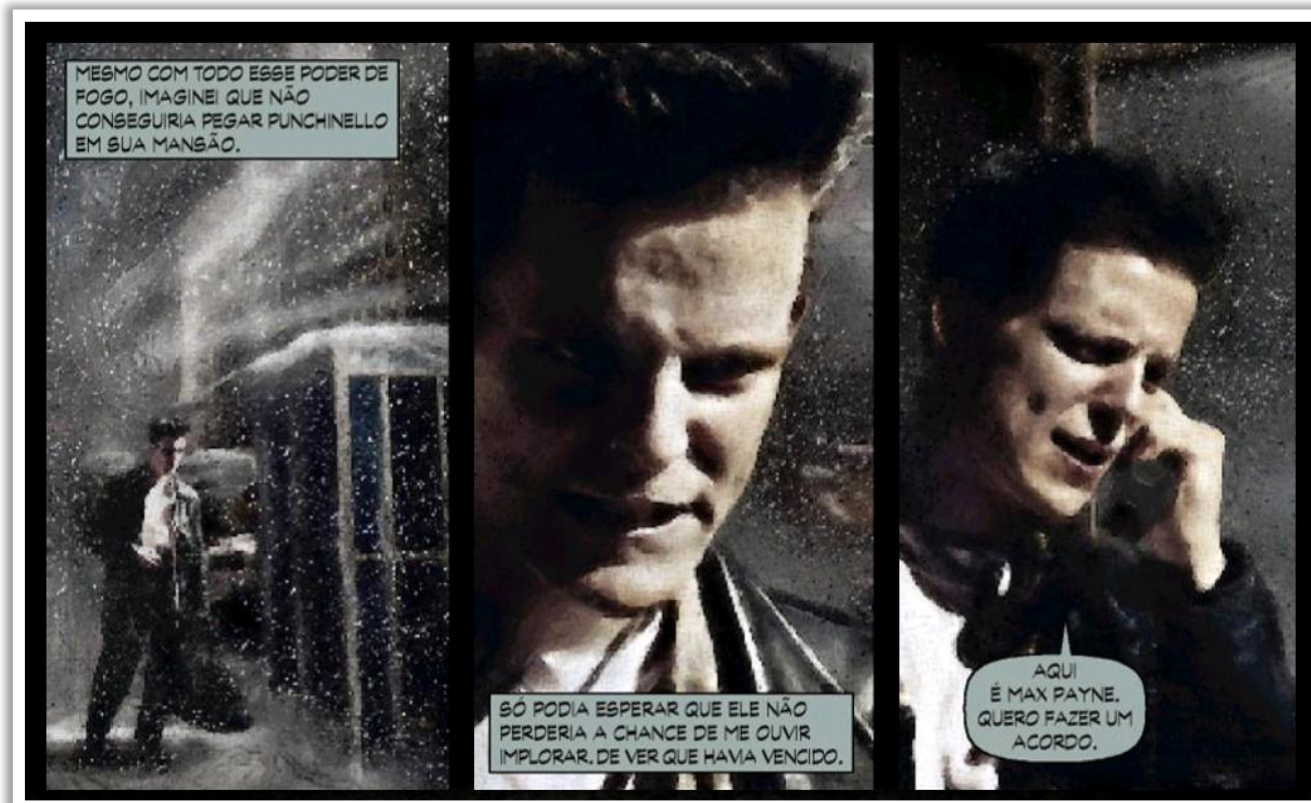


Imagem 06: imagem de uma *cutscene* da versão brasileira de *Max Payne*, situada na *Parte II: Um Dia Frio no Inferno*, Capítulo 4: *Apague Minhas Chamas com Gasolina*.

Toda essa interação entre ilustrações, dublagem, legendas, música e efeitos sonoros acabou por dar um toque todo especial às *cutscenes*, o que fez com que essas cenas se tornassem uma espécie de história em quadrinhos virtual narrada. O próprio jogo faz uma alusão bem-humorada a essa relação entre games e quadrinhos existente em *Max Payne*. No prólogo da *Parte III: Um Pouco Mais Perto do Céu*, Max Payne é espancado por um grupo de inimigos, os quais lhe aplicam uma injeção com uma dose da droga chamada *Valquíria* a mando de Nicole Horne, presidente da *Aesir* (empresa responsável pela produção da droga). À medida que Payne começa a sentir os efeitos da droga em seu organismo, ele passa a sofrer alucinações e é durante esse período que ele narra de maneira cômica os pesadelos que vivencia. Na primeira *cutscene*, Max tenta recordar fatos de sua vida e acaba ficando com a sensação de estar preso em uma história em quadrinhos, o que o leva a pensar em seu passado sob esse ponto de vista. Para ele, a história de sua vida está segmentada em imagens estáticas e todas as palavras por ele proferidas se movem pelo ar, como se flutuassem dentro de caixas de diálogos. Ao se dar conta disso, ele sentencia que o que vivia, de fato, fazia parte de uma história em quadrinhos. Já na segunda *cutscene*, o processo se repete, só que, desta vez, a alucinação se dá em um jogo de computador. Durante essa sequência, Payne descreve o que vivenciava sob a ótica de alguém que não apenas joga videogames, mas que joga o game da vida dele. Primeiramente, ele aborda as mensagens sobre o armamento que são mostradas na tela, chegando inclusive a mencionar o fato de que ele as contempla apenas por uma fração de segundo, voltando suas atenções para o jogo em si. Ele chega inclusive a abordar o “Bullet Time”, em que o

jogador ativa para deixar a ação do jogo em câmera lenta, além de sentir que tudo o que faz é movido não por suas mãos, mas sim por um “ser superior” que possui controle total sobre suas ações. Com isso, ele conclui que estava sim em um jogo de computador. Por fim, ele deixa claro que, em ambos os casos, não se sente nem um pouco confortável com a situação, chegando a declarar que a diversão que sentia nessas alucinações era a equivalente à sensação de estar no inferno.

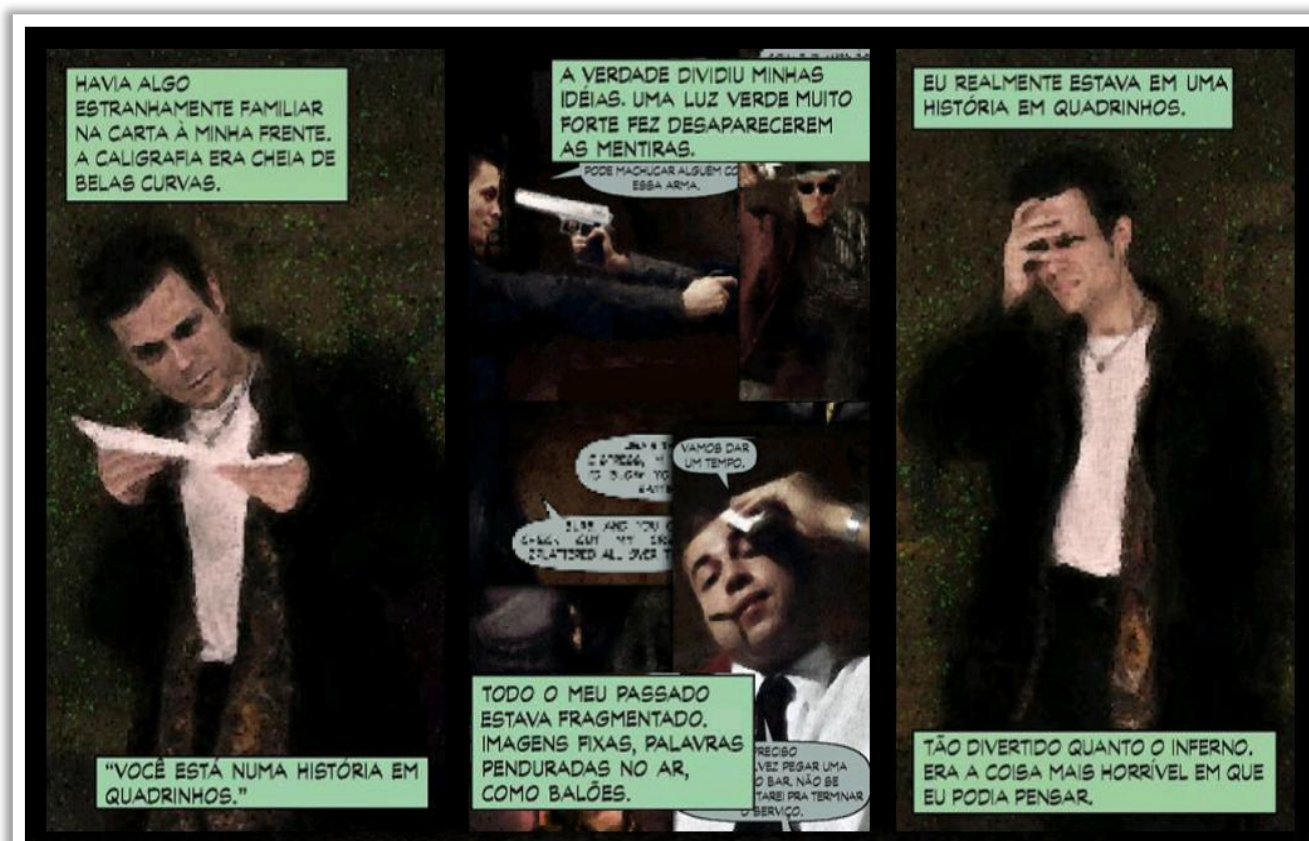


Imagem 07: imagem da *cutscene* em que Max Payne declara estar dentro de uma história em quadrinhos, situada no prólogo da *Parte III: Um Pouco Mais Perto do Céu*.

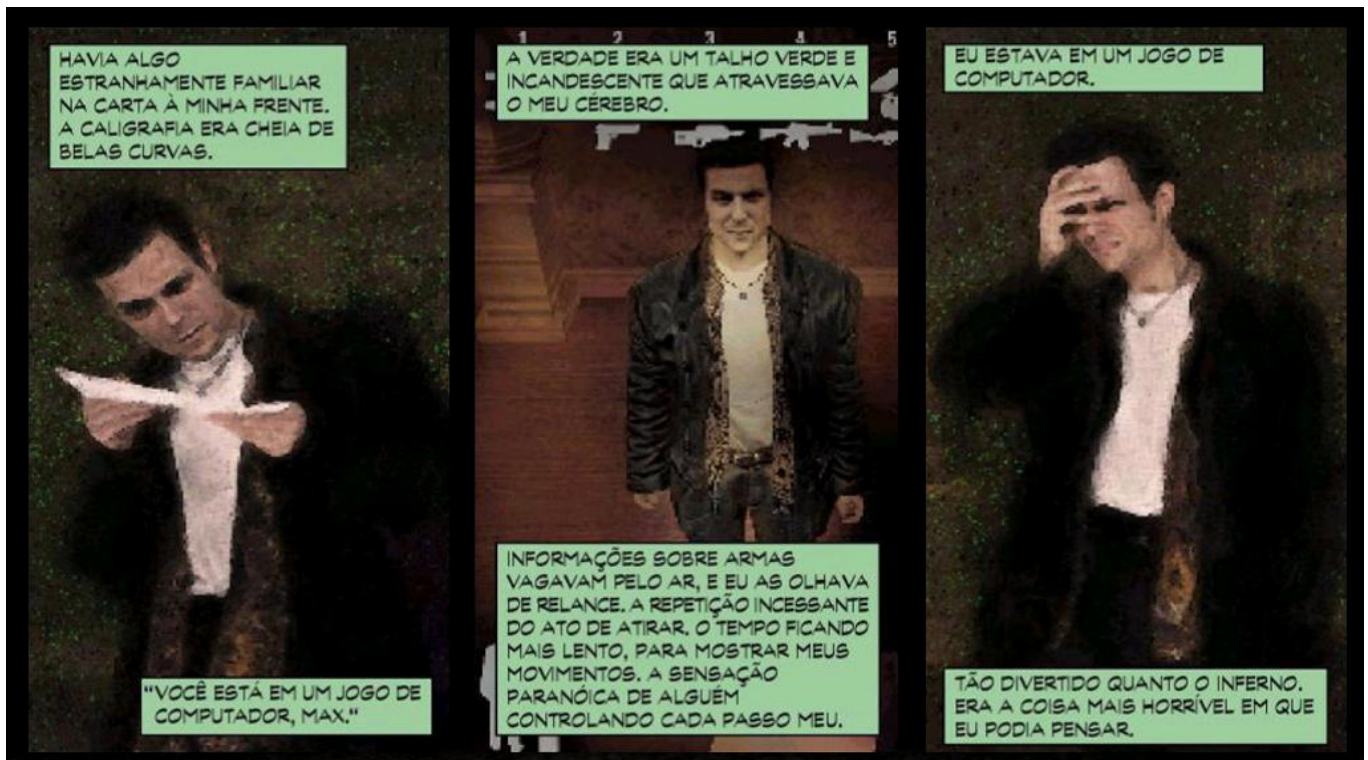


Imagem 08: imagem da *cutscene* em que Max Payne declara estar dentro de um jogo de computador, situada no prólogo da *Parte III: Um Pouco Mais Perto do Céu*.

Com relação à tradução em si, tanto as legendas como a dublagem apresentaram cada uma as suas particularidades. No tocante ao primeiro caso, o game recebeu legendas em português tanto nas *cutscenes*, em que reproduzia exatamente o que era dito pela dublagem, quanto em mensagens exibidas na tela. Dentre essas últimas, as mais comuns referem-se às informações sobre o equipamento utilizado por Max Payne ao longo do jogo, fornecendo detalhes sobre a arma atual empunhada por ele, a quantidade de munição disponível e os itens encontrados e recolhidos pelo caminho (que podem variar entre novas armas, mais munição e analgésicos, que atua como um restaurador da saúde de Payne). Além delas, outras mensagens podem ser mostradas na tela dependendo da tecla pressionada pelo jogador: ao pressionar a tecla *F2*, será exibida uma mensagem contendo o objetivo atual que o jogador deve cumprir para avançar no jogo, enquanto que, em caso de utilização da tecla *F9*, outra mensagem será exibida solicitando que o jogador repita o procedimento para carregar o jogo rapidamente (a partir do último ponto em que havia salvo) ou pressione a tecla *Esc* para cancelar. No que diz respeito às *cutscenes*, as legendas foram utilizadas de uma maneira um pouco distinta do que comumente o são. Em geral, as legendas são inseridas na parte inferior da tela, com o objetivo de reproduzir, em um texto escrito, tudo aquilo que está sendo falado no idioma original, podendo ser de caráter intralingual (na mesma língua do texto falado) ou interlingual (em uma língua diferente do texto falado)¹⁴². Entretanto, como se viu

¹⁴² Maiores detalhes sobre legendagem para videogames serão apresentados nos itens 5.4.4 (*Batman: Arkham City*) e 5.4.5 (*Uncharted 2: Among Thieves*).

anteriormente, as *cutscenes* seguiram um modelo diferente em *Max Payne*, com suas cenas sendo apresentadas como uma grande história em quadrinhos virtual. Em razão disso, a maneira como as legendas foram inseridas nas *cutscenes* acabou seguindo muito mais os parâmetros da tradução para quadrinhos do que aqueles presentes na tradução audiovisual propriamente dita, visto que a inclusão dos diálogos existentes nessas cenas foi pautada tendo como ponto de partida o modo como as falas seriam inseridas e dispostas no interior dos balões.



Imagem 09: imagem da versão em inglês da *cutscene* em que Max Payne conversa com o vice-chefe de polícia Jim Bravura durante um assalto a banco, situada na *Parte I: Sonho Americano, Capítulo 2: Ao Vivo da Cena do Crime*.



Imagem 10: imagem da versão brasileira da *cutscene* em que Max Payne conversa com o vice-chefe de polícia Jim Bravura durante um assalto a banco, situada na *Parte I: Sonho Americano, Capítulo 2: Ao Vivo da Cena do Crime*.

Como se vê pelas imagens acima, os quadrinhos obedecem basicamente três formatos de balões na versão original de *Max Payne*, padrão esse que viria a ser mantido na versão brasileira do game. O primeiro deles possui um formato mais retangular e é utilizado por Max para narrar eventos do jogo, seja para mostrar os eventos que dão prosseguimento ao curso da história, recapitular acontecimentos passados, ou ainda revelar o(s) próximo(s) objetivo(s). Em um segundo formato, o balão aparece com seus cantos um pouco mais arredondados, tendo a função de expressar diálogos entre personagens, cabendo a um pequeno traço reto, semelhante a uma “seta”, oriundo do balão indicar a qual personagem pertence a respectiva fala. Finalmente, um terceiro formato apresenta balões pontiagudos, os quais também representam diálogos entre personagens, com a diferença que o personagem que profere tal fala não está presente no mesmo recinto que a pessoa a quem dirige a fala. No caso de *Max Payne*, esse tipo de balão costuma ser utilizado para mostrar falas procedentes de programas de TV, de rádio, diálogos pelo telefone e pelo megafone. Existe ainda um quarto formato, com uma aparência um tanto irregular e similar a uma mancha de sangue, que serve para demonstrar que o personagem está sob os efeitos de *Valquíria*. Entretanto, esse tipo de balão aparece em apenas três *cutscenes* e é empregado exclusivamente ao personagem Jack Lupino, um dos inimigos de Payne, ou a uma das sombras vistas como resultado das alucinações decorrentes da droga. Nem mesmo quando Max enfrenta os mesmos efeitos alucinógenos da droga mais adiante no game esse formato de balão é adotado, sendo substituído pelos três outros formatos mais tradicionais. Pelo fato de existir essa alusão à essas alucinações ao longo das *cutscenes*, foi necessário fazer uso de cores de fundo diferentes para os balões, a fim de tornar possível a distinção das

falas nelas existentes daquelas observadas durante a ação normal do game. Utilizados na maior parte do jogo, os balões que indicam falas provenientes da história propriamente dita apresentam uma coloração azul clara (imagens 09 e 10), servindo como um ponto de interação entre Max Payne e o mundo exterior ao seu redor. Já no caso de o personagem estar sob o efeito de *Valquíria*, os balões mantêm a tonalidade mais clara, só que, desta vez, exibem uma coloração verde (imagens 07 e 08), atuando como um elo de ligação entre Payne e seu mundo interior, isto é, sua mente e os fantasmas que nela habitam. Além dessa oposição exterior vs. interior, essa distinção de cores opera não somente como um mero fator de diferenciação, mas também fornece ao jogador detalhes importantes sobre o tipo de missão que ele deverá enfrentar após cada *cutscene*: se uma missão no submundo de Nova Iorque, como parte integrante do processo investigativo de Max Payne, ou então uma espécie de pesadelo dentro da mente do policial, como resultado da ação dos agentes da droga em seu corpo. Diante disso, os balões e diálogos neles contidos acabam por adquirir uma função extremamente importante para o *gameplay*, haja visto que são eles que proporcionam ao jogador os detalhes necessários para saber exatamente com o que está lidando e possa prosseguir no game sem grandes problemas.

Pelo fato de que, como se viu anteriormente, textos em games localizados tendem a crescer entre 25 e 30 por cento com relação ao texto original em inglês (Chandler e Deming, 2011, p.132), foram realizadas algumas alterações na organização dos balões e do texto em português, sendo que, dependendo do caso, um tivesse que necessariamente ser condicionado ao outro, de modo a permitir uma melhor distribuição das falas no interior dos balões. Na imagem 10, é possível observar essas duas direções seguidas pelo texto em português, em que ora se privilegiou o tamanho do balão em detrimento da fala, ora se exigiu um redimensionamento do balão para melhor acomodar a mensagem a ser transmitida pelo texto. Na primeira ilustração (quadrinho à esquerda), encontram-se exemplos referentes à primeira vertente: a adequação do texto ao balão. Nela, Max Payne havia acabado de chegar a um banco em meio a um assalto e, nesse interim, decide se dirigir ao vice-chefe de polícia Jim Bravura. Os três balões dessa ilustração mostram o diálogo inicial entre Max e Jim, que parece não reconhecer o dono da voz que lhe fala ao telefone. No primeiro balão, Max se apresenta como se fora um jornalista que cobria com exclusividade um crime em andamento. Na versão original (imagem 09), Max diz “*We come to you now live from the crime scene*”, enquanto que, na versão brasileira (imagem 10), Payne declara “*Com vocês, ao vivo da cena do crime*”. Como se vê, o texto em português acabou sendo um pouco condensado com relação à versão original. Ao compará-los, é possível perceber que duas palavras do original (*We come*) foram omitidas do texto traduzido, possivelmente em virtude do fato de que sua ausência em nada comprometeria o conteúdo da mensagem. A “simples” redução de dez para oito palavras com relação ao original acabaria sendo mais sentida no número total de caracteres utilizados no texto em português, contabilizando trinta e cinco caracteres (com espaços) contra quarenta e quatro da versão em inglês, um decréscimo de nove caracteres em relação ao texto original. Mas não foi somente o número de palavras

que também sofreu alterações no respectivo balão. Quando confrontadas, a fonte da versão brasileira apresenta ligeiras modificações no que concerne à sua correspondente em inglês. Pelo que se nota pelas imagens, o tipo da fonte não sofreu mudanças, tendo sido mantido em conformidade com a versão original. Todavia, o tamanho da fonte e o espaçamento das letras aparentemente carregam diferenças no tocante ao original. Na versão em inglês, as letras exibem um tamanho levemente maior e o espaçamento entre elas faz com que sua disposição no interior do balão mostre-se mais harmoniosa, com a frase ocupando quase que totalmente o espaço disponível no interior do balão. Já na versão brasileira, tanto as letras como o espaçamento entre elas sofreram uma pequena redução, o que leva o texto em português a aparecer não apenas um pouco menor, mas também um tanto mais “espremido”, vindo a ocupar a porção central do balão, deixando vazias as bordas laterais do mesmo. Esse mesmo tipo de procedimento também foi utilizado na fala que reproduz a réplica de Bravura, que se encontra no segundo balão da mesma ilustração. O texto traduzido nesse balão - *Quem tá falando?* - possui três palavras, o mesmo número do original *Who is this?*, não necessitando, portanto, de nenhum tipo de alteração nesse sentido. O que poderia parecer um fator facilitador para a inserção do texto no balão acabou por revelar-se exatamente o oposto. Embora tenham o mesmo número de palavras, a quantidade de caracteres teve um leve aumento, alcançando um total de dezesseis, quatro a mais que o original em inglês, marca essa que, para um balão de dimensões tão pequenas, pode ser considerada alta. Mesmo assim, para que tal número fosse atingido, foi necessária a abreviação de uma das palavras componentes da frase: o verbo *estar*. Caso fosse seguida a flexão canônica do verbo, a referida frase resultaria em *Quem está falando?*, o que acrescentaria a ela outros dois caracteres, levando-a a atingir um total de dezoito. Se com dezesseis caracteres a frase já exigiu alguns ajustes, uma fala com dois caracteres a mais poderia comprometer a harmonia entre texto e balão, fazendo com que provavelmente ultrapassasse os limites do balão, hipótese considerada inaceitável em tradução de quadrinhos, ou ainda aumentar o tamanho do balão, o que não se sabe ao certo se seria possível levar a cabo para o caso em questão. Diante de tal possibilidade, optou-se por substituir a flexão canônica *está* por sua forma abreviada *tá*, realização esta igualmente funcional a *está* e, muito provavelmente, muito mais utilizada em situações mais informais, até mesmo por falantes com um nível mais alto de escolaridade. Além da respectiva redução de *está*¹⁴³, o recurso de redução da fonte e o espaçamento entre as letras foi novamente utilizado. O texto em inglês *Who is this?* aparece com letras um pouco maiores e ligeiramente afastadas umas das outras, com as duas primeiras palavras ocupando toda a primeira linha e a última palavra acomodada na região central da segunda linha. Já em *Quem tá falando?* a fonte se mostra um pouco menor e com letras mais próximas entre si, o que lhe confere um

¹⁴³ Curiosamente, a mesma frase *Who is this?* reaparece em outro trecho de *Max Payne*, desta vez, traduzida em sua forma canônica *Quem está falando?* e com o balão levemente maior que a versão em inglês, o que leva a crer que a decisão de redimensionar ou manter o mesmo tamanho dos balões aparentemente não seguiu um padrão mais rígido, sendo decidido caso a caso.

aspecto mais “comprimido” que o visto na versão original. A ocupação das linhas se assemelha à da versão em inglês, com a diferença residindo no fato de que, por ser um pouco maior, o texto em português ocupa quase que a totalidade do balão.

Um aspecto interessante com relação à primeira ilustração é que a redução das falas observadas em seus dois primeiros balões não se repetiu no terceiro e, principalmente, no primeiro balão da segunda ilustração, o que nos leva à segunda vertente observada na tradução dos quadrinhos presentes nas *custcenes*: a alteração do tamanho dos balões para se adequarem ao texto. Não se sabe ao certo a razão pela qual alguns balões mantiveram o mesmo tamanho, enquanto outros foram redimensionados para receberem um texto maior. O fato é que alterar o tamanho dos balões para a inclusão de falas maiores foi uma prática recorrente em *Max Payne*, estando presente em praticamente todo o game. Como se vê nas imagens 09 e 10, isso pode ser observado no terceiro balão da primeira ilustração, ainda que, nesse caso, de uma maneira um pouco mais sutil. Novamente, o número de palavras em inglês e português se equiparam, com quatro palavras em cada uma das versões. Desta vez, o número de caracteres se manteve o mesmo, chegando a dezoito caracteres em cada idioma (algo que só foi possível pela transformação do ponto final presente no original em inglês em reticências na versão brasileira). Nesse caso, porém, o processo de alteração de tamanho da fonte acabou por inverter-se: ao contrário dos dois balões anteriores, dessa vez é o tamanho da fonte do texto em português que se mostra um pouco maior que aquele visto na versão em inglês. E com tal aumento, nota-se também que o balão no qual o texto está inserido também apresenta uma dimensão levemente superior ao seu correspondente na versão em inglês, indo em direção oposta ao que havia sido realizado nos dois balões anteriores. Não obstante, é no primeiro balão da segunda ilustração que essa abordagem pode ser vista de modo mais evidente. Nesse balão, o vice-chefe Jim Bravura se apresenta e declara as condições a serem cumpridas pelo interlocutor do outro lado do telefone, nomeadamente, a rendição imediata e o fim de seus atos criminosos. Na versão em inglês, a fala de Bravura possui dezenove palavras, o que a faz alcançar um total de cento e dezesseis caracteres, distribuídos em seis linhas. Em contrapartida, a versão brasileira conta com vinte e cinco palavras, totalizando cento e quarenta e cinco caracteres, organizados em sete linhas. Como se vê, a maior quantidade de palavras no texto em português dão origem a uma espécie de “efeito dominó”, em que esse número mais extenso de palavras vem a provocar um aumento considerável no número total de caracteres, os quais, conseqüentemente, acabam por demandar um espaço bem maior de acomodação, o que obriga a inclusão de uma linha a mais no balão. Esse fenômeno talvez possa ser melhor entendido devido à existência de algumas características no texto original que poderiam causar dificuldade para a sua compreensão caso fossem reproduzidos na mesma medida na versão brasileira. Primeiramente, há a ocorrência de termos cujas traduções acabam adquirindo um número de palavras maior do que o original. No balão em questão, um desses termos é o vocábulo inglês *deputy chief*. Segundo o dicionário *Oxford*, o termo *deputy* possui a seguinte acepção:

*Uma pessoa cujo superior imediato é um veterano dentro de uma organização e que tem poderes para atuar como substituto deste superior*¹⁴⁴ (Oxford University Press, 2015, tradução nossa).

Por esse prisma, pode-se inferir que o termo *deputy chief* no âmbito policial alude a um oficial de polícia cuja hierarquia o torna o segundo em comando e que está apto a substituir o primeiro quando necessário. Nesse sentido, a tradução do referido termo como *vice-chefe* se justifica, pois, além de ser uma expressão utilizada no meio militar brasileiro (embora haja variações, como *subcomandante* ou *subchefe*), esse é o modo como, por exemplo, organismos de imprensa costumam se referir ao cargo em forças policiais estrangeiras. No entanto, o texto traduzido apresentou uma pequena diferença em relação ao original. Na versão em inglês, o termo *deputy chief* não recebeu nenhum tipo de identificação com relação a que tipo de chefe se trata, pois julgou-se que o complemento da frase (*Jim Bravura from the NYPD*) não deixaria qualquer espécie de dúvida de que Bravura é um oficial que compõe a força policial de Nova Iorque. Por outro lado, a versão brasileira opta acrescentar as palavras *de polícia* ao termo *vice-chefe*, traduzindo-o como *vice-chefe de polícia*, visando, com isso, eliminar eventuais incertezas interpretativas e reforçar a ideia de que se trata de um alto funcionário do corpo da polícia e não de outra organização qualquer. Essa atitude veio a trazer consigo um natural aumento no número de palavras, de duas para três, mas, principalmente, na quantidade de caracteres, que pulou de doze da versão original para vinte um na versão brasileira. Ademais, para se adequar às regras de pontuação da língua portuguesa, o nome do vice-chefe, Jim Bravura, precisou aparecer entre vírgulas na versão brasileira, o que não foi necessário na versão em inglês. Isso culminou no acréscimo de outros quatro caracteres (as duas vírgulas e o espaço após elas) à frase, levando o trecho *vice-chefe de polícia, Jim Bravura*, a totalizar trinta e cinco caracteres, onze a mais que o mesmo trecho em inglês, o que obviamente demandou um aumento no espaço disponível no balão para receber tal frase. Mas o termo que talvez mais tenha contribuído para o aumento do texto e conseqüente redimensionamento do balão seja a palavra *NYPD*. Em inglês, essa é uma forma abreviada do termo *New York Police Department* (ou *Departamento de Polícia de Nova Iorque* em tradução literal). O uso desse tipo de abreviação é bastante comum nos Estados Unidos, em que falantes normalmente transformam *Police Department* em *PD*, precedido por um identificador da cidade à qual pertence tal departamento de polícia, como em *LAPD*, em que *LA* remete à cidade de Los Angeles, ou em *SFPD*, cujas duas primeiras primeiras letras aludem à força policial da cidade de San Francisco. Dessa forma, nada mais natural que esse tipo de construção fosse retratada em *Max Payne*. A grande questão é que tentar reproduzir esse tipo de estrutura em português torna-se um tanto complexo. É verdade que tais

¹⁴⁴ *A person whose immediate superior is a senior figure within an organization and who is empowered to act as a substitute for this superior.*

tipos de abreviações também existem no Brasil, como, por exemplo, *DP* e *PM*, abreviações para *Delegacia de Polícia* e *Polícia Militar*, respectivamente. O problema reside no fato de que uma eventual tradução de *NYPD* utilizando uma sigla brasileira, algo como *DPNI* (*Delegacia de Polícia de Nova Iorque*) incorreria no risco de que nem todos os jogadores viessem a reconhecer a referência à cidade americana, o que, conseqüentemente, lhes traria dificuldades para a devida interpretação do termo. Além disso, a cidade de Nova Iorque é uma peça fundamental na história de *Max Payne*, agindo como uma das peças da engrenagem que compõe a “alma” do game. Assim, inserir uma abreviação que remete a uma organização brasileira e que atua em uma cidade ou estado brasileiro poderia passar uma imagem inverossímil, uma vez que toda a ambientação do jogo remete à cidade americana. Por essa razão, e pela necessidade de manter a alusão a Nova Iorque, a versão brasileira optou por reproduzir por extenso a abreviação presente no original, o que, por conseguinte, exigiu um espaço ainda maior, fazendo com que o texto em português ganhasse uma linha a mais que o texto original e demandasse, com isso, o redimensionamento do balão. Apesar dos dois tipos de ajustes observados na versão brasileira serem extremamente desafiadores, o trabalho realizado na tradução dos quadrinhos para o português agradou os jogadores, tornando as *cutscenes*, juntamente com o trabalho de dublagem (ver parágrafo seguinte) um dos elementos mais marcantes de *Max Payne*.

Por sua vez, a dublagem, tanto das *cutscenes* quanto dos diálogos *in-game*, cumpre bem o seu papel, possibilitando que todos os jogadores falantes de português compreendam o que se passa no jogo sem grandes complicações. Considerado por muitos como um dos pontos fortes da versão brasileira, a dublagem do protagonista Max Payne foi realizada pelo ator e dublador brasileiro Mauro Castro. Com uma entonação firme, Castro imprimiu a seu Max Payne um tom bastante assertivo, o que combinou com o estilo “policial durão” que o personagem demonstra durante os eventos do game. Repleto de frases marcantes, como “*Vire-se, afaste-se, saia da cidade. Isso teria sido a coisa inteligente a se fazer. Acontece que eu não era tão esperto assim*” (Parte I: Sonho Americano, Capítulo 5: Deixe a Arma Falar), “*Gogniti podia se mover depressa. Não sei sobre os anjos, mas é o medo que dá asas aos homens*” (Parte I: Sonho Americano, Capítulo 6: O Medo É Que Dá Asas aos Homens) e “*Eu deveria ter percebido que a Dona Sorte era, na verdade, uma piranha... E que eu estava sem grana para pagá-la*” (Parte II: Um Dia Frio no Inferno, Capítulo 5: O Anjo da Morte), a atuação de Castro conquistou o coração dos jogadores. Embora já se tenha transcorrido cerca de uma década e meia do lançamento do game, e mesmo após o lançamentos de inúmeros jogos dublados em português, *Max Payne* é reputado por muitos como um dos melhores trabalhos de dublagem já realizados em games no Brasil (Azevedo, 2012, s.p.).

Ainda sobre a dublagem, um aspecto utilizado tanto pelo protagonista como pelos demais personagens acaba por chamar a atenção: o uso constante da ênclise pronominal, principalmente em frases imperativas afirmativas. Antes, contudo, que se possa abordar o reiterado uso desse tipo de

ocorrência no decorrer do game, faz-se necessário retomar esse preceito tão importante da língua portuguesa. Segundo o *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, o termo ênclise pronominal é definido como:

A colocação do pronome pessoal átono depois do verbo (Houaiss, 2001-2009).

A gramática normativa do português estabelece que não se deve iniciar uma frase com qualquer gênero de pronome oblíquo átono. Nessas situações, requer-se o uso da ênclise, devendo a frase obedecer sempre à sequência *Verbo + Pronome Oblíquo Átono*. Sob essas condições, construções imperativas afirmativas com o verbo *Dizer*, por exemplo, devem assumir a forma *Diz(e)-me/Diga-me*, em detrimento da forma *Me diz/Me diga*. A gramática normativa também determina que um verbo em sua forma imperativa nunca deve ser seguido por um pronome pessoal do caso reto. Por essa razão, construções como *Pega-o/Pegue-o* seriam consideradas exemplos da aplicação adequada da respectiva regra, enquanto que frases como *Pega ele/Pegue ele* seriam vistas como gramaticalmente incorretas. Contudo, como se sabe, a gramática não é o único elemento constituinte de uma língua; o uso (principalmente no que concerne à linguagem falada) é outro fator que não pode ser deixado de lado. Nesse sentido, o uso das regras acima funciona de uma maneira distinta na linguagem oral das variantes europeia e brasileira do português: a primeira tende a seguir essas regras, privilegiando o uso da ênclise e do uso de construções imperativas seguidas de pronomes oblíquos átonos; por sua vez, a última prefere fazer uso da próclise (quando o pronome oblíquo átono é posicionado antes do verbo), além de utilizar pronomes pessoais do caso reto após construções imperativas. Dessa forma, enquanto que as construções *Me diz/Me diga* e *Pega ele/Pegue ele* podem soar um tanto estranhas em Portugal, elas são bastante comuns no Brasil. E, a despeito de a gramática normativa ser geralmente respeitada em registros escritos formais, é muito raro observar o seu uso na linguagem oral do dia a dia em português brasileiro, mesmo entre falantes cultos. Diante disso, pode-se dizer que existem duas normas cultas no português brasileiro: uma norma culta escrita (formal), que deve seguir o padrão estabelecido pela gramática normativa de maneira um pouco mais conservadora, e uma norma culta falada, um pouco mais coloquial, flexível e dinâmica que a norma escrita.

Em face do que foi exposto acima, pode-se observar com maior clareza o modo como tais regras foram aplicadas no game. Como se viu anteriormente, Max Payne se vê envolvido na investigação da droga *Valquíria*, em que busca descobrir os responsáveis por seu desenvolvimento e se há alguma relação entre a produção da droga e o assassinato de sua esposa e filho. Durante suas averiguações, ele se depara com uma grande quantidade de inimigos, os quais farão tudo o que for preciso para impedi-lo. Ao notarem a presença do policial, eles normalmente lançam mão de certas frases cujo objetivo é, basicamente, avisar seus comparsas sobre a chegada de Max Payne, bem como emitir algumas “ordens” sobre o que fazer com ele. Nesse sentido, quando sentem a aproximação de Payne, seus inimigos proferem frases como *Mate-o!*, *Acerte-o!*, *Pegue-o!*

e *Derrube-o!* na versão brasileira. Conforme o que se observou no parágrafo anterior, vê-se que essas frases estão em total acordo com o que ditam as diretrizes da gramática normativa da língua portuguesa. Entretanto, e ainda com base no parágrafo anterior, o uso da ênclise no Brasil se restringe à linguagem escrita formal, sendo raramente utilizado na língua falada. Conseqüentemente, seu uso seria mais justificado caso o game tivesse sido apenas legendado (com o áudio mantido no original), uma vez que esse é o recurso audiovisual que costuma seguir a norma culta escrita. Como foi usado na dublagem, as frases ficaram perfeitamente compreensíveis, mas acabaram por soar demasiadamente formais para a língua falada, especialmente se for levado em consideração que certos setores da sociedade costumam associar à fala utilizada por criminosos a uma linguagem menos culta. Sob esse aspecto, e comparado com o fato, visto acima, de que a próclise e o uso de pronomes sujeito após verbos são corriqueiros na linguagem oral informal brasileira até mesmo entre falantes cultos, o discurso dos criminosos em *Max Payne* acabou adquirindo um tom bem mais “catedrático” daquele observado por boa parte dos falantes do português brasileiro, algo que, de acordo com esse estereótipo acerca da linguagem utilizada por criminosos, não condiz com a realidade. Diante desse cenário, construções como *Mata ele!/Mate ele!, Acerta ele!/Acerte ele!, Pega ele!/Pegue ele!, Derruba ele/Derrube ele* soariam bem mais naturais, visto que refletem de modo mais condizente à realidade da linguagem falada no Brasil, independentemente de classe social ou nível de escolaridade. Outro ponto interessante é que, apesar do amplo uso da ênclise ao longo de todo o game, algumas “ilhas proclíticas” podem ser observadas em meio ao vasto “mar enclítico”, a despeito de sua ocorrência ter sido observada com maior frequência em frases não imperativas. Isso pode ser visto mais claramente no mesmo prólogo da *Parte III: Um Pouco Mais Perto do Céu*, citado acima, em que Max Payne acaba golpeado e recebe uma injeção de *Valquíria* dos capangas de Nicole Horne.

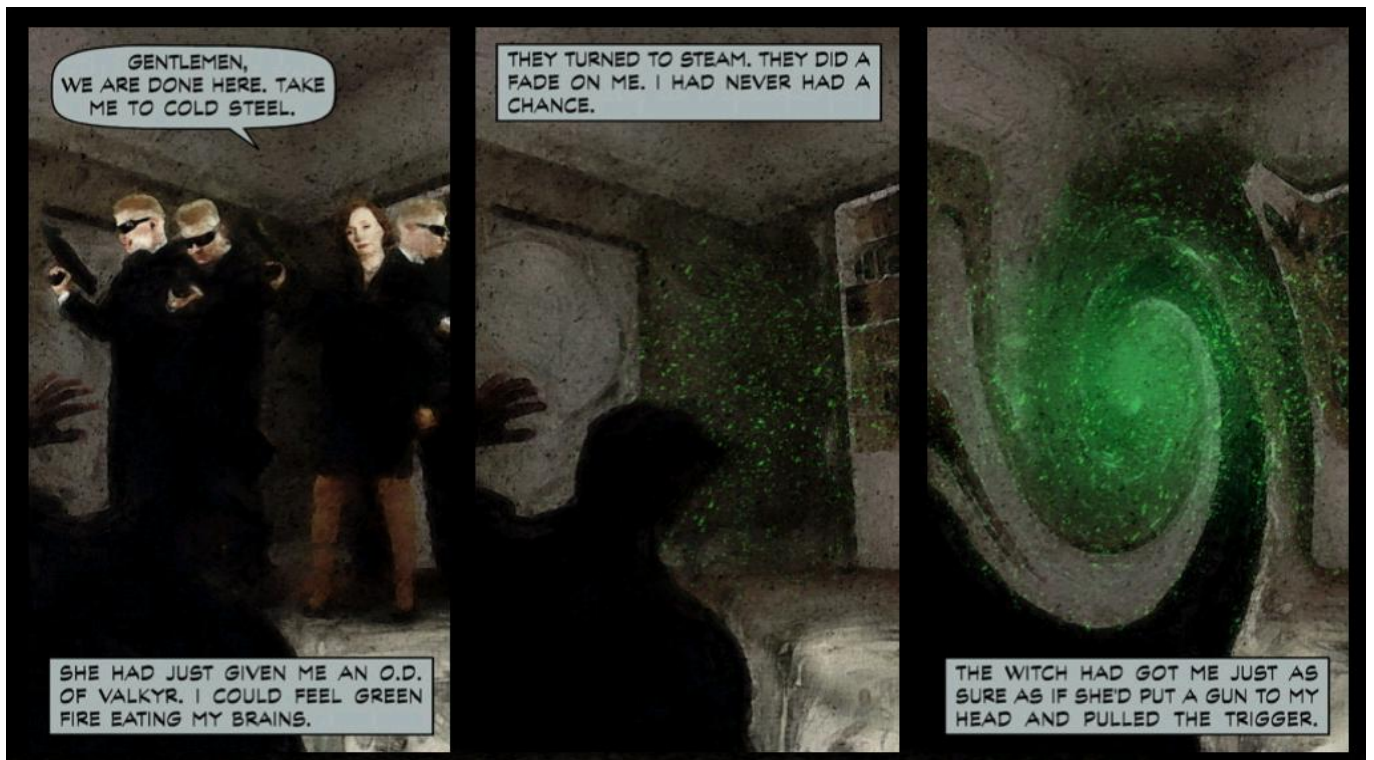


Imagem 11: imagem da versão em inglês da *cutscene* em que Max Payne é rendido pelos capangas de Nicole Horne e recebe uma injeção de *Valquíria*, situada no prólogo *Parte III: Um Pouco Mais Perto do Céu*.



Imagem 12: imagem da versão brasileira da *cutscene* em que Max Payne é rendido pelos capangas de Nicole Horne e recebe uma injeção de *Valquíria*, situada no prólogo *Parte III: Um Pouco Mais Perto do Céu*.

Na primeira ilustração, a expressão *Take me* foi traduzida como *Levem-me*, em total conformidade com o que prega a gramática normativa do português. Embora a próclise seja muito mais utilizada na língua

falada, o uso da ênclise segue o modelo adotado durante todo o game. Por outro lado, a segunda ilustração demonstra exatamente o contrário: a frase *They did a fade on me* foi traduzida como *Me apagaram*. Em casos como esse, a próclise é “proibida” pela gramática normativa, a qual oferece duas opções para resolver esse “problema”: a) incluir um pronome pessoal do caso reto no início da frase, transformando *Me apagaram* em *Eles me apagaram*, em que *Eles* aludiriam aos agentes da droga *Valquíria*; ou b) usar a construção enclítica *Apagaram-me*. Ainda que seja uma construção mais natural no português brasileiro, *Eles me apagaram* poderia soar um tanto estranho no contexto em questão. Em primeiro lugar, visto que a frase que a precede já faz uso do pronome *Eles*, uma reutilização do referido pronome tornaria o período como um todo um tanto repetitivo e estética e estilisticamente menos atraente. Além disso, o pronome *Eles* também poderia passar a ideia de que um grupo de pessoas (no caso, os inimigos que atacaram Max Payne) e não os agentes da droga é que foram os responsáveis por fazer com que ele perdesse a consciência. E, caso o contexto aponte para um grupo de pessoas como os autores da ação, dá-se margem para interpretações distintas para o significado da frase, visto que, além do significado de “perder a consciência”, o verbo *Apagar* (especialmente se precedido por um pronome sujeito) também pode ter o significado de “matar” no português brasileiro coloquial (Houaiss, 2001-2009). Quanto à construção *Apagaram-me*, o uso da ênclise seria mais compreensível, não por ser a melhor opção, mas por uma questão de coerência textual: embora o uso da próclise torne a frase mais natural, a ênclise foi utilizada durante todo o decorrer do game, fazendo com que seu emprego nesse caso seja mais coerente com o todo.

Um ultimo aspecto a ser considerado diz respeito à presença de artes gráficas¹⁴⁵ ao longo de *Max Payne*. Artes gráficas são imagens que geralmente contêm alguma espécie de texto, e costumam ser utilizadas para ajudar na reprodução e/ou recriação de determinada cidade, localidade ou ambientação do jogo, como placas, cartazes, outdoors, sinalizações, entre outros. Apesar de ser parte integrante de qualquer game, muitas vezes a tradução dessas artes gráficas acaba colocada em segundo plano, dando-se prioridade à tradução dos textos (legendas e menus) e, frequentemente, também do áudio. Normalmente, a decisão de traduzir ou não esse tipo de arquivo costuma depender da ambientação em que se dará a narrativa do game. Se por ventura a história do jogo se passar em uma localidade real, recomenda-se que as artes gráficas sejam mantidas no mesmo idioma em que está presente no original. Afinal, como dizem Chandler e Deming, “se o ambiente do game fosse em Los Angeles, as sinalizações não seriam localizadas, já que não faria sentido ver outdoors em alemão na Sunset Strip¹⁴⁶” (Chandler e Deming, 2011, p.145). No caso de *Max Payne*, optou-se por não traduzir os elementos linguísticos presentes nas

¹⁴⁵ Este trecho, ligeiramente alterado, também se encontra publicado em Souza, 2014.

¹⁴⁶ *If the game setting were Los Angeles, signs would not be localized since it would not make sense to see German billboards in Sunset Strip.*

artes gráficas (com exceção de algumas *cutscenes*, em que manchetes de jornais foram traduzidas). Levando-se em consideração que, como se viu acima, a narrativa do game se situa em Nova Iorque, essa foi uma decisão acertada, visto que toda a ambientação da cidade foi preservada: a cidade não somente é citada durante todo o game, como também outros elementos como a neve incessante e o inverno rigoroso provocam uma sensação totalmente diferente daquela observada no Brasil, em que a maior parte da população está acostumada a viver sob altas temperaturas e a ocorrência de tempestades de neve é uma realidade altamente improvável em quase toda a extensão do país. Apesar disso, deve-se estar sempre atento a uma única, porém importante questão: a não tradução desses elementos pode, de alguma maneira, interferir na *gameplay experience*? Chandler e Deming alertam para isso ao afirmarem que “se o jogo possui um ambiente fictício, como o espaço sideral, ou **sinalizações que sejam relevantes para a história do game**, considere traduzir quaisquer placas, cartazes ou outros ativos de arte que contenham textos¹⁴⁷” (Chandler e Deming, 2011, p.145 - tradução e grifo nossos). Nessa mesma linha, Mangiron e O’Hagan observam que “**em alguns casos, estes gráficos textuais¹⁴⁸ podem incluir uma dica ou alguma informação relevante para o gameplay**, o que significa que os jogadores que não tiverem conhecimento suficiente do idioma original provavelmente irão perder essa informação¹⁴⁹” (Mangiron e O’Hagan, 2013, p.124 - tradução e grifo nossos). Dessa forma, depreende-se que, dependendo da ambientação do game, a tradução das artes gráficas pode até deixar de ser realizada, desde que tais placas, cartazes ou sinalizações não contenham nenhuma informação que possa vir a interferir no *gameplay*. Quando for esse o caso, deve-se cogitar traduzir tal informação, a fim de que a *gameplay experience* da versão localizada não seja comprometida. Em *Max Payne*, pode-se dizer que a não tradução desses textos artes gráficas não teve interferência em noventa e nove por cento do game, o que permitiu que o jogador prosseguisse no jogo sem maiores problemas. Em um trecho específico do game, no entanto, a não tradução de uma arte gráfica em especial pode causar sérios problemas ao jogador. Na *Parte II: Um Dia Frio no Inferno, Capítulo II: Uma Oferta Irrecusável*, Max Payne investiga o cargueiro *Charon*, em busca de informações que possam levá-lo a Angelo Pouchinello. Durante a missão, ele se vê em meio a um dilema: ao caminhar pelo interior do cargueiro, Payne encontra uma ponte móvel, a qual havia sido levantada por seus inimigos a fim de impedir sua passagem por ali. Ao procurar por uma nova rota, ele se depara com uma cerca, que também bloqueia seu caminho, e um caminhão estacionado do lado oposto.

¹⁴⁷ *If the game has a fictional setting, such as outer space, or the signs are relevant to the game story, consider translating any signs, posters, or other assets that contain texts.*

¹⁴⁸ *Gráfico textual* ou *texto gráfico* são outros nomes pelos quais são conhecidas as artes gráficas (Mangiron e O’Hagan, 2013, p.124).

¹⁴⁹ *In some cases, these textual graphics may include a clue or some information relevant to gameplay, which means that gamers who do not have enough knowledge of the original language are likely to miss out on that information.*

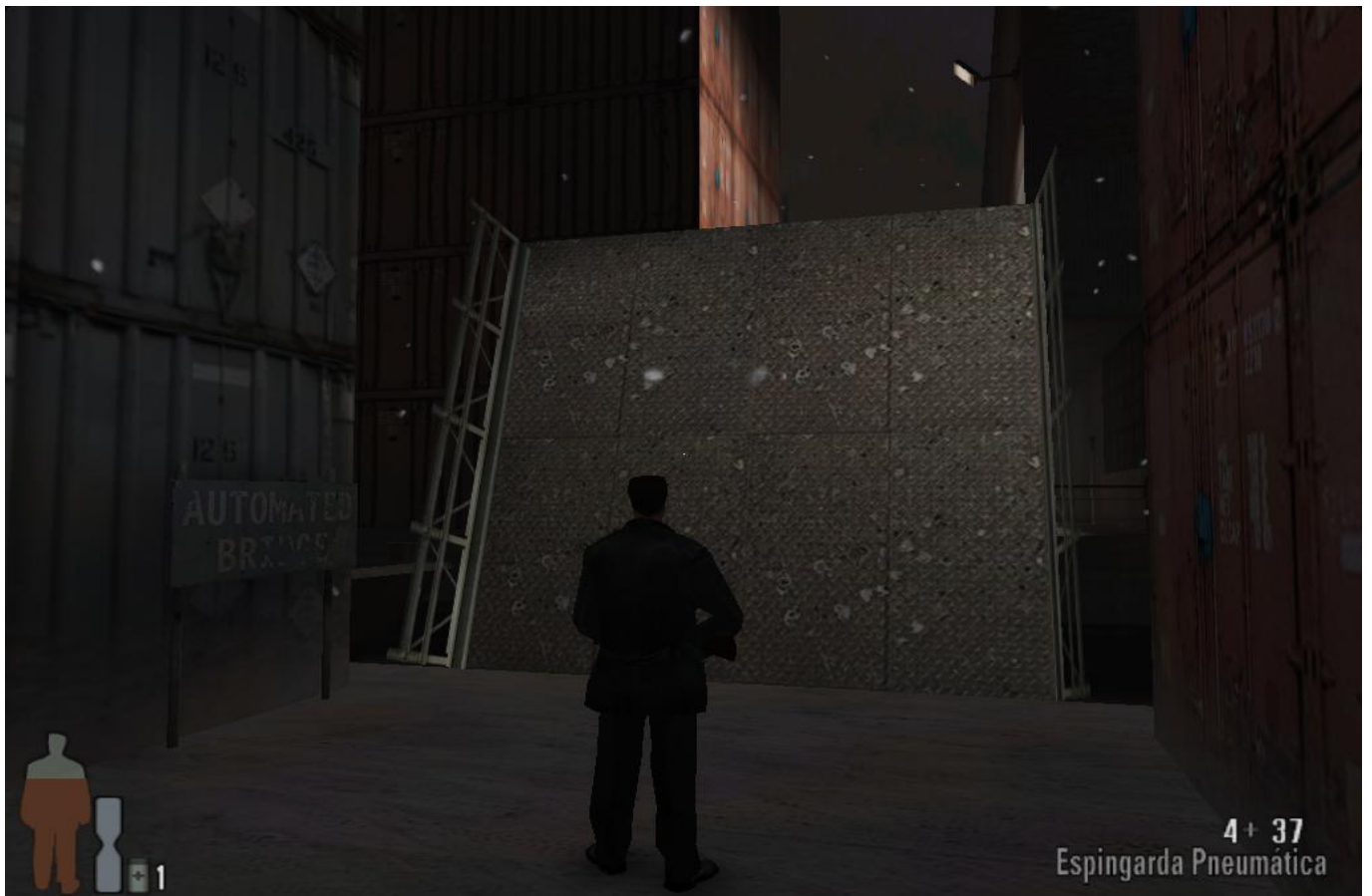


Imagem 13: imagem em que Max Payne tem sua passagem pela ponte móvel bloqueada por seus inimigos, situada na *Parte II: Um Dia Frio no Inferno, Capítulo 2: Uma Oferta Irrecusável*.



Imagem 14: imagem em que Max Payne tem sua passagem obstruída pela cerca, situada na *Parte II: Um Dia Frio no Inferno, Capítulo 2: Uma Oferta Irrecusável*.

Aparentemente bloqueado por todos os lados, o jogador passa então a correr de um lado para o outro em busca de maneiras de superar esse obstáculo, como, por exemplo, procurar algum mecanismo de controle para baixar a ponte, vasculhar a área da cerca em busca de alguma porta que lhe permita o acesso ao outro lado, atirar (e gastar boa parte de sua munição) na cerca, pular no fosso que separa os dois lados da ponte, para ficar em apenas algumas possibilidades. Após algum tempo (que dependerá do nível de persistência e paciência do jogador), e sem encontrar nenhuma solução, ele se sentirá preso naquele estágio do game e sem saber o que fazer para prosseguir no game. Muito provavelmente, os jogadores mais atentos irão notar a existência do seguinte cartaz junto à cerca:



Imagem 15: imagem que exhibe o cartaz junto à cerca, situada na *Parte II: Um Dia Frio no Inferno, Capítulo 2: Uma Oferta Irrecusável*.

Ao realizar-se uma análise mais detida da mensagem contida no cartaz, é possível identificar que o mesmo possui uma informação-chave, que fornece as instruções necessárias para o jogador poder prosseguir no game. O cartaz exhibe a seguinte mensagem: *!Caution! Use wheel blocks when parking in*

this area (algo como *!Cuidado! Use calços para as rodas ao estacionar nessa área*). Logo abaixo dele, há um desenho de um calço protegendo a roda de um veículo para que este não se mova. À primeira vista, a não tradução da mensagem não faz muita diferença, na medida em que o desenho resolveria todos os problemas, ao transmitir, ainda que implicitamente, a ideia de que o jogador deve atirar no calço a fim de fazer com que o caminhão se mova em direção à ponte móvel e a desbloqueie, permitindo a passagem de Payne por aquele local. Não obstante, em função de todas as demais artes gráficas do game não terem sido traduzidas, o simples fato de esse cartaz também estar em inglês faz com que o jogador instintivamente o ignore e volte a sua atenção para seu problema mais urgente, que é encontrar uma rota alternativa que lhe permita prosseguir no game. E ainda que o jogador, depois de tudo, decida examinar o cartaz de modo mais minucioso, a decodificação da informação nele contida e sua respectiva associação ao desenho só será possível se ele possuir um bom nível de conhecimento em inglês; já os jogadores que falam somente português, que são os que pertencem ao público para o qual a versão brasileira de qualquer game é efetivamente destinada, muito provavelmente terão grandes dificuldades para apreender a mensagem do cartaz como um todo. Nesse caso, a interferência que a não tradução causa na *gameplay experience* é clara, pois muitos jogadores ficaram presos nesse trecho do jogo por simplesmente não saberem o que fazer. É bem verdade que manter as artes gráficas em inglês foi uma decisão apropriada com vistas a recriar toda a ambientação da cidade de Nova Iorque. Mas nesse caso específico, em que a mensagem exibida não é uma mera peça decorativa, mas possui uma função intrinsecamente ligada ao *gameplay*, a tradução desse cartaz para o português poderia ter evitado o grande incômodo que muitos jogadores viriam a ter, pois mostraria ao jogador que o cartaz continha uma mensagem importante e, conseqüentemente, faria com que ele dedicasse parte de seu tempo para analisá-lo com um pouco mais de cuidado.

As questões mencionadas acima não vieram a tirar o brilho da versão brasileira de *Max Payne*. Pelo contrário, o game é considerado por muitos como um dos melhores trabalhos de localização já vistos no Brasil (Azevedo, 2012, s.p.). Contudo, *Max Payne* foi apenas uma tentativa esporádica (como se viu acima, apenas a versão para PC foi localizada para o português) em meio à realidade um tanto complicada vivida pelo mercado brasileiro de videogames durante aqueles anos. Apesar disso, novos ventos viriam a soprar e começariam a mudar uma vez mais o curso dos videogames no Brasil.

5.3. A Partir do Meio dos Anos 2000

Os anos 2000 (em particular a segunda metade da década) foi de grandes mudanças no Brasil. Com o crescimento econômico aumento do poder de compra do brasileiro e o conseqüente aumento no poder de compra dos brasileiros fez com que os brasileiros, o país começou a se posicionar no cenário

internacional como uma potência emergente, o que despertou o interesse de muitas empresas estrangeiras, que viam no Brasil um mercado em potencial com grandes perspectivas de expansão. A reação no mercado brasileiro de videogames não poderia ter sido diferente: em que pesem todas as dificuldades descritas anteriormente, o mercado nacional foi revigorado após a chegada de gigantes da indústria do videogame, como são os casos da Microsoft, Sony, Ubisoft, Blizzard, Konami, entre outros, os quais passaram a lançar e distribuir seus produtos oficialmente no Brasil. Como resultado, o impacto causado sobre a localização de games mostrou-se considerável, com o aumento no número de games localizados para o português brasileiro. Outro aspecto importante reside no fato de que, desde o lançamento de *Ragnarök Online* (Gravity, 2002) pela Level Up em 2004, um número cada vez maior de *MMOs*¹⁵⁰ passou a ser disponibilizado em versões localizadas para o Brasil. Isso demonstra que, a despeito de todas as dificuldades, o setor de games no Brasil parece ter voltado aos eixos, revelando todo o seu potencial para consolidar-se como uma grande potência do mundo dos games.

5.3.1. Pro Evolution Soccer 2009 (Konami, 2008)

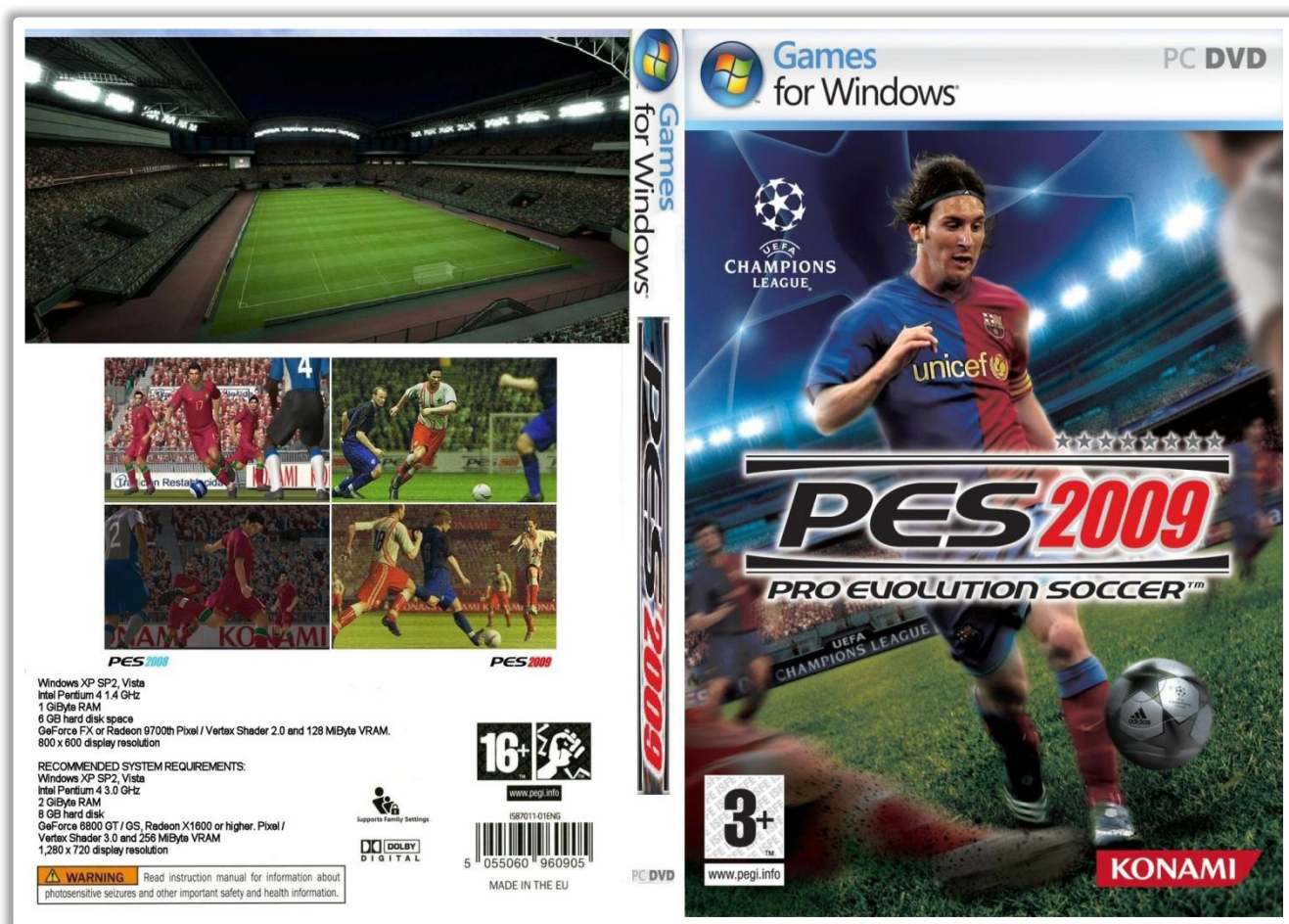


Imagem 01: imagem da capa e da contracapa da versão europeia para PC (Windows) de *Pro Evolution Soccer 2009*.

¹⁵⁰ Abreviação de *Massive Multiplayer Online*. Esse tipo de jogo permite que várias pessoas ao redor do mundo possam jogar online simultaneamente.

Não há como se falar em Brasil sem mencionar um tema que mexe com a paixão de grande parte da população brasileira: o futebol. O esporte mais popular do país está tão íntima e intrinsecamente ligado à própria cultura brasileira que pode-se dizer que as vitórias e derrotas obtidas dentro de campo são capazes de afetar não apenas indivíduos, mas também toda uma nação. Em função da situação um tanto paradoxal vivida pelo país, em que uma economia forte no cenário internacional convive com sérios problemas estruturais (como a baixa qualidade dos sistemas de saúde e educação, a desigualdade social, entre outros), além da grande quantidade de jogadores fantásticos produzidos pelo Brasil ao longo de sua história, a expectativa em torno dos clubes brasileiros e, principalmente, da seleção brasileira sempre foi bastante alta. Muitos enxergam um eventual triunfo dela não apenas como uma vitória meramente esportiva, mas também como uma oportunidade de autoafirmação, de ver o Brasil competindo de igual para igual com qualquer outro país, seja ele desenvolvido ou não. De certa forma, como bem observa Moura, os resultados obtidos seleção brasileira de futebol, em especial durante as Copas do Mundo, tem atuado como construtores da identidade nacional brasileira (Moura, 1998 apud. Guedes, 2006, p. 167), ou seja, tanto as vitórias como as derrotas da seleção possuem um forte impacto não apenas no lado torcedor de determinado indivíduo, mas também em sua condição de brasileiro e na maneira como enxerga a sociedade à qual pertence perante o resto do mundo. Sob essa perspectiva, talvez nenhum outro resultado da seleção brasileira tenha sido mais emblemático nesse sentido do que a derrota por 2x1 para o Uruguai no Estádio do Maracanã, Rio de Janeiro, na final¹⁵¹ da Copa do Mundo de 1950, episódio este até hoje conhecido como *Maracanaço* (do espanhol *Maracanazo*).

¹⁵¹ A partida entre Brasil e Uruguai em 1950 não foi exatamente uma final no sentido estrito da palavra como a conhecemos hoje. Na Copa do Mundo de 1950, o campeão seria conhecido após um quadrangular final, composto pelos primeiros colocados dos quatro grupos da primeira fase: Brasil, Uruguai, Espanha e Suécia. Nele, as quatro seleções se enfrentariam no sistema de “todos contra todos” em turno único, com a vitória valendo dois pontos (ao contrário dos três do futebol atual), o empate valendo um ponto e a derrota nenhum ponto. A seleção com o maior número de pontos após esses confrontos seria decretada a campeã mundial. Como Brasil e Uruguai chegaram à última rodada como as duas únicas seleções com chances de conquistar o título, o confronto direto entre ambas acabou se transformando em uma “final”, já que quem vencesse sairia de campo como campeão.



Imagem 02: imagem do fatídico gol de Ghiggia na final da Copa do Mundo de 1950. Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/futebol/selecao-brasileira/noticia/2012/11/meu-jogo-inesquecivel-paulo-silvino-viu-cara-e-cracha-de-ghiggia-em-1950.html>

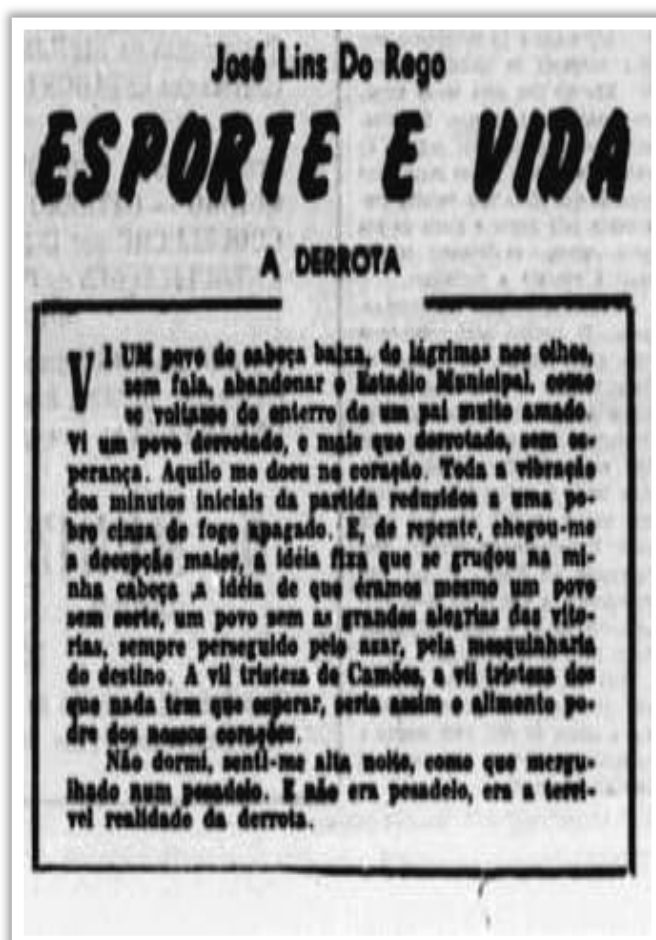
A derrota frente ao Uruguai teve um efeito devastador na autoestima dos brasileiros. O ambiente de desolação e “destruição” que se abateu sobre todos era evidente. O silêncio sepulcral no Maracanã após o jogo, as lágrimas amargas de muitos que estavam no estádio e fora dele, as críticas à seleção que não jogou tudo o que poderia, a tentativa de resignar-se e reconhecer a superioridade uruguaia, dentre outras reações, eram o mais puro retrato da dor vivenciada naquele momento. Mas, acima de tudo, o sentimento que parecia predominar no cenário pós-derrota era o de desesperança. Do mesmo modo como os brasileiros viam as vitórias como uma maneira de demonstrar o valor do país perante o mundo, a derrota também foi encarada como uma demonstração clara da falta de sorte e da incapacidade de superar obstáculos que o destino reservara aos brasileiros. Mais uma vez o resultado em campo se torna uma representação caricata do país. A coluna “Esporte e Vida”, do famoso escritor brasileiro Jose Lins do Rego, no *Jornal dos Sports* de 18 de julho de 1950 reflete bem esse sentimento. No texto intitulado “A derrota”, ele afirma

Vi um povo de cabeça baixa, de lágrimas nos olhos, sem fala, abandonar o Estádio Municipal, como se voltasse do enterro de um pai muito amado. Vi um povo derrotado, e

mais que derrotado, sem esperança. Aquilo me doeu o coração. [...] E, de repente, chegou-me a decepção maior, a ideia fixa que se grudou na minha cabeça, a ideia de que éramos mesmo um povo sem sorte, um povo sem as grandes alegrias das vitórias, sempre perseguido pelo azar, pela mesquinha do destino. A vil tristeza de Camões, a vil tristeza dos que nada tem a esperar, seria assim o alimento podre dos nossos corações (Rego, 1950, p. 5, grifos nossos).

Pelas palavras de Lins do Rego, nota-se que o sentimento existente naquele momento não era o de alguém que havia visto apenas uma má jornada de uma equipe de futebol que ocasionou um resultado adverso no âmbito esportivo. Era a derrota de um país, de um povo. O que o revés ante o Uruguai expressava era meramente o reflexo de que o Brasil estava fadado ao fracasso e a seleção brasileira era apenas mais uma demonstração disso. Era a sensação de que o sonho de um Brasil respeitado nunca seria realizado, pois, como num castelo de cartas, ele acabaria sempre sendo levado pelo vento (ou por um gol do Uruguai¹⁵²), restando apenas a tristeza, a desilusão, o pesadelo. Enfim, era a impressão de que não importava qual área da sociedade o Brasil estivesse presente, seu destino seria sempre o mesmo: a derrota.

¹⁵² Após a derrota por 7x1 frente à Alemanha, válida pelas semifinais da Copa do Mundo de 2014, esta frase foi ligeiramente “atualizada”, com o enfoque deslocando-se do Uruguai para a Alemanha. Atualmente, é bastante comum encontrar críticas ao Brasil, seja em qualquer esfera, como “Gol da Alemanha” ou “7x1 foi pouco”.



Imagens 03 e 04: página 5 do *Jornal dos Sports* de 18 de julho de 1950, que trazia a repercussão da derrota por 2x1 para o Uruguai na final da Copa do Mundo (imagem 03, à esquerda) e imagem aproximada da coluna “Esporte e Vida”, de José Lins do Rego, situado na parte inferior da página (imagem 04, à direita). Disponível em: <http://hemerotecadigital.bn.br>.

Após a realização de outras dezesseis Copas do Mundo desde 1950 e olhando retrospectivamente, a derrota para o Uruguai possivelmente deixou de ser a maior derrota da seleção brasileira em Mundiais. Afinal, é altamente improvável que os humilhantes 7x1 sofridos diante da Alemanha na Copa do Mundo de 2014, também realizada no Brasil, e tidos por muitos como o maior vexame já protagonizado pela seleção em toda a sua história, sejam repetidos em outra ocasião. Entretanto, pode-se dizer que a derrota de 1950 talvez tenha sido a mais doída. Afinal, em 2014, a seleção já não fazia uma Copa do Mundo de encher os olhos antes da derrota para os alemães. Além disso, o Brasil iniciou a Copa do Mundo de 2014 já com cinco conquistas a precedê-lo, com a pressão sobre a seleção estando voltada somente ao fato dela jogar em casa. Já em 1950, as exibições brasileiras na Copa melhoravam jogo após jogo, e as goleadas sobre a Suécia (7x1) e a Espanha (6x1) contribuíram de forma decisiva para a exagerada confiança de que o país conquistaria a sua primeira Copa do Mundo, algo que, por sua vez, seguramente colaborou para a não menos profunda desilusão que se abateu sobre todos após a derrota. Mas talvez, por ironia do destino, o Brasil pentacampeão

tenha sido forjado por aquela derrota em 1950. Dentre as inúmeras manifestações de pesar pelo revés diante do Uruguai, uma delas acabaria se tornando famosa. Após o apito final e a confirmação da vitória uruguaia, um garoto vê seu pai chorando copiosamente e, na tentativa de consolá-lo, profere a seguinte frase:

Não fica triste, pai. Eu vou ganhar uma Copa para o senhor. (Pires, 2012, sem página)

A frase acima foi dita pelo então garoto de 9 anos de idade por nome de Edson Arantes do Nascimento. Em sua inocência de criança tentando aliviar a dor de seu pai, mal sabia ele que aquela frase, a exemplo do gol de Ghiggia, mudaria para sempre o rumo do futebol brasileiro, e que ele teria uma participação fundamental na “exorcização” da derrota de 1950. Oito anos depois, já como Pelé e com apenas 17 anos, ele cumpriria a promessa feita a seu pai e ajudaria a conduzir o Brasil à conquista da Copa do Mundo de 1958 na Suécia, fazendo da seleção brasileira não apenas a primeira a vencer um Mundial fora de seu continente, mas também dando início a uma dinastia que faria da seleção brasileira a maior vencedora de Copas do Mundo até os dias de hoje.

O modo como o esporte está intimamente atrelado à própria cultura não passaria despercebido nos videogames. Ao longo dos anos, encontrar games de futebol entre os mais jogados e/ou vendidos no Brasil tem sido algo bastante corriqueiro, sendo que alguns deles ainda hoje são lembrados com muito carinho pelos jogadores pelas inúmeras horas de diversão que lhes proporcionaram. Em função disso, antes da análise de se iniciar a análise da versão de *Pro Evolution Soccer* disponibilizada para o Brasil, será apresentada aqui uma breve retrospectiva com alguns dos games de futebol que foram, de certa forma, bem sucedidos no Brasil e que contribuíram para a popularização dos mesmos no país. Antes, porém, há que se fazer uma pequena ressalva: devido à enorme quantidade de games de futebol já lançados para as mais diversas plataformas, esse olhar retrospectivo não tem a pretensão de abordar os respectivos games de maneira quantitativa, isto é, descrever todos os games de futebol já lançados no Brasil, até por que isto fugiria ao escopo desta dissertação. Além disso, as breves análises dos games aqui mencionados tampouco têm por objetivo representá-los como pioneiros incondicionais das novidades que apresentaram (embora, em alguns casos, eles realmente os sejam), mas sim, como representantes de uma tendência que podia ser observada em outros games de suas respectivas épocas, e que, possivelmente pelo fato de serem populares no Brasil, tenham sido os responsáveis pelo contato que muitos jogadores brasileiros tiveram com essas novidades.

Logo no primeiro videogame a ser lançado no Brasil, o Telejogo, já era possível reunir os amigos e disputar partidas do esporte mais popular do país. Lançado em 1977, o Telejogo vinha com três games na memória: *Tênis*, *Futebol* e *Paredão*. Como era comum naquela época, os três jogos basicamente seguiam uma fórmula bastante semelhante à de *Pong*, tanto no aspecto visual quanto no *gameplay*.

A propaganda do Telejogo Philco, lançada pela loja Mappin, apresenta o console em um ângulo centralizado. À esquerda, três telas de jogo são exibidas: a superior para Tênis, a central para Futebol e a inferior para Paredão. No topo esquerdo, o texto 'TELEJOGO PHILCO' é acompanhado da frase 'FUNCIONA EM TV A COR E PRETO E BRANCO DE TODAS AS POLUGERAS'. O logotipo 'Mappin' em uma fonte cursiva é visível no topo direito, com o slogan 'tem o seu TELEJOGO PHILCO' logo abaixo. O preço do produto é anunciado como 'Cr\$ 1.690,00' ou '24 x Cr\$ 140,50 S/ ENTRADA'. Na base da imagem, uma faixa de texto promove demonstrações diárias: 'SEU CRÉDITO É AUTOMÁTICO! EXPERIMENTE E VERÁ! DEMONSTRAÇÕES TODOS OS DIAS DAS 8 DA MANHÃ ATÉ MEIA-NOITE. INCLUSIVE AOS SABADOS.'

Imagem 05: Propaganda da antiga loja Mappin apresentando o Telejogo. À esquerda, pode-se ver os três games que vinham na memória do console: *Tênis* (acima), *Futebol* (centro) e *Paredão* (abaixo). *Futebol* também aparece na parte superior da imagem, bem ao lado do logotipo do Mappin.

Os gráficos dos games do Telejogo possuem os mesmos traços simples de *Pong*, em que tudo é basicamente “quadrado”. O jogador controla um retângulo vertical fino, que irá adquirir funções diferentes em cada um dos games, como o tenista em *Tênis*, o goleiro em *Futebol* e o jogador que chuta a bola na parede em *Paredão*, ao passo que a bola era um pequeno ponto quadrado que se movia pela tela. A movimentação também funciona de um modo semelhante ao de *Pong*. O retângulo só pode ser movido para cima ou para baixo, o que obriga o jogador a observar e calcular a trajetória da bola a fim de posicionar o retângulo de tal modo que, quando a bola esteja ao alcance dele, a devolução possa ser realizada. Não é possível, por exemplo, mover-se para a esquerda ou para a direita para ir de encontro à bola e criar uma jogada. No que diz respeito à movimentação da bola, seu trajeto depende da forma como a mesma é rebatida pelo retângulo, podendo cada devolução tomar a direção horizontal, indo em

linha reta para o lado oposto, ou diagonal, em que a bola acaba se chocando em uma das extremidades da tela antes de seguir para o outro lado. E toda essa movimentação é realizada de um modo bem peculiar: o jogador utiliza um botão semelhante a um seletor de rádios antigos, situado no próprio console, e deve girá-lo para a esquerda ou para a direita para controlar o modo como o retângulo se move pela tela.

Embora praticamente idênticos visual e mecanicamente, cada game do Telejogo possui suas pequenas especificidades. No caso específico do *Futebol*, o game conta com o retângulo principal representando o goleiro e, logo à frente, três pequenos quadrados, organizados e enfileirados verticalmente e com certa distância entre cada um deles, que atuam como os jogadores de linha da equipe. No entanto, esses três jogadores de linha não são controláveis e movem-se para cima e para baixo automaticamente pela tela, buscando simular a movimentação dos jogadores em um campo de futebol real. Isso não significa que sejam apenas elementos decorativos; por serem parte integrante do game, se a bola vier a tocar um dos quadrados, ela será devidamente rebatida (ou, no caso de *Futebol*, será realizado um chute), jogada esta que pode resultar em gol, além de proporcionar uma pequena pitada de variação ao game. Mas o que realmente faz de *Futebol* um game um tanto singular em relação a outros games de futebol que viriam após ele é que, em virtude de os jogadores de linha não serem controláveis, o foco do game recai quase que inteiramente sobre o goleiro. Em *Futebol*, o goleiro é meio que “mil e uma utilidades”. Pelo fato de ser o único componente da equipe controlado pelo jogador, o goleiro adquire uma função adicional. Além de ter que defender a sua meta, o goleiro também é responsável pelos ataques e pelos gols de sua equipe. Isso acaba por tornar seu papel no game um tanto paradoxal: por um lado, ele deve evitar gols; já por outro, ele deve fazer os gols. Em uma época em que, no futebol real, o goleiro limitava-se única e exclusivamente a defender e que “goleiros-artilheiros”, que cobram faltas e pênaltis, era algo impensável, essa abordagem do game acabaria sendo bastante avançada para o seu tempo (ainda que involuntariamente, já que, muito provavelmente, ela tenha se originado da tecnologia ainda rudimentar que os videogames possuíam nos anos 1970).

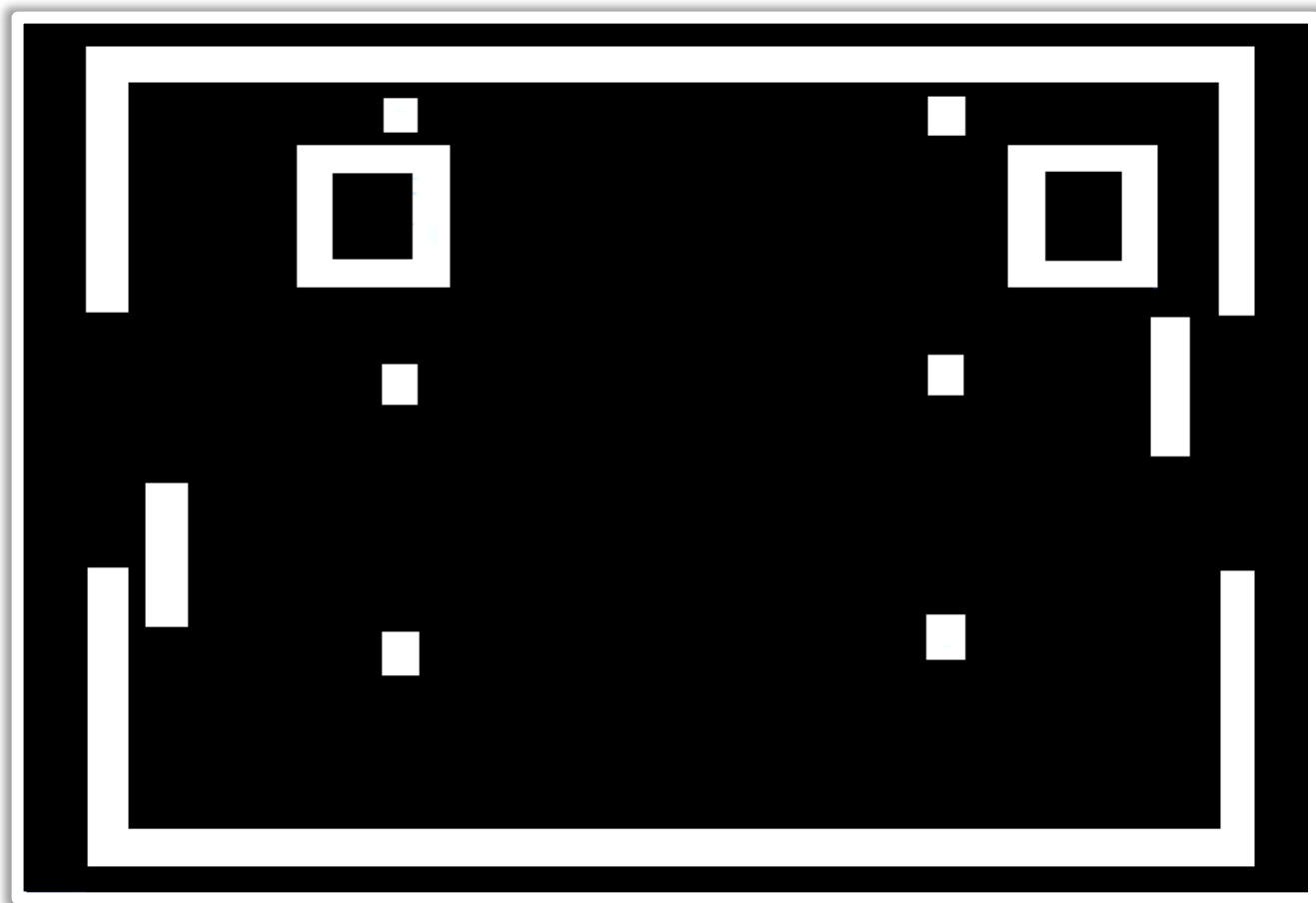


Imagem 06: imagem editada do *gameplay* de *Futebol* do Telejogo. É possível ver os goleiros (retângulos) nas extremidades esquerda e direita da tela e, à frente deles, os jogadores de linha (as três fileiras de quadrados). O game é iniciado com a bola saindo dos “pés” de um dos goleiros (não aparece na imagem).

Outro game que renderia diversas disputas nos “gramados virtuais” brasileiros seria *Championship Soccer* (Atari Inc., 1981) para o Atari 2600, que mais tarde viria a ser conhecido como *Pelé's Soccer*, pelo fato de Pelé ter atuado como garoto propaganda do game em um comercial de TV. No aspecto visual, o game apresenta alguns aspectos semelhantes a *Futebol*. Os jogadores mantêm um formato meio “quadrado”, em que tanto o goleiro quanto os jogadores de linha possuem uma aparência retangular com um pequeno quadrado nas laterais, enquanto que a bola segue a mesma linha de *Futebol*, apresentando um visual totalmente quadrado. Ainda com relação aos jogadores, as duas equipes disponíveis no game também são compostas por um goleiro e três jogadores de linha, como em *Futebol*, mas, no caso de *Pelé's Soccer*, elas são diferenciadas por cores¹⁵³: uma equipe apresenta a cor laranja, ao passo que sua oponente exibe a cor azul. Por outro lado, apesar destas pequenas semelhanças, *Pelé's Soccer* possui alguns elementos que não existiam em *Futebol*. Um aspecto importante nesse sentido é o fato de que, ao contrário do game do Telejogo, em *Pelé's Soccer* é possível controlar os jogadores de linha, o que tira todo aquele peso das mãos do goleiro, bem como amplia um pouco o leque de variações na criação de jogadas. Além disso, os jogadores de linha estão

¹⁵³ A versão de *Futebol* para o Telejogo II também diferenciava as equipes por cores, ao contrário de seu antecessor.

dispostos no campo em um esquema “triangular”, com dois defensores (que também atacam) e um atacante (que também defende) posicionado um pouco mais à frente de ambos. Porém, eles se movem de maneira fixa, isto é, quando o jogador que esta com a posse de bola se movimenta para determinada direção, os dois outros acompanham o mesmo movimento, o que faz com que essa estrutura “triangular” nunca seja desfeita. Outra diferença com relação a *Futebol* diz respeito ao posicionamento da câmera. Em *Pelé’s Soccer*, o game possui uma visão superior, isto é, uma perspectiva aérea que acompanha a movimentação das equipes, que atacam e defendem sempre no sentido vertical. Mas, ao invés da tela fixa de Futebol, a câmera de *Pelé’s Soccer* funciona no sistema de *vertical-scrolling* (“Rolagem Vertical”), em que outras áreas do campo são “reveladas” à medida que a equipe avança com a bola para cima ou para baixo, até chegar ao gol. Um último elemento interessante em *Pelé’s Soccer* se refere ao nível de dificuldade. O game oferece 54 variações de jogo, o que dá ao jogador a oportunidade de alterar diversos elementos do *gameplay*, como, por exemplo, aumentar ou diminuir o tamanho do gol, aumentar o tempo de jogo ou ainda habilitar ou desabilitar a saída de bola para a linhas lateral e de fundo. Isso permite ao jogador criar uma *gameplay experience* mais personalizada, em que o nível de dificuldade será baseado nos desafios que estiver disposto a enfrentar no momento, seja testando a sua própria habilidade diminuindo o tamanho do gol ou então habilitando laterais e tiros de meta na tentativa de simular uma partida de futebol mais real. Sob a ótica moderna, *Pelé’s Soccer* pode parecer um tanto limitado, mas, para a época em que foi lançado, o game trouxe elementos importantes, como a formação triangular das equipes, uma tentativa, ainda que incipiente, de dar a elas um senso de estrutura tática, algo imprescindível nos games de futebol nos dias de hoje, além de suas inúmeras variações de jogo, possibilitando aos jogadores criar a sua própria *gameplay experience*, tornando-a mais única, mais especial.

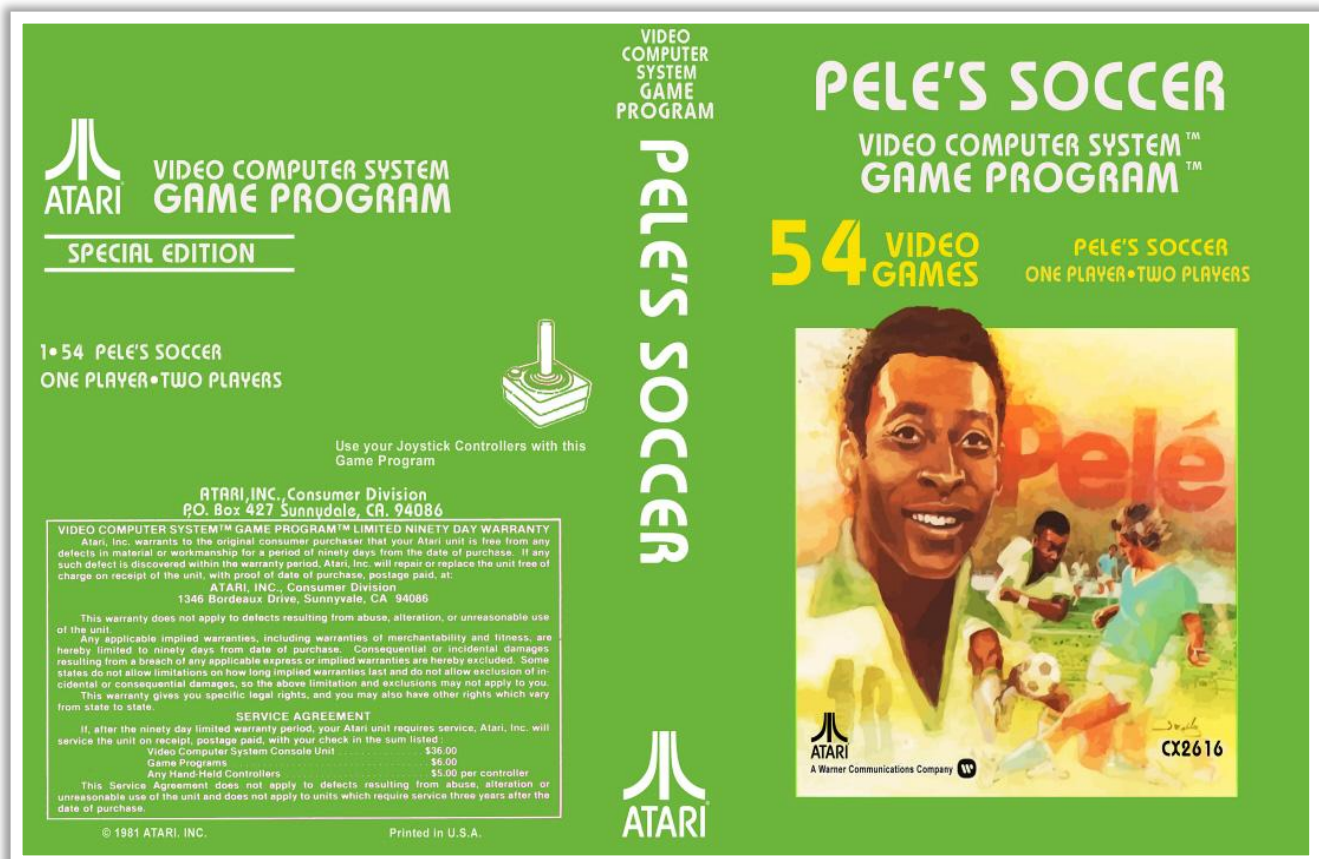


Imagem 07: Imagem da capa do game *Pelé's Soccer* para o Atari 2600.



Imagem 08: imagem do *gameplay* de *Pelé's Soccer* para o Atari 2600.

Outro game de futebol para o Atari 2600 que também fez relativo sucesso entre os jogadores brasileiros foi *International Soccer* (Mattel Electronics., 1982). Embora alguns elementos presentes em *Pelé's Soccer* também possam ser observados em *International Soccer* (como a visão superior e o sistema de câmera em *vertical-scrolling*), o game possui algumas características que o fazem ser considerado por muitos como um game superior a *Pelé's Soccer*. A começar pelo visual: a aparência dos jogadores, ainda que de maneira limitada, começa a ganhar aspectos menos inverossímeis, procurando dar aos jogadores uma fisionomia que simula uma pessoa de verdade, com cabeça, tronco e membros, fugindo da estrutura de “quadrados e retângulos” vistos nos games anteriores. Em *International Soccer*, as equipes seguem o padrão de formação com quatro jogadores e de diferenciação por cores (nesse caso, uma equipe é amarela e a outra é azul). Desta vez, porém, as equipes são compostas por quatro jogadores de linha, uma vez que o goleiro foi retirado, algo que tornou as partidas bem mais emocionantes. Essa particularidade deu aos jogadores de linha um papel inversamente semelhante ao que o goleiro possuía em *Futebol*. Afinal, a ausência do goleiro acabou por conferir aos jogadores de linha a responsabilidade não apenas de atacar, mas também de impedir que o adversário chegue próximo à sua própria área, pois, com a ausência do goleiro, a probabilidade de que esse tipo de jogada resulte em gol é bastante alta. Outro recurso que diferencia *International Soccer* é o modo como os jogadores de linha podem ser controlados. Ao contrário de *Pelé's Soccer*, que possuía uma movimentação fixa, em que tanto o jogador que controlava quanto os seus companheiros de equipe se moviam sempre na mesma direção, em *International Soccer* controla-se apenas o jogador que está com a posse de bola. Os demais jogadores da equipe se movimentam por diferentes partes do campo de maneira pré-determinada pela inteligência artificial do jogo. Isso aumentou um pouco as possibilidades de armação de jogadas, já que, o jogador que tem a bola passa a ter opção de realizar passes para qualquer um dos lados do campo, distribuindo melhor o jogo, algo impossível em *Pelé's Soccer*. Por fim, como se viu anteriormente, o sistema de câmera em *vertical-scrolling* foi mantido em *International Soccer*, porém com algumas diferenças. Primeiramente, a representação do campo de jogo se mostrou um pouco mais fiel à de um campo real do que em *Pelé's Soccer*, com as respectivas linhas demarcatórias do círculo central, da grande área, da pequena área e das linhas laterais e de fundo marcando presença no game. Apesar disso, elas acabam não interferindo no *gameplay*, com exceção das duas últimas, as quais, a exemplo de *Futebol* e de algumas variações de *Pelé's Soccer*, não são consideradas como saída de bola, mas atuam como um “muro” que rebate a bola e permite que o jogador faça “tabelas¹⁵⁴” com as laterais e com a linha de fundo, algo que não ocorre no futebol real. Mas o que talvez mais chame a atenção nesse sentido reside no fato de, por exemplo, se um jogador

¹⁵⁴ “Tabela” é um jargão do meio futebolístico que indica o ato de tocar a bola para um companheiro e movimentar-se para frente para recebê-la de volta imediatamente após tê-la tocado.

avançar com a bola e o sistema de *vertical-scrolling* fizer a rolagem da tela para a área do campo em que a mesma se encontra, e haja um jogador em outra região do campo não coberta pela rolagem, esse mesmo jogador irá imediatamente reaparecer na região do campo em que a bola está. Esse recurso pode passar a impressão de uma melhor distribuição dos jogadores em campo, de modo que, à medida que se avança para o campo de ataque, o atacante adversário sai de cena dando lugar para que um defensor participe da jogada. Mas, para alguns fãs, isso pode soar um tanto estranho ou até mesmo engraçado, pois, a despeito de não comprometer a *gameplay experience*, não deixa de ser curioso ver um jogador “sumir” da tela para, em seguida, ser milagrosamente “teletransportado” para outra região do campo. De um modo geral, e dentro do que a tecnologia permitia na época, *International Soccer* foi um game apreciado pelos fãs brasileiros. Afinal, poder controlar apenas o jogador com a posse de bola enquanto os outros se movimentam (elemento este presente em todos os games de futebol atuais) não apenas dá ao fã uma liberdade maior na maneira como conduz a sua equipe em campo, seja por meio de arrancadas com um jogador só ou por meio da troca de passes (algo nem sempre facilitado pela inteligência artificial limitada), como também procura conferir ao game um pouco mais de realismo.



Imagem 09: Imagem do *gameplay* de *International Soccer* para o Atari 2600.

Alguns anos depois, seria lançado um dos games de futebol mais populares dos anos 1980 e que marcaria toda uma geração: *Goal!* (Jaleco, 1988). O jogo foi lançado para o NES primeiramente no

Japão¹⁵⁵ em 1988, chegando ao ocidente no ano seguinte. Em virtude de o NES possuir um hardware bem mais poderoso do que seus antecessores, foi possível implementar inúmeros recursos que seriam simplesmente impensáveis na geração anterior. *Goal!* foi um dos primeiros games de futebol a utilizar a visão isométrica¹⁵⁶, em que o campo não possui uma perspectiva totalmente lateral, nem tampouco inteiramente superior, mas se encontra levemente inclinado. O game também utiliza o sistema de câmera tanto em *vertical-scrolling* (rolagem vertical), em direção aos gols, como também em *side-scrolling* (rolagem lateral) em direção às laterais do campo, o que conferiu uma maior amplitude ao campo de jogo, permitindo uma distribuição mais bem setorizada dos jogadores dentro de campo. Assim como em *International Soccer* (e que se tornaria padrão em games de futebol até os dias de hoje), apenas o jogador que está com a bola pode ser controlado, cabendo à inteligência artificial a movimentação dos demais jogadores. Contudo, a presença de um número maior de jogadores em campo, aliada a uma inteligência artificial um pouco mais apurada do que a vista em *International Soccer*, tornou a movimentação dos jogadores um pouco mais natural. O fato de o controle do NES possuir dois botões (além do direcional), contra apenas um do Atari 2600, possibilitou a utilização de um botão para passes curtos e do outro para passes longos/chutes, o que deixou o *gameplay* mais diversificado, dando mais velocidade ao jogo e permitindo a criação de jogadas mais elaboradas, com passes curtos, lançamentos longos ou ainda correr com a bola. As regras do futebol apareceram no game de modo parcial, com a presença de tiros de meta, arremessos laterais e faltas (embora estas últimas não ocorram com tanta frequência), mas com a ausência de impedimentos. Uma novidade vista em *Goal!* foi a inclusão dos carrinhos, o que proporcionou ao defensor uma nova maneira de desarmar o adversário, o que exigia do atacante uma maior habilidade ao conduzir a bola. Afora isso, outro elemento que agradou em *Goal!* diz respeito às cenas não interativas. No intervalo do primeiro para o segundo tempo, por exemplo, é possível assistir uma cena com duas *cheerleaders* dançando para entreter o público¹⁵⁷. Ou então, após uma falta, o árbitro se aproximar do jogador e aplicar-lhe o cartão

¹⁵⁵ No Japão, o game foi lançado sob o nome de 燃えろ!!プロサッカー (*Moero!! Puro Sakkaa* ou *Burn!! Pro Soccer*).

¹⁵⁶ Nos videogames, a visão isométrica consiste de “*um posicionamento de câmera que simula um ambiente tridimensional em jogos 2D e enriquece a visualização de um mapa em 3D real [...] Normalmente, ele fica em uma posição inclinada, por volta de 30° em relação ao plano virtual horizontal no qual o ambiente do jogo está inserido, e aproximadamente a 45° de um plano vertical, que englobaria um lado de um objeto presente neste ambiente.*” (Equipe Baixaki, 2008, sem página)

¹⁵⁷ A apresentação de *cheerleaders* durante os intervalos não é algo tão comum no futebol, sendo um fenômeno muito mais frequente no contexto esportivo norte-americano (muito embora a Federação Paulista de Futebol já tenha recorrido à presença de *cheerleaders* em jogos do Campeonato Paulista). A suposta razão para a inclusão de *cheerleaders* no game foi para aumentar a aceitação de *Goal!*, um game japonês, no mercado norte-americano.

amarelo. Mas a cena mais lembrada pelos fãs de *Goal!* ocorre após a marcação de um gol, em que a imagem corta para o jogador correndo com os braços levantados para comemorar.



Imagens 10: imagem de *Goal!* que mostra a dança das cheerleaders nos intervalos dos jogos.



Imagens 11: imagem de *Goal!* que mostra o árbitro aplicando o cartão amarelo em um jogador após uma falta.



Imagem 12: imagem de *Goal!* que mostra um jogador com o braço levantado durante a comemoração de um gol.

Goal! também apresenta quatro modos de jogo, outra novidade se comparada a *Pelé's Soccer* e *International Soccer*, que oferecem única e exclusivamente a opção de se disputar uma partida amistosa. No caso de *Goal!*, o game possui os modos *World Cup* (“Copa do Mundo”), *Tournament* (“Torneio”), *Shoot (competition)* (“Chute [competição]”) e *VS.* (algo como “Jogador vs. Jogador”). De todos eles, o modo *VS.* é o que remonta às partidas amistosas dos games da geração anterior, em que dois amigos se juntam e se enfrentam em partidas um contra um. Já no modo *Shoot (competition)*, o fã deve escolher um dentre três jogadores disponibilizados pelo game e, com ele, realizar uma competição de chutes a gol. O modo *Tournament* apresenta um pequeno torneio no estilo “mata-mata”, em que o jogador escolhe uma equipe e deve derrotar as outras em partidas eliminatórias até conquistar a taça. No entanto, o modo *World Cup* é a grande “cereja do bolo” em *Goal!*. Nele, o jogador tem a oportunidade de disputar uma Copa do Mundo, podendo escolher uma entre 16 seleções, sendo que boa parte delas havia participado da Copa do Mundo do México em 1986¹⁵⁸: Argentina, Holanda, Dinamarca, EUA, Inglaterra, Itália, Japão, França, Brasil, Espanha, Argélia, URSS, Alemanha Ocidental, Polônia, Bélgica e Uruguai. Na primeira fase, elas estão divididas em quatro grupos com quatro equipes cada. A equipe controlada pelo jogador enfrenta as outras três seleções do grupo e deverá, ao final destes confrontos, terminar entre os dois primeiros colocados para avançar para a próxima fase. A segunda fase é disputada nos mesmos moldes da primeira, com outro grupo com quatro seleções e os dois primeiros avançando. A partir daí, o jogador deverá vencer a semifinal e a final a fim de vencer a Copa do Mundo. E é nesse modo de jogo que se manifestam algumas das diferenças mais notáveis com relação aos games da geração anterior. Inicialmente, em *Pelé's Soccer* e *International Soccer*, as equipes eram diferenciadas apenas por cores, as quais revestiam todo o corpo dos jogadores. Já em *Goal!*, a maior capacidade tecnológica do NES permitiu que as seleções passassem a ser identificadas por meio de seus uniformes, rompendo de vez com o conceito de “azul vs. laranja”. É bem verdade que a inclusão de uniformes deu-se de maneira ainda tímida, com apenas um uniforme por seleção, o que causava problemas durante as partidas entre duas equipes com cores de camisa iguais. Independentemente disso, *Goal!* foi um game extremamente avançado para a sua época, sendo ainda hoje lembrado com bastante carinho por todos os que o jogaram.

¹⁵⁸ Dentre as seleções disponíveis em *Goal!*, apenas três não disputaram a Copa do Mundo do México em 1986: Holanda, EUA e Japão



Imagem 13: imagem do *gameplay* de *Goal!*, mostrando uma partida entre Brasil (amarelo e marrom) e Itália (azul e preto).



Imagem 14: imagem de *Goal!*, mostrando o grupo C do modo *World Cup*, composto (de cima para baixo) por Brasil, Espanha, Argélia e URSS.

Outro game que gozou de enorme popularidade entre os jogadores brasileiros foi *Great Soccer* (Sega, 1987), conhecido no Brasil como *Super Futebol*¹⁵⁹ (Tec Toy, 1989), um dos jogos de lançamento do Master System no Brasil em 1989. O game em si não é considerado tão inovador, particularmente se comparado a outros jogos de sua geração, como é o caso de *Goal!*. Ao contrário deste último, *Super Futebol* possui apenas dois modos de jogo (quatro se considerados os modos para dois jogadores): *Soccer Game* (“Jogo de Futebol”) e *Penalty Kick Contest* (“Disputa de Pênaltis”). O modo *Soccer Game* permite que o jogador dispute uma partida amistosa contra uma equipe controlada pela inteligência artificial do jogo. A tela de seleção das equipes disponibiliza somente oito seleções (Brasil, Itália, Argentina, Japão, França, Grã-Bretanha, EUA e Alemanha Ocidental), simplesmente a metade das equipes disponíveis em *Goal!*. Um elemento interessante nessa tela e que agradou bastante é a possibilidade de ouvir um trecho dos hinos nacionais das respectivas seleções após serem selecionadas pelo jogador. *Super Futebol* possui uma perspectiva lateral, com um sistema de câmera em *side-scrolling* e *vertical-scrolling*, contendo cinco jogadores de linha em cada lado, além do goleiro. Os gráficos são discretos, mas permitem exibir as equipes devidamente uniformizadas, ainda que, no caso de algumas seleções, as cores escolhidas não condiziam com a realidade da época, como a Alemanha, cujos jogadores vestem uma camisa amarela no game, em oposição à tradicional camisa branca. As linhas demarcatórias do campo, como passou a ser padrão em games de futebol da época, também se fazem presentes em *Super Futebol*, bem como boa parte das regras do esporte, como arremessos laterais, tiros de meta e escanteios. Por alguma razão, entretanto, não foi possível incluir outras regras, como as faltas, algo que, embora não fosse um fator que contasse tanto naquela época, viria a impedir que o game proporcionasse uma experiência mais completa. Por outro lado, o modo *Penalty Kick Contest* é um dos elementos mais populares do game. Como o nome sugere, essa opção permite que o jogador participe de uma disputa de pênaltis contra um amigo ou contra uma equipe controlada pela inteligência artificial. Nesse caso, o sistema de câmera muda por completo: a perspectiva agora passa a ser traseira, proporcionando ao jogador uma visão frontal do gol, do goleiro e do cobrador do pênalti. Além disso, a câmera não apresenta nenhum tipo de rolagem, seja em *side-scrolling*, seja em *vertical-scrolling*, mantendo-se fixa durante toda a disputa. No modo *Penalty Kick Contest*, o jogador escolhe uma seleção nos mesmos moldes do modo *Soccer Game*, sendo então redirecionado para a tela de disputa de pênaltis. Não há nenhuma opção que permita ao jogador escolher entre cobrar o pênalti ou tentar defendê-lo primeiro; o jogador sempre iniciará a série de

¹⁵⁹ *Super Futebol* pode ser encontrado em algumas das listas de Top 10 mostradas no item 5.2.1.

cobranças de pênalti controlando o batedor. Para realizar a cobrança, o jogador deve utilizar o botão direcional para escolher em qual canto pretende chutar a bola. Após efetuar a sua cobrança, o jogador passa à função de goleiro, devendo, portanto, impedir que o adversário marque o gol. O comando a ser executado para controlar o goleiro funciona da mesma maneira daquela utilizada para realizar a cobrança do pênalti, bastando pressionar o botão direcional para determinar a direção em que o goleiro deve saltar. A oportunidade de disputar uma partida de pênaltis (ou campeonatos de pênaltis entre amigos) foi um dos elementos fundamentais para o sucesso de *Super Futebol*, visto que esse tipo de modo de jogo ainda não era muito comum em jogos dessa época. Em partidas entre amigos, era bastante comum vê-los tentando encobrir os controles a fim que o amigo não pudesse ver para qual lado pretendiam direcionar a cobrança/goleiro, em uma prática que persiste até em games mais modernos. Mas talvez o principal fator para a popularidade do game no Brasil tenha sido, mais uma vez, a estratégia de marketing agressiva da Tec Toy (ver itens 5.2, 5.2.1 e 5.2.2). A empresa sempre teve uma atitude bastante assertiva na hora de apresentar seus produtos, com propagandas de seus consoles e jogos espalhadas por TVs, revistas e jornais. No caso de *Super Futebol*, o exemplo mais emblemático nesse sentido se deu com a propaganda do Master System e do game *Super Futebol* na novela *Tieta* (Globo, 1989), uma das produções de maior sucesso da história da televisão brasileira, exibida entre 1989 e 1990. Em um dos capítulos, os personagens Osnar (José Mayer) e Gladstone (Paulo José), incentivados por Peto (Danton Melo), decidem disputar uma partida de *Super Futebol* para ver quem beijaria a personagem Carmosina (Arlete Salles). Na cena em questão, é possível observar uma pequena demonstração dos dois modos de jogo presentes em *Super Futebol*: na primeira parte da cena, vê-se Osnar e Gladstone jogando uma partida amistosa entre Brasil e Itália no modo *Soccer Game*; após o empate no tempo regulamentar, tem início a demonstração do modo *Penalty Kick Contest*, ou seja, a disputa de pênaltis entre ambos, da qual Osnar saiu vencedor, mas não seria desta vez que ele receberia o beijo de Carmosina¹⁶⁰. Uma propaganda em uma novela de tal envergadura e que foi veiculada em horário nobre na maior emissora de televisão do país vem a demonstrar a grande ousadia da Tec Toy em promover seus produtos, algo que acabaria por levar *Super Futebol* a ser um dos jogos para Master System mais vendidos no Brasil.

¹⁶⁰ A referida cena encontra-se disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=GYQjYtqFibY>



Imagem 15: imagem do modo *Soccer Game* de *Super Futebol*, mostrando uma partida entre Alemanha Ocidental (amarelo e preto) e França (azul e branco).



Imagem 16: imagem do modo *Penalty Kick Contest* de *Super Futebol*, mostrando uma disputa de pênaltis entre Argentina e Grã-Bretanha.

Um game que nem todos se recordam, mas que possui grande importância para o cenário de games de futebol no Brasil foi *Futebol*¹⁶¹ (Milmar, 1991). Em aspectos como gráficos ou *gameplay*, o jogo não trouxe lá grandes novidades, mantendo-se relativamente em pé de igualdade com seus contemporâneos. Como em *Super Futebol*, o game apresenta um sistema de câmera com visão lateral em *side-scrolling*, realizando a rolagem da tela para a esquerda ou para a direita de acordo com o local onde se desenvolve a jogada. O *gameplay* visto no game parece um pouco “arrastado”, o que imprime às partidas um ritmo bem mais vagaroso do que em outros games, passando a impressão de que tanto a bola quanto os jogadores se movem em câmera lenta. No que concerne à simulação das regras, *Futebol da Milmar* segue exatamente a abordagem vista em *Super Futebol*, com a presença de tiros de meta, escanteios e arremessos laterais, mas sem impedimentos e faltas. As equipes estão divididas em onze jogadores, como no futebol real, muito embora somente três jogadores de linha por equipe são exibidos simultaneamente na tela, muito provavelmente em função da limitação tecnológica da época. Uma adição bastante interessante e útil para o *gameplay* é a inclusão de um pequeno “mapa” do campo de jogo, situado na parte inferior da tela, que possibilita ao jogador visualizar o posicionamento da bola e dos jogadores de sua equipe em tempo real, o que contribui para que o jogador possa se orientar dentro de campo e poder preparar melhor seus movimentos. Outro elemento interessante verificado no game é que, a exemplo do que ocorre em *Goal!*, o intervalo do jogo conta com uma apresentação de *cheerleaders*¹⁶², com a diferença residindo no fato de que, em *Futebol da Milmar*, há uma garota a mais realizando o seu show. Um último aspecto observado no game, e que também existe em *Super Futebol*, é a existência da disputa de pênaltis caso a partida termine empatada. Contudo, essa disputa se dá de uma forma ligeiramente diferente da que ocorre em *Super Futebol*, em especial no que diz respeito à câmera. Ao contrário daquele, em que há uma total alteração na perspectiva da câmera, em *Futebol da Milmar* a visão lateral existente durante a partida é mantida na disputa de pênaltis.

¹⁶¹ Para evitar maiores confusões com o já citado *Futebol* do Telejogo, a partir de agora o game será citado no texto como *Futebol da Milmar*.

¹⁶² Ao contrário de *Goal!*, *Futebol* é uma versão localizada de *Ultimate League Soccer*, um game norte-americano, o qual, possivelmente por ser este um forte elemento cultural dos EUA, decidiu utilizar a apresentação de *cheerleaders* no jogo.



Imagem 17: imagem de *Futebol da Milmar*, mostrando a dança de três *cheerleaders* durante o intervalo de uma partida.

Com tantos elementos semelhantes a outros games de sua época, poder-se-ia pensar que *Futebol da Milmar* seria apenas mais um entre tantos games de futebol disponíveis no mercado. Mas o grande trunfo do jogo, e provável motivo para o sucesso do game no Brasil, consiste em seu conteúdo voltado exclusivamente para o público brasileiro. O game possui oito equipes disponíveis para serem escolhidas pelo jogador. No entanto, diferentemente de games como *Goal!* ou *Super Futebol*, que contam apenas com seleções nacionais, *Futebol da Milmar* apresenta oito clubes brasileiros: Internacional, Flamengo, São Paulo, Vasco da Gama, Corinthians, Palmeiras, Fluminense e Santos. Além disso, todo o texto presente no jogo está em português, fator este capaz de chamar a atenção de qualquer jogador, uma vez que isso não era tão comum naquele período (ver item 5.2.1). Ainda que houvesse uma grande variedade de opções de games de futebol para as mais diversas plataformas, poder jogar um game de futebol com o seu time de coração carregava consigo um grande poder de sedução que nenhum outro game da época era capaz de igualar, o que, de certa forma, torna *Futebol da Milmar* um game especial. É bem verdade que o game é uma versão localizada do game *Ultimate League Soccer* (C&S/American Video, 1991), o qual por sua vez, é um jogo não licenciado pela Nintendo, algo que, na prática, faz com que sejam considerados jogos não oficiais. Esse detalhe, porém, não tira a importância que o game teve para o mercado nacional. Afinal, trata-se do primeiro game de

futebol, oficial ou não, a ter uma versão localizada especificamente para o Brasil, com textos em português, bem como a presença de times brasileiros.



Imagem 18: imagem do menu principal de *Futebol da Milmar*, mostrando oito clubes brasileiros e textos em português (exceto para o termo *Experience*).



Imagem 19: imagem do *gameplay* de *Futebol da Milmar*, mostrando uma partida entre Flamengo e Fluminense.

Embora tanto o NES quanto o Master System tenham tido alguns games de futebol que fizeram sucesso entre os jogadores brasileiros, seria somente com seus sucessores Super Nintendo e Mega Drive que surgiriam dois dos maiores games de futebol já desenvolvidos e que dariam origem à grande rivalidade entre franquias de futebol que se vê nos dias de hoje. Em 1993, era lançado para o Mega Drive um dos jogos que viriam a revolucionar os games de futebol: *Fifa International Soccer* (Electronic Arts, 1993). O maior poderio tecnológico do Mega Drive em relação ao NES e ao Master System permitiu a inserção de uma série de recursos que não se viam em games de futebol para aqueles consoles. Um primeiro elemento nesse sentido foi a inclusão de uma versão do game em diferentes idiomas, conforme foi mencionado no capítulo 3. Durante a era NES/Master System, os games costumavam ser lançados em versões monolíngues, mesmo em versões localizadas; nestes casos, o idioma original era geralmente substituído pelo idioma de chegada, como era comum com games japoneses localizados para o mercado ocidental, em que o japonês cedia lugar ao inglês. *Fifa International Soccer* foi lançado em uma época em que games com versões multilíngues (normalmente em alemão, espanhol, francês e italiano) passavam a se tornar uma tendência na indústria dos videogames, motivo pelo qual o game oferecia ao jogador a opção de jogar o game em alemão, espanhol e francês, além da versão original em inglês (ver imagem 20), podendo-se alterar o idioma a

qualquer momento por meio de um comando presente no menu. Outro recurso que chamou a atenção foi o grande número de equipes disponíveis. Já no clima da Copa do Mundo de 1994 nos EUA, *Fifa International Soccer* apresentou um total de 48 seleções nacionais, número três vezes maior do que em *Goal!* e simplesmente seis vezes maior do que em *Super Futebol*. Esse foi um elemento que se mostrou bastante atraente para os jogadores, uma vez que o game não se restringiu às seleções mais tradicionais como em outros jogos; pelo contrário, *Fifa International Soccer* disponibilizou equipes que costumavam ser ignoradas até então, como Israel, Qatar, Costa do Marfim e Luxemburgo, entre outras. No quesito posicionamento da câmera, *Fifa International Soccer* segue o exemplo de *Goal!* e também utiliza a visão isométrica, mas, com uma maior capacidade técnica e gráfica, esse tipo de câmera aumentou a sensação de realismo no game, na medida em que “a visão diagonal dá a impressão que se assiste uma partida de verdade pela TV. Só falta o narrador” (Ação Games, 1994, núm. 53, p. 24). Esse realismo também se estendeu à fisionomia dos jogadores, com um nível de detalhamento impressionante para a época. Aqui, os jogadores já possuem um aspecto mais humano do que em jogos da geração anterior, em que muitos consideravam sua aparência como sendo semelhante a bonecos. Outro aspecto interessante diz respeito aos uniformes das seleções. Pela primeira vez, um game de futebol apresenta dois uniformes por seleção, um uniforme de mandante (principal) e outro de visitante (reserva). Essa foi uma adição muito bem-vinda, pois, em outros games, havia equipes que compartilhavam a mesma cor de uniforme (como as camisas amarelas de Brasil e Alemanha em *Super Futebol*), algo que dificultava, por exemplo, identificar se o jogador para quem pretendia-se fazer um passe pertence ao meu time ou ao adversário. Em *Fifa International Soccer*, sempre que há coincidência de cores, o próprio jogo se encarrega de selecionar o uniforme alternativo para a equipe visitante. Em outras palavras, quando o jogador escolhe a Itália como o Time 1 (ver imagem 20) e a França como o Time 2, em função de ambas as equipes utilizarem camisas e meias azuis e calções brancos, o game se incumbem de alterar o uniforme do Time 2 (neste caso, a França) para a sua versão reserva, em que as cores da camisa, calção e meias se invertem.



Imagem 20: imagem do menu principal de *Fifa International Soccer*. Nele, o jogador pode alterar o idioma (*Language*), além de escolher a seleção com a qual quer jogar (*Team 1*) e o adversário que gostaria de enfrentar (*Team 2*).



Imagem 21: imagem do *gameplay* de *Fifa International Soccer*, mostrando uma partida entre Portugal (de vermelho e verde) e Dinamarca (de branco e vermelho).

Um recurso bastante inovador em *Fifa International Soccer* foi a inclusão de torcedores no estádio. Esse era um elemento para o qual não se prestava muito a atenção à época, mas que contribuiu ainda mais para aumentar a sensação de imersão e realismo que o game trouxe consigo. Assim como os jogadores, os torcedores também receberam todo um trabalho especial no aspecto gráfico, o que lhes propiciou uma fisionomia também humana. Pode-se ver também que a torcida não age como uma mera espectadora da partida, sendo possível observar nas arquibancadas os mais variados tipos de reações, como torcedores se levantando, tremulando bandeiras, erguendo os braços, dentre outras ações. Aliado a um excelente trabalho de efeitos sonoros, em que se escutam torcedores vaiando, entoando cânticos e, principalmente, comemorando os gols, a presença da torcida em *Fifa International Soccer*, mostrou-se muito mais do que um elemento decorativo, mas sim, uma tentativa de trazer toda aquela aura de um estádio de futebol para dentro dos videogames.

Uma diferença que se viu em *Fifa International Soccer* diz respeito aos seus modos de jogo. O game possui, ao todo, quatro modos de jogo, que oferecem uma ampla gama de opções de torneios. O modo *Exhibition* (“Exibição”) é o mais comum e possibilita que o jogador dispute uma partida amistosa. Já o modo *Tournament* (“Torneio”) traz a também tradicional disputa de uma Copa do Mundo, em que o jogador deve primeiro enfrentar uma fase de grupos para, em se classificando,

disputar a fase final em partidas de caráter eliminatório. O modo *Playoffs* (algo como “Eliminatórias”) é um torneio de tiro curto em que as partidas são eliminatórias, com o vencedor do confronto avançando para a próxima fase e o perdedor sendo conseqüentemente eliminado. Por fim, o modo *League* (“Liga”) é aquele que apresenta o torneio mais longo, em que as equipes jogam entre si e quem somar mais pontos após todos os confrontos conquista o campeonato. Ao contrário de games como *Super Futebol*, em *Fifa International Soccer* o jogador tem à sua disposição inúmeras opções de jogo, podendo escolher entre partidas ou torneios rápidos (modos *Exhibition* e *Playoffs*) ou campeonatos mais longos e com um nível de desafio mais alto (*Tournament* e *League*).



Imagem 22: imagem do modo *Playoffs* de *Fifa International Soccer*.

Division Groupings

Team Name	G	W	L	D	P
Group A					
Turkey	1	0	0	1	1
Italy	1	0	0	1	1
1 Holland	0	0	0	0	0
Germany	0	0	0	0	0
Group B					
Brazil	0	0	0	0	0
Iraq	0	0	0	0	0
Ivory Coast	0	0	0	0	0
Japan	0	0	0	0	0
Group C					
China	1	0	0	1	1
Israel	1	0	0	1	1
Switzerland	1	0	0	1	1
Qatar	1	0	0	1	1

D PAD-Scroll Up or Down

Imagem 23: imagem do modo *Tournament* de *Fifa International Soccer*.

Fifa International Soccer também diferiu de outros games contemporâneos pela grande quantidade de opções táticas que oferece. Em games como *Futebol da Milmar*, era possível escolher a formação tática da equipe antes do início da partida. Porém, essas escolhas se limitavam basicamente a três formações, além de não permitir configurá-las. Em *Fifa International Soccer*, as opções de configuração de esquemas táticos são bem mais completas, permitindo que sejam definidos diversos aspectos sobre como a equipe deveria se posicionar dentro de campo. A primeira dessas opções se encontra no comando *Team Coverage* (“Cobertura da Equipe”), a qual permite determinar o modo como a equipe deve ocupar os setores do campo. Esse comando oferece a possibilidade de configurar a região do campo em que a defesa, o meio de campo e o ataque devem se concentrar. Tal elemento proporcionou uma nova dinâmica à partida, na medida em que se podia determinar, por exemplo, que os jogadores do meio de campo se posicionassem em um setor do campo mais próximo da defesa, a fim de protegê-la, ou então, mais próximo ao ataque, com vistas a aumentar o poder de fogo da equipe. Outro comando interessante que o game oferece é o *Team Strategy* (“Estratégia da Equipe”), que permite definir a vocação, o modo como a equipe irá se portar durante a partida. Dentre as opções oferecidas, pode-se configurar a equipe para ser mais defensiva, tanto em um nível mais leve (*Defend*) como em um nível total em que todos os onze jogadores da equipe permanecerão atrás do círculo central (*All Out Defend*); também é possível definir a equipe para realizar lançamentos longos entre a

defesa e o ataque, sem necessariamente passar pelo meio de campo (*Long Ball*); e, para os mais corajosos, existe a opção de configurar a equipe para adotar uma postura mais ofensiva, buscando o ataque o tempo inteiro (*Attack*). Um último comando nesse sentido gira em torno do tradicional *Team Formation* (“Formação da Equipe”), em que pode ser definido o esquema tático propriamente dito. Este é o comando mais comumente encontrado em outros games de futebol, em que é possível escolher o número de defensores, meio-campistas e atacantes com o qual a equipe entrará. A única diferença em relação a outros jogos é que, ademais dos conhecidos 4-3-3¹⁶³, 4-4-2 e 4-2-4, há também a presença de esquemas táticos famosos do início dos anos 1990, como o 3-5-2 ou o *Sweeper* (“Líbero”), em que um defensor é posicionado entre o goleiro e a última linha de defesa. Esse tipo de abordagem acabaria por elevar os games de futebol a um novo patamar, fazendo com que o jogador, ao invés de pensar apenas em jogar uma partida, passasse a ter uma visão mais abrangente sobre o jogo, tendo que analisar a partida como um todo, para então, definir a maneira que sua equipe deve jogar, de acordo com os desafios e circunstâncias com as quais tem que lidar, como se fora um treinador.

De fato, *Fifa International Soccer* foi um game extremamente inovador. Desde o princípio, a grande premissa do game seria o de levar o conceito de “simulação” ao nível máximo, buscando retratar da maneira mais realista e verossímil todo o ambiente que envolve uma partida de futebol, sendo esta a premissa da série para a suas edições seguintes. Contando com a licença e chancela da entidade máxima que comanda o futebol, *Fifa Soccer 95* (Electronic Arts, 1994) viu o número de seleções disponíveis no game crescer de 48 para 58 seleções, além de outras 5 seleções continentais. Mas o elemento mais impactante desta edição seria o licenciamento e inclusão de 7 ligas nacionais de clubes, o que deu ao jogador a oportunidade de jogar com clubes da Inglaterra, França, Alemanha, Itália, Holanda, Espanha e Brasil (Internacional, Palmeiras, Corinthians, Santos, São Paulo, Flamengo, Vasco da Gama, Fluminense, Botafogo, Portuguesa, Guarani, Ponte Preta, Bragantino, Ferroviária, América-RJ e Bangu), além de uma liga norte-americana, a qual possuía apenas nomes genéricos de cidades de EUA, Canadá e México. Contabilizando clubes, seleções e seleções continentais, a série saltou das 48 seleções de *Fifa International Soccer* para simplesmente 217 equipes, cobrindo com isso as principais ligas internacionais, o que possibilitou ao público de diversas partes do mundo a oportunidade de jogar com seus times do coração. Ademais, levando-se em consideração que *Futebol da Milmar* foi um game não licenciado pela Nintendo, pode-se dizer que *Fifa Soccer 95* foi a primeira versão oficial de um game de futebol a contar com clubes brasileiros.

¹⁶³ No jargão futebolístico, esses números indicam, pela ordem, o número de jogadores de defesa, meio de campo e ataque que farão parte da equipe titular. No caso em questão, o esquema 4-3-3 indica que a equipe iniciará a partida com quatro defensores, três meio-campistas e três atacantes.



Imagem 24: imagem do *gameplay* de *Fifa Soccer 95*, mostrando uma partida entre São Paulo e Santos.

Apesar de obter o licenciamento de vários clubes e ligas internacionais, política esta que seria expandida nas edições subsequentes, os jogadores ainda apresentavam nomes fictícios - como o atacante brasileiro Janco Tianno, o zagueiro italiano Dino Capirossi e o também zagueiro argentino Don Alejandro - bem como os uniformes possuíam um design bastante genérico, ainda que procurassem manter as cores reais das equipes. O primeiro problema seria resolvido logo na versão seguinte do game, *Fifa Soccer 96*. Após chegar a um acordo com a *Fifpro*, associação que representa os jogadores de futebol profissionais, foi possível utilizar os nomes reais dos jogadores no game (Barboni, 2013, sem página). Na versão para Playstation de *Fifa Soccer 96*, a tecnologia permitiu a inclusão de alguns elementos novos, como, por exemplo, a narração do jogo. Nas versão para Mega Drive, esse recurso se limitava ao grito de gol, liberado mediante o apertar de um botão, algo que foi ampliado na versão para o console da Sony, com a gravação de algumas frases descrevendo certos tipos de jogadas realizadas por jornalistas esportivos. A versão para Playstation também marcaria o fim da visão isométrica na série (mantida nos games para Mega Drive até a edição de 1998), passando a adotar um sistema de câmera com perspectiva lateral levemente afastada do campo, em uma tentativa de simular o mesmo ângulo de câmera verificado em uma cabine de transmissão da partida diretamente do estádio.

Já em posse da autorização para utilizar os nomes de clubes e jogadores nos games da franquia, a política de licenciamentos da franquia seguiria a todo vapor em outras frentes. A série passou a

licenciar músicas como parte da trilha sonora da série, sendo reproduzidas tanto durante a navegação pelos menus como em clipes de animação com cenas do jogo, em especial nas cenas de introdução do game. Esse recurso viria gerar algumas das mais clássicas cenas de abertura de um game, como a épica introdução de *Fifa: Road to World Cup 98* (Electronic Arts, 1997) com a música *Song 2*, da banda inglesa Blur¹⁶⁴, e a não menos animada cena de abertura de *Fifa Football 2002* (Electronic Arts, 2001), que contou com a música *19-2000* da banda virtual inglesa Gorillaz¹⁶⁵. Com relação aos uniformes, sempre foi desejo da Electronic Arts incluir as camisas reais das equipes, com os devidos logotipos de patrocinadores e fornecedoras de material esportivo. Os primeiros uniformes licenciados a figurarem em um game da série foi em *Fifa 2000* (Electronic Arts, 1999), após a Electronic Arts obter o licenciamento da *Major League Soccer* (Barboni, 2013, sem página), a liga norte-americana de futebol profissional, iniciada em 1996. Mas seria somente na edição seguinte, *Fifa 2001* (Electronic Arts, 1999), que os uniformes das equipes apareceriam totalmente licenciados, tornando-se, a partir de então, itens obrigatórios em todos os games da série (Barboni, 2013, sem página), fechando-se, assim, o ciclo de licenciamentos de modo a entregar uma simulação cada vez mais próxima do futebol real.

Atualmente a série *Fifa Soccer* é uma das franquias mais bem sucedidas não apenas de games de futebol, mas também de toda a indústria dos videogames. Segundo dados do site *VGChartz*, a edição mais recente da franquia, *Fifa 15* (Electronic Arts, 2014), já vendeu 16 milhões de cópias em todo o mundo, o que só vem a demonstrar a grande popularidade que a série desfruta entre jogadores (VGChartz, 2006-2015, sem página). Essa popularidade também se reflete no Brasil, em que *Fifa 14* (Electronic Arts, 2014) e *Fifa 15* foram, nesta ordem, os jogos mais vendidos no mercado nacional no ano de 2014 (UOL Jogos, 2015, sem página). Mas, logo abaixo, ambos veriam-se acossados pelo grande rival *Pro Evolution Soccer 2014* (Konami, 2013), uma rivalidade cujas origens remontam ao meio dos anos 1990.

Em 11 de novembro de 1994, era lançado no Japão o game *International Superstar Soccer*¹⁶⁶ (Konami, 1994), desenvolvido pela subsidiária da Konami em Osaka. Logo no início, já podia-se perceber que o game não pretendia ser apenas mais um no mercado, mas que estava disposto a brigar pelos primeiros lugares na preferência dos jogadores, àquela altura já ocupada por *Fifa International Soccer*. Pelas revistas especializadas da época, já se tinha noção de que daí poderia surgir uma grande

¹⁶⁴ A referida cena encontra-se disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=xN0fLiun-bY>

¹⁶⁵ A referida cena encontra-se disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=SRDh4ti7YAE>

¹⁶⁶ No Japão, o game foi lançado com o título de 実況ワールドサッカーパーフェクトイレブン (*Jikkyou Waarudo Sakkaa Paafekuto Ireben - Live World Soccer: Perfect Eleven*).

rivalidade, como demonstra o trecho de uma matéria da revista *Supergame Power* de maio de 1995 sobre o lançamento de *International Superstar Soccer* no ocidente:

A Konami está lançando este novo game esperando ter sucesso para disputar com EA Sports Fifa International Soccer, considerado um dos melhores do gênero. Não podendo evitar comparações, ISS desafia o rival e não fica muito para trás pois a Konami se enquadra na lista dos bons jogos de futebol (Supergame Power, 1995, núm. 14, p. 57, grifos originais)

Com efeito, o lançamento de *International Superstar Soccer* trouxe consigo uma proposta diferente daquela apregoada pela série *Fifa*, que consiste em levar a simulação de uma partida de futebol nos videogames ao nível da perfeição e do realismo. Já em *International Superstar Soccer*, priorizou-se mais o aspecto da diversão em detrimento da simulação, o que acabou por deixar o *gameplay* mais simples e fluido. Obviamente que, em função disso, esse enfoque poderia vir a gerar jogadas pouco comuns em uma partida de futebol real, como, por exemplo, um jogador “abaixar a cabeça” e sair correndo com a bola em alta velocidade ao longo do campo ou ainda um jogador chutar a bola em direção ao gol da linha lateral e correr para a área para fazer o gol no rebote do goleiro. Embora possa parecer inverossímil sob o ponto de vista da simulação, tal estilo de *gameplay* tornou as partidas mais rápidas e dinâmicas, algo que agradou muito os jogadores, em especial aqueles que consideravam *Fifa International Soccer* um jogo mais difícil. O game possui uma câmera com perspectiva lateral com visão em *side-scrolling*, mas que, diferente de outros games, dava a impressão de possuir dimensões bem maiores e mais largas. Em *International Superstar Soccer* era possível ouvir a narração do gol, como em *Fifa Soccer 95*. Neste último, todavia, esse recurso era ativado ao pressionar um botão no controle e mostrava apenas o grito de gol, o qual seria mantido enquanto o botão permanecesse pressionado. No caso de *International Superstar Soccer*, a voz era pré-gravada, mas, talvez por isso, apresentava um pouco mais de variação. Ao todo, havia três frases diferentes e que sempre eram ativadas instantaneamente no momento do gol: a primeira delas era o tradicional e prolongado grito de *Gooooooooaaaaaalllllllll*; já a segunda delas dava dois gritos de gol mais breves, imediatamente sucedidos por um brado mais longo, algo como *Goal, Goal, Gooooooooaaaaaalllllllll*; por fim, o terceiro seria aquele que, provavelmente, se tornaria o grito mais clássico entre os fãs da série, com um primeiro grito da palavra inglesa *Yes*, seguido do brado mais prolongado, culminando em *Yeeeeesssss, Gooooooooaaaaaalllllllll*. Assim, como em *Fifa International Soccer*, os jogadores de *International Superstar Soccer* também possuía nomes genéricos, algo que ainda atormenta a série de futebol da

Konami nos dias de hoje. Mas, nesse caso, esses nomes genéricos acabariam por entrar para o “folclore” do game, vindo a se transformar em verdadeiros ícones entre os fãs. Talvez o principal exemplo nesse sentido seja o atacante brasileiro Allejo. Esse nome fictício era utilizado basicamente como um substituto para o nome Bebeto, então atacante da seleção brasileira. Com o passar do tempo, no entanto, Allejo acabaria ganhando “vida própria”, convertendo-se no principal “ídolo” de todos os amantes do game no Brasil. Atualmente, Allejo é considerado uma “lenda”, sendo motivo de inúmeras homenagens na internet; sua fama atingiu tal ponto que a própria Konami entrou na brincadeira, decidindo torná-lo parte de *Pro Evolution Soccer 2014* (Konami, 2013) e *Pro Evolution Soccer 2015* (Konami, 2014).



Imagem 25: imagem do *gameplay* de *International Superstar Soccer*, mostrando o atacante brasileiro Allejo (com a bola)

A parte gráfica do game também impressionou bastante, em especial pela fisionomia dos jogadores, 20 por cento maiores do que em outros games do gênero (Supergame Power, 1995, núm. 14, p. 57). Em alguns casos, pode-se, inclusive, observar diferenças aparentes no que tange aos traços de alguns deles, baseando-se, principalmente, em jogadores que disputaram a Copa do Mundo de 1994 nos EUA. A seleção da Itália, por exemplo, possui um atacante com um rabo de cavalo, enquanto que o outro possui cabelos grisalhos, referências mais do que claras a Roberto Baggio e Fabrizio Ravanelli,

atacantes da *Azzurra*¹⁶⁷ nos anos 1990. Já a seleção da Colômbia possui um meio-campista loiro com uma vasta cabeleira, característica clássica do meia-atacante Carlos Valderrama. Esse foi um elemento que cativou os jogadores, pois, em outros games de futebol (inclusive *Fifa International Soccer*), os jogadores possuíam uma aparência comum, sem nenhum traço que os distinguisse. Poder ver jogadores diferente e, principalmente, baseados em jogadores reais, converteu-se em um aspecto bastante chamativo, algo que atraiu muitos jogadores a *International Superstar Soccer*.



Imagem 26: imagem do *gameplay* de *International Superstar Soccer*, em que é possível observar o maior tamanho dos jogadores em relação a outros games, bem como a fisionomia dos jogadores Galfano (Itália) e Murillo (Colômbia) inspirados em Roberto Baggio e Carlos Valderrama, respectivamente.

Outro ponto bastante elogiado em *International Superstar Soccer* foram os modos de jogo. É fato que alguns desses modos também já marcaram presenças em outros games, como são os casos de *Open Game* (literalmente “Jogo Aberto”), que permite disputar de uma partida amistosa, *Penalty Kick*, o qual, como o próprio nome diz, possibilita iniciar uma disputa de pênaltis, e *International Cup* (“Copa Internacional”), torneio entre 16 seleções em que cada partida é eliminatória, com o vencedor avançando para a fase seguinte, nos moldes do que ocorre no modo *Playoffs* de *Fifa International Soccer*. Mas seriam os outros três modos de jogo os que mais conquistariam os jogadores. O modo

¹⁶⁷ Apelido pelo qual é conhecida a seleção italiana.

Training permite que o jogador participe de uma série de treinamentos para aperfeiçoar suas habilidades. Neste modo, o jogador pode treinar fundamentos como drible, passe, chute a gol, defesa e escanteio em quatro níveis diferentes, sendo que, quanto maior for o nível, mais difíceis serão os desafios. Já o modo *World Series* (“Série Mundial”) é possivelmente o modo mais desafiador do game. Nele, as 24 seleções que compõem o game são unidas em uma grande liga, em que todas jogam contra todas em sistema de pontos corridos: quem fizer mais pontos ao final de todos os confrontos será o campeão. Contudo, nesse modo, tais partidas não podem terminar empatadas, devendo-se sempre apontar um vencedor. Assim, quando o tempo regulamentar se esgotar e a partida terminar em empate, a decisão do vencedor da partida se dará mediante a cobrança de pênaltis. Mas talvez o modo mais original e que provavelmente agradou aos jogadores foi o modo *Scenario* (“Cenário”). Como o nome sugere, o game disponibiliza um dado cenário de partida e determina as condições para que o jogador supere o desafio, em que, geralmente, estes cenários decorrem de situações adversas que o jogador deve reverter. A imagem 27 mostra um cenário em que Bulgária e França empatam por 1 a 1 e o tempo regulamentar já está esgotado, estando o jogo no período dos acréscimos. A descrição do cenário declara que a Bulgária precisa vencer para se classificar, enquanto que aos franceses bastava o empate. Dessa forma, as condições para se vencer este cenário é que o jogador deve controlar a Bulgária e deverá marcar um gol no pouco tempo que ainda resta de jogo. O mais interessante do modo *Scenario* é que ele foi baseado em partidas reais da Copa do Mundo de 1994 e das Eliminatórias para o mesmo torneio. O contexto do cenário descrito na imagem 27 faz referência à partida entre França e Bulgária, realizada no estádio *Parc des Princes* (“Parque dos Príncipes”) em Paris, válida pela última rodada das Eliminatórias Europeias para a Copa do Mundo de 1994. O jogo estava empatado em 1x1, resultado que classificaria a França para a Copa do Mundo e eliminaria os búlgaros. Porém, a Bulgária anotou um gol nos acréscimos, o que lhes garantiu a vitória por 2x1 e a consequente classificação para o Mundial, deixando os *Bleus*¹⁶⁸ de fora.

¹⁶⁸ Apelido pelo qual é conhecida a seleção francesa.



Imagem 27: imagem do modo *Scenario* de *International Superstar Soccer*, mostrando a descrição do cenário entre Bulgária e França e as condições que devem ser cumpridas pelo jogador para vencê-lo.

O enorme sucesso obtido por *International Superstar Soccer* levaria ao lançamento de seu sucessor, *International Superstar Soccer Deluxe* (Konami, 1995), alguns meses depois. O game basicamente manteve os mesmos preceitos da versão original, fazendo leves aprimoramentos no *gameplay*, com a introdução, por exemplo, de novos dribles, e nos modos de jogo, com a inclusão dos modos *Short League* (“Liga Curta”) e *Short Tournament* (“Torneio Curto”), que permitiam ao jogador disputar campeonatos rápidos (Barros, 2014, núm.21, p. 16). Além disso, o número de equipes também foi aumentado, passando de 26 para 36 seleções (Brasil, Argentina, Colômbia, México, EUA, Uruguai, Japão, Turquia, Coreia do Sul, Camarões, Nigéria, Marrocos, Romênia, Rússia, Bulgária, Suíça, Croácia, Grécia, Suécia, República Tcheca, Dinamarca, Áustria, Bélgica, Polônia, França, Holanda, Noruega, Espanha, Irlanda, Portugal, Inglaterra, Alemanha, Itália, País de Gales, Escócia e Irlanda do Norte). Um detalhe curioso sobre *International Superstar Soccer Deluxe* é que, no Brasil, sua popularidade foi tão grande que acabou motivando a criação de uma versão modificada não oficial do game com clubes brasileiros, chamada de *Futebol Brasileiro '96*, tal qual já ocorrera com *Futebol da Milmar*.



Imagem 28: imagem do *gameplay* de *International Superstar Soccer Deluxe*, mostrando uma partida entre Suécia e México.



Imagem 29: imagem da tela de seleção de *Futebol Brasileiro '96*, versão modificada não oficial de *International Superstar Soccer Deluxe* contendo clubes brasileiros.

Se por um lado, a subsidiária da Konami em Osaka colhia os louros da grande popularidade da série *International Superstar Soccer* em todo o mundo, lançando versões anuais para diversas plataformas até ser descontinuada em 2003, outra subsidiária da Konami, sediada em Tóquio, também desenvolvia a sua própria franquia de games de futebol. Em 1996, era lançado para Playstation o game *Goal Storm* (Konami, 1996), conhecido no Japão como *ワールドサッカーウイニングイレブン* (*Wārudo Sakkā: Uiningu Irebun* ou *World Soccer: Winning Eleven*). A partir de sua quinta edição, em 2001, a série passou a ser chamada de *World Soccer: Winning Eleven* nas Américas e *Pro Evolution Soccer* na Europa, algo que perdurou até 2005. No ano seguinte, já houve uma tentativa de padronização dos nomes, sendo a versão europeia chamada de *Pro Evolution Soccer*, ao passo que a versão nas Américas foi chamada de *Winning Eleven: Pro Evolution Soccer*. Por fim, a versão seguinte apresentou a padronização final dos nomes, sendo batizada de *Pro Evolution Soccer 2008* (Konami, 2007) tanto nas Américas como na Europa, sendo este o nome pelo qual a franquia é conhecida no Ocidente atualmente. Se por um lado, *International Superstar Soccer* não pode ser considerado um “antecessor genético” de *Pro Evolution Soccer*, por terem sido desenvolvidos por diferentes

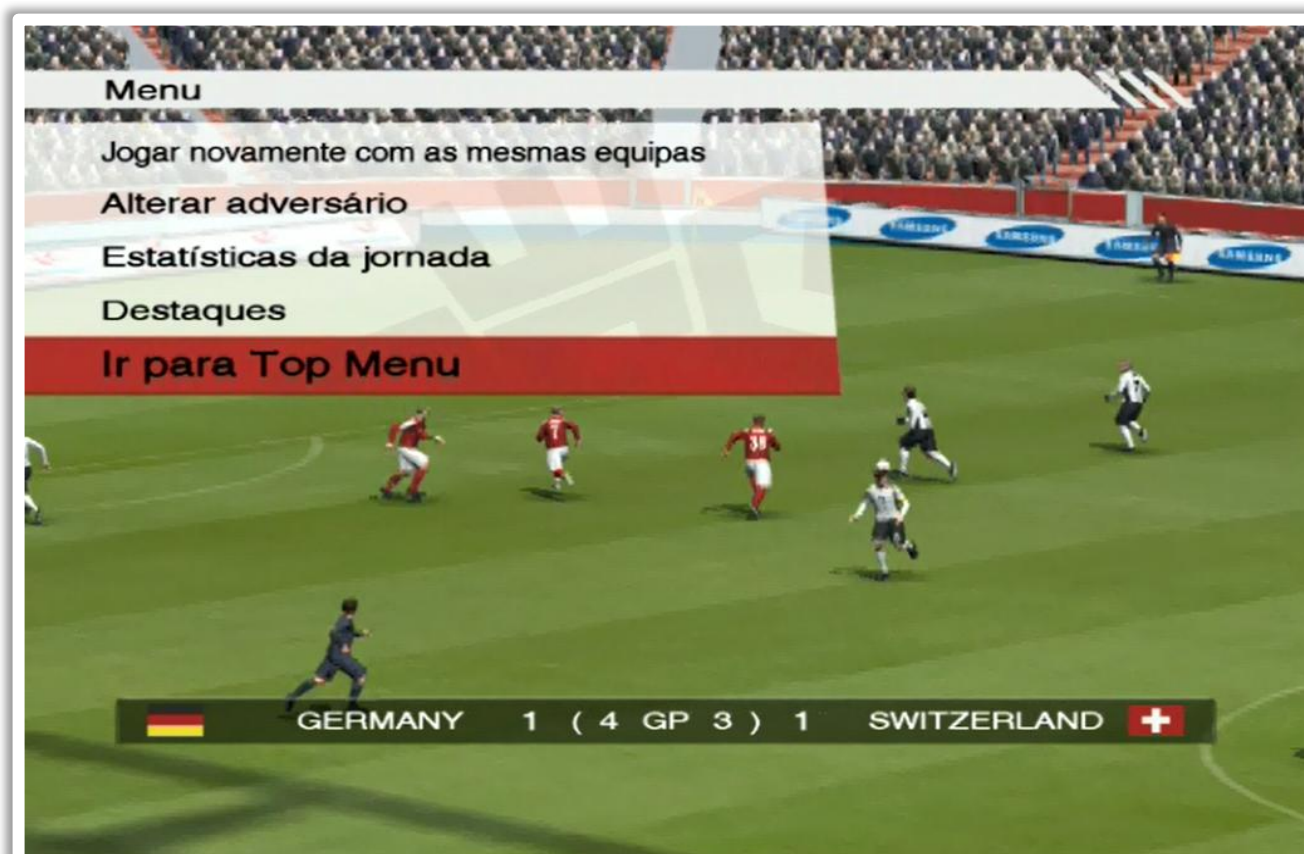
subsidiárias da Konami, pode-se dizer que ele serviu como uma grande inspiração para todos os subsequentes games de futebol da Konami. A grande popularidade conquistada pelo game pavimentou o caminho para se chegar ao que é hoje a série *Pro Evolution Soccer*, bem como propiciou à franquia consolidar-se como a grande rival da série *Fifa Soccer*. Diante de tudo isso, pode-se dizer que, de certa forma, *International Superstar Soccer* seria uma espécie de “antecessor espiritual”, deixando um grande legado que ainda hoje sobrevive em *Pro Evolution Soccer*.

O grande sucesso que a série *Winning Eleven/Pro Evolution Soccer* obteve no Brasil fez com que a franquia conquistasse e mantivesse, por muitos anos, a liderança absoluta no tocante a games de futebol no país, a despeito de nenhuma versão localizada haver sido lançada durante esse período. Não obstante, devido à crise econômica internacional de 2008, aliado à tendência de queda na popularidade da série em favor de *Fifa Soccer*, a Konami decidiu investir no mercado brasileiro. Nesse sentido, *Pro Evolution Soccer 2009* é de fundamental importância, uma vez que esta foi a primeira edição da franquia a oferecer o português (europeu) como um dos idiomas disponíveis no game, juntamente com o inglês, francês e espanhol. Mas, possivelmente devido ao fato de ser a primeira aparição do idioma na franquia, a versão em português disponível para o mercado brasileiro possui algumas diferenças com relação às versões nos outros três idiomas. Um primeiro ponto a ser observado é que a versão em português recebeu apenas uma versão parcialmente localizada. Se por um lado, as versões em inglês, francês e espanhol receberam uma localização total, em que tanto o áudio quanto os textos estão disponíveis nesses idiomas, a versão em português contou somente com a tradução dos últimos. Dessa forma, qualquer jogador que quisesse jogar o game em português teria que se contentar apenas em ler os textos no idioma, não restando outra alternativa a não ser ter que, obrigatoriamente, escolher entre escutar a narração das partidas em inglês, espanhol ou francês.



Imagens 30 e 31: imagens aproximadas do menu de seleção de idioma de *Pro Evolution Soccer 2009*, mostrando o português como uma das opções de idiomas do jogo (imagem 32, à esquerda), mas excluído das opções de idioma dos comentários (imagem 33, à direita).

A localização parcial de *Pro Evolution Soccer 2009* também viria a afetar os próprios nomes dos países. Por alguma razão desconhecida, o nome de nenhum país acabou sendo traduzido, não apenas para o português, mas neste caso, nem tampouco para o espanhol e para o francês, sendo mantidos em inglês em todas as versões. A seleção brasileira, por exemplo, será sempre exibida como *Brazil* em todas as versões, inclusive em português, o que chega a causar certo estranhamento, pelo fato de o nome do país vir grafado com uma forma estrangeira em uma versão que, supostamente, havia sido pensada para um público lusófono. Mas esse aspecto também acomete os nomes de outros países. Em uma hipotética partida amistosa entre Alemanha e Suíça, a tela irá sempre exibir os respectivos termos em inglês *Germany* e *Switzerland*, independentemente do idioma que o jogador houver escolhido, omitindo suas contrapartes em português (*Alemanha* e *Suíça*), espanhol (*Alemania* e *Suíza*) e francês (*Allemagne* e *Suisse*), mesmo nas versões nestes idiomas. Essa estrangeirização, voluntária ou involuntariamente, acaba por provocar uma certa frustração no jogador, visto que nem todos os jogadores conseguirão reconhecer os termos *Germany* e *Switzerland* e imediatamente associá-los às suas formas correspondentes em português *Alemanha* e *Suíça*. Nesse sentido, deve-se ter sempre em mente que, ao optar por jogar um game em um determinado idioma, o jogador espera desfrutar de todos os recursos que o game tem a oferecer naquele idioma. A impossibilidade de fazê-lo irá provavelmente diminuir o nível de identificação que o jogador poderia criar com o game, causando uma sensação de “incompletude”. Como resultado, a *gameplay experience* será fatalmente comprometida, por não transmitir integralmente na versão localizada a mesma experiência vivenciada na versão original em inglês.



Imagens 32: imagem de uma partida entre Alemanha e Suíça em *Pro Evolution Soccer 2009*, mostrando o menu em português, mas os nomes de ambos os países em inglês.

Por outro lado, a ausência do áudio em português tornou o processo um pouco menos complexo. Muito embora a variante europeia tenha sido tomada como referência, o fato de se tratar basicamente de uma tradução apenas da parte ortográfica acabou por tornar, de certa forma, a versão bastante acessível tanto ao público português como também ao público brasileiro. Apesar de algumas escolhas lexicais soarem um tanto estranha aos brasileiros - como é o caso da palavra *Ecrã*, cujo equivalente no Brasil seria *Tela* - a tradução como um todo foi bastante clara e objetiva, independente da variante em questão, o que contribuiu para que jogadores tanto brasileiros como portugueses pudessem desfrutar do game em seu idioma. Isso fica um pouco mais claro ao examinarmos o menu principal:

Tabela 01 - Menu Principal de *Pro Evolution Soccer 2009*

Inglês	Português	Francês	Espanhol
- Uefa Champions League	- Uefa Champions League	- Uefa Champions League	- Uefa Champions League
- Exhibition	- Exhibition	- Exhibition	- Exhibición
- Become a Legend	- Rumo ao Estrelato	- Vers une Légende	- Ser una Leyenda
- Master League	- Liga Master	- Ligue de Masters	- Liga Master
- League - Cup	- Liga - Taça	- Ligue - Coupe	- Liga - Copa
- Network	- Network	- Réseau	- Red
- Legend	- Estrelas	- Légendes	- Leyendas

- Messages	- Mensagens	- Messages	- Mensajes
- Training	- Treinos	- Entrainement	- Entrenamiento
- Edit	- Editar	- Modifier	- Editar
- Gallery	- Galeria	- Mode Galerie	- Galería
- System Settings	- Definições de Sistema	- Réglages Système	- Ajustes de Sistema

Dos doze termos que compõem o Menu Principal, oito foram totalmente traduzidos para o português, um foi parcialmente traduzido (*Master League* transformou-se em *Liga Master*), ao passo que as três opções restantes (*Uefa Champions League*, *Exhibition* e *Network*) não foram alteradas. Com relação à tradução parcial, o termo *Master League* tem sido utilizado na franquia já há muito anos, ao qual jogadores de todo o mundo já estão bastante familiarizados. Uma tradução total, algo como *Liga Mestre* ou *Liga Mestra*, iria certamente descaracterizá-lo ao substituir um termo já bastante difundido e conhecido por qualquer fã do game por outro que não possui nenhuma espécie de apelo afetivo, algo capaz de cativar o coração dos jogadores. Por essa razão, há duas possíveis opções com vistas à solução para essa questão: manter o termo já consolidado *Master League* ou então realizar uma tradução parcial. Nesse caso, fez-se uso da segunda opção: a palavra *League* foi substituída por sua correspondente em português *Liga* enquanto que o termo *Master* foi mantido inalterado. Com isso, o termo *Liga Master*, ao mesmo tempo em que é acomodado às convenções da língua portuguesa, sendo, assim, facilmente reconhecível para qualquer falante do idioma, acaba trazendo consigo uma referência ao termo original, garantindo, com isso, que o elo afetivo já há muito estabelecido pelo termo *Master League* seja conservado na versão em português. Afora o caso de tradução parcial verificada no termo *Liga Master*, há a ocorrência de três termos que não foram traduzidos no menu: *Uefa Champions League*, *Exhibition* e *Network*. Com relação ao primeiro caso, muito embora o termo seja bastante difundido ao redor do mundo, uma das possíveis traduções que tal construção poderia receber é a forma *Liga dos Campeões da Uefa*, uma vez que é um termo bastante conhecido e utilizado tanto no Brasil como em Portugal, inclusive por setores da imprensa esportiva. A razão mais provável para a não tradução do termo é que *Uefa Champions League* é o nome oficial da competição. Em tais condições, geralmente recomenda-se que este tipo de terminologia, que faça alguma espécie de alusão a eventos oficiais licenciados, sejam mantidos inalterados em todas as versões localizadas. Quanto à *Network* e *Exhibition*, a despeito do fato de que suas contrapartes em português *Rede* e *Exibição* não serem as opções mais adequadas para o caso por sua função pouco pragmática, a razão pela qual não foram traduzidas é desconhecida, especialmente tendo-se em conta que esses mesmos termos receberam suas respectivas traduções tanto para o francês como para o espanhol. Portanto, enquanto que os menus das versões em francês e espanhol foram integralmente traduzidos (exceto no caso de *Uefa Champions*

League já mencionado), pode-se dizer que a versão em português recebeu uma “tradução bilíngue”. Em geral, a tradução do menu principal desempenha bem seu papel, com termos reconhecíveis para jogadores tanto brasileiros como portugueses, haja vista que muitos dos termos utilizados são compartilhados por ambas as variantes do idioma. As únicas “diferenças” residem nas palavras *Taça* e *Definições*, cujos sinônimos mais utilizados no Brasil nas situações em questão são *Copa* e *Configurações*, respectivamente. Porém, essas não são diferenças que interfiram diretamente na compreensão dos termos, já que qualquer brasileiro é capaz de reconhecer os significados de *Taça* e *Definições*. É muito mais uma questão de hábito e uso. Isso faz com que o jogador possa navegar pelo menu de maneira rápida e fluida, dando a ele todas as ferramentas possíveis para que possa desfrutar de todos os modos de jogo de maneira satisfatória.

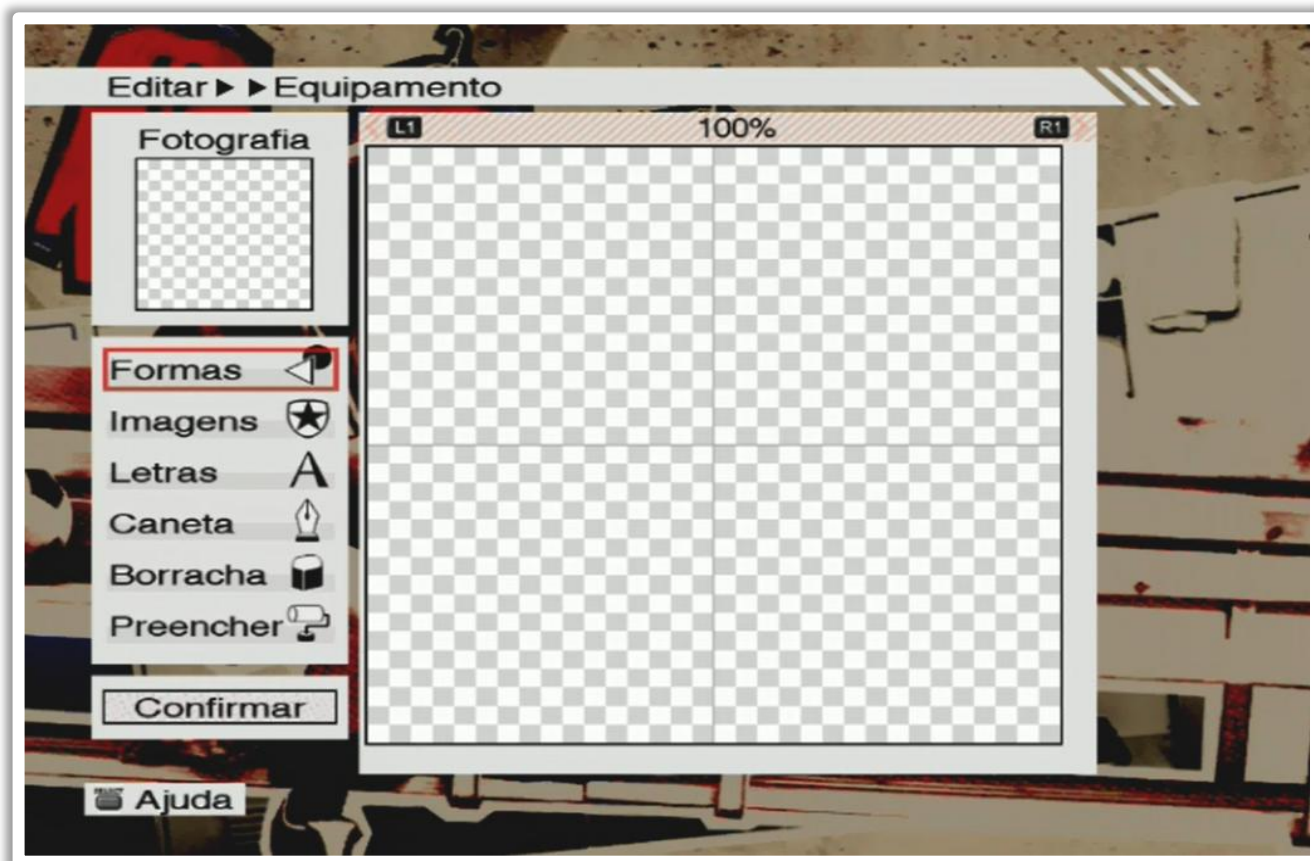
Por fim, um último aspecto a ser visto não envolve questões linguísticas propriamente ditas, mas que acaba por demonstrar claramente o conceito de “tornar local”, essencial para uma versão localizada bem sucedida. No caso de simuladores de futebol, essa abordagem pode ser realizada ao oferecer os clubes de futebol locais entre as opções a serem selecionadas. Afinal, como se verificou no caso de *Futebol da Milmar*, poder proporcionar ao jogador a oportunidade de jogar partidas com seu time do coração, isto é, poder reproduzir no videogame a paixão pelo futebol presente em sua vida, constitui-se em um elemento extremamente poderoso e tende a aumentar o nível de identificação que o jogador originalmente teria com o jogo, influenciando positivamente na *gameplay experience*. Em *Pro Evolution Soccer 2009*, essa abordagem foi parcialmente efetuada no que tange ao público português: apesar de a *Liga Zon Sagres* (a Liga Portuguesa de Futebol) não ter sido completamente licenciada, os três clubes mais populares de Portugal, SL Benfica, FC Porto e Sporting CP, estão disponíveis para os jogadores. Isso possibilitou que um número bastante elevado de jogadores portugueses possa jogar o game com seus clubes de coração. Essa mesma abordagem domesticadora acabaria por não se repetir no Brasil, pois somente um clube, o Internacional, está disponível no game. Em que pese o fato de o Internacional ser um clube importantíssimo no cenário futebolístico brasileiro, o país possui, pelo menos, outros onze gigantes: Atlético Mineiro, Botafogo, Corinthians, Cruzeiro, Flamengo, Fluminense, Grêmio, Palmeiras, Santos, São Paulo e Vasco da Gama. Em virtude disso, a grande maioria dos jogadores brasileiros ficou impossibilitada de escolher seus times de coração, não tendo outra alternativa a não ser recorrer ao modo de edição para criá-los.



Imagens 33: imagem da tela de seleção dos uniformes de *Pro Evolution Soccer 2009*, mostrando os uniformes licenciados de Internacional e Barcelona.

O modo de edição de *Pro Evolution Soccer* é, com efeito, bastante robusto, permitindo ao jogador editar uma equipe de forma completa, criando-a praticamente do zero. Nele, o jogador tem à sua disposição inúmeros recursos que lhe propiciam editar os uniformes das equipes por inteiro. Ao todo, o jogador que quiser criar sua equipe deverá escolher o nome de seu clube e editar quatro uniformes: o uniforme 1 (de mandante), o uniforme 2 (de visitante), o uniforme 1 do goleiro (de mandante) e o uniforme 2 do goleiro (de visitante). O modo de edição permite ao jogador uma total montagem de tais uniformes, podendo determinar e/ou modificar não apenas a cor das camisas, calções e meias a serem utilizados pela equipe, mas também pode-se aplicar detalhes às camisas, como, por exemplo, a inserção de listras verticais ou horizontais ou desenhos nas mangas ou no ombro. Ele permite, inclusive, que o jogador utilize imagens importadas de um PC, com vistas a inserir em sua criação o distintivo de sua equipe, bem como os logotipos de patrocinadores e fornecedores de material esportivo, possibilitando a ele todas as ferramentas disponíveis para realizar uma edição praticamente completa. No entanto, devido à grande quantidade de equipes a serem editadas, o processo de edição acabava se tornando demasiadamente longo caso o jogador decidisse criar todas as equipes brasileiras. Isso acabou por transformar todo o processo em algo bastante incômodo e maçante, devido exatamente ao excesso de tempo despendido na criação dos times. Não é incomum ouvir jogadores afirmando que

passaram mais tempo editando as equipes do que propriamente jogando o game, o que claramente vem a comprometer a *gameplay experience*, na medida em que, ao invés de criar uma experiência divertida, acaba proporcionando uma experiência exageradamente cansativa. E, levando-se em consideração que *Pro Evolution Soccer* é uma série anual, caso as clubes brasileiros não fossem licenciados em edições subsequentes, todo esse longo processo teria que ser repetido.



Imagens 34: imagem do modo de edição de uniformes de *Pro Evolution Soccer 2009*.



Imagens 35: imagem da tela de seleção dos uniformes de *Pro Evolution Soccer 2009*, mostrando os emblemas e uniformes editados de Palmeiras e Corinthians.

De uma maneira geral, a simples presença da língua portuguesa em uma franquia do calibre de *Pro Evolution Soccer* é bastante louvável. Problemas como os descritos acima podem ter causado certa frustração a alguns jogadores, mas a presença do idioma no game acabou mostrando-se importante exatamente por dar a oportunidade para que esses problemas pudessem ser corrigidos ao longo do tempo. Analisando com um pouco mais de atenção, é possível perceber que *Pro Evolution Soccer 2009* abriu o caminho para a entrada oficial da Konami no Brasil, permitindo que, de maneira gradual, a empresa japonesa pudesse vir a se estabelecer e se consolidar oficialmente no mercado brasileiro. A partir das edições seguintes, o conteúdo voltado para o público lusófono e, em especial, para o público brasileiro, foi aumentando exponencialmente a cada nova edição. Já na edição seguinte, *Pro Evolution Soccer 2010* (Konami, 2009), a língua portuguesa foi mais uma vez disponibilizada como um dos idiomas do game. Desta vez, porém, o game recebeu uma versão totalmente localizada, com áudio e textos (inclusive os nomes dos países) disponíveis em português (europeu). Já em *Pro Evolution Soccer 2011* (Konami, 2010), o conteúdo foi expandido, em particular no que concerne ao licenciamento: além das quatro equipes portuguesas, presentes desde a edição anterior (SL Benfica, SC Braga, FC Porto and Sporting CP), a obtenção da licença por parte da Konami para incluir a *Copa Santander Libertadores* como um dos modo de jogos permitiu a inclusão no game dos cinco clubes brasileiros que dela

participaram em sua edição de 2010 (Corinthians, Cruzeiro, Flamengo, Internacional e São Paulo)¹⁶⁹. Além disso, o game pela primeira vez teve o seu áudio disponibilizado para a duas variantes do português: a variante europeia possui comentários de Pedro Sousa e Luis Freitas Lobo, enquanto que, na versão brasileira, os mesmos ficaram a cargo de Silvio Luiz e Mauro Beting a partir desta versão. Em *Pro Evolution Soccer 2012* (Konami, 2011), nota-se uma novidade: a capa do game possui uma versão exclusiva para todo o continente americano, tendo o jogador brasileiro Neymar, à época estrela do Santos, dividindo a capa do game com o craque português Cristiano Ronaldo. Além disso, o modo de jogo da *Copa Santander Libertadores* retorna com o mesmo funcionamento, sendo somente atualizado com as seis equipes brasileiras que disputaram a edição de 2011 do torneio (Corinthians, Cruzeiro, Fluminense, Grêmio, Internacional e Santos). E, pela primeira vez, a Liga Portuguesa foi disponibilizada no game, muito embora apenas os três grandes, SL Benfica, FC Porto e Sporting CP, estejam inteiramente licenciados. Os demais clubes, bem como o próprio nome oficial da liga *Liga Zon Sagres*, contém nomes fictícios.

¹⁶⁹ Por questões de licenciamento, essas equipes brasileiras só podem ser usadas no modo de jogo da *Copa Santander Libertadores*, não sendo permitido ao jogador escolher esses times nos demais modos de jogo. A única exceção a essa regra é o Internacional, que pode ser selecionado em qualquer modo de jogo.



Imagem 36: imagem da capa da versão norte-americana para Playstation 3 de *Pro Evolution Soccer 2011*, apresentando os jogadores Neymar e Cristiano Ronaldo.

A versão seguinte, *Pro Evolution Soccer 2013* (Konami, 2012), novamente apresenta Neymar e Cristiano Ronaldo na capa da versão disponível nas Américas, enquanto que a Liga Portuguesa faz seu retorno, tendo como única diferença em relação à versão passada a volta do SC Braga, juntando-se a SL Benfica, FC Porto e Sporting CP como equipes licenciadas. Mas talvez a principal novidade seja voltada para o público brasileiro: além dos comentários de Silvio Luiz e Mauro Beting (presentes na série desde a versão 2011), pela primeira vez os vinte clubes que disputaram a Série A do Campeonato Brasileiro em 2012 (Atlético Goianiense, Atlético Mineiro, Bahia, Botafogo, Corinthians, Coritiba, Cruzeiro, Figueirense, Flamengo, Fluminense, Grêmio, Internacional, Náutico, Palmeiras, Ponte Preta, Portuguesa, Santos, São Paulo, Sport e Vasco da Gama) foram inteira e oficialmente licenciados nesta edição do game. Este é um fato bastante relevante, especialmente se considerado o fato de que outras ligas internacionais consideradas até mais ricas do que o Campeonato Brasileiro possuem um número

menor de times licenciados, como é o caso da *Premier League* da Inglaterra, em que apenas um clube, o Manchester United FC, está disponível em sua versão oficial, com todos as demais equipes apresentando nomes fictícios¹⁷⁰ (como North London e Merseyside Red, alusões ao Arsenal FC e ao Liverpool FC, respectivamente). Além disso, a partir desta edição, já não há mais a restrição existente nas versões anteriores em que os clubes brasileiros só poderiam ser utilizados no modo *Copa Santander Libertadores*; a partir de *Pro Evolution Soccer 2013*, as equipes brasileiras passaram a ser disponibilizadas em todos os modos de jogo, permitindo aos jogadores utilizar as equipes brasileiras contra qualquer equipe do mundo. Outra novidade foi a inclusão da canção *Ai se eu te pego*, de Michel Teló, na trilha sonora oficial do game, a qual permite, inclusive, que Neymar comemore seus gols fazendo a dança característica da música. Em *Pro Evolution Soccer 2014* (Konami, 2013), o conteúdo voltado ao público brasileiro ganhou pequenas adições. Afora as já características narrações do game realizadas por Silvio Luiz e Mauro Beting e, mais uma vez, capa exclusiva para a versão nacional, a série pela primeira vez disponibiliza três estádios brasileiros, sendo que dois deles licenciados, algo inédito na série: o Estádio do Morumbi, do São Paulo, e o Estádio Urbano Caldeira (Vila Belmiro), do Santos, os quais se juntam ao Estádio de Escorpião, nome fictício que remete ao Maracanã, este já presente na série desde a edição anterior. Além disso, todas as equipes que disputaram a Série A do Campeonato Brasileiro de 2013 (Atlético Mineiro, Atlético Paranaense, Bahia, Botafogo, Corinthians, Coritiba, Criciúma, Cruzeiro, Flamengo, Fluminense, Goiás, Grêmio, Internacional, Náutico, Ponte Preta, Portuguesa, Santos, São Paulo, Vasco da Gama e Vitória) novamente estiveram presentes no game. Só que, desta vez, *Pro Evolution Soccer 2014* adicionou outras quatro equipes que disputaram a Série B daquele ano (Atlético Goianiense, Figueirense, Palmeiras, Sport), totalizando 24 clubes, um grande avanço, particularmente se considerado que, cinco anos antes, havia somente uma equipe brasileira disponível no game. Por fim, *Pro Evolution Soccer 2015* novamente disponibilizou as equipes componentes da Série A do Campeonato Brasileiro, desta vez atualizada com os participantes da edição de 2014 (Atlético Mineiro, Atlético Paranaense, Bahia, Botafogo, Chapecoense, Corinthians, Coritiba, Criciúma, Cruzeiro, Figueirense, Flamengo, Fluminense, Goiás, Grêmio, Internacional, Palmeiras, Santos, São Paulo, Sport e Vitória), além do Vasco da Gama, Náutico, Ponte Preta e Portuguesa, estes três últimos por participarem da edição de 2013 da *Copa Sul-americana*¹⁷¹, que fazia

¹⁷⁰ A razão pela pouca presença de equipes inglesas, e também alemãs, na série *Pro Evolution Soccer* se dá pela licença de exclusividade concedida tanto pela *Premier League* como pela *Bundesliga* (a liga alemã) para a Electronic Arts para o uso exclusivo dos emblemas e uniformes oficiais dos clubes destes países somente em *Fifa Soccer*, não restando outra alternativa à Konami a não ser licenciar de um a três clubes de cada país (que pode variar de acordo com a edição; em *Pro Evolution Soccer 2015*, há um clube inglês - o já citado Manchester United FC - e três clubes alemães - FC Bayern München, Bayer 04 Leverkusen e Schalke 04) e manter nomes fictícios para aludir às demais equipes.

¹⁷¹ Segundo torneio de clubes mais importante da América do Sul, atrás da *Copa Libertadores da América*.

a sua estreia na série. Com todas essas equipes, *Pro Evolution Soccer 2015* repete os números de seu predecessor, chegando à marca de 24 equipes brasileiras disponíveis no game. O game também conta com um novo estádio brasileiro licenciado: ao Estádio do Morumbi, Estádio Urbano Caldeira e Estádio de Escorpião (Maracanã) soma-se também o Estádio do Mineirão, em Belo Horizonte. Um problema que ocorreu particularmente nesta versão diz respeito ao licenciamento dos jogadores. Por questões envolvendo direitos de imagem, tanto a série *Pro Evolution Soccer* como *Fifa Soccer* viram-se obrigadas a entrar em negociação com os representantes dos jogadores para poder utilizar seus nomes reais nos jogos. Receosa de possíveis desdobramentos judiciais, a Electronic Arts, mesmo possuindo a licença para utilizar uniformes e nomes das equipes, decidiu remover os clubes brasileiros de *Fifa 15* até que se chegasse a um acordo sobre esse tema. Já a Konami optou por manter as equipes brasileiras em *Pro Evolution Soccer 2015*, mas com alterações nos nomes dos jogadores. A exceção de Corinthians, Cruzeiro, Figueirense e Palmeiras, todas as demais equipes brasileiras contaram com jogadores com nomes fictícios no momento de seu lançamento.



Imagem 37: imagem do trailer de *Pro Evolution Soccer 2013* que apresenta os clubes brasileiros daquela edição.

Apesar de ainda ser uma franquia gigantesca no mundo dos games, *Pro Evolution Soccer* vem lutando para recuperar o prestígio de outrora, perdido para o rival *Fifa Soccer*. Só para se ter uma idéia, segundo dados do site *VGChartz*, o game *Pro Evolution Soccer 2015* vendeu, contando todas as

plataformas, 1, 25 milhão de cópias em todo o mundo até junho de 2015 (VGChartz, 2006-2015, sem página); já o rival *Fifa 15*, como se anteriormente, atingiu a marca de 16 milhões de cópias vendidas até o mesmo período, uma diferença assustadoramente alta. Com o processo de reestruturação da Konami, que agora passará a priorizar o mercado de games para celular, chegou-se inclusive a temer que a série *Pro Evolution Soccer* viesse a ser cancelada, algo que foi negado pela empresa. Contudo, nem tudo está perdido. Se por um lado, seu desempenho de vendas foi aquém do esperado, *Pro Evolution Soccer 2015* foi bastante elogiado pela crítica, como é o caso de Chris Schillings, o qual, em sua análise para o site *IGN*, declarou que “o jogo bonito está de volta” (Schillings, 2015, sem página). Após uma enxurrada de críticas ao longo dos anos e da perda de popularidade para a série *Fifa Soccer*, o fato de *Pro Evolution Soccer 2015* ter agradado à crítica parece indicar que a série está no caminho certo. É fato que a série ainda necessita apresentar uma evolução consistente para poder voltar a bater de frente com o rival. Mas pelo que mostrou em *Pro Evolution Soccer 2015*, a Konami parece estar disposta a recolocar a série nos trilhos e reconquistar toda a glória de seu brilhante passado.

5.3.2. Assassin's Creed Revelations (Ubisoft, 2011)



Imagem 01: imagem da capa e da contracapa da versão norte-americana de *Assassin's Creed Revelations* para Xbox 360.

Lançada em 2007, a série *Assassin's Creed* pode ser considerada uma das franquias mais populares da indústria de videogames atualmente, sendo a série mais importante e mais rentável da empresa francesa com base no Canadá Ubisoft. Segundo uma reportagem do site *G1*, a Ubisoft divulgou dados indicando que, desde o lançamento do primeiro *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007) até abril de 2014, haviam sido vendidas um total de 73 milhões de cópias de todos os jogos da série (G1, 2014, sem página). Tamanha popularidade pode ser explicada pela proposta audaciosa de *Assassin's Creed*. Embora tenha começado um tanto desacreditada por público e crítica, que consideravam suas missões bastante repetitivas e, por conseguinte, tediosas, a série foi ganhando corpo a partir de *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), o que fez com que, aos poucos, fosse conquistando o coração dos jogadores. Desde o início, a franquia já se mostrava bastante ambiciosa, procurando retratar em seus games basicamente o conceito de “uma história dentro de outra história”. A narrativa da série gira em torno da luta milenar entre templários¹⁷², cujo objetivo é dominar o mundo, e assassinos, os quais tentam proteger o mundo da dominação e controle templários. Nesse contexto, há um personagem que habita tempo presente chamado Desmond, um *barman* que fora sequestrado pelos templários, mas que logo viria a se juntar aos assassinos, e cuja história é contada nos cinco primeiros games da série¹⁷³. Bem ao estilo *Matrix* (Warner Bros., 1999), Desmond é conectado a uma máquina chamada *Animus*, a qual lhe permite, mediante o acesso à sua “memória genética”, reviver aquelas de seus ancestrais em períodos históricos diferentes. Uma vez que a maior parte da narrativa dos games da franquia é dedicada a contar as suas histórias, tais personagens acabam por converter-se, de fato, nos verdadeiros protagonistas da série. No primeiro game da franquia (*Assassin's Creed*), Desmond reviveu as memórias de seu ancestral Altaïr Ibn-La' Ahad, um assassino que viveu durante o período das Cruzadas. Apesar de os Templários serem efetivamente os principais inimigos dos Assassinos, Altaïr

¹⁷² A ordem dos templários, de caráter militar e religiosa, foi fundada por Hugues de Payn em 1118, em Jerusalém, e extinta pelo papa são Clemente em 1317. Porém, na série *Assassin's Creed*, essa informação é reorganizada, de modo a se adequar ao contexto narrativo da série. Em *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2010), o protagonista Ezio é informado por seu tio Mario que os templários não haviam sido extintos como se pensava: “A História nos ensina que eles foram dissolvidos há quase 200 anos na França. Só que não foram. Simplesmente passaram para a clandestinidade, de onde continuaram o seu trabalho nefasto [*History teaches us they were disbanded nearly 200 years ago in France. Only they weren't. Merely pushed underground where they continued their nefarious work.*]” (Ubisoft, 2010, Sequência 3: Requiescat in Pace, Memória 3: Practice Makes Perfect - tradução nossa). Esta nova perspectiva permite situar a luta entre assassinos e templários não apenas no passado, mas também no presente, fazendo com que a disputa entre ambas as ordens se estenda desde as Cruzadas até o tempo presente. Além disso, devido ao fato de que contextos históricos do passado sejam “revividos” por um personagem situado no presente faz com que as lutas de assassinos e templários em tempos antigos acabem por ter implicações também no presente.

¹⁷³ *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007), *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), *Assassin's Creed Brotherhood* (Ubisoft, 2010), *Assassin's Creed Revelations* (Ubisoft, 2011) e *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012).

também eliminava inimigos-chave, tanto do lado cristão quanto do lado islâmico, que pudessem vir a ameaçar a frágil trégua que vigorava na Terra Santa. Nos três games seguintes (*Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed Brotherhood*, cujas narrativas se situam na Itália Renascentista, e *Assassin's Creed Revelations*, situada na Constantinopla Otomana), Desmond acessaria as memórias de Ezio Auditore da Firenze, um nobre florentino que viu seu pai e irmãos serem mortos pelos templários, razão pela qual treinou e se aperfeiçoou como assassino até obter a vingança completa. Nos anos que se seguiriam, Ezio se tornaria o grande mentor dos Assassinos, sendo o responsável direto pela estruturação do Credo. Por fim, o último personagem cujas memórias seriam vivenciadas por Desmond seria Connor (*Assassin's Creed III*, um mestiço filho de pai inglês (um templário com quem teria uma relação ambígua) e mãe indígena, que vê seu povo ser arrasado por templários durante a guerra de independência dos EUA).



Imagens 02, 03, 04 e 05 (a contar da esquerda para a direita): imagens dos personagens Desmond (imagem 02) e de seus ancestrais Altaïr (imagem 03), Ezio (imagem 04) e Connor (imagem 05), protagonistas da série *Assassin's Creed* até *Assassin's Creed III*. As respectivas imagens estão disponíveis em: <http://assassinscreed.wikia.com/>

Quanto à presença de *Assassin's Creed* no Brasil, mais especificamente no que concerne a versões localizadas dos games da série para o português brasileiro, nota-se que a Ubisoft adotou uma postura um tanto cautelosa com relação a sua franquia mais valiosa. À distância, pode-se inferir que a Ubisoft introduziu *Assassin's Creed* no Brasil de maneira gradual, optando por fortalecê-la e consolidá-la inicialmente, para, com isso, ir lentamente preparando o cenário para que, à medida que a série fosse ganhando cada vez participação de mercado e, por conseguinte, aumentasse a sua base de jogadores

instalada no país, a franquia desembarcasse com força total no país com versões totalmente localizadas para o português brasileiro. Embora tenham sido disponibilizados no Brasil, *Assassin's Creed* e *Assassin's Creed II*, lançados em 2007 e 2009, respectivamente, não receberam nenhum tipo de localização voltada para o público brasileiro, tendo sido comercializados no país em suas versões norte-americanas. O primeiro game da série a apresentar algum tipo de conteúdo voltado para o público brasileiro foi *Assassin's Creed Brotherhood*, o qual trouxe legendas em português. No entanto, essas legendas só foram inseridas nas versões do game para PC, uma vez que as versões para Playstation 3 e Xbox 360 receberam apenas a localização *Box and Docs* (ver item 4.3), ou seja, somente a caixa (capa e contracapa) e a documentação (manual de instruções) estavam disponíveis em português. Além disso, as legendas da versão para PC de *Assassin's Creed Brotherhood* foram disponibilizadas em português europeu, o que leva a crer que o conteúdo localizado não tenha sido originalmente concebido para o mercado brasileiro, ainda que tenha tornado o game bem mais acessível para os jogadores que não possuem um grande conhecimento em inglês. O primeiro game a oferecer conteúdo localizado notadamente brasileiro foi *Assassin's Creed Revelations*, que também recebeu legendas em português. Mas, diferentemente de *Assassin's Creed Brotherhood*, as legendas foram inseridas em todas as versões do game, nomeadamente, as de Xbox 360, Playstation 3 e PC. E, pela primeira vez na história da franquia, as legendas estavam disponíveis em português brasileiro, o que deu um sabor mais local ao game. Como se verá mais abaixo, o fato de as legendas abrangerem todas as versões do jogo, aliado à política de preços adotada pela Ubisoft para o game no Brasil, fez de *Assassin's Creed Revelations* um sucesso comercial muito maior do que *Assassin's Creed Brotherhood* (Chaverot, 2012, sem página), o que abriu caminho para que a Ubisoft pudesse dar o passo definitivo para deixar as versões parcialmente localizadas rumo à localização total, algo que viria a ocorrer no game seguinte, *Assassin's Creed III*.

Conforme já mencionado no parágrafo anterior, *Assassin's Creed Revelations* recebeu no Brasil uma versão localizada de forma parcial, em que o áudio foi mantido em sua versão original em inglês, mas todos os textos presentes no game, tanto a interface do usuário (menus, caixas de mensagens, tutoriais) como as legendas, foram traduzidos para o português brasileiro. No que se refere a esta última, antes de analisar os recursos utilizados no texto em português, cabe uma breve explanação sobre alguns dos parâmetros, sejam de ordem linguística ou técnica, geralmente observados na legendagem para videogames, e como eles se inserem em relação às práticas comumente adotadas na tradução audiovisual para as demais mídias. Com relação aos aspectos técnicos, o padrão normalmente utilizado na tradução audiovisual é condicionado, dentre outros fatores, pela posição das legendas na tela, pelo número de linhas que deve ocupar, pelo número de caracteres que cada uma dessas linhas deve conter e pela duração das legendas (Karamitroglou, 1998, sem página; Luyten, 1991 apud. Araújo, 2006, p.4). No caso da posição das legendas, segundo Karamitroglou, a prática mais comum é a de

acomodá-las de forma centralizada na parte inferior da tela, uma vez que, como boa parte da ação do filme se desenrola no centro da tela, isso facilitaria a tarefa de deslocar o olhar da cena para a legenda e vice-versa (Karamitroglou, 1998, sem página). Ainda de acordo com o autor, a única exceção a esse procedimento deve-se dar em ocasiões em que cada uma das legendas represente a fala de interlocutores diferentes, o que requer que as mesmas sejam realocadas à parte esquerda da tela, sendo devidamente iniciadas por travessão (Karamitroglou, 1998, sem página). Já no tocante ao número de linhas, é consenso entre pesquisadores de tradução audiovisual que o número máximo de linhas permitido para as legendas é o de duas linhas (Díaz Cintas e Remael, 2007 apud. Mangiron, 2013, p. 51; Karamitroglou, 1998, sem página; Luyten, 1991 apud. Araújo, 2006, p.4). Isso se deve ao fato de que a presença de um número maior de linhas poderia vir a causar certa poluição visual, incorrendo-se no risco de encobrir partes da cena que ocorre na tela e, com isso, comprometer e prejudicar uma visão mais ampla dos acontecimentos do filme. Por sua vez, o número de caracteres a serem utilizados na tela pode variar de acordo com a mídia: no caso de legendas para TV, o número de caracteres recomendado deve girar em torno de trinta e cinco caracteres por linha, enquanto que, para outras mídias como o cinema ou o DVD, esse número pode chegar a quarenta caracteres (Díaz Cintas e Remael, 2007 apud. Mangiron, 2013, p. 51). Um número maior do que esse muito provavelmente provocaria uma inevitável redução no tamanho da fonte das legendas para que fossem melhor acomodadas na tela, o que, como resultado, acarretaria em uma grande dificuldade para a sua devida leitura (Karamitroglou, 1998, sem página). Por fim, a duração das legendas baseia-se em estudos que afirmam que o tempo médio de leitura de um texto de complexidade média situa-se entre 150 e 180 palavras por minuto, o que dá algo em torno de 2,5 a 3 palavras por segundo. Com isso em mente, o tempo médio que uma pessoa levaria para ler duas linhas inteiras de uma determinada legenda seria de 5,5 segundos (Karamitroglou, 1998, sem página). Como seria necessário um intervalo de 0,5 segundo entre a legenda atual e a legenda seguinte, o tempo máximo permitido de permanência de uma legenda na tela nunca deve exceder os 6 segundos.

No que tange aos aspectos linguísticos, há dois elementos fundamentais que devem sempre ser levados em conta: a segmentação e a redução. No primeiro caso, costuma-se recomendar que, sempre que possível, as duas linhas da legenda possuam uma maior harmonia entre si, ou seja, que ambas possuam um tamanho semelhante. Na impossibilidade de tal procedimento ser adotado, algo que ocorre com frequência, a legenda deve ser organizada por blocos de sentido (Mangiron, 2013, p. 51). Nesse sentido, Martinez afirma que “o ideal é que cada legenda seja um bloco coeso de significado, uma unidade inteligível e completa, com no mínimo uma linha e no máximo duas linhas de texto traduzido” (Martinez, 2007, p. 38). Em outras palavras, a legenda deve ser segmentada de tal maneira que permita que cada uma das linhas contenha uma informação plena em sua essência, e que não dependa de nenhum outro dado ou legenda para que seu sentido seja complementado. Além da questão da

segmentação, o texto legendado quase sempre acaba por sofrer grandes reduções em relação ao texto original. Isso se deve basicamente ao fato de que o registro oral presente no original dará origem a um registro escrito na língua de chegada. A mudança entre tipos de linguagem acaba por causar um grande impacto sobre as legendas, na medida em que a velocidade de fala é significativamente maior que a velocidade de leitura, aliado ao fato de que o tempo de exibição das legendas na tela está condicionado à duração da fala no áudio original e não ao texto escrito (Martinez, 2007, p. 36). Ademais, todos os parâmetros técnicos vistos acima também acabam por impor uma limitação ao texto traduzido, posto que o espaço disponível na tela dificulta a inserção de um texto mais extenso e elaborado sem que haja uma diminuição no tamanho da fonte, algo que, como se viu anteriormente, tende tornar o texto pouco legível. Em virtude disso, não resta à legendagem outra alternativa a não ser reduzir o texto traduzido, procurando transmitir a ideia central por trás de cada diálogo de uma forma clara e concisa. De posse de tais informações, bem como para uma prover uma melhor visualização sobre o exposto até o momento, pode-se organizar tais dados da seguinte maneira:

Tabela 01 - Parâmetros Técnicos e Linguísticos da Legendagem				
	<i>Posição na Tela</i>	<i>Núm. de Linhas</i>	<i>Núm. de Caracteres</i>	<i>Duração</i>
Parâmetros Linguísticos	- Inferior - Centralizada - À esquerda	2 linhas	35 a 40 caracteres	6 segundos
	<i>Segmentação</i>		<i>Redução</i>	
Parâmetros Linguísticos	- Dividido por blocos de sentido. - Cada linha deve conter uma informação completa.		- Velocidade de fala maior do que a velocidade de leitura. - Texto condicionado por limitações de espaço.	

Muito embora esses parâmetros já estejam padronizados e sejam utilizados há bastante tempo na tradução audiovisual, pouco se tem estudado acerca da legendagem especificamente para videogames. Possivelmente em decorrência disso, aliado ao fato de que o videogame é uma mídia relativamente nova se comparada a outras mídias audiovisuais (Mangiron, 2013, p. 48), a legendagem para videogames não costuma seguir os parâmetros examinados no parágrafo anterior. Com relação a aspectos técnicos, é bastante comum observar games que não seguem quase que nenhuma das práticas recomendadas acima. É possível ver, por exemplo, jogos com legendas contendo mais de duas linhas, podendo chegar a três ou mais linhas. O limite de caracteres nas legendas para videogame também é

poucas vezes respeitado, principalmente no caso de legendas intralinguais (legendas no idioma original), muito provavelmente pelo fato de que elas devem seguir *ipsis litteris* o que é dito pelo áudio original, sendo este um requisito exigido tanto por Sony quanto por Microsoft para os games publicados em suas plataformas (Mangiron, 2013, p. 46). Mas, mesmo no caso das legendas interlinguais (legendas para um idioma diferente do original), o número de caracteres utilizados acaba sendo bastante superior ao limite permitido, o que, por sua vez, vem a impactar não apenas a questão da redução/concisão do texto legendado, mas também a própria duração das legendas na tela. Em razão da já mencionada defasagem existente entre os tempos de fala e leitura, o que tende a levar as legendas a privilegiar a primeira, nota-se que a sua duração nos games muitas vezes mostra-se insuficiente para a devida leitura de um número tão grande de caracteres. Diferentemente dos espectadores de outros tipos de mídias audiovisuais, o grau de interatividade presente nos videogames impulsiona o jogador a adotar uma postura bem mais ativa (Mangiron, 2013, p. 46), pois é ele quem conduz, mediante suas ações, todo o fluxo narrativo do jogo. Portanto, uma legenda de difícil leitura e/ou compreensão pode levar o jogador a perder alguma informação relevante para seu progresso no jogo, vindo a causar um impacto negativo na realização de todas as demais tarefas, algo que fatalmente comprometeria a *gameplay experience* de um modo geral. Por fim, como bem lembram Mangiron (Mangiron, 2013, p. 53) e Camargo (Camargo, 2013, p. 210), a escassez de maiores investigações sobre o assunto torna fundamental a necessidade da realização de estudos mais aprofundados que possam contribuir para o estabelecimento de parâmetros mais claros acerca da legendagem para videogames. Apesar de o estágio atual desse tipo de legendagem poder variar de acordo com o jogo, o que denota a total falta de padronização, não basta simplesmente “importar” as práticas utilizadas na legendagem para outras mídias audiovisuais sem estudos que comprovem que sua eficácia também se estende aos videogames ou se há a necessidade de se desenvolver e aplicar parâmetros específicos para a legendagem nos games. O fato é que somente a partir de maiores investigações sobre o assunto é que será possível atingir um maior nível de padronização para a legendagem de videogames e, como resultado, apresentar legendas com um nível maior de qualidade do que aquele que se observa atualmente.

Com relação especificamente às legendas de *Assassin's Creed Revelations*, é possível perceber a presença de alguns dos procedimentos abordados acima no que tange à legendagem de videogames. Diversamente do que sucede em outros games, as legendas tanto intralinguais como interlinguais de *Assassin's Creed Revelations* não ultrapassaram o limite de linhas por legenda: ao longo de todo o jogo, as legendas apresentam entre uma e duas linhas, sendo esse aspecto técnico da legendagem um dos poucos elementos do game a seguir os parâmetros preconizados pela tradução audiovisual. Uma primeira diferença observada nas legendas de *Assassin's Creed Revelations* diz respeito ao tamanho e a cor da fonte. A fonte utilizada no game possui dimensões consideravelmente menores do que o padrão adotado na legendagem convencional, algo que viria a prejudicar a visualização plena das legendas.

Afinal, com letras bem menores do que o usual, requer-se um esforço bem maior por parte do jogador para conseguir lê-las apropriadamente. Além disso, o fato de a respectiva fonte fazer uso da cor branca torna a leitura muito mais complicada em certas ocasiões, em especial em situações em que as legendas são contrapostas a cenários que apresentam uma tonalidade mais clara. De modo a tentar contornar esse problema, as legendas foram inseridas em uma pequena caixa de texto, a qual possui um plano de fundo um pouco mais escuro, a fim de proporcionar um nível maior de contraste com as legendas na cor branca para, dessa forma, garantir uma maior visibilidade à legenda. Como, já há algum tempo, os games vem sendo projetados para televisores em alta definição (Mangiron, 2013, p. 49), esse procedimento resultou em uma leve melhoria na visualização somente em aparelhos de TV que seguem tal padrão, algo que tornou a leitura das legendas em modelos de televisores mais antigos uma tarefa sobremaneira complexa.

O fato de o game utilizar uma fonte de tamanho mais reduzido acabou por dar margem a outra prática que fugiu aos padrões da tradução audiovisual: o número de caracteres. Com uma fonte menor, foi possível utilizar um número caracteres bem maior do que o normal, na medida em que essa “economia” obtida com a fonte viria a disponibilizar um espaço muito maior na tela, “capacitando-a” a receber uma grande quantidade de caracteres.



Imagem 05: imagem das legendas da versão brasileira de *Assassin's Creed Revelations* em que Yusuf recepciona o protagonista Ezio Auditore na chegada deste a Istambul



Imagem 06: imagem das legendas da versão brasileira de *Assassin's Creed Revelations* em que Yusuf recepciona o protagonista Ezio Auditore na chegada deste a Istambul (continuação).

Ao olhar pela primeira vez para cada uma das imagens acima, podem-se perceber as discrepâncias no tocante à organização de legendas pertencentes à mesma fala, ocasionada pelo excessivo número de caracteres e o impacto por ele causado na segmentação e na duração das legendas da versão brasileira de *Assassin's Creed Revelations*. Nas imagens 05 e 06, o personagem Yusuf dá as boas-vindas ao protagonista Ezio Auditore após sua chegada à Istambul Otomana (também chamada por seu antigo nome de Constantinopla no game). Na primeira imagem, a fala de Yusuf contém simplesmente sessenta e seis caracteres somente na primeira linha, número este que se aproxima do dobro do recomendável pelos os parâmetros da legendagem. Já na segunda linha, o restante da fala de Yusuf possui outros cinquenta e cinco caracteres, o que faz com que a legenda atinja um total de cento e vinte e um caracteres distribuídos em vinte e uma palavras, quantia que pode ser considerada “insana” sob a perspectiva do padrão estabelecido para a tradução audiovisual. Levando-se em consideração o já citado fato de que o número médio de palavras lidas por segundo gira em torno de 2,5 a 3 palavras (para a presente análise, tal número será arredondado para três palavras), a duração ideal para que a referida legenda fosse lida em um tempo adequado, já incluindo o período de 0,5 segundo necessário

para o intervalo de legenda, seria de aproximadamente 8 segundos (7,3s de leitura + 0,5s de intervalo). Nesse caso, o tempo destinado para a permanência da legenda na tela chegou a 9 segundos, tempo este que, segundo as regras tradicionais, mostrar-se-ia mais do que suficiente para que tal trecho pudesse ser devidamente apreendido pelo jogador. Em contrapartida, à segmentação foi realizada de um modo bem peculiar. Ao invés de conter uma unidade de sentido completa, a primeira linha possui duas orações que abriga blocos inteiros de informação e a metade de uma terceira oração, cujo sentido só será inteiramente satisfeito na linha seguinte. E é exatamente na segunda linha que a segmentação se torna ainda mais problemática, uma vez que engloba duas orações incompletas, não possuindo, portanto, nenhum bloco de sentido autônomo. Como se viu, a primeira oração da segunda linha nada mais é do que a sequência da frase da linha anterior, estando intrinsecamente subordinada a ela. Já a segunda frase também apresenta o mesmo grau de incompletude, haja vista que tal oração só será concluída na legenda seguinte, não contendo nenhum significado por si só. Já com relação à continuação da fala de Yusuf, exibido na imagem 06, a frase nela expressa acaba por sofrer as consequências da segmentação da legenda anterior. O respectivo texto está organizado em apenas uma linha e, ao contrário da legenda que o precedeu, o trecho não apresenta um número tão grande de caracteres, abarcando trinta e nove caracteres, situando-se, dessa forma, dentro da média de trinta e cinco a quarenta caracteres vista na tabela 01. No entanto, por ser a continuação da legenda anterior, o texto tampouco carrega em si uma significação própria, sendo estritamente dependente da oração que a antecede. Mas talvez a principal questão envolvendo a legenda da imagem 06 refere-se à duração da legenda. Por possuir uma linha distribuída em trinta e nove caracteres dispostos em sete palavras, um número significativamente menor do que a legenda anterior, em tese a leitura dessa passagem seria facilitada pela pequena quantidade caracteres/palavras. Tal intento acabaria não saindo como o esperado em função do tempo exíguo que a legenda seria exibida na tela. Ainda sob a perspectiva de leitura de três palavras por segundo, as sete palavras presentes na legenda podem ser lidas em um tempo aproximado de 2,3 segundos. Somando-se a isso o tempo de 0,5 segundo de intervalo entre legendas, chega-se ao tempo final aproximado de 2,8 segundos para a duração da legenda. Contudo, a referida legenda é exibida na tela por 2,5 segundos, um tempo ligeiramente menor do que aquele recomendado pelos parâmetros da tradução audiovisual. Um atenuante nesse sentido reside no fato de que as três últimas palavras presentes na frase são exatamente as mesmas (*blá, blá, blá*), cenário do qual se pode inferir que a repetição de palavras pode ter compensado a diferença de 0,3 segundo concernente ao tempo ideal de exibição da legenda na tela.

Quanto às abordagens tradutórias propriamente ditas, um aspecto interessante que se faz presente nas legendas tanto da versão original em inglês quanto nas versões localizadas é o conflito entre domesticação e estrangeirização, algo que acabou variando bastante de versão para versão. Como se viu no item 4.4.1, um dos traços marcantes da série *Assassin's Creed*, presente principalmente na

trilogia de jogos envolvendo a história do protagonista Ezio Auditore, é a frequente inclusão de frases em idiomas estrangeiros ao discurso em inglês falado por personagens de diferentes nacionalidades, cujo objetivo é basicamente conferir um ar de alteridade ao conteúdo original em inglês. No caso de *Assassin's Creed Revelations*, o game é ambientado no ano de 1511 na cidade de Istambul, então capital do império turco-otomano e que fora conquistada havia sessenta anos. Devido ao fato de que Ezio é um nobre florentino e a personagem Sofia Sartor é uma bibliotecária de origem veneziana, muitas das frases por eles proferidas contêm trechos em italiano. Outrossim, em função de o game ter como cenário a Turquia Otomana, aliado ao fato de que ainda havia remanescentes bizantinos de origem helênica habitando naquele local, é bastante comum ouvir personagens mesclar seus discursos em inglês com frases em turco e em grego no decorrer do game. Na versão original em inglês, esse procedimento é adotado tanto no áudio como também nas legendas, o que demarca de maneira clara certo grau de estrangeirização que se buscou aplicar aos personagens. No caso das legendas, as frases nesses três idiomas foram grafadas em seu idioma original - apesar de que, no caso dos trechos em grego e turco, tais textos foram reproduzidos de acordo com a pronúncia original nessas línguas, mas utilizando o alfabeto latino segundo a fonética do inglês - seguidas de suas respectivas traduções para o inglês, inseridas logo a seguir entre parênteses.



Imagem 07: imagem da versão original em inglês de *Assassin's Creed Revelations* contendo uma frase em italiano em meio ao discurso em inglês.

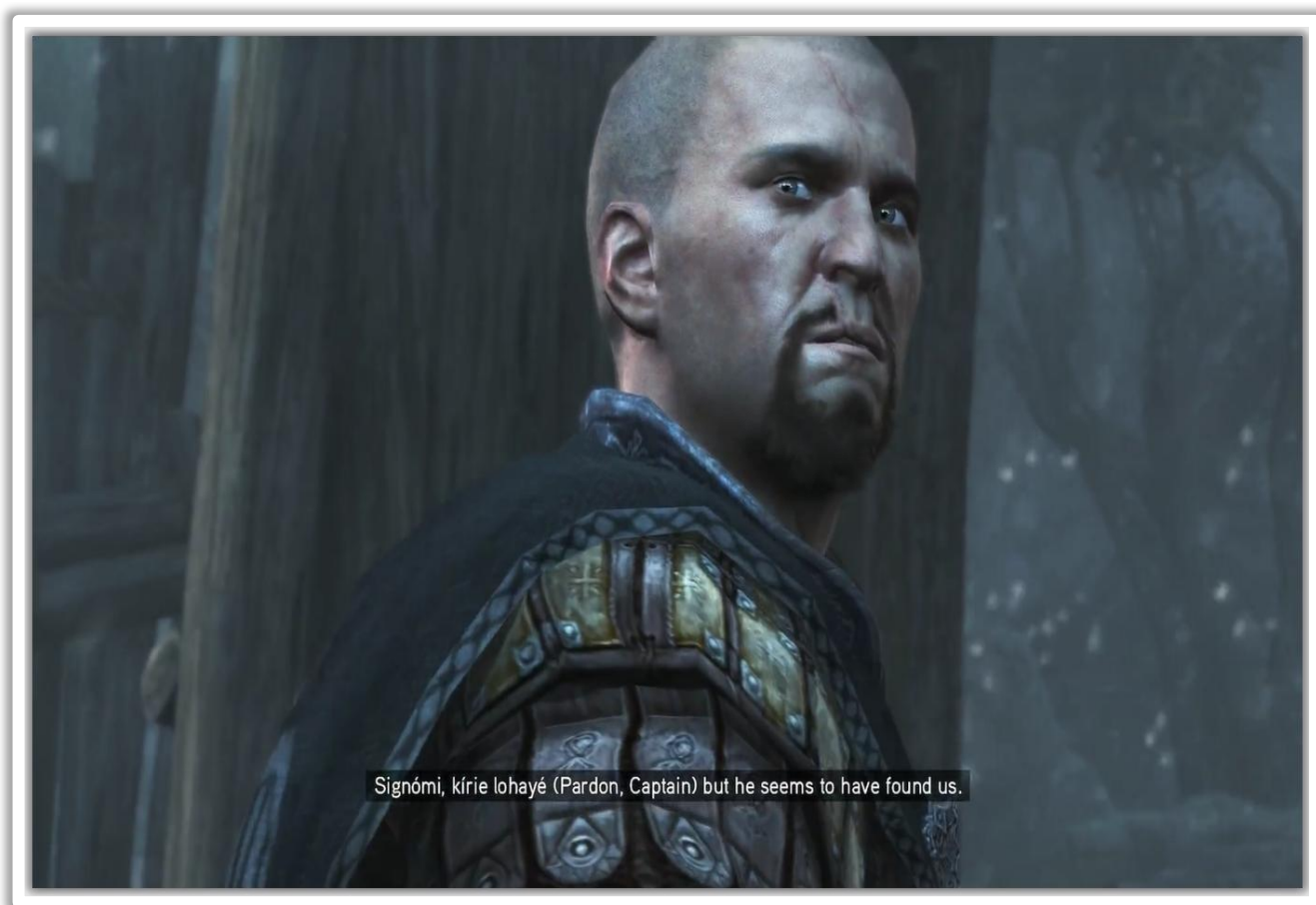



Imagem 08: imagem da versão original em inglês de *Assassin's Creed Revelations* contendo uma frase em grego em meio ao discurso em inglês. No alfabeto grego, tal trecho seria grafado συγγνώμη, κύριε λοχαγέ.

As versões localizadas para o francês, espanhol (ambas dubladas e legendadas) e português (apenas legendada) viriam a adotar posturas distintas com relação a essa particularidade da versão original. A abordagem empregada pela versão em francês seguiu de maneira mais próxima a versão em inglês, optando por conservar a estrangeirização, ainda que em um grau menor. Nesse sentido, a maioria das frases em italiano e turco foi mantida tanto no áudio como no texto em francês, muito embora as frases em grego tenham sido domesticadas. Nas muitas ocasiões em que as frases estrangeiras foram preservadas na versão em francês, elas foram estruturadas da mesma maneira que o fora na versão em inglês, com a frase estrangeira sendo acompanhada pela respectiva tradução, desta vez para o francês. Já a versão em espanhol decidiu adotar um maior nível de domesticação do que o observado na versão em francês. Os trechos em turco e grego foram completamente domesticados, ao passo que somente poucas frases em italiano foram mantidas, privilegiando-se expressões mais sucintas e reconhecíveis, como *Sì* (“Sim”, cuja forma em italiano é idêntica à do espanhol) ou *Grazie* (“Obrigado”), além da já famosa frase de Ezio em latim *Requiescat in pace* (ver parágrafo seguinte). Nesses casos, a versão em espanhol seguiu um rumo distinto da versão em francês, posto que não inclui nenhuma espécie de tradução para o castelhano entre parênteses, conservando somente essas poucas frases mencionadas

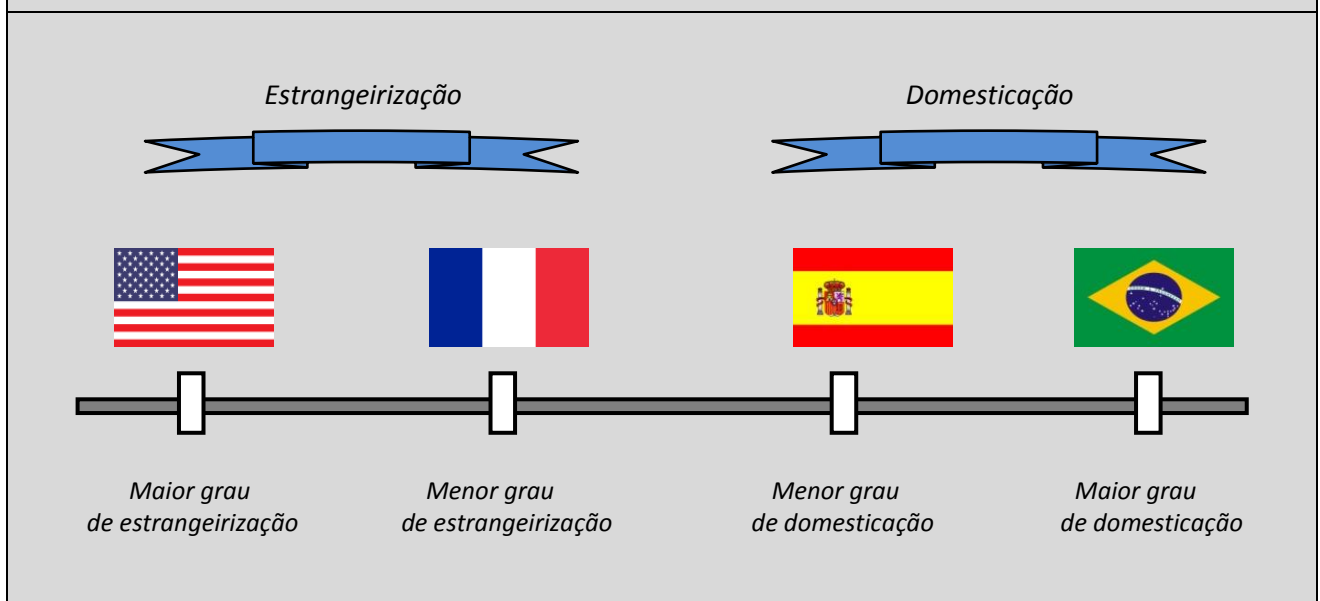
acima em seu idioma de origem. Finalmente, a versão brasileira foi a que apresentou o maior grau de domesticação¹⁷⁴, optando por não preservar nenhum indício sequer da estrangeirização verificada nas versões em inglês e, em menor medida, em francês. No caso em questão, todas as frases em grego, turco e até mesmo em italiano foram totalmente domesticadas, não havendo nas legendas a presença de nenhum outro idioma que não o português. Nem mesmo os diálogos entre Ezio e Sofia, em que abundam expressões em italiano, seriam poupados, tendo sido completamente traduzidos para a língua portuguesa. Em face do que se constatou até aqui, as versões em inglês, francês, espanhol e português apresentaram, respectivamente, um nível crescente de domesticação, em que, por mais paradoxal que possa parecer, a versão original em inglês foi a que mais procurou preservar a alteridade de seus personagens, muito embora a versão em francês também o tenha tentado, enquanto que a versão brasileira foi a que mais buscou aculturar o discurso dos personagens do game. Para facilitar a visualização dos procedimentos adotados nas referidas versões, serão inseridas duas tabelas abaixo. A primeira delas tem por objetivo trazer uma listagem comparativa entre as frases exibidas nas imagens 05, 06, 07 e 08 em suas respectivas versões oficiais (as traduções efetivamente exibidas no jogo) em inglês, francês, espanhol e português. Como os textos mostrados nas imagens 05 e 06 referem-se à mesma fala de Yusuf, tais trechos serão apresentados como um período único. Além disso, as frases em turco, italiano e grego serão destacadas em vermelho, verde e azul, respectivamente, a fim de diferenciá-las de maneira mais clara para, com isso, tornar a leitura mais cômoda. Por sua vez, a segunda tabela procurará separar as versões em inglês, francês, espanhol e português segundo os níveis de domesticação ou estrangeirização que nelas foram aplicados.

Tabela 02 - Quadro comparativo das diferentes versões de <i>Assassin's Creed Revelations</i>	
 Versão em inglês	Imagens 05 e 06: <i>Hoshegeldin Kardeshim!</i> (Welcome, brother!) Unless the legend is a lie, you are the man I long to meet. Renowned master and mentor, Ezio Auditore de la la la!
	Imagem 07: <i>Chiedo Venia.</i> (Excuse me.) So what brings you to these docks?
	Imagem 08: <i>Signómi, kirie lohayé</i> (Pardon, Captain) but he seems to have found us.

¹⁷⁴ A presente análise comparativa baseia-se somente no conteúdo efetivamente traduzido em cada uma das versões localizadas. Por isso, os graus de domesticação e estrangeirização ora apresentados referem-se às abordagens tradutórias utilizadas para a tradução do áudio e das legendas das versões em francês e espanhol e das legendas em português brasileiro.

 Versão em francês	Imagens 05 e 06: <i>Hoshegeldin Kardeshim!</i> (Bienvenue, mon frère!) Si la légende dit vrai, c'est un honneur de croiser ton chemin. Le célèbre maître et mentor: Ezio Auditore de bla la la!
	Imagem 07: <i>Chiedo Venia.</i> (Pardonnez-moi.) Que venez-vous faire à cet endroit?
	Imagem 08: <i>Pardonnez-moi, mon capitaine, mais je crois bien qu'il nous a trouvés.</i>
 Versão em espanhol	Imagens 05 e 06: ¡Bienvenido, hermano! Salvo que la leyenda sea falsa eres el hombre que ansiaba conocer. ¡El conocido maestro y mentor. Ezio Auditore de bla, bla, bla!
	Imagem 07: <i>Disculpa. ¿Qué te trae por estos muelles?</i>
	Imagem 08: <i>Perdón, señor, pero parece que nos ha encontrado.</i>
 Versão em português	Imagens 05 e 06: Bem-vindo, irmão! A menos que a lenda seja mentira, você é o homem que há muito espero conhecer. Renomado mestre e mentor, Ezio Auditore de blá, blá, blá!
	Imagem 07: <i>Perdoe-me. Então, o que lhe traz até estas docas?</i>
	Imagem 08: <i>Perdão, capitão, mas parece que ele nos encontrou.</i>

Tabela 03 - Níveis de Domesticação/Estrangeirização em *Assassin's Creed Revelations*



Como não poderia deixar de ser, a domesticação total observada na tradução das legendas na versão brasileira acabou por remover um elemento de alteridade presente em toda a franquia *Assassin's Creed*. Ao longo da série, é bastante comum ver os personagens proferindo frases em seus idiomas de origem. Durante as aventuras do protagonista Altaïr no período das Cruzadas, eram frequentes as ocorrências de frases em árabe sempre que o personagem visitava cidades como Jerusalém ou Damasco, dominadas pelos muçulmanos, ao passo que diálogos em alemão ou francês sempre que o protagonista se dirigia a Acra, cidade então controlada por cristãos. O mesmo se aplica aos games da trilogia do personagem Ezio Auditore, em que frases em latim, francês, espanhol, grego, turco e principalmente em italiano eram recorrentes. No caso de *Assassin's Creed Revelations*, a domesticação praticada pela versão brasileira acabou por eliminar todas essas frases estrangeiras, deixando o texto totalmente em português. Porém, o maior impacto causado por essa abordagem domesticadora deu-se com a frase mais icônica proferida pelo protagonista Ezio Auditore e talvez uma das mais marcantes da história dos games. Na eterna luta entre Assassinos e Templários, Ezio com frequência se vê envolvido em missões cujo objetivo principal é frustrar o plano templário de impor o seu domínio à humanidade. Para isso, precisa eliminar vários de seus líderes, visando privá-los de seus principais comandantes e, com isso, minar a suas forças. Sempre que elimina um inimigo, Ezio costuma demonstrar respeito para com seus inimigos, dirigindo-lhes a sua frase mais famosa: *Requiescat in Pace*. As versões originais em inglês dos games envolvendo o personagem adotam o procedimento descrito no parágrafo anterior, em que o áudio mostra Ezio proferindo a frase em latim, enquanto que as legendas se encarregam de exibi-la seguida de sua respectiva tradução para o inglês entre parênteses. Posto que *Assassin's Creed Revelations* é o terceiro e último game protagonizado pelo personagem, a frase *Requiescat in Pace* já havia se tornado tão familiar aos fãs mais assíduos da série que somente um dos discursos em que Ezio a utiliza é acompanhado pela tradução *Rest in Peace*; todas as demais ocorrências apresentam unicamente a frase em latim.



Imagem 09: imagem da versão original em inglês de *Assassin's Creed Revelations* em que Ezio profere a frase *Requiescat in Pace*, seguida da respectiva tradução *Rest in Peace* entre parênteses, a seu amigo Yusuf, o qual fora morto pelos Templários.

Pelo fato de conter apenas legendas, a versão brasileira poderia ter trilhado um caminho semelhante ao adotado pelas versões em inglês e francês, isto é, transcrever a frase original em latim, seguida da tradução para o português entre parênteses. Todavia, não foi o que ocorreu. Como as legendas foram totalmente vertidas para o português, a frase *Requiescat in Pace* acabaria retirada das legendas, dando lugar à construção *Descanse em Paz*. A despeito de não haver afetado a compreensão global da frase, não causando nenhum tipo de interferência na diversão, pode-se dizer que, nesse caso, a *gameplay experience* ficou um pouco mais “modesta” se comparada à versão original em inglês. Afinal, como se viu acima, *Requiescat in Pace* viria a se tornar uma frase clássica no universo dos videogames, estando intimamente e intrinsecamente associada ao carismático personagem Ezio Auditore. Apesar de o áudio da versão brasileira conter o trecho original, a frase muito provavelmente seria reconhecida apenas por um público mais restrito aos fãs mais assíduos da série, os quais acompanharam toda a trajetória de Ezio em sua trilogia, estando, portanto, devidamente contextualizados. Por outro lado, os fãs de “primeira viagem”, que começaram a jogar a série pela primeira vez em *Assassin's Creed Revelations* e que, certamente, desconhecem o contexto que envolve a frase nem tampouco possuem um grande nível

de fluência em latim, acabariam por ficar privados de uma percepção mais depurada da frase, não apreendendo a medida exata do que tal expressão representa para o universo da série.



Imagem 10: imagem da versão brasileira de *Assassin's Creed Revelations* em que a frase *Requiescat in Pace* é substituída por *Descanse em Paz*.

O texto em português exposto na tabela 02, referente à imagem 07 (para uma melhor visualização desse trecho em português, ver imagem 11 abaixo), oferece um pequeno vislumbre acerca do tipo de linguagem empregado nas legendas da versão brasileira de *Assassin's Creed Revelations*. Posto que a legendagem consiste na representação de um texto escrito, espera-se que nela seja utilizado o registro formal, haja vista que tende-se a associar o discurso escrito a uma linguagem mais culta. Como se observa pelo texto mencionado, foi essa a prática que se buscou empreender nas legendas da versão brasileira do game. Na variante brasileira, um forte indício da presença do registro formal se dá com o uso reiterado da ênclise em início de frase ou após verbos, bem como pela utilização de pronomes oblíquos a acompanhá-los. A exemplo do que já ocorrera em *Max Payne* (ver item 5.3.1), existem inúmeras construções envolvendo o emprego da ênclise em *Assassin's Creed Revelations*. A circunstância mais recorrente em que a ênclise é utilizada no game é exatamente a mesma verificada em *Max Payne*: em frases imperativas afirmativas. Ao retornar ao referido texto em português, fica patente que a utilização da ênclise na frase outorgou a ela um tom bem mais formal, aproximando-se,

portanto, de um registro mais formal. Isso porque, em condições normais, os cenários mais comuns em que verbos como *Perdoar(-se)* ou *Desculpar(-se)* são utilizados em um contexto mais informal na variante brasileira do português fazem uso da próclise, movendo o pronome oblíquo para o início da frase, ou então mediante a omissão do respectivo pronome, ao que se seguiria a conversão da forma imperativa *Perdoe* na forma substantiva *Perdão*, processos os quais culminariam, em ambos os casos, na total supressão da ênclise do texto. Dessa forma, sob o ponto de vista de um registro mais coloquial, os modos mais naturais como o trecho mencionado seria descrito em tais contextos dariam origem a formas como *Me perdoe. Então, o que lhe traz até estas docas?* (em caso de uso da próclise) ou *Perdão. Então, o que lhe traz até estas docas?* (em caso de omissão do pronome oblíquo e transformação do verbo em substantivo). O uso da ênclise nesse caso acrescentou um nível maior de formalidade à frase, não apenas pelo fato de que Ezio desejava transmitir a Sofia a imagem de que era um homem cavalheiro, o que exigiria a presença de um maior grau de formalidade em seu discurso, mas também porque o uso da ênclise simplesmente representa a forma canônica de reproduzir frases do gênero, algo que acaba por mostrar-se mais adequado ao registro escrito que normalmente se requer da legendagem.



Imagem 11: imagem da versão brasileira de *Assassin's Creed Revelations* contendo o uso da ênclise pronominal em uma frase imperativa afirmativa em português.

Embora seu uso tenha sido mais frequente em orações imperativas afirmativas, o emprego da ênclise pronominal também pode ser encontrado em outras formas verbais. Na mesma cena em se desenrola o diálogo entre Ezio e Sofia descrito na imagem 11, situada mais precisamente na Sequência 4: *A Guerra Incivil*, Memória 3: *A Quarta Parte do Mundo*, o protagonista se oferece para recuperar um pacote pertencente à bibliotecária que estava em uma embarcação confiscada pelos *Janízaros*, membros da guarda imperial otomana. Após apresentar-se como voluntário-se para se infiltrar no navio, Ezio combina com Sofia que, assim que estivesse em posse de sua encomenda, iria encontrá-la em sua loja. É nesse momento que a versão brasileira exhibe a construção *Encontro-lhe novamente em sua loja* (imagem 12). Vê-se que, novamente, a frase é iniciada pela construção enclítica canônica, com a diferença que, desta vez, o verbo *Encontrar* está conjugado em sua forma de primeira pessoa do singular do presente do indicativo *Encontro*. Contudo, para que tal estrutura normativa fosse aplicada, foram necessários alguns ajustes que viriam a tornar a frase ainda mais formal. O primeiro deles geraria a ocultação do sujeito da frase. Conforme abordado no item 5.2.1, o registro oral do português brasileiro inclina-se a priorizar o sujeito pleno, conjuntura em que o sujeito é sempre explicitado na frase, seja por meio de um substantivo próprio, seja mediante um pronome pessoal do caso reto. Sob esse prisma, a maneira mais comum como o texto seria proferido em um discurso falado por um brasileiro seria *Eu encontro*, ao invés de simplesmente *Encontro*. Na linguagem escrita formal, porém, apesar de o emprego do sujeito pleno não ser necessariamente um traço informal dependendo do contexto em que esteja inserido, recomenda-se que, sempre que o sujeito esteja subentendido, qualquer partícula “extra” que a ele faça alusão deve ser ocultada ou suprimida da frase. Como na forma *Encontro* a flexão de primeira pessoa deixa claro que o interlocutor remete a si mesmo como o praticante do ato de encontrar, não houve a necessidade de incluir o pronome sujeito *Eu* na frase em questão. Outro elemento que contribuiu para o alto nível de normatividade observado na frase foi a escolha pronominal. No item 5.3.1, viu-se que, na norma culta escrita, à ênclise pronominal deve ser acrescido um pronome oblíquo para que a oração venha a ser considerada canônica, enquanto que no registro escrito informal e no discurso oral, o português brasileiro é mais propenso a fazer uso de um pronome sujeito após alguma forma verbal. Sob esta perspectiva, a construção mais frequentemente observada no registro falado brasileiro para a estrutura acima seria *Encontro você*, com o pronome sujeito *Você* sucedendo a flexão de primeira pessoa do verbo *Encontrar*. Entretanto, a versão brasileira optou por lançar mão da estrutura normativa com a adição da forma oblíqua *Lhe*, vindo a resultar na construção enclítica *Encontro-lhe*, frase esta que, se por um lado está em perfeita conformidade com a gramática normativa, é raramente encontrada na linguagem falada do português brasileiro. Um último aspecto fundamental para a formalidade observada no referido trecho deu-se com a padronização dos marcadores de segunda pessoa. De acordo com a gramática normativa do português, existem dois pronomes sujeito de segunda pessoa à disposição do interlocutor para se dirigir àquele que ouve seu

discurso: *Tu* e *Você*. No primeiro caso, determina-se que o pronome *Tu* seja usado para interagir com alguém com o qual se mantém uma relação de maior intimidade (como cônjuges, parentes ou amigos) ou quando o indivíduo a quem se reporta esteja em uma condição de igualdade com o falante. Já o pronome *Você* originalmente sugere um contexto em que o falante possui certo distanciamento em relação ao ouvinte ou que há alguma condição hierárquica a separá-los, em que o último normalmente está posicionado acima do primeiro nesse quesito. De maneira resumida, pode-se dizer que *Tu* representa uma situação de maior informalidade, ao passo que *Você* denota a existência um grau de formalidade mais acentuado entre os interlocutores. Diante disso, a gramática normativa declara que, a partir do momento em que se elege um dos pronomes para comunicar-se com alguém, deve-se manter a coerência no que tange a todos os demais marcadores de segunda pessoa que a ele se refiram. Em outras palavras, ao se dirigir a seu ouvinte por intermédio do pronome *Tu*, todas as formas verbais e pronominais utilizadas desde então devem necessariamente advir do respectivo pronome, como em *Tu fizeste o que te pedi*, construção na qual o pronome oblíquo *Te* (oriundo de *Tu*) acompanha o uso tanto do pronome sujeito quanto da flexão verbal de segunda pessoa do singular do pretérito perfeito do indicativo *Fizeste*, conservando, com isso, a harmonia existente entre todos os marcadores de segunda pessoa. No texto da imagem 12, essa consistência acabaria preservada, muito embora, neste caso, o referente tenha sido o pronome *Você*. A despeito de não ser nominalmente citado na frase, depreende-se que Ezio trate Sofia mediante a forma *Você* em virtude da presença do pronome oblíquo *Lhe*. De acordo com a gramática normativa do português, *Lhe* é originalmente um pronome oblíquo de terceira pessoa do singular, o qual, ademais da forma *Ele(a)*, também passou a acompanhar o pronome *Você*, posto que, apesar de pertencer à segunda pessoa do singular, emprega formas verbais e nominais de terceira pessoa. Assim, pelo fato de o discurso de Ezio utilizar a estrutura *Encontro-lhe*, todos os possíveis marcadores de segunda pessoa a serem utilizados no restante da frase deveriam necessariamente seguir o padrão estabelecido para a forma *Você*. Foi o que ocorreu com o pronome possessivo qualificador do substantivo *Loja*. Ao ressaltar que a loja pertencia a Sofia, Ezio teria, em tese, a sua disposição dois possessivos de segunda pessoa à sua disposição: *Tua* ou *Sua*. No entanto, por já haver o marcador de segunda pessoa *Lhe* presente na frase, o qual claramente remete ao pronome *Você*, não restaria à versão brasileira, caso desejasse seguir os preceitos da gramática normativa, outra alternativa a não ser acrescentar ao texto o único pronome possessivo que poderia fazer menção à forma *Você*. Por isso, optou-se pela construção *Sua loja*, o que viria a resultar na estrutura final (e canônica) *Encontro-lhe novamente em sua loja*, conforme demonstra a imagem abaixo.

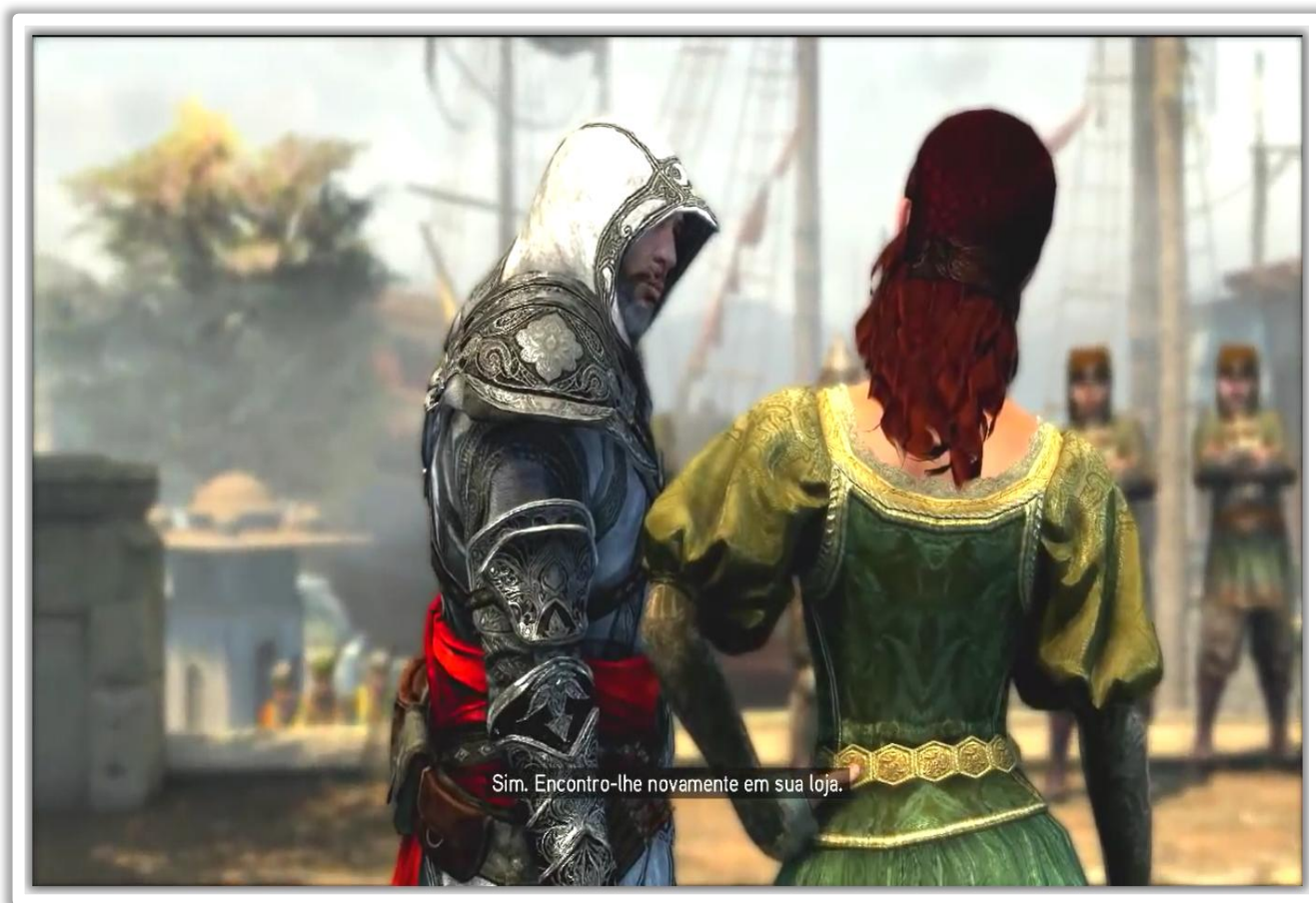


Imagem 12: imagem da versão brasileira de *Assassin's Creed Revelations* em que o uso da ênclise pronominal exigiu que houvesse uma padronização dos marcadores de segunda pessoa em torno do pronome *Você*.

Em que pese haver procurado aplicar uma linguagem mais formal às legendas em português, a versão brasileira de *Assassin's Creed Revelations* não passaria incólume a certos “desvios informais”, em que é possível constatar a presença de construções informais em meio a estruturas mais cultas, de uma maneira bastante semelhante ao que sucedera com relação às “ilhas proclíticas” verificadas em *Max Payne*. Frases imperativas afirmativas iniciadas por próclise não ocorrem no game com a mesma frequência observada nas construções enclíticas, mas, ainda assim, podem ser vistas em uma quantidade considerável. Um dos trechos de *Assassin's Creed Revelations* em que tal estrutura pode ser verificada situa-se logo na cena introdutória do game. Ainda conectado à *Animus*, o personagem Desmond encontra-se em coma, estando rodeado por seus aliados que aguardam a sua recuperação. Durante seu período de inconsciência, sua mente está aprisionada em uma ilha no interior da máquina, restando-lhe apenas reviver as memórias restantes de seu ancestral Ezio Auditore para tentar libertar seu cérebro do domínio da *Animus* e poder recobrar a consciência. Ao ser alertado por Clay Kaczmarek, mais conhecido no game como a *Cobaia 16* (também preso na máquina), Desmond se desespera e grita para Rebecca, operadora da máquina e uma de suas aliadas, a seguinte frase: *Rebecca! Me tire daqui!*. Como já foi dito no item 5.3.1, utilizar a próclise nesse gênero de frase denota uma

construção muito mais próxima da linguagem oral do que do registro escrito em português brasileiro. Embora não seja o tipo de discurso que se esperaria ver em uma mídia legendada, já que costuma-se optar por uma norma mais culta ao lidar com textos escritos, tal procedimento pode ser compreendido sob o ponto de vista dos diferentes períodos históricos retratados no game. Grande parte das formas proclíticas existentes no game compõem os discursos de Desmond e da *Cobaia 16*, cujas histórias se ambientam no ano de 2012, o que leva a crer que o uso da próclise em início de frases pode ter sido, hipoteticamente, um artifício para conferir um ar de contemporaneidade ao discurso de ambos. Por sua vez, em função de o período vivenciado por Ezio durante sua estadia em Istambul se situar no ano de 1511, ou seja, cerca de quinhentos anos antes da época em que vive seu descendente Desmond, o emprego de construções mais canônicas pode ter sido, ainda no campo das hipóteses, um recurso para atribuir certo grau de arcaísmo à linguagem utilizada por Ezio. Com isso, possivelmente buscou-se demarcar, ainda que de maneira sutil, a evolução não apenas temporal, mas também linguística retratada em *Assassin's Creed Revelations*, algo que não ocorreu na versão original em inglês.



Imagem 13: imagem da versão brasileira de *Assassin's Creed Revelations* em que Desmond faz o uso da próclise para iniciar uma frase imperativa afirmativa.

Essa diferença de tipos de discurso também pode ser notada nos marcadores de segunda pessoa. Como já mencionado no parágrafo anterior, a norma canônica determina que o interlocutor mantenha a

consistência verbo-pronominal referente aos pronomes *Tu* e *Você*. Tal regra é obedecida não apenas em Portugal, como também é seguida em outros idiomas neolatinos, como o espanhol e o italiano. No Brasil, entretanto, a maneira como a língua portuguesa evoluiu no país provocaria a uma neutralização dos pronomes de segunda pessoa. Desse modo, *Tu* e *Você*, outrora com sentidos diferentes, tiveram suas respectivas distinções anuladas de tal forma que, atualmente, aludem à mesma situação de uso. Nesse sentido, ambos passaram a ser utilizados somente dentro de uma conjuntura informal, cabendo ao falante decidir usar o pronome que mais lhe agrada. Em ambientes mais formais, a variante brasileira hoje em dia prefere lançar mão do termo *Senhor(a)* em circunstâncias em que, anteriormente, empregava-se *Você*. Obviamente, essa neutralização viria a impactar todos os demais marcadores de segunda pessoa, pois, como passaram de antônimos a sinônimos, deixou de fazer sentido qualquer espécie de diferenciação entre *Tu* e *Você*. Tanto é assim que, em certas regiões do Brasil, é de certa forma usual ouvir frases com o pronome *Tu* mesclado a flexões verbais de terceira pessoa, como é o caso de, por exemplo, *Viu o que tu fez*, em que *Tu* foi amalgamado a conjugações verbais que, segundo a gramática normativa, só poderiam ser tidas como gramaticais se combinadas com o pronome *Você*. O mesmo raciocínio se aplica aos demais marcadores pronominais, como demonstra outro trecho da mesma cena citada no parágrafo anterior. Vendo a angústia de Desmond ao ver-se confinado na *Animus*, a *Cobaia 16* começa a dizer que Desmond estava acabado e que sua mente estava em frangalhos e que somente revivendo as memórias de Ezio é que Desmond teria alguma chance de escapar. Após Desmond pedir a Rebecca que o tirasse de lá, Clay afirma que *Eles não podem te ajudar. Você já era. Sua mente está... arruinada*. Ao examinar somente a segunda e a terceira frases, percebe-se um resquício da harmonia um dia existente entre o pronome sujeito e o pronome possessivo, posto que *Você* foi utilizado em conformidade com sua forma possessiva correspondente *Sua*. Porém, a estrutura da primeira frase rompe com esse paradigma, ao adicionar o pronome oblíquo *Te*, o qual, canonicamente, é parte integrante da família de marcadores do pronome *Tu*, aos outros dois marcadores da forma *Você*. Assim como sucede com a próclise em início de frase, essa mistura de pronomes de segunda pessoa é uma característica típica da linguagem falada brasileira, não sendo recomendado seu uso em ambientes de maior formalidade. Por diferir do discurso mais “catedrático” observado ao longo do game, o uso dessa forma híbrida de *Tu* e *Você* em textos escritos (como os da legendagem) não seria tão apropriado em condições normais. Tendo em conta, no entanto, que tal abordagem possivelmente atue como uma espécie de modernização do discurso dos personagens do tempo presente, em contraposição a uma linguagem mais antiga dos personagens que compõem a narrativa ambientada no passado, a presença de tal construção adquire um maior nível de consistência com o todo.



Imagem 14: imagem da versão brasileira de *Assassin's Creed Revelations* em que a *Cobaia 16* relata a Desmond o estado de sua mente, utilizando uma construção híbrida de marcadores de segunda pessoa, mesclando formas referentes aos pronomes *Tu* e *Você*.

Por fim, um último aspecto a ser analisado de *Assassin's Creed Revelations* concerne a algumas escolhas lexicais efetuadas na versão brasileira do game. A primeira delas tem a ver com o nome de um dos equipamentos utilizados por Ezio Auditore. Logo no início do game, Ezio recebe de Yusuf uma lâmina comprida para ser acoplada ao seu bracelete, a qual lhe permitirá pendurar-se à beira dos telhados, evitando assim uma queda brusca que venha a consumir uma grande quantidade de energia da barra de vida. Na versão original em inglês, tal lâmina é chamada de *Hookblade* (algo como “Lâmina-gancho” em português), sendo a mesma renomeada para *Lâmina Bico-de-Águia* na versão brasileira. À primeira vista, pode parecer tratar-se de uma escolha um tanto estranha, visto que, supostamente, não há a menor relação entre os termos. Tendo em vista que as versões em espanhol e francês se espelharam no termo original, utilizando os termos *Gancho* e *Crochet*, respectivamente, essa sensação parece ainda mais acentuada. Contudo, quando contrastada com a imagem de tal equipamento, começa-se a ter uma noção mais clara acerca da escolha.



Imagem 11: imagem de *Assassin's Creed Revelations* em que Yusuf apresenta a *Hookblade/Bico-de-Águia* a Ezio.

Pela imagem, percebe-se que a *Hookblade* é uma lâmina longa com uma curva em sua ponta, assemelhando-se a um gancho, visão esta na qual o termo original em inglês se inspirou. Em português, o mesmo equipamento foi interpretado de outra forma: tal curva na ponta não alude a um gancho, mas sim, ao bico de uma águia, uma vez que a fisionomia de seu bico possui características similares. Ademais desse fato, ao examinar o contexto narrativo da série, é possível perceber um elemento recorrente: a águia e sua relação com os protagonistas. Em *Assassin's Creed*, a águia não é apenas uma figura decorativa: ela é uma parte vital da série. Logo nos nomes dos personagens isso fica patente: o nome Altaïr foi retirado de uma estrela homônima, localizada na constelação de Aquila (ou “Águia”); já o nome Ezio nada mais é do que a variante italiana do nome grego Αετιος (*Aetios*), o qual, por sua vez, provém da palavra αετος (*Aetos*), cujo significado é “águia”. Afora isso, ao longo do game, os protagonistas costumam lançar mão de artifícios que lhes permitem investigar seus inimigos, de modo a elaborar o melhor plano para atacá-los. Dentre eles, destacam-se a Visão Aquilina, um recurso que lhes proporciona uma visão aguçada do ambiente a seu redor, permitindo que identifiquem os tipos de pessoas que se encontram diante deles (aliados, inimigos, alvos e civis), e, no caso de *Assassin's Creed: Revelations*, o Sentido Aquilino, o qual, ademais dos elementos presentes na Visão Aquilina, acrescenta o recurso de rastrear os passos de seus inimigos com o intuito de descobrir o seu paradeiro. Diante disso, percebe-se que, diferentemente de *Hookblade*, a *Lâmina Bico-de-Águia* tornou-se um

componente a mais nessa relação íntima entre o protagonista Ezio e a águia, sendo um elemento fundamental na própria constituição do personagem. Em virtude disso, pode-se dizer que a escolha pelo termo *Lâmina Bico-de-Águia* conferiu a ele um tom bastante poderoso, não apenas por fazer dele um termo mais coerente com o universo narrativo da série, mas, principalmente, por causar um efeito que pode até mesmo ser considerado bem mais impactante na versão brasileira do que aquele provocado por *Hookblade* na versão original em inglês.

Outra escolha que chamou bastante a atenção na versão brasileira de *Assassin's Creed Revelations* foi o termo utilizado para aludir à palavra inglesa *Pickpocket*. No game, a função de *Pickpocket* permite ao jogador caminhar com Ezio pelas ruas da cidade e bater a carteira de todos os transeuntes que encontrar, com vistas a aumentar sua renda e, por conseguinte, ter dinheiro suficiente para reconstruir alguns pontos da cidade. A função pode ser utilizada no decorrer de todo o game, mas seu uso e o modo como a sua respectiva tradução para o português interferiu na *gameplay experience* podem ser observados mais claramente durante a Sequência 3: *Achados e Perdidos*, Memória 1: *O Prisioneiro*. Nela, o protagonista Ezio deve libertar um prisioneiro que havia sido capturado após roubar alimentos e, para isso, precisa encontrar o guarda que possui a chave da prisão e recuperá-la. A grande questão aqui ocorre na mensagem que instrui o jogador sobre como obter a *Sincronização Total*¹⁷⁵ da missão. O texto em inglês mostra a seguinte mensagem:

¹⁷⁵ As missões em *Assassin's Creed Revelations* estão estruturadas da seguinte maneira: elas estão organizadas em *Sequências* (que basicamente funcionam como capítulos), as quais, por sua vez, são divididas em *Memórias*. Cada memória possui um objetivo principal e um objetivo secundário, e somente a consecução de ambos permitirá que o jogador obtenha a *Sincronização Total*, isto é, 100% de sincronização. No caso do objetivo secundário, pelo fato de Desmond “reviver” as memórias da vida de seu ancestral Ezio, o jogador deverá atingi-lo exatamente da mesma maneira que seu ancestral o fez. No exemplo em questão, o objetivo principal é libertar o prisioneiro e o objetivo secundário é obter a chave. O jogador poderá recuperar a chave de várias formas (como se vê mais abaixo), mas só obterá a sincronização total se libertar o prisioneiro após roubar a chave do guarda sem que este perceba.

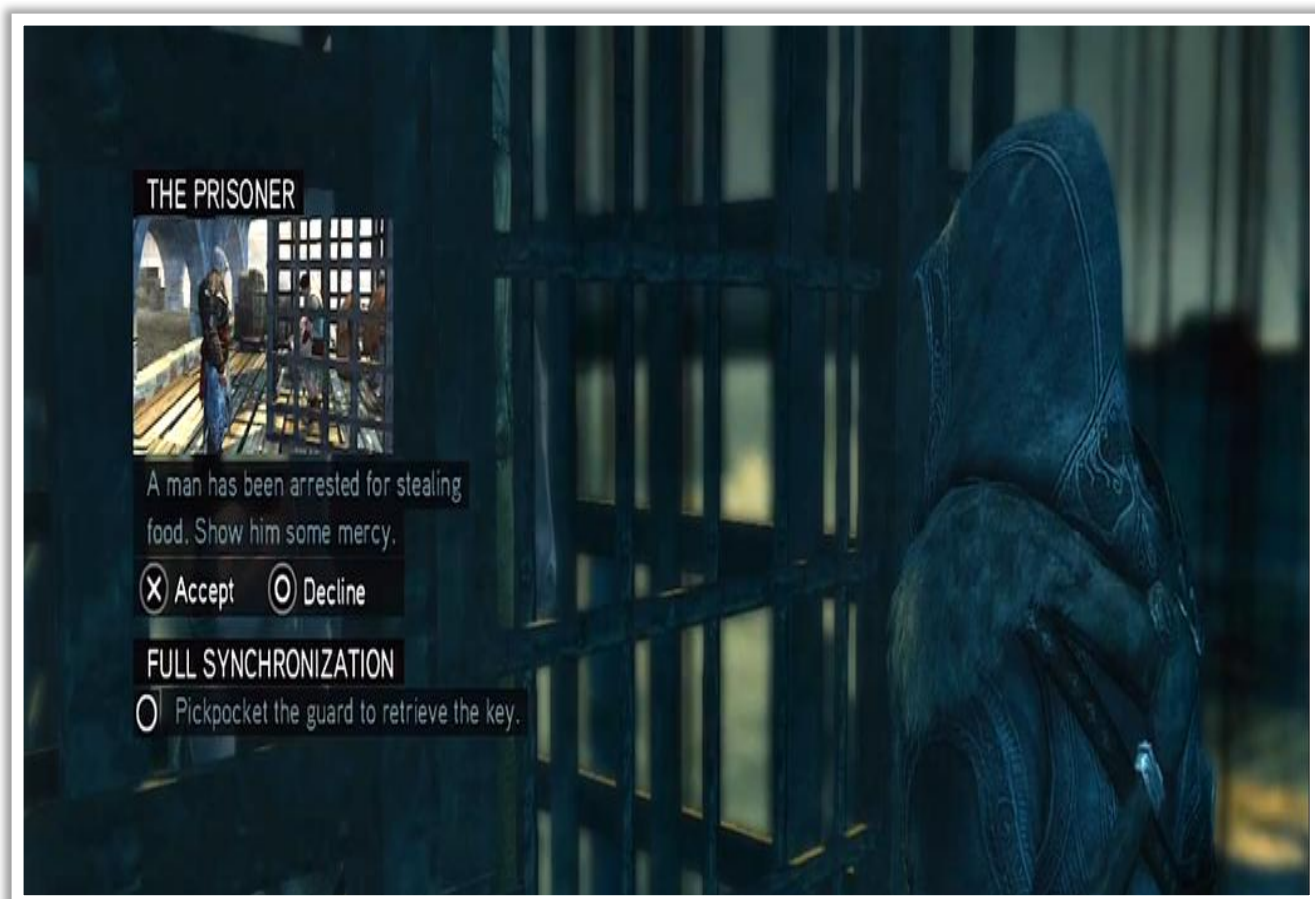


Imagem 13: imagem da tela de abertura da missão *The Prisoner* na versão original em inglês.

Por outro lado, o texto em português brasileiro exibe a mesma mensagem da seguinte maneira:

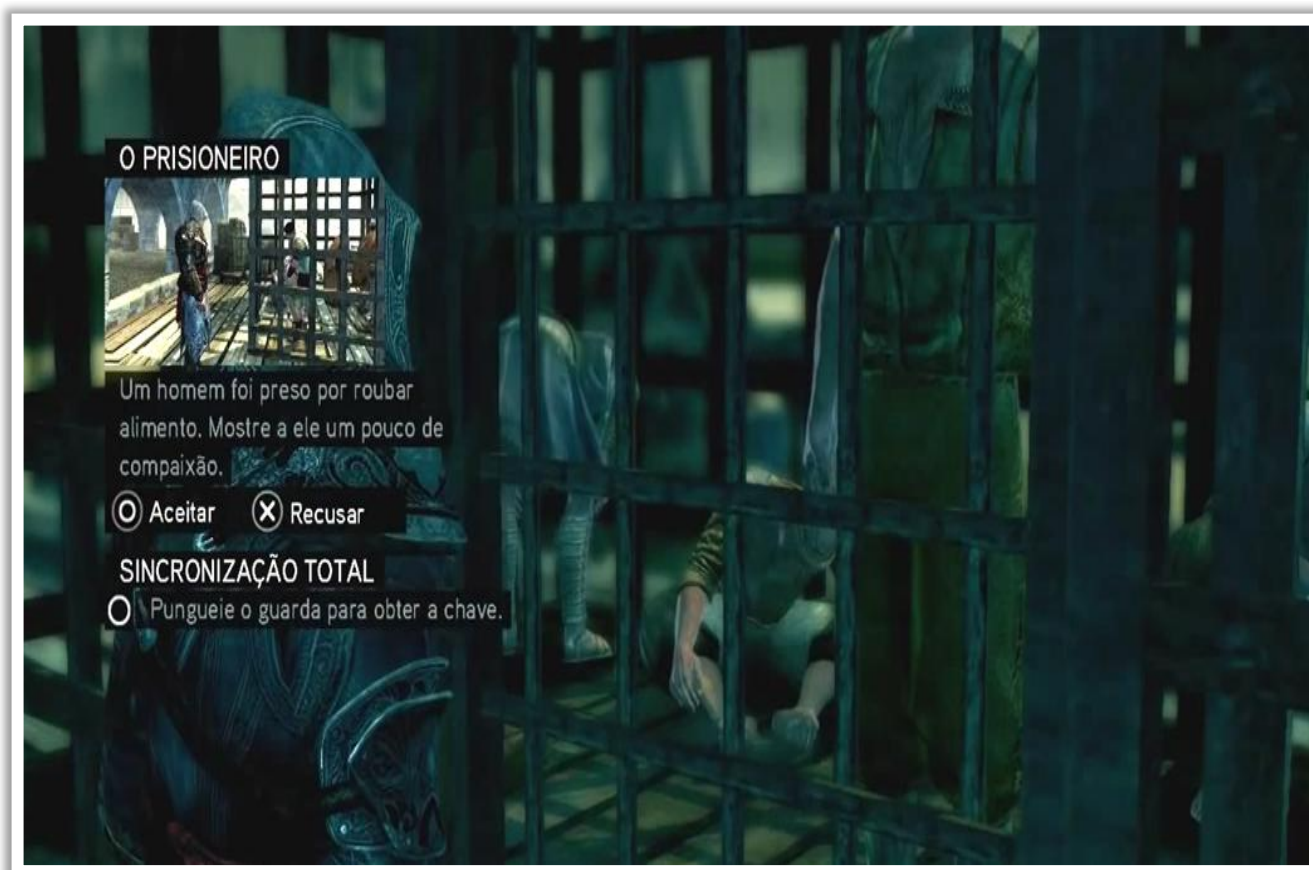


Imagem 14: imagem da tela de abertura da missão *O Prisioneiro* na versão original em inglês.

Nota-se que, na versão original em inglês, a frase *Pickpocket the guard to retrieve the key* traz uma mensagem clara e inteligível, sendo facilmente reconhecida por qualquer falante de inglês, fornecendo as informações necessárias para que a sincronização total seja atingida de forma precisa. Por outro lado, pode-se ver na versão brasileira a construção *Pungueie o guarda para obter a chave*, uma mensagem um tanto obscura, muito em função do uso do verbo *Punguear*. Ao contrário de *Pickpocket*, que é um termo de uso corrente no inglês moderno, *Punguear* é um termo pouquíssimo utilizado por falantes do português brasileiro, fazendo com que a frase acima acabe soando bastante estranha e de difícil compreensão. Pelo fato de que existem várias maneiras de Ezio obter a chave (nocautear o guarda, matá-lo, roubá-lo sem ser detectado), os jogadores da versão em inglês sabem exatamente o que precisam fazer para atingir a sincronização total, ao passo que os jogadores da versão brasileira muito provavelmente terão dificuldades para alcançar tal sincronização, já que *Punguear* não é um termo que lhes soe familiar. Isso acaba por comprometer a *gameplay experience*, na medida em que o efeito de clareza do original transmitido por *Pickpocket* é substituído pela sensação de “mistério” causada pelo uso de *Punguear*. Uma possível razão para o uso de *punguear* em detrimento, por exemplo, de *Bater carteira* (umas traduções possíveis para *Pickpocket*) seria uma tentativa de adequação ao período histórico do game, seguindo o procedimento de “arcaizar” o discurso utilizado em seu contexto de tempo passado descrito acima. Sob esse prisma, nota-se que, realmente, o uso de *Bater carteira* seria

inviável, uma vez que, segundo o *Dicionário Houaiss*, a primeira datação da palavra *Carteira* na língua portuguesa provém de 1727 (Dicionário Houaiss, 2001-2009). Contudo, o uso de *Punguear* tampouco se mostra factível, visto que, ainda de acordo com o *Dicionário Houaiss*, a primeira datação de uma palavra relacionada ao contexto de *Punguear*, o termo *Punguista* (também presente no game) é de 1899 (Dicionário Houaiss, 2001-2009), ou seja, é ainda mais recente do que a própria palavra *Carteira*. Diante desse cenário, duas possibilidades poderiam ser implementadas a fim de tentar resgatar a essência do original:

a) Ignorar o contexto histórico e utilizar a expressão *bater carteira*:

Diversamente do que poderia parecer, o uso de *Bater carteira* em um período histórico em que não existiam carteiras não se tornaria inverossímil. Pelo contrário, esse uso seria referendado pelo próprio universo da série: no primeiro *Assassin's Creed*, há uma cena em que, após reviver uma das memórias de seu ancestral Altaïr, Desmond faz uma observação a Lucy (uma das operadoras da *Animus*) sobre o modo de falar das pessoas na Terra Santa. Ao que Lucy lhe responde:

*Você provavelmente notou que o inglês se tornou a língua oficial da Terra Santa [...] A Animus está traduzindo as falas que considera vitais para um inglês mais moderno. Então, espere alguns anacronismos*¹⁷⁶.

Portanto, *Bater carteira* entraria nesta categoria de “anacronismos” e seu uso poderia ser atribuído ao software da *Animus*, que traduz termos considerados importantes para uma linguagem mais moderna.

b) Levar em conta o contexto histórico e usar o termo *Roubar*:

Pelo que se viu até aqui, os termos *Bater carteira* e *Punguear* não se encaixariam no período histórico em questão. No entanto, haveria um termo que poderia solucionar a questão da adequação ao período histórico: o termo *Roubar*. Apesar de ser um termo bem mais abrangente em comparação com *Bater carteira* e *Punguear*, *Roubar* é o termo mais usado em português brasileiro para referir-se à

¹⁷⁶ *You've probably noticed that English has become the official language of the Holy Land [...] The Animus is translating speech it deems vital into more modern English. So expect a few anachronisms.*

qualquer tipo de apropriação de algo que pertence a outra pessoa sem seu consentimento, sendo utilizado pela maioria esmagadora dos falantes de português, independentemente de classe social ou nível de escolaridade. É bastante comum ouvir até mesmo na imprensa (que tende a primar por uma linguagem mais culta), frases do tipo *Fulano teve a sua carteira roubada*, ao passo que seus equivalentes *Fulano teve a sua carteira batida*, ou ainda *Fulano teve a sua carteira pungueada*, são praticamente inexistentes, devido ao estranhamento que provocariam. Além de ser uma palavra de uso corrente, aproximando-se, assim, da mesma função exercida por *Pickpocket* em inglês, *Roubar* também se adequaria ao contexto histórico: segundo o *Dicionário Houaiss*, o primeiro registro da palavra *Roubar* na língua portuguesa advém do século XIII, isto é, dos anos 1200. Dessa forma, ademais de apreender o mesmo efeito causado por *Pickpocket*, o termo *Roubar* também seria apropriado para o contexto histórico do game, na medida em que sua primeira aparição em português se deu aproximadamente três séculos antes do período histórico retratado. Diante disso, *Roube o guarda para obter a chave* permitiria que a sincronização total fosse feita de maneira bem mais tranquila, resgatando, com isso, o mesmo impacto que a frase *Pickpocket the guard to retrieve the key* ocasionou na versão original em inglês.

A versão localizada de *Assassin's Creed Revelations* para o português brasileiro levou a série a um novo patamar no Brasil. Segundo palavras do próprio diretor da Ubisoft no Brasil, Bertrand Chaverot, o fato de o game possuir legendas em português, além de um investimento de marketing maior do que o realizado com o antecessor *Assassin's Creed Brotherhood*, impulsionou as vendas do game, fazendo com que *Assassin's Creed Revelations* alcançasse marca de 150.000 cópias vendidas no Brasil, uma quantidade três vezes maior *Assassin's Creed Brotherhood* (Chaverot, 2012, sem página). Esse crescimento da série no mercado nacional abriu caminho para que a Ubisoft pudesse dar voos maiores no Brasil. Ainda segundo Chaverot, “com 150 mil unidades, hoje temos um mercado grande o suficiente para convencer os produtores dos jogos ‘triple-A’ (os jogos mais populares e de orçamento milionário) a fazer sempre legendas em português, e até dublagem para os games maiores - como o **Assassin's Creed III**” (Chaverot, 2012, sem página). Como se viu, a partir de *Assassin's Creed III*, outros games da série como *Assassin's Creed IV: Black Flag* (Ubisoft, 2013), *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014) e *Assassin's Creed Rogue* (Ubisoft, 2014) seriam completamente localizados para o mercado brasileiro, sendo disponibilizados com dublagens e legendas em português. Com uma presença no país inicialmente cuidadosa, mas que, a cada dia que passava, ia se tornando mais agressiva, Ubisoft viria a se consolidar como uma das empresas mais atuantes do mercado brasileiro, além de fazer da franquia *Assassin's Creed* uma das mais populares no país, tendo vendido cerca de dois milhões de cópias no Brasil até 2014 (Izidro, 2014, sem página).

5.3.3. *Mortal Kombat*¹⁷⁷ (Warner Bros./NetherRealm, 2011)



Image 01: imagem da capa e da contracapa da versão canadense de *Mortal Kombat* para Xbox 360.

Mortal Kombat é uma das franquias mais famosas e bem sucedidas da história dos videogames. De acordo com dados de 2015 divulgados pela Warner Bros., atual detentora dos direitos de propriedade sobre a marca, a série já superou a margem de 35 milhões de cópias desde o lançamento arcade do primeiro game da franquia em 1992 (Alves, 2015, sem página). Essa enorme capacidade que a série possui de conquistar o coração dos jogadores está na mesma medida de sua predisposição a gerar controvérsias, pois, como o título sugere, trata-se de um combate mortal entre dois lutadores que só terminará após a morte de um deles. Em razão disso, *Mortal Kombat* sempre foi tido como um jogo extremamente violento, muito em função da presença constante de sangue sempre que um jogador é

¹⁷⁷ Cronologicamente, *Mortal Kombat* é o nono jogo da série, razão pela qual o game também é conhecido como *Mortal Kombat 9*. No entanto, como os direitos sobre o game foram adquiridos em 2009 junto à finada Midway Games pela Warner Bros. Entertainment Interactive, aliado à decisão de fazer deste game uma espécie de “volta às origens”, com muitos dos personagens e elementos presentes nos games clássicos da série, o game de 2011 é chamado simplesmente de *Mortal Kombat*, homônimo do primeiro game da franquia, lançado em 1992. Para evitar maiores confusões, o primeiro jogo da série será chamado de *Mortal Kombat I*, enquanto que o game de 2011 será chamado simplesmente de *Mortal Kombat*.

atingido por um golpe e, principalmente, pela possibilidade de se aplicar *Fatalities* (ou “Golpes Fatais”), golpes de finalização executados por meio de uma combinação de botões que permite que o jogador simplesmente “destróçar” seu oponente. Isso acabou fazendo com que as versões do primeiro game da série, *Mortal Kombat I* (Midway/Acclaim, 1992) para os principais consoles da época, o Super Nintendo e o Mega Drive, apresentassem grandes diferenças entre si. A versão para Super Nintendo teve um melhor desempenho gráfico e sonoro, com uma reprodução bem mais nítida e bem acabada tanto das texturas dos personagens como das vozes e efeitos sonoros existentes na versão original para os arcades (Ação Games, 1993, núm. 44, p. 9). Contudo, a Nintendo preferiu não arriscar, disponibilizando uma versão bem mais suavizada do game, com a supressão do sangue e *Fatalities* modificados. Dessa forma, a versão para Super Nintendo não seria permitia “arrancar a cabeça ou a coluna vertebral do adversário” (Ação Games, núm. 41, p. 12). Já a versão para Mega Drive não demonstrava a mesma capacidade em termos de gráficos e som de seu concorrente, mas acabaria se popularizar entre os jogadores exatamente por proporcionar ao jogador a oportunidade de escolher entre uma versão mais amena ou então, por meio da ativação de um código, habilitar a versão integral do game, com todos os elementos de violência vistos na versão para os arcades (Ação Games, 1993, núm. 44, p. 8). Por toda a polêmica gerada por *Mortal Kombat I* em virtude de seu excesso de violência, considerada por muitos como gratuita, o jogo acabaria sendo, ainda que indiretamente, responsável pela criação do *ESRB*¹⁷⁸, o órgão regulador responsável pela classificação etária dos games nos Estados Unidos. Durante aquele período, o Congresso dos Estados Unidos passou a pressionar a indústria dos videogames a exercer um maior controle sobre o conteúdo disponível nos games; caso isso não fosse feito voluntariamente pelos profissionais da indústria dentro de um ano, os próprios congressistas se encarregariam de fazê-lo. Dentre as principais queixas das autoridades, estava o nível excessivo de violência apresentado por *Mortal Kombat I*. Uma matéria publicada no jornal *The New York Times* em janeiro de 1994 mostra bem o incômodo que o conteúdo violento do game havia provocado nos congressistas. Em um trecho da notícia, o jornal afirma que

*Em uma audiência no Senado no mês passado, dois senadores democratas, Joseph Lieberman, de Connecticut*¹⁷⁹, *e Herb Kohl, de Wisconsin*¹⁸⁰, *expressaram indignação*

¹⁷⁸ Entertainment Software Rating Board (“Comissão de Classificação de Software de Entretenimento”).

¹⁷⁹ Estado norte-americano situado na região da Nova Inglaterra, ao nordeste dos Estados Unidos.

¹⁸⁰ Estado norte-americano situado na região dos Grandes Lagos, ao norte dos Estados Unidos.

com jogos como *'Mortal Kombat'* e *'Night Trap'*, que mostram atos horríveis e violentos¹⁸¹ (The New York Times, 1994a, sem página, tradução e grifos nossos).

Se por um lado o alto grau de sangue e violência existentes no game contribuiu para a fúria dos políticos que levaria à criação do *ESRB* e a subsequente classificação etária dos jogos para um público *Mature 17+* (“Maiores de 17 anos”), toda essa comoção acerca do game serviria apenas para impulsionar ainda mais o sucesso de *Mortal Kombat I*, atuando muito mais como um elemento propagandístico do que como uma força coercitiva. Isso ficaria ainda mais evidente após o lançamento do seu sucessor *Mortal Kombat II* (Midway/Acclaim, 1993). Segundo uma matéria publicada no mesmo *The New York Times* em setembro de 1994, o game arrecadou cerca de 50 milhões de dólares somente na primeira semana após seu lançamento no dia 9 do mesmo mês¹⁸², superando a receita de bilheteria obtida em sua semana de estreia por grandes produções do cinema daquele ano, como *O Máskara* (Dark Horse/New Line, 1994), *True Lies* (20th Century Fox, 1994), *Forrest Gump* (Paramount, 1994) e *O Rei Leão* (Walt Disney/Buena Vista, 1994) (The New York Times, 1994b, sem página). Com tamanha popularidade, o game viria a trilhar um caminho de sucesso com o lançamento de outros oito games¹⁸³ da série principal após *Mortal Kombat II*, marca esta atingida em 2015 após o lançamento de *Mortal Kombat X* (Warner Bros./NetherRealm, 2015).

A grande popularidade dos primeiros games da série ajudaria a nortear o nono jogo da franquia, *Mortal Kombat* (Warner Bros./NetherRealm, 2011). Com o intuito de reinventar e revigorar a série, os desenvolvedores decidiram buscar inspiração no passado, procurando entender tudo aquilo que deu certo e tornou a série um dos grandes fenômenos dos videogames de modo a tentar conformá-la aos novos tempos e à uma tecnologia mais avançada. O primeiro passo dado nessa linha foi a de trazer de volta para o game os principais personagens dos jogos clássicos da franquia. Durante a E3¹⁸⁴ de 2010, o

¹⁸¹ In a Senate hearing last month two Democratic Senators, Joseph Lieberman of Connecticut and Herb Kohl of Wisconsin, expressed outrage at such games as "Mortal Kombat" and "Night Trap," which show gruesome and violent acts.

¹⁸² Tal data se refere ao lançamento das versões para consoles, nomeadamente, Mega Drive e Super Nintendo, efetuada cerca de um ano após o lançamento original da versão para arcades.

¹⁸³ *Mortal Kombat 3* (Midway, 1995), *Mortal Kombat 4* (Midway, 1997), *Mortal Kombat: Deadly Alliance* (Midway, 2002), *Mortal Kombat Deception* (Midway, 2004), *Mortal Kombat Armageddon* (Midway, 2006), *Mortal Kombat vs. DC Universe* (Midway/Warner Bros., 2006), *Mortal Kombat* (Warner Bros./NetherRealm, 2011), *Mortal Kombat X* (Warner Bros./NetherRealm, 2015).

¹⁸⁴ Abreviação de *Electronic Entertainment Expo* (“Exposição de Entretenimento Eletrônico”), considerada a maior e mais importante feira de videogames do mundo.

próprio co-criador da série, Ed Boon, admitiu que a abordagem empreendida pela equipe de desenvolvimento de *Mortal Kombat* a esse respeito se concentrava em *Mortal Kombat I, II e 3* (Ed Boon apud. Shea, 2010, sem página). Nesse sentido, o game receberia um total de 27 personagens jogáveis¹⁸⁵: Sub-Zero (em duas versões: a original como ninja do gelo e em sua variante cibernética, Cyber Sub-Zero), Scorpion, Raiden, Liu Kang, Johnny Cage, Sonya e Kano, de *Mortal Kombat I*; Kitana, Jade, Reptile, Mileena, Shang Tsung, Kung Lao, Jax, Smoke, Noob Saibot e Baraka, que fizeram sua estreia em *Mortal Kombat II*; Cyrax, Sektor, Stryker, Sheeva, Nightwolf, Sindel e Kabal, que debutaram em *Mortal Kombat 3*, além de Ermac¹⁸⁶, o qual estrearia em *Ultimate Mortal Kombat 3*¹⁸⁷ (Midway, 1996), e Quan Chi, que aparceria pela primeira vez em um dos jogos *Spin-off*¹⁸⁸ da série, *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero* (Midway, 1997). Além deles, completam o elenco de *Mortal Kombat* outros três personagens não jogáveis, casos de Motaro, Goro e do vilão principal Shao Kahn.

¹⁸⁵ Outros quatro personagens jogáveis (Kenshi, Rain, Scarlet e Fred Krueger, vilão protagonista da série de filmes de terror *Hora do Pesadelo* (New Line, 1984), seriam disponibilizados algum tempo após o lançamento como conteúdo para download e, mais tarde, fariam parte de *Mortal Kombat Komplete Edition* (Warner Bros./NetherRealm, 2012), que conta com todos os personagens. Além deles, o personagem Kratos, protagonista da série *God of War* (Sony, 2005–) é um personagem exclusivo que compõe a versão de Playstation 3, totalizando 31 (ou 32) personagens jogáveis

¹⁸⁶ A princípio, Ermac nada mais era do que uma falha no software do jogo que fazia com que o traje do personagem Scorpion, nas cores amarela e preta, acabasse ficando avermelhado (o nome Ermac seria a abreviação de *Error Macro* ou “Erro Macro”, uma espécie de contador de erros existentes no software), mas que, devido aos crescentes rumores de pessoas que acreditavam que tal lutador de roupa vermelha e preta fosse um personagem secreto, os desenvolvedores viriam efetivamente a criar o personagem Ermac

¹⁸⁷ Game que é uma espécie versão atualizada de *Mortal Kombat 3*.

¹⁸⁸ Costuma-se chamar de *Spin-off* todos os jogos alternativos de uma franquia que não pertencem à série principal. Para ser ter uma melhor noção sobre tal conceito, enquanto que a série *Mortal Kombat* é um jogo de luta, *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero* é um jogo de ação/aventura que utiliza personagens da franquia, porém é ambientado em um período anterior àquele em que se desenvolve a narrativa da série principal de *Mortal Kombat*.



Imagem 02: imagem da tela de seleção de personagens¹⁸⁹ da versão norte-americana de *Mortal Kombat*.

Outro elemento presente nos games clássicos da série que foi reaproveitado em *Mortal Kombat* foi o *Gameplay* e o modo como ele interagiu com a parte gráfica do game. Com o avanço da tecnologia, os videogames passaram a reproduzir gráficos em 3D cada vez mais deslumbrantes, retratando a fisionomia, traços e detalhes de personagens e cenários com um realismo impressionante. E foi exatamente isso o que ocorreu em *Mortal Kombat*. Todos os cenários e lutadores foram desenhados e trabalhados de modo que apresentassem um visual bem mais detalhado, o que conferiu ao game um ar de renovação e de adequação aos tempos modernos. Ao *Gameplay*, todavia, seria outorgado um tom bem mais clássico, bebendo na fonte das gerações passadas que tanto agradou os primeiros fãs da franquia. Ao invés de seguir a parte gráfica e aplicar a ele uma movimentação em 3D, o qual, aliado à câmera em 360°, permitiria aos personagens mover-se por todos os pontos do cenário, os desenvolvedores optaram por aplicar ao *Gameplay* uma abordagem em 2D, isto é, a câmera teria uma perspectiva lateral com a movimentação em *side-scrolling* limitado, o que em termos práticos

¹⁸⁹ Os personagens são exibidos nesta tela na seguinte sequência (da esquerda para a direita, de cima para baixo): **Linha 1:** Scorpion, Liu Kang, Kung Lao, Sub-Zero; **Linha 2:** Sindel, Ermac, Reptile, Kitana; **Linha 3:** Johnny Cage, Jade, Mileena, Nightwolf; **Linha 4:** Cyrax, Noob Saibot, Smoke, Sektor; **Linha 5:** Sonya, Jax, Kano, Stryker; **Linha 6:** Shang Tsung, Baraka, Kabal, Raiden; **Linha 7:** Cyber Sub-Zero (em ambas as extremidades), Sheeva e Quan Chi.

significa que os lutadores só poderiam se mover para a esquerda e para a direita da tela, bem ao estilo de *Gameplay* dos três primeiros games da série, bem como dos demais jogos anteriores ao meio dos anos 1990. Esse recurso acabaria sendo muito bem aceito pelo público, uma vez que foi capaz de combinar simultaneamente elementos clássicos e modernos, algo que agradou os fãs mais nostálgicos e ajudou a série a conquistar novos fãs, afeitos a uma tecnologia mais avançada.



Imagem 03: imagem do *Gameplay* de *Mortal Kombat*, que mostra a luta entre os lutadores Sonya e Raiden.

Mortal Kombat foi lançado internacionalmente em 19 de abril de 2011, com versões localizadas para os mais variados idiomas, e cujo tipo de localização dependeria do tamanho e importância do mercado em que seria comercializado. No Brasil, o game foi lançado a 28 de abril de 2011 em uma versão parcialmente localizada, conservando o áudio original em inglês, mas com legendas e menus disponíveis em português. O lançamento de *Mortal Kombat* no país esteve envolto em polêmica mesmo antes de chegar às lojas. No dia 11 de abril de 2011, ou seja, cerca de uma semana antes de seu lançamento no exterior, um vídeo do *Gameplay* do jogo foi publicado na internet por um brasileiro, pegando a todos de surpresa e levando à uma manifestação pública de descontentamento por parte produtor do game, Hector Sanchez (G1a, 2011, sem página). A polícia foi acionada e, após a devida investigação, foi descoberto que nove cópias do game haviam sido furtadas da fábrica da Sony na Zona

Franca de Manaus, levando ao indiciamento de três pessoas e à recuperação de seis das nove unidades do jogo (G1b, 2011, sem página). Tal acontecimento, contudo, não impediria que o game fosse lançado com grande pompa no país. No dia do lançamento, foram realizados dois eventos em São Paulo, na loja Fnac da Avenida Paulista e na Saraiva Mega Store do Shopping Morumbi, respectivamente, os quais contaram com a presença do próprio produtor do jogo, que distribuiu autógrafos, conversou com os fãs e enfrentou os jogadores em partidas de *Mortal Kombat* (Petró, 2011, sem página). Entretanto, a polêmica não findaria com o lançamento do jogo no Brasil, voltando suas atenções, desta vez, para a localização do game para o mercado nacional. Em que pese o fato de os textos do game estarem disponíveis em português ter sido elogiado, fundamentalmente por permitir aos jogadores que não possuem uma grande fluência no inglês compreender a história do jogo sem maiores problemas, a qualidade da versão localizada foi alvo de críticas, chegando, inclusive, a motivar um pedido de desculpas por parte de Hector Sanchez (Prandoni, 2011a, sem página). Diante disso, alguns pontos envolvendo a versão brasileira, seja com relação às abordagens tradutórias, seja no tocante a elementos da localização em si, serão examinados nos parágrafos seguintes, com o objetivo de procurar compreender um pouco melhor as razões que levariam a tais elogios e/ou críticas.

Um primeiro aspecto a ser observado na versão brasileira de *Mortal Kombat* diz respeito a um elemento já analisado em *Assassin's Creed Revelations* (ver item 5.4.2): os marcadores de segunda pessoa. Porém, em oposição a este último, as ocorrências mais curiosas a esse respeito em *Mortal Kombat* se dão com a utilização dos pronomes de segunda pessoa do plural. De acordo com a gramática normativa da língua portuguesa, existem dois tipos de pronomes que se enquadram nesse perfil: *Vós* e *Vocês*. A exemplo do que sucede ao pronome *Tu*, a forma *Vós* é a que, originalmente, seria empregada ao interagir com mais de uma pessoa em uma situação de maior informalidade, ao passo que *Vocês* seria o tratamento mais apropriado em casos em que uma maior formalidade se faz necessária. Todavia, diferentemente de *Tu* e *Você*, que são vastamente utilizados tanto por brasileiros como por portugueses, ambas as variantes da língua tem privilegiado o uso da forma *Vocês* para expressar o plural dos respectivos pronomes, fazendo com que o pronome *Vós* perca cada vez mais espaço em Portugal, além de já haver caído em desuso no Brasil, sendo considerada uma forma arcaica. No contexto brasileiro, o uso de *Vós* restringe-se especificamente ao ambiente religioso, em especial à vertente católica do Cristianismo, que os fiéis costumam dirigir-se a Deus por meio do referido pronome e de seus marcadores (como as formas oblíquas e possessivas *Vos* e *Vosso*, respectivamente, além das flexões verbais correspondentes). Excetuando-se esta conjuntura, em todas as demais situações emprega-se a forma *Vocês*. Em *Mortal Kombat*, estes dois tipos de abordagem podem ser encontrados ao longo do game, mais precisamente no discurso do personagem Raiden. Segundo o universo narrativo do game, Raiden é o deus do trovão, a divindade protetora do Reino da Terra e que serve aos Deuses Antigos. É exatamente nesta distinção que se observam as diferentes formas de tratamento presentes em seu

discurso. Por ser o líder dos lutadores da *Terra* que combatem as forças de *Outworld* (maiores detalhes sobre as traduções deste termo na versão brasileira serão apresentados mais abaixo), Raiden se encontra em uma posição hierarquicamente superior aos demais personagens com os quais interage. Além disso, o contexto em que esses discursos ocorrem não apresentam nenhum elemento mais espiritualizado que demandasse uma forma de tratamento diferente, justificando, portanto, o uso de um pronome mais afeito à linguagem corrente. Assim, quando necessita dialogar com outros lutadores, Raiden normalmente se dirige a eles por meio do pronome *Vocês*. Por outro lado, ainda que seja uma divindade, Raiden não é um deus supremo, devendo sempre obedecer e prestar contas aos Deuses Antigos, que são aqueles que efetivamente regem sobre todos os mundos que compõem o Universo. Nesse sentido, Raiden se vê em uma posição hierarquica inferior, o que requer dele o emprego de uma forma de tratamento mais respeitosa. Ademais, ele se vê inserido em um ambiente que possui um forte componente religioso, em que ele não mais dialoga com humanos, mas sim, com divindades superiores a ele. Sob este ponto de vista, além de basear-se em um registro que está em conformidade com as práticas religiosas mais frequentes no discurso religioso do português brasileiro, Raiden se dirige aos Deuses Antigos mediante o uso do pronome *Vós* e de suas formas e flexões derivadas.



Imagem 04: imagem de *Mortal Kombat* em que Raiden se dirige aos demais lutadores por meio do pronome *Vocês*.



Imagem 05: imagem de *Mortal Kombat* em que Raiden se dirige aos Deuses Antigos por meio do pronome *Vós*.

Ademais da questão pronominal verificada no discurso de Raiden, outro elemento presente na versão brasileira de *Mortal Kombat* tem a ver com o enfoque domesticador comum a versões localizadas e a autonomia conferida ao tradutor dele decorrente, ambos mencionados no item 4.4.1. Como se viu, o tradutor possui, em algumas ocasiões, certa liberdade para efetuar uma alteração de determinado(s) termo(s) que ele considere primordiais para imputar ao game um tom mais “local”. Essa perspectiva pode ser encontrada em alguns trechos do jogo, em particular na Torre dos Desafios, partidas em que o jogador enfrenta um personagem controlado pela inteligência artificial do game, devendo cumprir objetivos específicos para avançar para o próximo desafio. O primeiro deles está situado no desafio de número 16. Nele, os lutadores Johnny Cage e Stryker, controlados pelo jogador, devem alternar seus golpes (a Bola de Força de Johnny Cage e os tiros de Pistola de Stryker) para matar 25 zumbis. Na versão original em inglês, o respectivo desafio foi nomeado como *SWAT*¹⁹⁰, em virtude do fato de o policial Stryker integrar os quadros do referido grupo de elite da polícia norte-americana. Versões em outros idiomas, como em francês, espanhol, alemão e italiano, optaram por manter o mesmo nome da versão em inglês, preservando o título do desafio como *SWAT*, exibindo somente os

¹⁹⁰ Abreviação de *Special Weapons and Tactics*, nome pelo qual é conhecida a polícia de elite dos Estados Unidos.

textos descritivos sobre como concluí-lo em seus respectivos idiomas. A versão brasileira, entretanto, decidiu adotar uma estratégia própria a esse respeito. Aproveitando-se da enorme popularidade dos filmes *Tropa de Elite* (Universal Pictures, 2007) e *Tropa de Elite 2: O inimigo agora é outro* (Universal Pictures, 2010), bem como do próprio discurso utilizado por Stryker no desafio, o qual instrui Johnny Cage por meio da frase *Aim for the head!...LOCK AND LOAD*¹⁹¹ (ou *Mire na cabeça, e atire sem dó!* como foi traduzida na versão brasileira), uma linguagem bastante semelhante à que se escuta em ambos os filmes, o nome do desafio foi alterado de *SWAT* para *BOPE*¹⁹² na versão brasileira. Ainda que pequena, tal mudança imprimiu ao termo um sabor bem mais “brasileiro”, na medida em que transformou um nome que seria absolutamente neutro para o público receptor por outro que lhe é muito mais familiar, tornando-o, com isso, culturalmente mais identificável com o jogador da versão nacional de *Mortal Kombat*.

¹⁹¹ Algo como “Mire na cabeça!...PREPARE A ARMA” em português. A expressão *Lock and Load* literalmente significa “Trave e Carregue” e descreve a instrução de travar o cartucho na arma e carregar a munição, tornando, assim, a arma apta para o disparo.

¹⁹² Abreviação de *Batalhão de Operações Policiais Especiais*, nome pelo qual é conhecida a polícia de elite do estado do Rio de Janeiro, mencionada nos filmes citados, além de outros estados brasileiros, como Alagoas, Rio Grande do Norte, Roraima e Santa Catarina.



Imagem 06: imagem editada da Torre dos Desafios de *Mortal Kombat* contendo os títulos do desafio 16 na versão em inglês e em português.

Outro exemplo de domesticação presente em *Mortal Kombat* encontra-se no desafio 115, em que o jogador novamente controla Stryker, desta vez enfrentando a personagem Sonya. O objetivo do desafio é o policial derrotar a oficial das Forças Especiais, sob a condição de que somente ela pode se mover pelo cenário, não restando a Stryker outra alternativa a não ser atirar para conter o avanço e os ataques de Sonya. Na versão original em inglês, o desafio foi chamado de *High Noon* (imagem 07), proveniente do título de um filme do gênero faroeste de 1952 (United Artists, 1952). Nele, o delegado Will Kane (Gary Cooper), prestes a se casar com Amy (Gracy Kelly) e a deixar a cidade de Hadleyville, descobre que o criminoso Frank Miller (Ian Macdonald), capturado e lançado à prisão por ele, havia escapado e estava retornando à cidade no trem do meio-dia em busca de vingança. O filme recebeu no Brasil o título de *Matar ou Morrer* e era de se esperar que o nome do desafio seguisse o nome do filme. No entanto, não foi isso o que ocorreu. Com efeito, caso o desafio fosse intitulado de *Matar ou Morrer*, é bem provável que este não fosse imediatamente associado ao filme, visto que essa

é uma expressão de uso corrente na língua portuguesa e utilizada sob diversos contextos. Além disso, ao examinar os títulos de outros desafios na versão brasileira, nota-se que o desafio 175 foi nomeado de *É Matar ou Morrer* (*Going All Out*¹⁹³ na versão original em inglês, imagem 08). O jogador controla o personagem Ermac, que deve derrotar Smoke em um duelo cujas regras impossibilitam qualquer movimento de defesa por parte dos lutadores, impedindo que consigam bloquear os golpes do adversário. Em outras palavras, todo e qualquer ataque efetuado por um dos lutadores causará sérios danos em seu oponente. Isso não dá outra alternativa ao jogador a não ser permanecer na ofensiva, pois, caso não o faça, acabará sendo fatalmente derrotado. Dessa forma, observando o contexto de ambos os desafios, percebe-se que o termo (*É*) *Matar ou Morrer* acaba por se enquadrar melhor no perfil do desafio 175, em virtude da impossibilidade de defesa e da necessidade contínua de atacar em busca da vitória. Já em *High Noon*, muito embora Stryker não possa se mover, a ele não foi vedada a possibilidade de bloquear os ataques de Sonya, ademais de poder usar seus movimentos de ataque de uma distância segura, mantendo a oponente afastada enquanto lhe inflige danos pesados com seus tiros e bombas. Assim, restava encontrar para a tradução de *High Noon* uma expressão que, de alguma maneira, resgatasse a essência e o contexto do original. Apesar de o termo *Faroeste* remeter ao contexto norte-americano de filmes do referido gênero, buscou-se no contexto cultural brasileiro algo que pudesse refletir essa característica e que, ao mesmo tempo, fosse familiar ao público receptor. Nesse sentido, optou-se por nomear o desafio 115 de *Faroeste Kaboclo* (imagem 07), em alusão à famosa canção da banda brasileira Legião Urbana. Apesar de a ambientação da música ser diferente daquela vista em *High Noon* (Brasília e Hadleyville, respectivamente), a história contada na canção possui elementos semelhantes aos vistos no filme, como o contexto de violência e vingança encontrado ao longo da narrativa, a indecisão entre seguir o amor de uma mulher ou enfrentar o inimigo, tudo isso culminando em um duelo final entre o protagonista e o antagonista. Com isso, o termo *Faroeste Kaboclo*, por ser bastante conhecido em todo o Brasil, acabou permitindo que o efeito do original, isto é, todo o contexto de um típico faroeste fosse, de certa forma, apreendido e transmitido de uma maneira bem sucedida na versão brasileira.

¹⁹³ Algo como “Fazendo o (seu) melhor” ou “Dando o (seu) melhor” em português.



Imagem 07: imagem editada da Torre dos Desafios de *Mortal Kombat* contendo os títulos do desafio 115 na versão em inglês e em português.



Imagem 08: imagem editada da Torre dos Desafios de *Mortal Kombat* contendo os títulos do desafio 175 nas versões em inglês e em português.

A ortografia é outro aspecto que chama a atenção na versão brasileira de *Mortal Kombat*. Primeiramente, a versão nacional manteve um elemento presente no original em inglês o qual pode, à priori, até parecer insignificante, mas que carrega consigo um traço característico inerente à série em termos ortográficos: a substituição do *C* pelo *K*. Como o próprio título revela, o uso do *K* para grafar palavras originalmente escritas com *C* é um componente marcante de *Mortal Kombat*, presente no game desde os primórdios da série. Dessa forma, termos como *Content* ou *Crypt* acabariam convertidos para *Kontent* e *Krypt*, respectivamente. Esse mesmo raciocínio também viria a ser aplicado na versão brasileira. Sob o mesmo contexto da versão em inglês, as respectivas traduções dos termos acima, nomeadamente, *Conteúdo* e *Cripta*, receberiam o mesmo tipo de tratamento, dando origem às grafias *Konteúdo* e *Kripta*. Mesmo em ocasiões em que a versão em inglês não possuía nenhuma forma com *K*, a versão brasileira adotaria tal grafia, como na clássica frase *Flawless Victory*¹⁹⁴, a qual aparece na tela de estatísticas após o Modo Torneio como *Vitória Impekável*, ou o próprio *Faroeste Kaboclo*, em que o *K* substitui o primeiro *C* do nome original da canção. Esse “erro intencional” é bastante explorado no

¹⁹⁴ A frase *Flawless Victory* é exibida na tela sempre que o jogador obtém uma “vitória perfeita”, isto é, derrota o oponente sem sofrer nenhum dano.

decorrer do jogo, e acaba muitas vezes por provocar um efeito cômico, o que lhe outorga um charme todo peculiar, como bem demonstra a frase de Johnny Cage no Capítulo 7, a qual diz *Call me crazy with the K*¹⁹⁵... (ou *Posso tá ficando louco com K...* na versão brasileira).

Por outro lado, a parte ortográfica de *Mortal Kombat* viria a apresentar alguns problemas no decorrer do game. O primeiro deles seria observado na própria Torre dos Desafios, só que, desta vez, nos desafios *Teste Sua Força* e *Teste Seu Golpe*, que se repetem, com um nível de dificuldade crescente, por toda a Torre. Em *Teste Sua Força*, o jogador deve pressionar os botões que representam ações de ataque do personagem (soco ou chute), a fim de aumentar sua força para, com isso, poder quebrar objetos rígidos, como tábuas de madeira, tijolos, toras de bambu ou metais ou pedras preciosos, dentro do tempo estabelecido. Já no desafio *Teste Seu Golpe*, a premissa é basicamente a mesma, com a ligeira diferença residindo no fato de que, aqui, o personagem não deve simplesmente quebrar todos os objetos presentes na tela, mas sim apenas um objeto posicionado em meio aos demais. A questão em si tem a ver com a instrução dada ao jogador no tocante a como proceder nos desafios. Em ambos os desafios, vê-se a frase *Pressione qualquer um dos botões de **acção** para aumentar a Força*. Se por um lado, não houve grandes problemas para a devida compreensão da frase, reproduzindo-se, assim, a mesma função que ela obteve na versão original, por outro, percebe-se a utilização da grafia *Acção* em todos os desafios, forma esta correspondente ao português europeu e há muito já abolida na variante brasileira. Embora possa-se enfatizar que o uso contínuo de *Acção* contribuiu para a manutenção da consistência, a coerência que dela adveio deu-se sobre uma grafia “equivocada”, não apenas por utilizar uma palavra eminentemente europeia na versão brasileira, indo, assim, de encontro ao conceito de “local” apregoado pela localização, mas também em virtude do fato de que o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990, que já vigorava em caráter de transição no Brasil em 2011, estabelece que as consoantes *C* e *P* de natureza etimológica que não são efetivamente pronunciadas deixarão de ser escritas quando da adoção definitiva do referido acordo em todos os países da comunidade lusófona. Em outras palavras, o uso de *Acção*, ao invés da forma brasileira já consagrada *Ação*, resultou no uso de uma grafia que não somente deixara de figurar no vocabulário ortográfico brasileiro há muitos anos, como também está com seus dias contados nos demais países de língua portuguesa.

¹⁹⁵ Algo como “Me chame de louco com K...”.



Imagem 09, 10 e 11: imagem aproximada da instrução para concluir os desafios *Teste Sua Força* e *Teste Seu Golpe* na versão brasileira de *Mortal Kombat* (imagem 09, acima); imagem aproximada de *Teste Sua Força* do desafio 264, com o personagem Noob Saibot tendo que quebrar um âmbar (imagem 10, à esquerda); e imagem aproximada de *Teste Seu Golpe* do desafio 18, com o personagem Johnny Cage tendo que quebrar somente o tijolo central dos blocos de tijolos (imagem 11, à direita).

Esse caráter transitório do Acordo Ortográfico vigente no Brasil naquela época, em que as grafias nova e antiga coexistiam até a efetivação da nova ortografia em 2016, acabaria por dar origem a grafias distintas de uma mesma palavra. Essa discrepância pode ser melhor visualizada ao examinar os desafios *Teste Sua Percepção*, que também formam parte da Torre dos Desafios. Segundo o grau de dificuldade de cada desafio, uma série de três a sete recipientes (que variam entre taças, caveiras ou até

mesmo cabeças) é disposta sobre uma mesa e um objeto é escondido em um deles. Após o jogo “embaralhar” os recipientes, isto é, alterar a composição original em que eles haviam sido organizados sobre a mesa, o jogador deve indicar em qual dos recipientes ele crê que o objeto está escondido. A incongruência ortográfica acima mencionada encontra-se, uma vez mais, nas informações referentes à conclusão bem sucedida do desafio. O primeiro *Teste Sua Percepção* está situado no desafio 12, o qual exhibe a seguinte instrução: *Pegue a cabeça correta ou enfrente as **consequências***. Analisando-se o texto mencionado, vê-se que a frase explica de maneira clara que o jogador deve ficar bem atento à cabeça onde o objeto foi escondido ou, caso venha a falhar em tal intento, seu personagem sofrerá algum tipo de dano. Afora a informação em si, nota-se que, em termos ortográficos, a palavra *Consequência* foi grafada sob as regras do Acordo Ortográfico, que prevê que o trema (¨), outrora um diacrítico posicionado sobre a letra *U* quando esta era pronunciada nas formas *Güe, Güi, Qüe, Qüi*, será extinto. Sob esse prisma, a palavra *Consequencia*, antes escrita *Consequüencia*, aparece no desafio já com seu novo modelo de grafia. Entretanto, essa postura não seria mantida em todos os desafios *Teste Sua Percepção*. Na segunda ocasião em que esse gênero de desafio dá as caras na Torre dos Desafios, mais precisamente no desafio 42, a conduta utilizada quanto ao mesmo termo seria exatamente a oposta do desafio 12. Nesse caso, a frase exibida na tela é *Escolhe a caveira correta ou encare as **consequências***. Se no trecho anterior elegeu-se seguir a nova ortografia e suprimir o trema, nesta passagem optou-se exatamente pelo contrário, privilegiando-se a grafia antiga com a presença do diacrítico. Ainda que o período de transição entre sistemas ortográficos vivenciado no Brasil naquele momento admitisse ambas as grafias, costuma-se sempre recomendar a incessante busca por uma maior consistência terminológica sempre que possível, de modo a preservar a coerência com o todo. Nesse caso, a sugestão mais provável seria a de decidir por uma das formas possíveis e prosseguir com ela até o final, de modo a evitar a ocorrência de duas grafias concorrentes. Não se sabe ao certo as razões que levaram à utilização de ambas as grafias. Uma hipótese nessa direção pode advir do fato de que games com conteúdo linguístico vasto como é o caso de *Mortal Kombat* tendem a utilizar mais de um tradutor, forma encontrada para conseguir dar conta de traduzir um conteúdo tão extenso em um curto período de tempo, como costumam suceder em projetos de localização de games. Contudo, como lembram Mangiron e O’Hagan “com o tamanho crescente do texto de jogo, o envolvimento de vários tradutores no mesmo projeto pode levar a questões de inconsistência¹⁹⁶” (Mangiron e O’Hagan, 2013, p. 130, tradução nossa). Em razão disso, é possível que este tenha sido o caso de *Mortal Kombat*, em que essa discrepância de grafias da palavra *Consequência* tenha decorrido de opções tradutórias diferentes empregadas por cada um dos envolvidos na tradução. Em situações como essa, aconselha-se aos

¹⁹⁶ *With the expanding size of game text, the involvement of multiple translators in the same project could lead to inconsistency issues.*

tradutores uma constante interação com seus colegas, de modo a procurar debater sobre as escolhas de cada um para, com isso, obter um maior nível de consistência. Novamente, os prazos costumeira e extremamente exíguos que os tradutores têm a seu dispor para realizar a tradução do conteúdo linguístico, aliado ao fato de frequentemente estarem geograficamente distantes um do outro, faz com que uma interação mais direta e constante nem sempre seja possível, o que pode resultar em incongruências como a observada ao longo do presente parágrafo. Em tais circunstâncias, costuma-se efetuar um processo de revisão do texto traduzido, as quais geralmente tendem a identificar dissonâncias desse tipo. Mas, mesmo que a revisão não venha a assinalar essas grafias contrastantes, os testes linguísticos descritos no item 4.3, realizados após a devolução do texto traduzido, costumam detectá-las e empreender as respectivas correções, algo que, como se vê, por alguma razão não ocorreu. Não há como afirmar que o cenário ora descrito tenha efetivamente ocorrido em *Mortal Kombat*, mas o fato é que a versão final do game, que chegou às lojas brasileiras em 2011, acabaria por trazer duas grafias diferentes da palavra *Consequência*: de nove desafios *Teste Sua Percepção* presentes no jogo, em seis delas foi utilizada a forma *Consequência* (desafios 12, 72, 102, 162, 246, 270), enquanto que em três oportunidades, empregou-se a grafia *Conseqüência* (desafios 42, 132, 222).

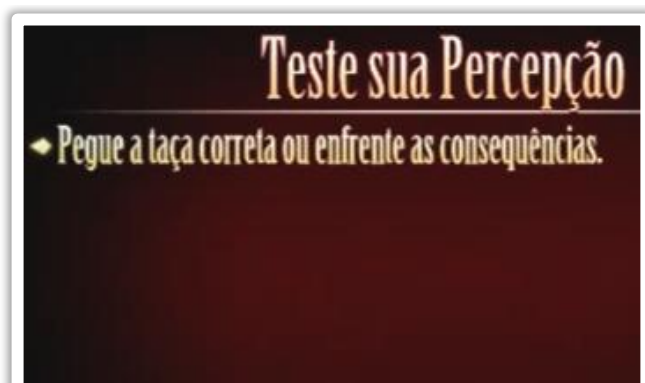


Imagem 12, 13 e 14: imagem aproximada da instrução para concluir o desafio 102 de *Teste Sua Percepção* trazendo a grafia *Consequência* (imagem 12 - acima, à esquerda); imagem aproximada da instrução para concluir o desafio 132 de *Teste Sua Percepção* trazendo a grafia *Conseqüência* (imagem 13 - abaixo, à esquerda); e imagem aproximada do desafio 246 de *Teste Sua Percepção*, com a personagem Kitana observando as taças com vistas a descobrir em qual delas o objeto está escondido (imagem 14, à direita).

Um aspecto que, embora não envolva diretamente a ortografia, também viria a afetar a grafia das palavras em português foi a questão técnica. Conforme já mencionado no capítulo 4, um dos pilares da localização consiste em que o game possua a mesma funcionalidade e proporcione o mesmo nível de diversão daquele vivenciado na versão original. Para que isso ocorra, faz-se necessário preparar o software do jogo para que esteja habilitado a receber o maior número de idiomas possíveis, com o objetivo de permitir a perfeita harmonia e interação entre as partes técnica e os elementos linguísticos inerentes a cada língua. Procura-se, com isso, que o game possa exibir corretamente diferentes tipos de caracteres oriundos dos mais variados alfabetos, evitando, assim, que algum problema técnico possa vir a desviar a atenção do jogador do game em si, vindo a comprometer a sua *Gameplay Experience*. Na versão brasileira de *Mortal Kombat*, os mesmos caracteres citados no item 5.2.1 sobre *Phantasy Star* viriam a apresentar um comportamento um tanto inconstante a esse respeito, ora reproduzidos adequadamente, ora sendo omitidos. Uma suposta razão para tal acontecimento pode ter a ver com o fato de que, possivelmente, uma versão em português brasileiro não estivesse originalmente nos planos, tendo sido incluída posteriormente. Como se viu no item 4.1, o processo de internacionalização de um software deve-se dar no início do projeto, pois incluir uma versão em um novo idioma com o projeto já em andamento é muito mais custoso, trabalhoso e nem sempre apresenta resultados satisfatórios, em virtude de ter que alterar as configurações iniciais de um software em um período de tempo geralmente limitado. Independentemente de este ter sido ou não o caso de *Mortal Kombat*, a representação do alfabeto do português na versão brasileira (incluindo os caracteres inexistentes em inglês) foi realizada de maneira bem sucedida tanto na interface de usuário quanto nas legendas do jogo. No entanto, durante a tela de jogo (aquela em que o jogador efetivamente joga suas partidas e não apenas lê), o game simplesmente não reconheceu os referidos caracteres. Nesse sentido, o termo inglês *Recovery*, mostrado na tela sempre que o personagem realiza um movimento para se recobrar de um ataque que o leva ao chão, é exibido em português com a grafia errônea *Recuperao*, em que o software simplesmente não reconhece e acaba por omitir os caracteres Ç e Ã, que levariam a palavra a assumir a sua forma padrão *Recuperação*. Essa omissão de caracteres não reconhecidos pelo software sucede em todas as partes do game em que o jogador é levado à tela de jogo, o que gera algumas grafias singulares, como *Dubl*, maneira como o software do game exibe o termo *Dublê*, ou *Pancada no cho*, um dos golpes do personagem Jax que originalmente deveria ser chamado de *Pancada no chão*. Mas talvez o caso mais curioso encontra-se na Torre dos Desafios, mais precisamente no Desafio 193, intitulado de *Ainda não estou morto*. Nele, o jogador, que controla o personagem Smoke, deve derrotar seu oponente Noob Saibot e aplicar-lhe um *Fatality*. Sempre que o jogador falha neste propósito, uma mensagem é exibida dizendo que Noob ainda está vivo e que a luta irá prosseguir. A grande questão é que a frase a ser mostrada deveria ser *Noob ainda não está morto*. Em função de o software do jogo não reconhecer os caracteres ã e Á, tais caracteres foram omitidos, transformando a mensagem em *Noob ainda no est*

morto. Tendo em consideração a estrutura sintática da frase, percebe-se que o termo *No* seria a forma negativa a ser utilizada nesse tipo de construção em espanhol (algo como *Noob aún **no** está muerto*¹⁹⁷). Sob as mesmas condições sintáticas, o termo *Est* seria a forma verbal utilizada em uma eventual construção deste gênero em francês (como em *Noob n'est pas encore mort*, a frase oficial na versão em francês), visto que ele nada mais é do que a flexão de terceira pessoa do singular do tempo presente do verbo *Être* (“Ser/Estar”). Diante disso, observa-se que o não reconhecimento dos caracteres fez com que a frase, a qual deveria ser apenas uma tradução do inglês para o português, viesse a converter-se em uma tradução trilingue, com trechos em português mesclados com termos em espanhol e francês.



Imagem 15: imagem do desafio 193, *Ainda não estou morto*, da Torre dos Desafios de *Mortal Kombat*, em que a frase *Noob ainda no est morto* (no canto direito da tela) denota o não reconhecimento dos caracteres da língua portuguesa inexistentes em inglês por parte do software do jogo.

A inconsistência constatada nos parágrafos anteriores viria a se repetir em outros trechos do jogo, só que, desta vez, no campo lexical. Há alguns termos canônicos da franquia que foram traduzidos de maneira diferentes dependendo do modo de jogo em que apareceram, como é o caso de

¹⁹⁷ A versão em espanhol também sofreu do mesmo problema enfrentado pela versão brasileira neste caso. Como caracteres inexistentes em inglês não foram reconhecidos, a frase acima foi exibida na tela de jogo como *Noob an no est muerto*.

Outworld, um dos mundos de *Mortal Kombat*. Dentro do universo da série, o termo *Outworld* designa o reino do antagonista Shao Kahn, cujo objetivo é conquistar a *Terra*¹⁹⁸. Porém, *Outworld* só poderá realizar a fusão e subsequente absorção do reino da *Terra* se Shao Kahn e seus lutadores alcançarem dez vitórias consecutivas sobre os *Kombatentes* da terra no torneio *Mortal Kombat*. Pelo fato de os games anteriores ao nono capítulo da série não terem sido localizados para o português brasileiro, o termo acabou tornando-se conhecido entre os jogadores brasileiros, convertendo-se em um vocábulo, de certa forma, comum para os fãs de *Mortal Kombat*. A versão brasileira deste nono game decidiu não manter o termo *Outworld*, optando pela tradução do mesmo. Contudo, adotou-se um tratamento distinto para o termo de acordo com os modos de jogo. Na maioria deles, nomeadamente, na Torre dos Desafios, Modo Torneio, Tutoriais, Biografia dos Personagens, entre outros, fez-se uso do termo *Mundo Exterior*. Esta, porém, não foi a única tradução aplicada ao termo: no Modo História (provavelmente, o principal modo do game, que reconta os eventos dos três primeiros jogos da série), *Outworld* acabou por transformar-se em *Exoterra*. Sob uma perspectiva morfossintática, nota-se neste último caso uma tentativa de reproduzir em português toda a estrutura semântica do termo original: da mesma maneira que, em *Outworld*, a palavra *Out* atua como qualificador de *World*, o prefixo *Exo* exerce uma função de locução adverbial de lugar sobre *Terra*. Nesse sentido, *Exoterra* parece estar em um nível de proximidade um pouco maior ao termo *Outworld* se comparado a *Mundo Exterior*. Ademais do rearranjo morfossintático, em que a sequência *Out + World* foi invertida a fim de conformar-se às regras gramaticais do português, este último possui uma conotação aparentemente mais abstrata, podendo aludir a qualquer outro reino exterior à *Terra* além daquele de Shao Kahn, ao contrário do primeiro, que traz consigo uma oposição bastante concreta e visível entre a *Terra* e a *Exoterra*, ou seja, delimita de maneira um pouco mais clara a relação de inimizade entre os dois reinos. Do ponto de vista puramente linguístico, *Exoterra* parece reter a “essência” do termo original de maneira mais bem-sucedida do que *Mundo Exterior*, muito embora a manutenção da forma original inglesa *Outworld* possivelmente fosse a solução mais desejada pelos fãs mais antigos e assíduos da série. O mais importante nesse tema é que, qualquer que fosse a definição entre *Outworld*, *Exoterra*, *Mundo Exterior*, ou algo do gênero, o mais aconselhável seria haver sido escolhido somente uma dessas possibilidades e mantê-la por todo o jogo, conservando, assim, uma maior coerência terminológica. Como tal não sucedeu, dois termos concorrentes novamente se fizeram presentes em *Mortal Kombat*, o que carregou consigo certa dificuldade para que os jogadores, em especial aqueles que jogavam a série pela primeira vez e não estavam a par de seu universo narrativo, pudessem identificar ambos os termos e estabelecer uma relação de vínculo entre si, o que, conseqüentemente, dificultaria a sua devida associação ao termo original *Outworld*.

¹⁹⁸ Na versão brasileira de *Mortal Kombat*, o termo *Earthrealm* recebeu traduções distintas, como *Plano Terreno*, *Reino Terreno* ou simplesmente *Terra*.



Imagem 16: imagem do desafio 83, *Rivalidade entre irmãos*, da Torre dos Desafios de *Mortal Kombat*, em que o termo *Outworld* foi traduzido ao português como *Mundo Exterior*.



Imagem 17: imagem do Capítulo 6: Jax do Modo História de *Mortal Kombat*, em que o termo *Outworld* foi traduzido ao português como *Exoterra*.

Um ponto extremamente importante e que foi bastante comentado acerca da versão brasileira de *Mortal Kombat* diz respeito à questão do gênero dos personagens, ou, mais especificamente, à frequente troca de gêneros ocorrida no game. Antes de abordá-las mais detidamente, faz-se necessário compreender de um modo mais amplo a complexidade existente para a identificação dos gêneros dos personagens e, conseqüentemente, para sua respectiva tradução durante o processo de localização. Como já foi discutido no item 5.2.1 sobre *Phantasy Star*, o fato de o inglês e o japonês (as duas principais línguas-fonte nos videogames) possuírem em seu repertório lexical diversos termos que não contam com marcadores de gênero torna a tarefa de identificação dos gêneros dos personagens sobremaneira árdua, particularmente em idiomas de origem latina, como é o caso do português. Somando-se a isso a quase que total ausência de contextualização, por todas as razões já expostas no item 4.4.4, “decifrar” os gêneros dos personagens, em especial os interlocutores a quem se dirigem, transforma-se em uma missão hercúlea. Uma simples frase como *Are you crazy?* pode vir a tornar-se um pesadelo, já que, como o adjetivo *Crazy* (“Louco/a”) não possui variação de gênero em inglês, a ausência de contexto pode levar o tradutor a não discernir com segurança se o personagem efetivamente se reporta a um homem ou a uma mulher, podendo levar construções como *Você está louca?* a ser dirigida a um personagem masculino e vice-versa. O procedimento habitual em casos dessa espécie é que produtoras e desenvolvedoras mais experientes, e que frequentemente disponibilizam seus games em versões localizadas, costumam enviar aos tradutores certas informações de apoio, contendo alguns subsídios sobre o contexto geral do game - os quais normalmente trazem informações sobre os personagens e seus gêneros - de modo a ajudá-los a realizarem seu trabalho com um maior nível de eficácia. Entretanto, este cenário ideal nem sempre vem concretizar-se, o que muitas vezes acaba por deixar os tradutores “às escuras”, buscando adivinhar os gêneros dos personagens (tanto do falante quanto, principalmente, do ouvinte) e as situações em que seus diálogos estão inseridos. Em ambas as ocasiões, como se viu no item 4.4.4, recomenda-se que, em caso de dúvidas, o tradutor procure sempre entrar em contato com os desenvolvedores para maiores esclarecimentos que possam ajudá-lo a elucidar tais pontos. Mais uma vez, o prazo muitas vezes apertado pode vir ser um fator complicador, na medida em que requer-se do tradutor a entrega do texto traduzido sem haver obtido resposta dos desenvolvedores, e sem que haja tempo hábil para que, quando necessário, a tradução retorne para ser corrigida. Levando-se em consideração que, após a tradução, o texto traduzido será integrado ao software da versão localizada e que, geralmente, o responsável por tal integração nem sempre domina tal idioma, isso poderia levar a uma série de *bugs* linguísticos na versão localizada, cabendo à fase de testes a incumbência de efetuar as correções necessárias. Em circunstâncias em que o tempo disponível para essa fase de testes linguísticos seja mais bem planejado, tal processo deverá transcorrer de maneira mais tranquila; caso contrário, alguns destes *bugs* serão corrigidos, ao passo que

outros passarão batido, algo que pode vir a comprometer a qualidade do produto localizado (Chandler e Deming, 2011, p. 200).

Em que pese não haver nenhuma confirmação nesse sentido, tal conjuntura pode ter influenciado o texto final da versão brasileira de *Mortal Kombat*, haja vista a grande recorrência de frases com gêneros trocados. Ao longo de todo o game, é possível verificar a ocorrência de tal fenômeno em todos os modos de jogo, algo que acabaria por provocar algumas frases ao mesmo tempo constrangedoras e hilárias. Um exemplo nesse sentido, e que viria a se tornar um “clássico” entre os jogadores e fãs da série, se dá no Capítulo 2: Sonya do Modo História. A personagem Sonya havia se infiltrado juntamente com Jax, seu colega nas Forças Especiais, entre os participantes do torneio *Mortal Kombat* a fim de encontrar e capturar seu inimigo Kano. Durante suas investigações, Jax acaba aprisionado pelas forças de *Outworld*, cabendo a Sonya a tarefa de libertá-lo. Ela acaba por encontrá-lo encarcerado e bastante machucado dentro de uma caverna, guardada por capangas de Shang Tsung, líder das forças de *Outworld* no torneio. Após derrotar Sub-Zero e auxiliada por Raiden, Sonya consegue resgatar Jax e retirá-lo do local. Após levá-lo para um local seguro, ela se mostra preocupada com seu estado físico, já que ele mal conseguia caminhar. É sob este contexto que ocorre a troca de gêneros na versão brasileira. No original, Sonya pergunta a Jax *How you holding up?* (algo como “Como você está?” ou “Como você se sente?”), ao que Jax lhe responde dificilmente *I’m fine* (“Eu estou bem”). Não satisfeita, Sonya desconfia da sinceridade da afirmação de Jax e lhe replica: *Liar* (“Mentiroso/a”). Na versão brasileira, este mesmo trecho reproduz um diálogo peculiar. A pergunta de Sonya foi traduzida como *Como você está indo?*, construção esta que, ainda que não muito usual, pode ser compreendida sob o contexto em que se apresenta. Mas seriam a resposta de Jax e a réplica de Sonya que chamariam mais a atenção. Não se sabe ao certo o que levou a versão brasileira a não adotar a estrutura “Você está bem?”, uma vez que tanto *Fine* quanto seu correspondente em português *Bem* não apresentam variação de gênero. O fato é que elegeu-se substituir ao termo *Bem* pelo adjetivo *Ótimo*, o qual, ademais de apresentar um grau de intensidade maior do que aquele, também incorreria no risco da confusão de gêneros em caso da falta de uma devida contextualização, já que possui formas que variam segundo o gênero. E foi exatamente isso o que aconteceu. Em sua resposta a Sonya, Jax diz a frase *Estou ótima*, com a utilização da flexão feminina do adjetivo sendo utilizada por um personagem masculino. O mesmo se deu no que concerne à resposta de Sonya, a qual manteve a “coerência” com a forma por ele utilizada, dizendo, como todas as letras que Jax é *Mentiroso*. Essa confusão de gênero veio a imprimir um efeito imenso e involuntariamente cômico, posto que retratou Jax, um personagem extremamente forte, musculoso e com a voz rouca e grossa, afirmando que estava *Ótima*. Para completar, Sonya, ainda que de forma não proposital, viria a entrar na “pilhéria”, chamando Jax de *Mentiroso*. Apesar de todo esse efeito pitoresco, nem todos os jogadores se

agradaram disso, chegando, inclusive, a considerar esse tipo de construção como desleixo por parte da produtora do game (Prandoni, 2011b, sem página).

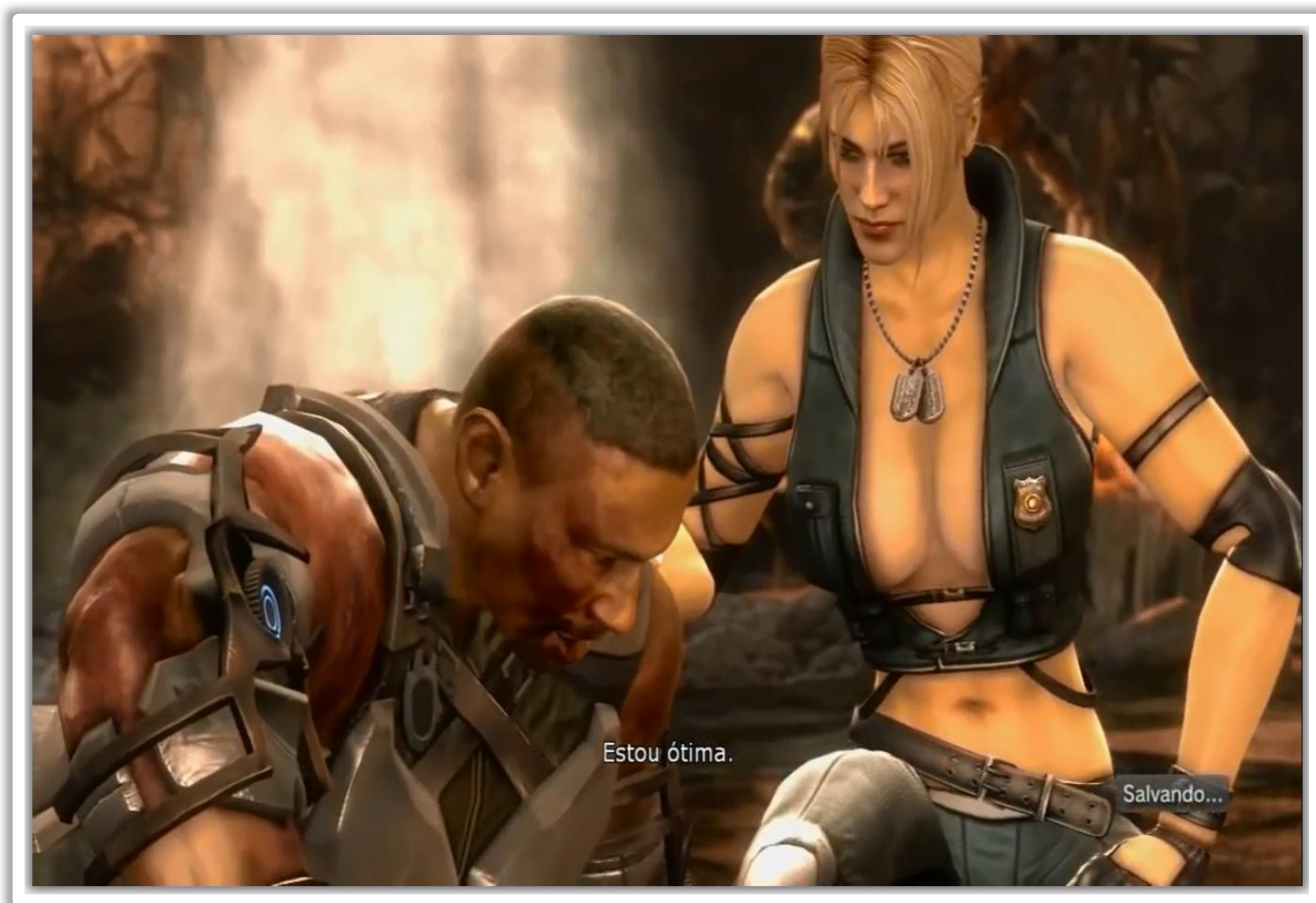


Imagem 18: imagem do Capítulo 2: Sonya do Modo História de *Mortal Kombat*, em que o Jax tem seu gênero trocado, dizendo à garota a frase *Estou ótima*.



Imagem 19: imagem do Capítulo 2: Sonya do Modo História de *Mortal Kombat*, em que o discurso de Sonya trata Jax pelo gênero feminino, chamando-o de *Mentirosa*.

Outro trecho do game em que a troca de gêneros fica evidente se dá na Torre dos Desafios, mais especificamente no desafio 83, *Rivalidade entre irmãos*. Um elemento que seguramente contribuiu para complicar a questão do gênero presente neste desafio é o seu nome no original. Em inglês, o referido desafio é chamado de *Sibling Rivalry*, em que o termo *Sibling* remete a qualquer tipo de elo fraternal, independentemente de ela envolver somente homens, mulheres ou ambos. Como, muito provavelmente, o tradutor não teve acesso a imagens do desafio (ver item 4.4.4), ficou difícil dimensionar a que tipo de relação o desafio se referia, visto que, em português, o termo varia de acordo com o gênero, fazendo uso da flexão masculina *Irmãos*, para aludir a dois homens ou a um homem e uma mulher, e da flexão feminina *Irmãs*, para citar exclusivamente esse tipo de relação entre duas mulheres. Outro fator complicador nesse sentido é que o universo narrativo da franquia *Mortal Kombat* possui mais de uma rivalidade entre irmãos. A primeira delas é entre os personagens Noob Saibot e Sub-Zero. O irmão mais velho, de nome Bi-Han, foi membro do clã de assassinos chamado *Lin Kuei* e, originalmente, o primeiro Sub-Zero. Durante os eventos de *Mortal Kombat*, Sub-Zero acabaria morto por Scorpion e sua alma enviada para *Netherrealm*¹⁹⁹. Lá, ela seria totalmente corrompida por Quan Chi, sendo

¹⁹⁹ Na versão brasileira de *Mortal Kombat*, o termo *Netherrealm* recebeu a tradução de *Submundo*.

transformada em um espectro maligno a serviço dele: o temível Noob Saibot. Após a morte dele, seu irmão caçula, Kuai Liang, também membro do *Lin Kuei*, resolve assumir a identidade de Sub-Zero como uma maneira de prestar uma homenagem à memória de seu irmão. Além disso, ele sai à procura de Scorpion e, ao descobrir que o assassino do irmão participava do torneio, decide solicitar a Shao Kahn que lhe permita enfrentar Scorpion. Depois de derrotar Reptile e Scorpion, Sub-Zero é cercado por ciborgues do *Lin Kuei*, liderados por Cyrax e Sektor, que rogam a Shao Kahn que lhes autorizem a levar Sub-Zero em troca da lealdade do clã. Após ser levado pelos *Lin Kuei*, o ninja do gelo seria transformado em um ciborgue: o ninja cibernético Cyber Sub-Zero. A rivalidade entre eles atingiria seu ápice no Capítulo 14: Cyber Sub-Zero do Modo História de *Mortal Kombat*. Ao chegar a um cemitério onde Quan Chi lançava uma magia para aprisionar almas para serem absorvidas por Shao Kahn, Cyber Sub-Zero é abordado por Noob Saibot, que diz ao irmão que ele não é digno de carregar o nome Sub-Zero. Após uma breve conversa entre eles, Noob Saibot diz que eles compartilham o mesmo sangue, mas que não são irmãos, ao que Cyber Sub-Zero lhe responde que não lamentará a sua derrota, o que acaba por culminar em uma luta entre eles. A outra rivalidade fraterna mostrada no game é entre as irmãs Kitana e Mileena. Originalmente, Kitana era a princesa de *Edenia*²⁰⁰, filha da rainha Sindel e do rei Jerrod. Após a morte de Jerrod e a subsequente conquista do reino por *Outworld*, Sindel foi coroada imperatriz desse mundo por Shao Kahn, o qual também acabaria mantendo o status de princesa de Kitana. Embora sirva ao imperador, Kitana vive um conflito interior, algo que acaba por torná-la mais humana, o que muito desagradava a Shao Kahn. Por conta disso, Shao Kahn designa Shang Tsung para criar um clone de Kitana, mas bem mais implacável e violenta do que a princesa. Nascia então Mileena, uma assassina com traços ao mesmo tempo humanos e tarkatâneos²⁰¹. Mileena possui um ódio mortal de Kitana, a quem chama de irmã, buscando incessantemente matá-la, não apenas para se tornar a filha favorita de Shao Kahn, mas também para tomar de Kitana a posição de princesa de *Outworld*. Diante desse cenário - com duas histórias de rivalidade fraterna presentes no game, um título em inglês que não traz maiores esclarecimentos acerca do gênero dos personagens envolvidos, bem como a provável impossibilidade de ter acesso à imagem do desafio - a perspectiva de haver nele uma confusão de gêneros aumentou significativamente. Uma tentativa de contornar esse problema seria utilizar a flexão masculina *Irmãos*, já que além de aludir a homens, também pode atuar como uma forma “neutra”, já que a presença de um único personagem masculino seria o bastante para justificar o uso da respectiva flexão. No entanto, embora essa tenha sido a forma escolhida no game, a premissa existente no desafio remetia ao único contexto em que o uso da flexão masculina não caberia: a presença exclusiva de personagens femininas. No desafio, Kitana foi envenenada por Mileena e conta com a ajuda de sua amiga Jade para derrotar a “irmã” e arquirrival. Dessa forma, utilizou-se o gênero masculino no título

²⁰⁰ Na versão brasileira de *Mortal Kombat*, o termo *Edenia* recebeu a tradução de *Edênia* (com acento circunflexo).

²⁰¹ Espécie de seres com dentes pontiagudos, criada a partir do relacionamento entre humanos e demônios de *Netherrealm*.

Rivalidade entre irmãos para descrever um desafio que retrata a rivalidade entre duas irmãs e no qual só participam mulheres, o que tornou o texto inconsistente com a imagem e vice-versa.



Imagens 20 e 21: imagem do desafio 83, *Rivalidade entre irmãos*, da Torre dos Desafios de *Mortal Kombat*, que mostra o título do desafio e os rostos das personagens Kitana, Jade e Mileena (imagem 20, acima) e imagem do mesmo desafio mostrando o diálogo entre as três personagens que dele participam (imagem 21, abaixo).

Um último elemento a ser observado na versão brasileira de *Mortal Kombat* trata do uso de construções um tanto estranhas em português. Essas estruturas apresentaram certas variações entre si,

dividindo-se basicamente em dois tipos: a) construções em outros idiomas e/ou em português, mas baseadas em estruturas de outras línguas; e b) construções em português que, embora não sejam totalmente agramaticais, mostram-se pouco usuais na linguagem corrente. Com relação ao primeiro caso, percebe-se em alguns trechos do game a presença de frases em outros idiomas no texto em português. Talvez a mais visível delas seja a tradução do termo inglês *First Hit*, exibido na tela de jogo assim que um dos lutadores aplica no oponente o primeiro golpe do confronto. Versões em outras línguas, como o francês, italiano e o espanhol receberam a tradução para o seus respectivos idiomas (*Premier Coup*, *Primo Colpo* e *Primer Golpe*, respectivamente). No caso da versão brasileira, o termo *First Hit* acabou não sendo traduzido para o português; sempre que o lutador desfere o golpe inicial da luta, o texto exibido na tela é simplesmente *Primer Golpe*, isto é, utilizou-se uma frase em espanhol na versão em português, algo que acabou por desagradar os jogadores.



Imagens 22: imagem da versão brasileira de *Mortal Kombat* contendo a frase em espanhol *Primer Golpe*.

No que se refere a textos em português cuja estrutura advém de outros idiomas, o texto que talvez mais tenha chamado a atenção ocorre logo no início do Modo História. No Capítulo 1: Johnny Cage, o ator e lutador homônimo está tentando paquerar a personagem Sonya, quando, sorrateiramente, o personagem Kano aparece e o atira no precipício, com vistas a atacar a garota. Johnny Cage, porém, consegue se segurar na borda da ponte, retornando, assim, para defender Sonya e enfrentar Kano. Após

vencê-lo, o ator se volta a Kano e o chama pelo termo *Shrimp* na versão original. Em inglês informal, a palavra *Shrimp* designa “uma pessoa pequena e fraca fisicamente²⁰²” (Oxford University Press, 2015, tradução nossa), e costuma carregar consigo uma forte conotação pejorativa. Em português brasileiro, uma possibilidade de tradução do termo *Shrimp* que faça alusão a alguém com baixa estatura e que também contenha um grau aproximado de desdém reside na forma *Tampinha*. Ou, caso desejasse mudar o enfoque de uma pessoa baixa para um indivíduo insignificante, poder-se-ia utilizar termos como *Mané*, *Trouxa*, *Otário* ou *Cretino*, vocábulos estes igualmente depreciativos. O último desses exemplos viria efetivamente a ser utilizado na versão brasileira de *Mortal Kombat*. Mas a estrutura com que foi usado causou grande estranhamento à frase de Johnny Cage, posto que se trata de uma expressão agramatical e incomum em português: a exótica *Pedaço de Cretino*. Tendo em conta um contexto mais amplo, nota-se que insultos construídos sob uma estrutura semelhante a *Pedaço + de + Substantivo/Adjetivo* são comuns em outros idiomas, como o inglês ou o italiano, em que é bastante usual encontrar a estrutura *Piece + of + Substantivo/Adjetivo* (inglês) ou *Pezzo + di + Substantivo/Adjetivo* (italiano). Dessa maneira, pode-se ouvir com certa frequência um norte-americano ofender alguém mediante a expressão *Piece of Trash* (literalmente “Pedaço de Lixo”) ou um italiano insultar alguém por meio da frase *Pezzo di Imbecille* (“Pedaço de Imbecil” em tradução literal). Se em outros idiomas isso é possível, em português brasileiro esse tipo de uso é bastante raro, preferindo-se utilizar o *Substantivo/Adjetivo* de forma direta, sem a necessidade de “intermediários”. Nesse sentido, o emprego de *Pedaço de Cretino* acaba soando pouco natural, mais parecendo uma estrutura estrangeira “enxertada” no português, haja vista que a maneira mais corriqueira de Johnny Cage ofender Kano sob essas condições seria chamá-lo simplesmente de *Cretino*.

²⁰² *A small, physically weak person.*

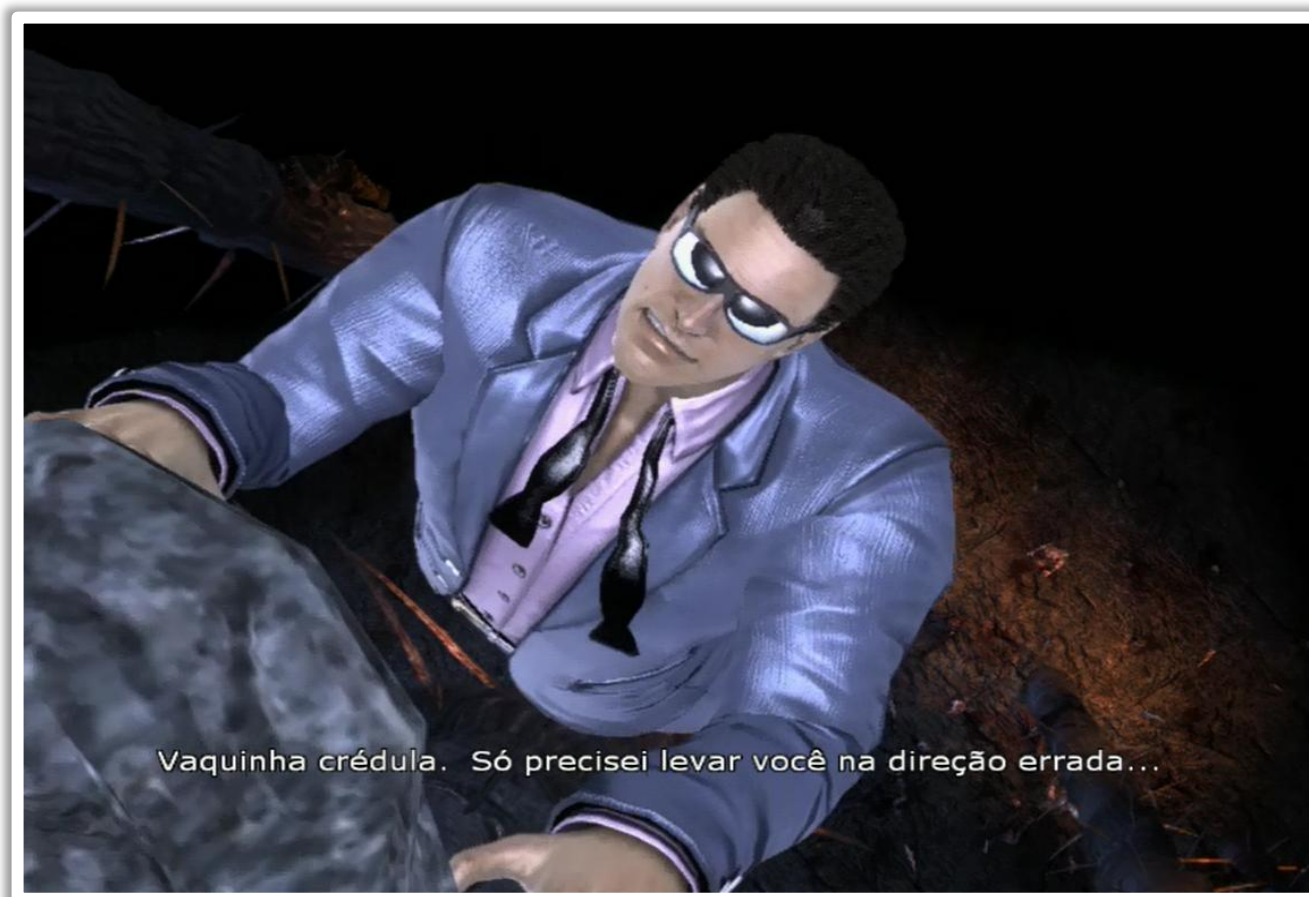


Imagens 22: imagem do Capítulo 1: Johnny Cage do Modo História da versão brasileira de *Mortal Kombat*, em que o ator chama Kano de *Pedaco de Cretino*.

Com relação a construções incomuns em português existentes no texto, o game apresentou uma série de frases, cujas escolhas nelas efetuadas conferiram às sentenças um ar de “excentricidade”, os quais, muita vezes, acabaram por alterar o enfoque e a intenção originalmente expressos na versão em inglês. Um caso emblemático nesse sentido está presente na mesma cena do Capítulo 1 do Modo História envolvendo Johnny Cage, Sonya e Kano citada no parágrafo anterior. Enquanto Johnny Cage se encontra dependurado, lutando para subir de volta à ponte após ser lançado dela por Kano (cena mostrada na imagem 23), este passa a espancar e a zombar de Sonya. Numa das ofensas dirigidas a ela, a versão original em inglês mostra Kano insultando Sonya por intermédio da frase *Gullible Bitch*. De acordo com o *Dicionário Oxford*, o adjetivo *Gullible* descreve alguém “facilmente persuadido a acreditar em algo; crédulo²⁰³” (Oxford University Press, 2015, tradução nossa). Apesar de o termo *Crédulo* formar parte do vocabulário da língua portuguesa, seu uso no Brasil nos dias atuais é praticamente inexistente. O único contexto em que é possível observar o emprego de tal forma é na linguagem religiosa; ainda assim, o mais comum é que ela apareça por meio de seu antônimo *Incrédulo*. Sob esse prisma, a solução mais comumente praticada é a de buscar algum sinônimo que

²⁰³ *Easily persuaded to believe something; credulous*

pertença a uma linguagem mais corrente, tornando o termo mais claro e compreensível. No caso em questão, um termo que se encaixaria nesse perfil seria *Ingênuo*, o qual, ademais de remeter a um conceito similar ao de *Crédulo*, é um termo bem mais utilizado do que este último, sendo, assim, mais inteligível. Não obstante, a versão brasileira optou por manter o termo mais próximo do original, empregando a forma feminina *Crédula* para referir-se à ingenuidade de Sonya em acreditar em Kano. Mas seria a tradução de *Bitch* a que mais contribuiria para a singularidade do referido trecho. Como se sabe, o termo *Bitch* costuma ser utilizado para insinuar, de uma maneira nada agradável, que determinada mulher seria uma meretriz. A despeito de a série *Mortal Kombat* ser geralmente classificada como exclusiva para o público adulto, o que justificaria a utilização de um termo mais “chulo”, a palavra *Bitch* costuma ser suavizada nos textos em português, não apenas nos videogames, mas na tradução audiovisual como um todo. Diante disso, uma possibilidade nessa direção seria o emprego do termo *Vadia*, o qual possui a capacidade de transmitir a mesma noção contida em *Bitch* e, ao mesmo tempo, amenizar o tom agressivo do termo. Outra solução seria utilizar o termo *Vaca*, forma esta que viria efetivamente a ser adotada no game, já que carrega em si um conceito bastante semelhante ao de *Vadia*. Porém, um detalhe aparentemente inócuo acabaria por modificar toda a configuração que o termo adquiriria se mantido em sua forma original: à palavra *Vaca* foi aplicada a flexão de grau diminutivo, transformando-a em *Vaquinha*. Se por um lado *Vaca* pretendia ser uma suavização do termo *Bitch*, *Vaquinha* acabou por amenizar a palavra *Vaca*, dando origem a uma “suavização de uma forma já suavizada”. Além disso, um dos usos do diminutivo implica em designar uma “pessoa, **animal** ou objeto num contexto afetivo ou familiar” (Houaiss, 2001-2009, grifo nosso). Esse tipo de uso é bastante comum em uma linguagem infantil, em que se ouvem pais referindo-se a animais no diminutivo para seus filhos, como o *Gatinho*, o *Coelhinho* ou... a *Vaquinha*. Em outras palavras, um termo que em inglês possui um conteúdo altamente ofensivo não apenas foi suavizado em português, como também provocou o efeito exatamente oposto daquele pretendido por Kano. Na tentativa de suavizar a frase *Gullible Bitch*, a forma *Vaquinha Crédula* acabou por amenizar o termo de uma maneira muito mais intensa do que uma eventual construção *Vadia Ingênuo* (sentença esta mais próxima daquilo que Kano realmente sentia). Mais do que suavizar, tal estrutura alterou o prisma da fala de Kano, pois, ao invés de insultá-la, seu discurso na versão brasileira passou a impressão de que demonstrava afeto por ela, o que torna a frase ainda mais “insana”, especialmente se for levado em conta que ele a agride enquanto profere tais palavras.



Imagens 23: imagem do Capítulo 1: Johnny Cage do Modo História da versão brasileira de *Mortal Kombat*, em que Kano chama Sonya de *Vaquinha Crédula*.

Por tudo o que se viu até aqui, a reação de público e crítica à versão brasileira de *Mortal Kombat* foi um tanto dúbia. Por um lado, o fato de a série haver sido localizada especificamente para o Brasil pela primeira vez acabou sendo enaltecido, em particular por tornar o game bem mais acessível para o público brasileiro não fluente em inglês, sendo, dessa forma, uma versão bem mais inclusiva que as anteriores. Todavia, as questões levantadas até aqui geraram muitas críticas, por julgarem que não houve o devido esmero no processo de localização. Essa relação conflituosa com a versão brasileira pode ser sintetizada por um trecho retirado da análise de *Mortal Kombat* realizada pelo site *UOL Jogos*, que diz:

De maneira geral, o trabalho ajuda a navegar sem complicações pelos menus e acompanhar a história da campanha principal, mas é extremamente desagradável ver nas lutas, por exemplo, o termo “Primer Golpe” ao acertar o primeiro ataque ou então “Recuperao” (em vez de “Recuperação”). (Prandoni, 2011b, sem página)

Com relação ao game propriamente dito, pode-se dizer que *Mortal Kombat* conseguiu agradar os jogadores. A grande quantidade e variedade de modos de jogo foi bastante elogiada, o que fez com que o game fosse considerado, para público e crítica, o jogo de luta mais completo dos últimos anos (Loureiro, 2011, sem página). Mas o elemento que mais cativou os jogadores foi a relação que o game procurou estabelecer entre novo e o velho. Para uma série outrora grandiosa e que buscava se reencontrar, conseguir acomodar-se aos novos tempos e, ao mesmo tempo, não perder a essência que o consagrou era um grande desafio. O comentário de um jogador na mesma análise do *UOL Jogos* mencionada acima dá a exata medida de como o game foi recebido pelo público: “No fim das contas, *Mortal Kombat* envelheceu bem melhor do que *Street Fighter*” (Prandoni, 2011b, sem página). Sob esse ponto de vista, ao buscar mesclar o espírito do velho *Mortal Kombat* com a nova tecnologia, o game mostrou-se bem sucedido na tarefa de manter o equilíbrio entre o presente e o passado, o que inevitavelmente culminaria na volta triunfal da série e no subsequente lançamento de sua continuação, *Mortal Kombat X*, em 2015.

5.3.4. Batman: Arkham City (Warner Bros./Eidos/Rocksteady, 2011)



Imagem 01: imagem da capa e da contracapa da versão brasileira para Playstation 3 de *Batman: Arkham City* (Edição Jogo do Ano).

Criado por Bob Kane e Bill Finger, Batman é um dos grandes ícones dos quadrinhos e um dos personagens mais amados pelos fãs. Uma das características mais cativantes do Homem-Morcego junto aos seus admiradores é o fato de ele não possuir superpoderes. Diferentemente de outros personagens como o Super-Homem ou Flash, os quais possuem poderes sobrehumanos que os colocam, de certa maneira, em uma posição superior aos demais seres humanos, Batman é uma pessoa comum, sujeita aos mesmos vícios e fraquezas vivenciados por qualquer outro ser humano. Nesse caso, os “superpoderes” de Batman residem em sua intensa disciplina, sua extraordinária inteligência e sua notável força mental, que o tornam um ser humano física, intelecto e psicologicamente simplesmente excepcional. Esse nível de preparação é fundamental no combate ao crime, posto que os vilões de Batman irão testar as suas diversas habilidades das mais diversas maneiras. Brutamontes como Bane ou Crocodilo demandarão de Batman o esforço físico elevado ao máximo para conseguir derrotá-los, enquanto que outros como o Charada, o Chapeleiro Louco ou o Espantalho irão por a prova toda a sua capacidade e força mentais. Dessa forma, Batman acaba por demonstrar que com afinco, disciplina e perseverança, qualquer ser humano pode atingir seu ápice, principalmente por exercitar e desenvolver seus verdadeiros superpoderes: o corpo e a mente.

Desde sua primeira aparição nos quadrinhos, na *Detective Comics n. 27* (Finger, 1939, núm. 27, p. 5-12) em 1939, as histórias do Batman tem migrado para as mais diferentes mídias. Por seu grande apelo junto ao público, o herói já protagonizou séries de TV, filmes, desenhos animados, animações em curta e longa-metragens (tanto norte-americanos como japoneses, os famosos *anime*) e obras literárias adaptadas, como foi o caso do longa-metragem de animação *Batman: A Máscara do Fantasma* (Warner Bros., 1993), a qual receberia pouco depois duas adaptações literárias nele baseadas (não traduzidas para o português): *Batman: Mask of the Phantasm* (Gravel, 1993) e *Batman: Mask of the Phantasm - The Animated Movie, A Novelization* (Burnett, Dini e Helfer, 1993). Com adaptações para as mais diferentes mídias, era questão de tempo até que as histórias do Homem-Morcego chegassem também aos videogames. Tal qual ocorreu no item 5.4.1 (sobre *Pro Evolution Soccer*), será apresentada aqui uma pequena lista com alguns games do Batman, a qual não tem a menor pretensão de assumir-se como uma pesquisa completa e definitiva sobre os games do herói. Serão examinados aqui apenas alguns jogos, de modo a tentar demonstrar a evolução de games com a participação do Morcego ao longo do tempo.

A primeira aparição do Batman nos videogames deu-se em *Batman* (Ocean, 1986), lançado para computadores. A premissa do game é bastante simples: Robin havia sido sequestrado pelo Batman deveria partir em seu resgate. Porém, para fazê-lo, ele deveria recuperar sete peças da Batnave, espalhadas por diversos pontos da Batcaverna. O game segue a visão isométrica, embora ocupe apenas o centro da tela. Além disso, essa visão

isométrica não segue o sistema de *side-scrolling*, em que a tela faz uma rolagem lateral em direção às demais partes do cenário; sempre que Batman deixa alguma sala, a tela “pisca”, fazendo com que o Morcego apareça segundos depois em outra sala. No que tange ao *gameplay*, não há muitas opções de movimentos que possam ser realizados. Basicamente, Batman pode apenas se movimentar, não tendo a opção de efetuar nenhuma ação de ataque contra os inimigos. Em *Batman*, o herói pode somente caminhar pelas salas e pular sobre as plataformas. Isso faz com que, sempre que se depara com inimigos, Batman veja-se obrigado a desviar deles, ao invés de golpeá-los. Por falar em inimigos, o game não conta com a participação dos famosos supervilões presentes nos quadrinhos ou em outras mídias. Aqui, os inimigos são possuem formas genéricas, repetindo-se com uma coloração diferente no decorrer do jogo. A parte gráfica mostra-se avançada para a época, reproduzindo a fisionomia do Batman e dos inimigos da maneira mais realista que a tecnologia permitia. Um aspecto interessante nesse sentido é que a roupa do Batman, assim como a dos inimigos, não possui uma cor fixa, podendo variar de acordo com o ambiente em que se encontra. Na imagem 02, nota-se que Batman interage com uma sala nas cores verde, branca e vermelha, o que leva a sua roupa a adquirir uma tonalidade verde e branca. É possível ainda ver sua roupa assumir as cores azul e amarela, verde e rosa, azul e vermelho ou ainda branco e dourado. Dentro das limitações tecnológicas da época, *Batman* se sai bem, oferecendo um game com desafios variados, obrigando o jogador a acessar várias salas e superar os obstáculos nela impostos a fim de encontrar todas as peças. Mas, mais importante, o jogo foi aquele que abriu as portas dos videogames para o Homem-Morcego, preparando o terreno para as grandes aventuras que o Batman iria vivenciar nos anos seguintes.

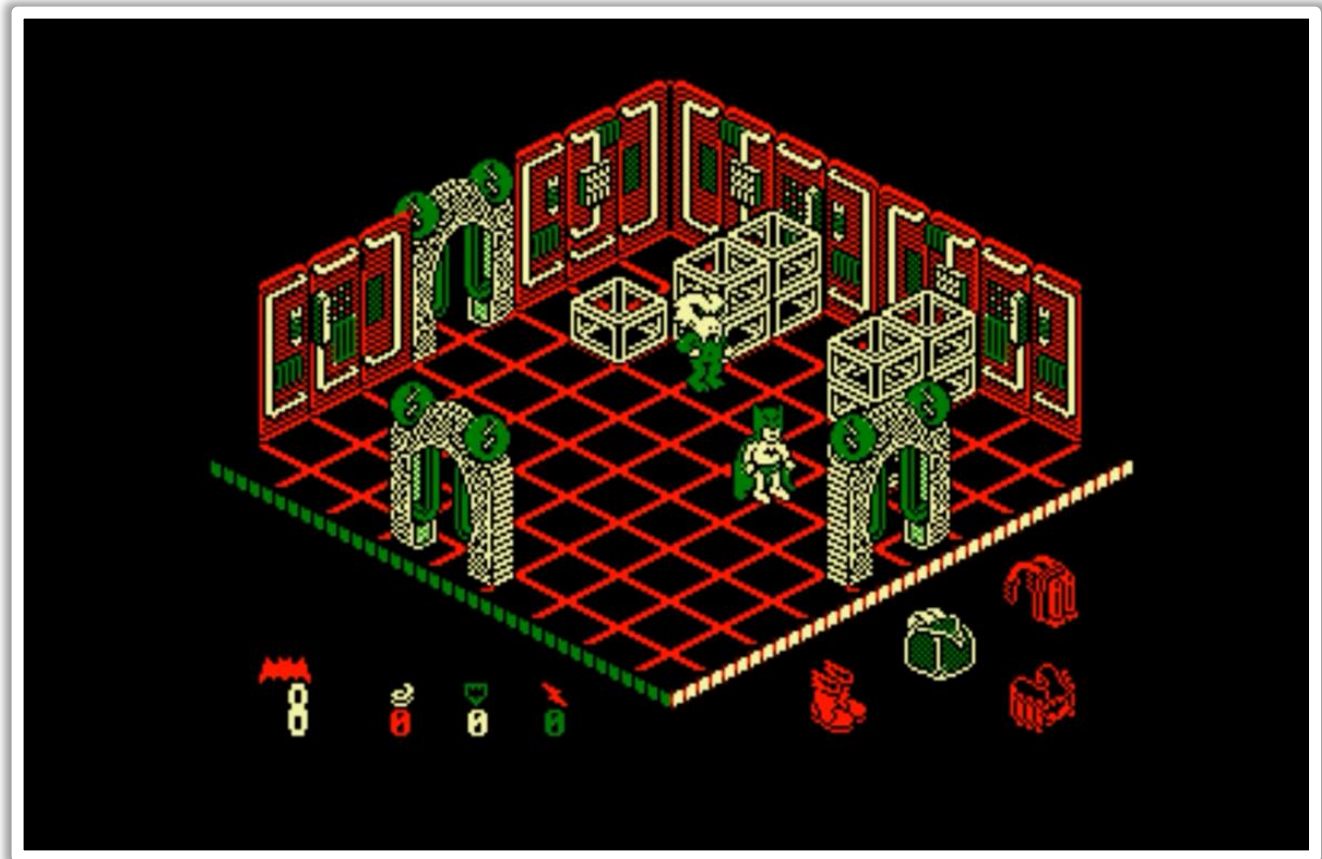


Imagem 02: imagem do *gameplay* de *Batman*.

Alguns anos depois, em 1991, seria lançado para o NES o jogo *Batman: Return of the Joker* (Sunsoft, 1991). Como o próprio nome diz, a história do game gira em torno da fuga do Coringa do Asilo Arkham e seu retorno a Gotham City a fim de levar o pânico e o terror à cidade, cabendo ao Batman enfrentá-lo e impedi-lo de tal intento. O game tem um estilo de ação/plataforma, em que o Batman deve avançar por inúmeros estágios e derrotar diversos inimigos que se lhe opõem até chegar ao confronto final com o Coringa. Todos esses oponentes mencionados são capangas e atuam em nome do Coringa, não havendo, portanto, a presença de nenhum outro supervilão no game, exceto, é claro, o Palhaço Príncipe do Crime. O sistema de câmera utilizado no game é a clássica visão lateral em *side-scrolling*, típica dos games do fim dos anos 1980 e início dos anos 1990, muito embora, em ocasiões em que o Batman deve subir ao topo do cenário, também seja usado o *vertical-scrolling*. Em *Batman: Return of the Joker* o *gameplay* lembra os clássicos beat'em ups daquele período, em que o jogador deve avançar na tela e atacar seus inimigos. Ao contrário destes, contudo, Batman não utiliza socos ou chutes, mas seus batarangues e tiros. Além disso, o herói deve se mover pelas inúmeras plataformas espalhadas pelo cenário, algo que não se vê naquele tipo de jogo. A parte gráfica também mostra grande evolução, com a fisionomia do Batman sendo reproduzida com um maior grau de verossimilhança do que em *Batman*, podendo-se ver, aqui, o Morcego utilizando uma de suas roupas clássicas, com a máscara e capa azuis juntamente com seu uniforme levemente acinzentado. Os

inimigos, a despeito de, em muitos casos, também aparecerem repetidamente, também possuem um aspecto mais humano. Ademais, cada chefe de fase possui a sua própria fisionomia, o que vem a romper, ainda que momentaneamente, com a sensação de lutar diversas vezes contra o mesmo inimigo. O jogo *Batman: Return of the Joker* representou um grande avanço em relação a *Batman*, tanto no aspecto gráfico quanto no *gameplay*, que permitiu que o herói não apenas se movesse mas também atacasse seus inimigos, levando-o a adotar uma postura predominantemente mais ofensiva. Mas a utilização de apenas um supervilão acabou por não explorar todo o potencial existente dentro do universo de Batman, algo que alguns anos depois, seria realizado por outro jogo.



Imagem 03: imagem do *gameplay* de *Batman: Return of the Joker*.

Dois anos depois, chegaria ao mercado *Batman Returns*²⁰⁴ (Konami, 1993; Sega, 1993), game baseado no filme *Batman: O Retorno* (Warner Bros., 1992). O game pertence ao gênero beat'em up, bem ao estilo dos grandes clássicos do início dos anos 1990, com o sistema de câmera em side-scrolling com perspectiva lateral. Por fazer parte de um game adaptado de um filme, o jogo seguiu basicamente o que se viu no filme. Os trajes dos personagens utilizados no game procura reproduzir exatamente os mesmos utilizados, no filme, com o Batman e a Mulher-Gato com suas vestimentas inteiramente pretas.

²⁰⁴ A Konami foi a responsável pela versão para Super Nintendo e NES, ao passo que a Sega se encarregou de lançar as versões para Mega Drive, Sega CD e Master System.

Se por um lado resultava difícil tentar reproduzir a mesma fisionomia dos atores nos gráficos *in-game*, o mesmo não se pode dizer das cenas não interativas, em que até mesmo os rostos estavam praticamente idênticos. Há, inclusive, imagens semelhantes às do filme que mostram de maneira clara a fisionomia dos atores que interpretaram o Batman (Michael Keaton), o Pinguim (Danny DeVito) e a Mulher-Gato (Michelle Pfeiffer) no filme.



Imagem 04, 05 e 06: imagens aproximadas do game *Batman Returns* com os rostos dos atores Michael Keaton como Bruce Wayne (imagem 04, à esquerda), como Batman, juntamente com Danny DeVito como Pinguim (imagem 05, acima, à direita) e Michelle Pfeiffer como Mulher-Gato (imagem 06, abaixo, à direita).

No tocante ao *gameplay*, o game trouxe alguns elementos pouco comuns em jogos da época e que agradaram. Pela primeira vez, o Batman pode utilizar alguns de seus famosos aparelhos que lhe auxiliam a combater o crime. Diferentemente do que se via em *Batman: Return of the Joker*, em que os tiros do Batman mais pareciam feixes de laser, em *Batman Returns* o Morcego pode fazer uso de equipamentos que ele efetivamente usa em suas histórias nos quadrinhos, filmes, seriados e outras mídias. É certo que a grande maioria dos golpes vistos aqui ainda são socos e chutes, mas poder utilizar os famosos batarangues contra os inimigos, bem como poder usar o arpéu (uma espécie de corda com um gancho na ponta que permite ao Batman alcançar lugares mais altos e se deslocar mais rapidamente por Gothams) em algumas situações foi um recurso que agradou bastante. Afora isso, o game também trouxe a oportunidade de interagir com o ambiente durante os combates. Além de poder agarrar os inimigos e lançá-los para o outro lado da tela, algo comum em jogos beat'em ups daquele período, o game também possibilitava que o inimigo fosse atirado contra a parede ou contra vitrine de lojas, um elemento pouco visto naquela época. Um último elemento do *gameplay* que se mostrou bastante atraente para os jogadores foi a oportunidade de controlar o Batmóvel. Na Fase 5: *To the Batmobile!* (“Para o Batmóvel”), o jogador tem a oportunidade de conduzir o Batmóvel pelas ruas de Gotham enquanto persegue uma

gangue de motoqueiros. O mais interessante é que o controle sobre o carro não se restringe somente a guiá-lo, mas também a utilizar suas armas, como seu potentes tiros contra os inimigos.

Batman Returns foi um game bastante elogiado não apenas por ter sido considerada uma ótima adaptação de filme para games, mas também pelos recursos que apresentou, aproximando a história do Batman daquilo que realmente se vê nos quadrinhos, além de proporcionar um *gameplay* que permite uma certa quantidade de variações de golpes e a interação com o ambiente, entregando, com isso, um *gameplay* mais diversificado e, conseqüentemente, mais agradável.



Imagem 07: imagem do *gameplay* de *Batman Returns* em que o jogador pode interagir com o ambiente e atirar o inimigo contra paredes ou vitrines.



Imagem 08: imagem da Fase 5: *To the Batmobile!* de *Batman Returns* em que o jogador pode controlar o Batmóvel.

O grande sucesso da série de desenhos animados *Batman: A Série Animada* (Warner Bros./DC Comics/Fox Network, 1992) levou ao lançamento do game *The Adventures of Batman and Robin*²⁰⁵ (Konami, 1994; Clockwork Tortoise, 1994). Como em *Batman: Return of the Joker*, o jogo pertence ao gênero de ação/plataforma, apesar de que também possui elementos de beat'em up, uma vez que Batman também se utiliza de socos e chutes para atingir seus inimigos. O sistema de câmera também segue a mesma linha, com uma perspectiva lateral em *side-scrolling* e, em casos de subidas e descidas, como na fase *Tale of the Cat* (“Conto do/a Gato/a”), também *vertical-scrolling*. Por ser uma adaptação direta da série animada, o game acaba por segui-la em muitos de seus aspectos, tal qual sucedera em *Batman Returns*. Um deles é a trilha sonora: é possível, ao longo do game, ouvir algumas das canções que formaram parte de *Batman: A Série Animada*, em particular o tema de abertura do desenho, composta por Danny Elfman, em uma versão ligeiramente alterada da canção que o mesmo compusera para o *Batman: O Filme* (Warner Bros., 1989). A fisionomia e o vestuário dos personagens também foram inspiradas na série. A roupa da Mulher-Gato, por exemplo, possui uma tonalidade mais acinzentada, exatamente como na série, e bem diferente daquela utilizada pela atriz Michelle Pfeiffer ao interpretar a personagem em *Batman: O Retorno*, ou até mesmo das vestes que a personagem usou em *Batman: Arkham City*, situações em que ambos os trajés se encontravam na cor preta. Outra personagem que se vestiu em conformidade

²⁰⁵ A Konami foi a responsável pela versão para Super Nintendo, ao passo que a Clockwork Tortoise se encarregou de lançar a versão para Mega Drive e Sega CD.

com o que se apresentara na série foi o Robin. Por muitos anos, o Menino-Prodígio vestia uma camisa vermelha, com mangas verdes, uma capa amarela e uma sunga verde, traje este tido por muitos, particularmente em função deste último item, como sendo de gosto duvidoso. Na série animada (e que foi reproduzido no game), Robin passou a vestir-se com uma calça verde, com sua sunga, mantida por cima da calça, tendo sua cor alterada de verde para vermelho, algo que conferiu à sua roupagem um tom bem mais moderno.



Imagem 09: imagem da Fase 4: *Tale of The Cat* da versão para Super Nintendo de *The Adventures of Batman and Robin*, mostrando o traje cinza da Mulher-Gato em *Batman a Série Animada* e reproduzido aqui.



Imagem 10: imagem da Fase 3: *Fowl Play* (literalmente “Jogo de Ave”) da versão para Super Nintendo de *The Adventures of Batman and Robin*, mostrando o traje do Robin utilizado em *Batman a Série Animada* e reproduzido aqui.

Ainda sobre o Robin, o nível de envolvimento do personagem no game dependerá basicamente da plataforma em que se joga o game. A versão para Super Nintendo oferece a opção de jogo somente para um jogador, o que implica que apenas Batman é um personagem jogável. Assim, Robin acaba por desempenhar um papel apenas secundário, em que ele apenas participa das cenas, mas não pode tomar parte nelas, com toda a ação do jogo girando em torno do Batman. Já a versão para Mega Drive o oferece a opção para um ou dois jogadores, o que significa que, em caso de uma partida entre dois amigos, um poderá controlar o Batman e o outro tem a possibilidade de jogar com o Robin. Mas a presença dele não se limita ao modo para dois jogadores: o modo para um jogador disponibiliza uma tela de seleção de personagens que permite que o jogador escolha com qual dos dois personagens deseja jogar. Aqui, Robin é um personagem muito mais ativo e independente do Batman, podendo lutar contra os inimigos sem a presença do Morcego.



Imagem 11: imagem da tela de seleção de personagens da versão para Mega Drive de *The Adventures of Batman and Robin*, em que o jogador pode decidir se quer jogar com o Batman ou, como no caso da imagem acima, se prefere jogar com o Robin.

Com relação ao *gameplay*, um dos elementos mais interessantes nesse sentido é a possibilidade de Batman pode usar seus inúmeros aparelhos. Isso proporciona um *gameplay* bem mais diversificado, oferecendo uma infinidade de opções de ataque e de movimentação para o Batman. Ele pode escolher tacar um inimigo utilizando bombas de gás, com o batarangue ou com os bons e velhos socos e chutes. O próprio jogo explora bem o uso desses equipamentos, exigindo que o jogador utilize um equipamento específico em certos setores do jogo a fim de prosseguir no game. Na Fase 3: *Fowl Play*, Batman se encontra em um museu cuja energia havia sido cortada. Para poder caminhar com maior segurança, o Morcego precisa utilizar seus óculos de raio-x ao caminhar pelo museu, pois, caso contrário, pode vir a acidentalmente pisar sobre uma mina, espalhadas por todo o museu pelos capangas do Pinguim. Ou então, na Fase 6: *Perchance to Scream* (algo como “Chance para Gritar”), em que, para se proteger do gás do Espantelho liberado pela sala, Batman precisa usar sua máscara de gás, a fim de proteger-se adequadamente e não perder vida.

Algo que cativou os jogadores em *The Adventures of Batman and Robin* foi a quantidade de vilões. Em outros games do Batman, o número de vilões era bastante restrito, como o Pinguim e a Mulher-Gato de *Batman Returns*, baseado no filme *Batman: O Retorno*; o Coringa em *Batman: Return of*

the Joker; ou até mesmo nenhum, como em *Batman*, o primeiro game do herói. Em *The Adventures of Batman and Robin*, o game disponibiliza simplesmente nove vilões (Coringa, Hera Venenosa, Pinguim, Mulher-Gato, Duas-Caras, Espantalho, Charada, Cara-de-Barro e Morcego Humano), sendo que os sete primeiros possuem uma fase exclusiva para si, enquanto que a oitava e última fase, *The Gauntlet* (“O Desafio”), em que Batman novamente enfrenta muitos deles de uma só vez, o Coringa, o Pinguim, a Mulher-Gato e o Espantalho, além de encarar dois novos vilões, o Cara-de-Barro e o Morcego Humano. E foi exatamente essa grande variedade de vilões uma das responsáveis pela boa recepção que o game obteve. Ao dar seu veredito final sobre o game, a revista *Ação Games* de fevereiro de 1995 considera o jogo como obrigatório, pois, entre outras, “o game conseguiu captar com perfeição o carisma de batman. Além disso, todos os grandes vilões da história estão presentes” (*Ação Games*, 1995, núm. 76, p. 26). Diante disso, pode-se considerar *The Adventures of Batman and Robin* como um dos grandes games do Batman, sendo inclusive visto por muitos como “um dos primeiros jogos do **Batman** que pode ser realmente considerado ótimo” (Souza, A., 2015, sem página, grifo original).

Muitos anos depois dos anos 1990 (e outros tantos games do Batman que não deixaram lá tanta saudade nos jogadores), chegaria ao mercado em 2009 aquela que muitos consideram como a melhor franquia de jogos do Batman já desenvolvida: a série *Batman: Arkham*, inaugurada com o lançamento de *Batman: Arkham Asylum* (Warner Bros./Eidos/Rocksteady, 2009). O game pertence ao gênero de ação e aventura com elementos de beat’em up. O enredo tem início com o Batman levando o Coringa no Batmóvel de volta ao Asilo Arkham. O herói mostra-se preocupado, pois o palhaço se havia deixado capturar praticamente sem luta. Ao chegarem lá, estoura um motim sob liderança do Coringa e os detentos acabam por tomar o controle do asilo, impedindo a fuga de todos os médicos, seguranças e até mesmo do Batman, que se vê obrigado a permanecer em Arkham e lutar por sua vida. O game foi bastante elogiado pelos gráficos muito bem elaborados, com a reprodução da fisionomia dos personagens transmitindo uma imagem bastante realista; o sistema de combate com seus inúmeros *combos*²⁰⁶, os quais permitem uma sequência de golpes bastante rápida e intuitiva, permitindo que o Batman golpeie diversos inimigos utilizando não apenas socos e chutes, mas mesclando com os seus muitos equipamentos disponíveis no game; e, finalmente, por não se concentrar apenas no Batman “brigão”, explorando também o seu lado detetive. Por meio do *Modo Detetive*, Batman tem uma visão mais ampla do ambiente em que se encontra, o que lhe permite escanear qualquer objeto ou substância que lhe possa fornecer dicas sobre como resolver os enigmas ou quebra-cabeças que o game propõe.

A despeito de a grande maioria dos games descritos até aqui terem desfrutado de grande popularidade no Brasil, os jogadores brasileiros precisaram esperar até 2011 para, finalmente, um game

²⁰⁶ O termo *combo* nada mais é do que a abreviação de *combination* (“combinação”) e é utilizado para referir-se a uma sequência de golpes efetuada pelo jogador sem ser atingido.

do Homem-Morcego receber uma versão localizada para o Brasil, o que viria a ocorrer com o sucessor de *Batman: Arkham Asylum*. O game *Batman: Arkham City* foi lançado em 18 de outubro de 2010 e chegou ao Brasil em uma versão parcialmente localizada, recebendo apenas legendas em português. Por se tratar de uma game adaptado de outra mídia e com uma terminologia já consagrada há bastante tempo, a localização deste tipo de game deve ser feita com bastante cuidado, principalmente com relação à tradução do conteúdo linguístico. Como bem lembram Mangiron e O’Hagan

*Abordagens baseadas em acordos de licenciamento e estratégia de marketing podem impor uma restrição nas decisões tradutórias [...] A tradução pré-existente exerce um certo poder sobre uma nova tradução*²⁰⁷ (Mangiron e O’Hagan, 2013, p.74, tradução nossa).

Nesse sentido, posto que se trata de um produto licenciado e que já possui uma terminologia traduzida prévia, qualquer mudança dessa natureza, poderia não apenas enfurecer os fãs, mas fatalmente também comprometeria a *gameplay experience*, pois desviaria o foco do ato de jogar para a terminologia utilizada no game, fazendo com que a tradução “alternativa” adquira um nível de importância superior ao próprio jogo. Portanto, em casos como esse, a terminologia deve seguir os nomes originais de suas mídias originais ou, no caso da tradução, deve-se utilizar a terminologia traduzida já consagrada no mercado de chegada, sem a realização de nenhum tipo de “invencionice”. No caso de *Batman: Arkham City*, o que se espera é que os nomes dos personagens, tanto heróis como vilões, sejam devidamente traduzidos para o português. Mas somente isso não basta: há que se utilizar os termos em português que já estejam consagrados e, salvo algumas exceções, padronizados desde a primeira aparição do Batman nos quadrinhos no final dos anos 1930. Sob esse prisma, os personagens que marcam presença em *Batman: Arkham City* foram nomeados da seguinte maneira em português:

Tabela 01 - Nomes dos personagens de *Batman: Arkham City*

Inglês	Português	Inglês	Português
Batman	Batman	Dr. Hugo Strange	Dr. Hugo Strange
Robin	Robin	Bane	Bane
Nightwing	Asa Noturna	Poison Ivy	Hera Venenosa

²⁰⁷ *Approaches based on license agreements and marketing strategies can impose a constraint on translation decisions [...] The pre-existing translation exerts a certain power over a new translation.*

Alfred Pennyworth	Alfred Pennyworth	Clayface	Cara-de-Barro
Oracle (Barbara Gordon)	Oráculo (Bárbara Gordon)	Victor Zsasz	Victor Zsasz
Commissioner James Gordon	Comissário James Gordon	Anarchy	Anarquia
Joker	Coringa	Solomon Grundy	Solomon Grundy
Harley Quinn	Arlequina	Deadshot	Pistoleiro
Penguin	Pinguim	Black Mask	Máscara Negra
Catwoman	Mulher-Gato	Calendar Man	Homem-Calendário
Two-Face	Duas-Caras	Azrael	Azrael
Riddler	Charada	Killer Croc	Crocodilo
Mr. Freeze	Sr. Frio	Dr. Thomas Elliot (Hush)	Dr. Thomas Elliot (Silêncio)
Rās'al Gūl	Rās'al Gūl	Quincy Sharp	Quincy Sharp
Talia al Gūl	Talia al Gūl	Vicki Vale	Vicki Vale
Mad Hatter	Chapeleiro Louco	Jack Ryder	Jack Ryder

Inicialmente, nota-se que todos os nomes próprios foram mantidos em inglês. Afinal, boa parte dos idiomas não costuma realizar a tradução de nomes de pessoas, razão pela qual eles costumam ser mantidos em suas línguas originais. Um aspecto interessante nesse sentido é que, quando da criação do personagem nos anos 1990, o nome do personagem Bane foi considerado como nome próprio (como, de fato, o é), sendo, portanto, mantido em sua forma original. No entanto, a palavra inglesa *Bane*, embora arcaica, também pode indicar “algo, geralmente veneno, que causa morte²⁰⁸” (Oxford University Press, 2015, tradução nossa). Essa acepção, de certa forma, também descreve uma característica do personagem, já que Bane injeta uma substância venenosa em seu corpo que hipertrofia sua musculatura, transformando em uma pessoa extremamente forte. Nesse contexto, poder-se-ia até pensar em nomear o personagem como Veneno. Mas, visto que o nome Bane já tem sido utilizado em português há mais de vinte anos, estando, assim, consagrado como a forma oficial como o personagem é chamado no Brasil, aliado ao fato de que já existe uma personagem cuja característica gira em torno da liberação de toxinas

²⁰⁸ Something, typically poison, that causes death.

venenosas, como é o caso da Hera Venenosa, ele deverá ser sempre mantido como tal (salvo instrução em contrário da própria DC Comics ou da Warner Bros.).

Um detalhe interessante acerca dos nomes dos personagens diz respeito ao nome do vilão *Mr. Freeze*. Em sua primeira aparição nos quadrinhos em 1959, o personagem era conhecido na versão original em inglês como *Mr. Zero*. Em *Batman* (Warner Bros. Animation/DC Comics/20th Century Fox, 1966), o famoso seriado de TV dos anos 1960 estrelado por Adam West (Batman) e Burt Ward (Robin), exibida entre 1966 e 1968, o personagem viria a ter seu nome alterado para *Mr. Freeze*, nome este que perdura até os dias de hoje. Essa alternância de nomes do personagem viria a se repetir no Brasil, embora de uma maneira mais acentuada da que ocorreu em inglês. Ao longo dos anos, o nome brasileiro utilizado para o *Mr. Freeze* sofreu diversas variações, o que o levou a ser chamado por nomes distintos dependendo da mídia em que aparecia. Na dublagem série de TV *Batman* dos anos 1960, essa oscilação de nomes para o personagem fica bem nítida. Nos episódios 07 e 08, *Descongelamento Instantâneo* e *Ratos Gostam de Queijo*, respectivamente, tanto Batman como todos os demais participantes do episódio chamam o personagem *Mr. Freeze* de *Sr. Gelo*. Por outro lado, no episódio 53, *Gelo Verde*, o mesmo *Mr. Freeze* passa a ser chamado de *Sr. Gelado*. No episódio seguinte, *Sr. Frio Descongelado*, *Mr. Freeze* é novamente tratado como *Sr. Gelado*, mas, desta vez, também concorre com a forma *Sr. Frio*, utilizada no próprio nome do episódio. Já nos episódios 93 e 94, *O Sr. Frio* e , respectivamente, o nome escolhido para *Mr. Freeze* passa a ser *Sr. Frio*, já sem nenhuma outra forma concorrente. Para encerrar o ciclo de alternâncias, trinta anos após o final da série de TV, seria lançada a animação em longa-metragem *Batman e Mr. Freeze: Abaixo de Zero* (Warner Bros., 1998), o qual, como o próprio nome já diz, mantém na versão brasileira o nome original do personagem. Em face do que se viu, nota-se que a padronização existente no nome de outros personagens, o nome brasileiro de *Mr. Freeze* foi um dos que mais oscilou ao longo do tempo. Porém, de uns tempos para cá, essa padronização para estar em marcha, visto que observa-se nos quadrinhos que a forma mais comumente adotada atualmente gira em torno do nome *Sr. Frio*. Uma possível razão para que a respectiva forma venha sendo priorizada pode ter a ver com questões fonéticas. Tanto o nome *Gelo* como *Gelado* possuem articulações fonéticas totalmente distintas do que o termo *Freeze*, o que poderia prejudicar, por exemplo, o sincronismo fonético em uma eventual dublagem de filmes ou animações envolvendo o personagem. *Frio*, por sua vez, realiza uma articulação fonética muito próxima do original *Freeze*, em que ambas as palavras compartilham os três primeiros fonemas. Além disso, ao ouvirem-se tais palavras, a questão fonética também acaba por facilitar uma associação bem mais rápida entre os termos *Freeze* e *Frio*, o que não ocorreria com *Gelo* e *Gelado*. Por tudo isso, nada mais natural que a forma *Sr. Frio* também acabasse sendo adotada em *Batman: Arkham City*, algo que efetivamente veio a cabo.



Imagem 12: imagem da versão brasileira de *Batman: Arkham City*, mostrando a utilização da forma *Sr. Frio* como tradução para *Mr. Freeze*.

Com relação à tradução em si, um aspecto que chama a atenção nas legendas em português gira em torno do discurso do personagem Bane. Segundo a descrição sobre as origens do personagem contida em sua primeira aparição nos quadrinhos em *Batman: Vengeance of Bane* (Dixon e Nolan, 1993), Bane nasceu na fictícia República de Santa Prisca, no Caribe, cuja língua oficial . (falar da história do bane). Em virtude dessa sua ascendência hispânica, é bastante comum ouvir Bane falando certas palavras ou frases em espanhol, característica que esta já vem desde a época dos quadrinhos, em moldes bastante semelhantes às frase em italiano do personagem Ezio Auditore da série *Assassin's Creed*. Essa abordagem estrangeirizadora contida nos quadrinhos também seria adotada na série *Batman: Arkham*, tendo seu início já no primeiro game da série, *Batman: Arkham Asylum*. Na parte do game em que Batman confronta Bane, este insistentemente chama a Dra. Young²⁰⁹, a qual o havia feito passar por uma série de exames e testes, pelo nome de *Bruja* (“Bruxa”). Em *Batman: Arkham City* essa característica foi mantida, podendo-se ver em diversas ocasiões o personagem inserir termos ou frases em espanhol em meio ao seu discurso em inglês. Em um trecho do game, Batman se dirige à *Krank Co. Toys*, uma fábrica de brinquedos, e acaba por encontrar Bane. Este lhe propõe que eles destruam vários contêineres do

²⁰⁹ Nas imagens 15 e 16 abaixo, as legendas em português citam o Dr. Young (no masculino). Contudo, a personagem teve uma participação importante no antecessor *Batman: Arkham Asylum*, em que se pode atestar que, de fato, trata-se de uma personagem feminina, sendo, portanto, a Dra. Young.

veneno *TITAN* (criado pela Dra. Young graças aos testes que fez em Bane em *Batman: Arkham Asylum*) espalhados por Arkham City²¹⁰. Enquanto explica para Batman o porquê da destruição tais contêineres, Bane utiliza dois termos em espanhol em seu discurso, como demonstram as imagens abaixo

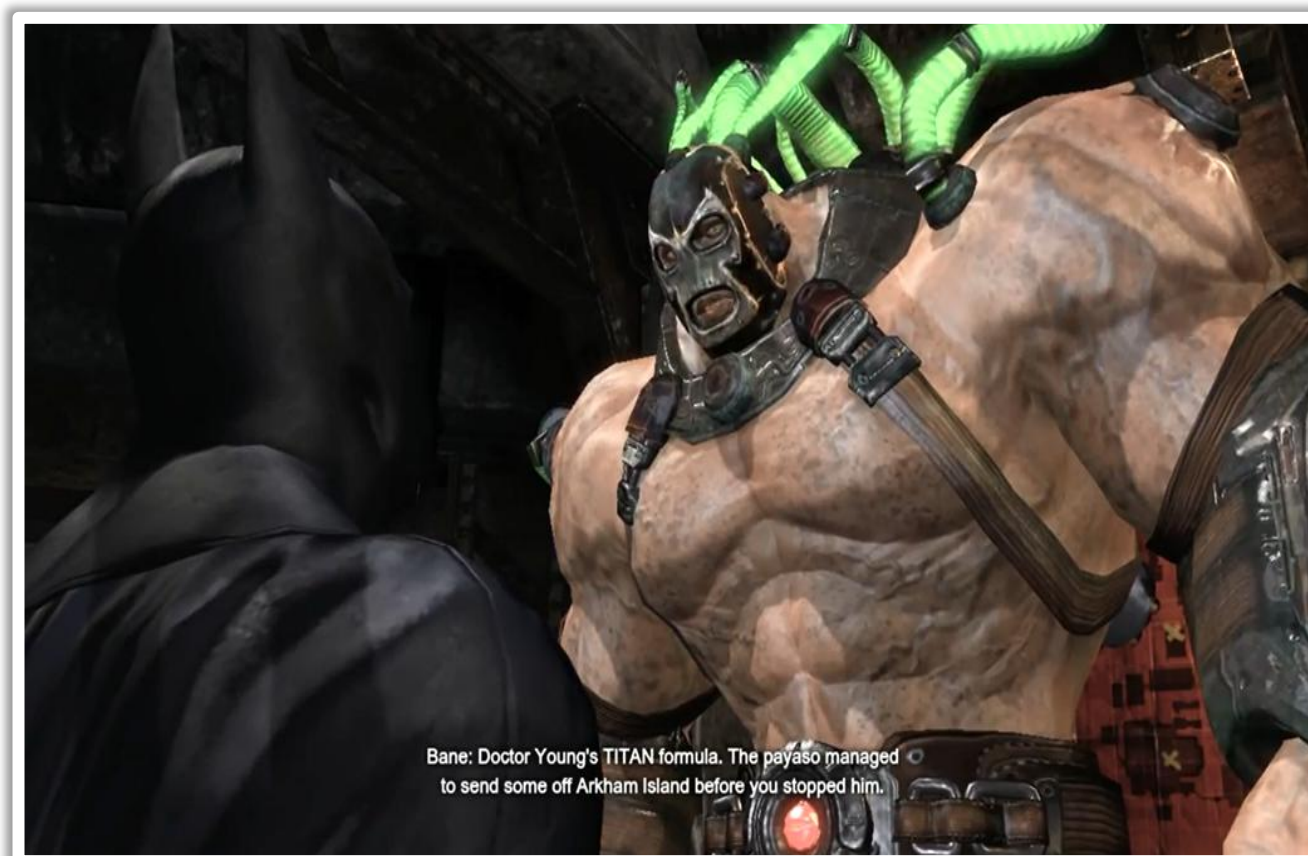


Imagem 13: imagem da versão em inglês de *Batman: Arkham City*, em que Bane utiliza o termo espanhol *Payaso* ao se referir ao Coringa.

²¹⁰ No game, o Asilo Arkham fora desativado após os eventos de *Batman: Arkham Asylum*. Para abrigar os presos, uma parte dos subúrbios de Gotham City foi desapropriada, dando origem à área de confinamento de detentos chamada de Arkham City.

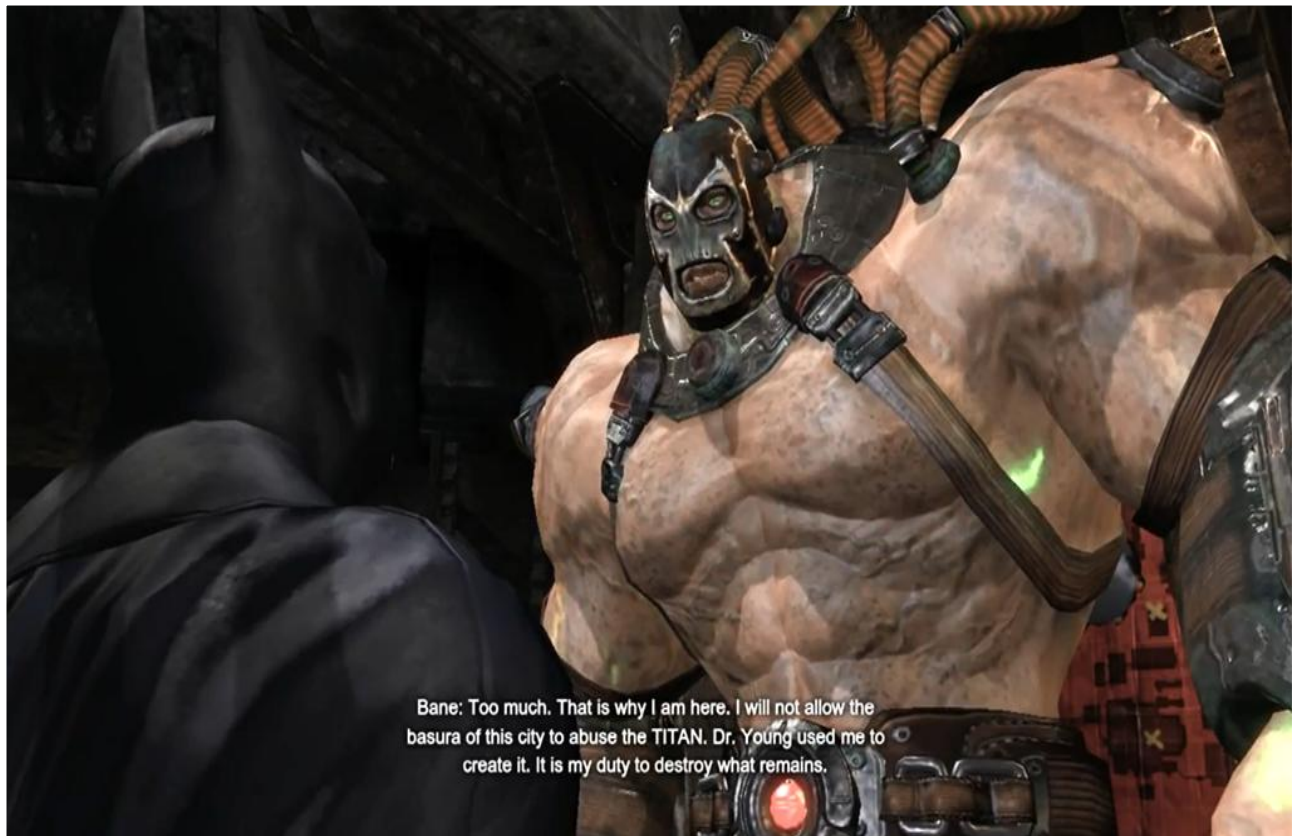


Imagem 14: imagem da versão em inglês de *Batman: Arkham City*, em que Bane utiliza o termo espanhol *Basura* ao se referir aos bandidos de Arkham City.

Primeiramente, Bane explica que, antes que antes que o Batman derrotasse o Coringa nos eventos de *Batman: Arkham City*, o vilão havia conseguido enviar amostras da fórmula para fora da ilha de Arkham (imagem 13). Durante essa iteração, Bane se refere ao Coringa por meio da palavra espanhola *Payaso* ao invés da forma inglesa *Clown*, que seria a maneira como qualquer falante do inglês utilizaria para mencionar o termo *Palhaço*. Já na frase seguinte, o brutamontes diz que, pelo fato de ter contribuído para a criação de tal fórmula, era seu dever destruí-la. Afinal, ele não poderia deixar que os bandidos de Arkham City pusessem as mãos no *TITAN* (imagem 14). Novamente, ao dirigir-se aos bandidos, Bane alude a eles como *Basura*, transmitindo a ideia de que, para ele, os habitantes de Arkham City eram nada mais do que um monte de *Lixo*. Como se vê, frases ou termos em espanhol são um traço característico de Bane, sendo um dos eixos centrais que compõem o personagem. No entanto, a versão brasileira optou por trilhar um caminho diferente. Tal qual já ocorrera com Ezio Auditore em *Assassin's Creed Revelations*, os textos contendo o discurso de Bane foram totalmente traduzidos, incluindo-se aí todos os termos em espanhol utilizados pelo personagem.



Imagem 15: imagem da versão brasileira de *Batman: Arkham City*, em que o termo *Payaso* utilizado por Bane na versão original utiliza foi traduzida para *Palhaço* em português.

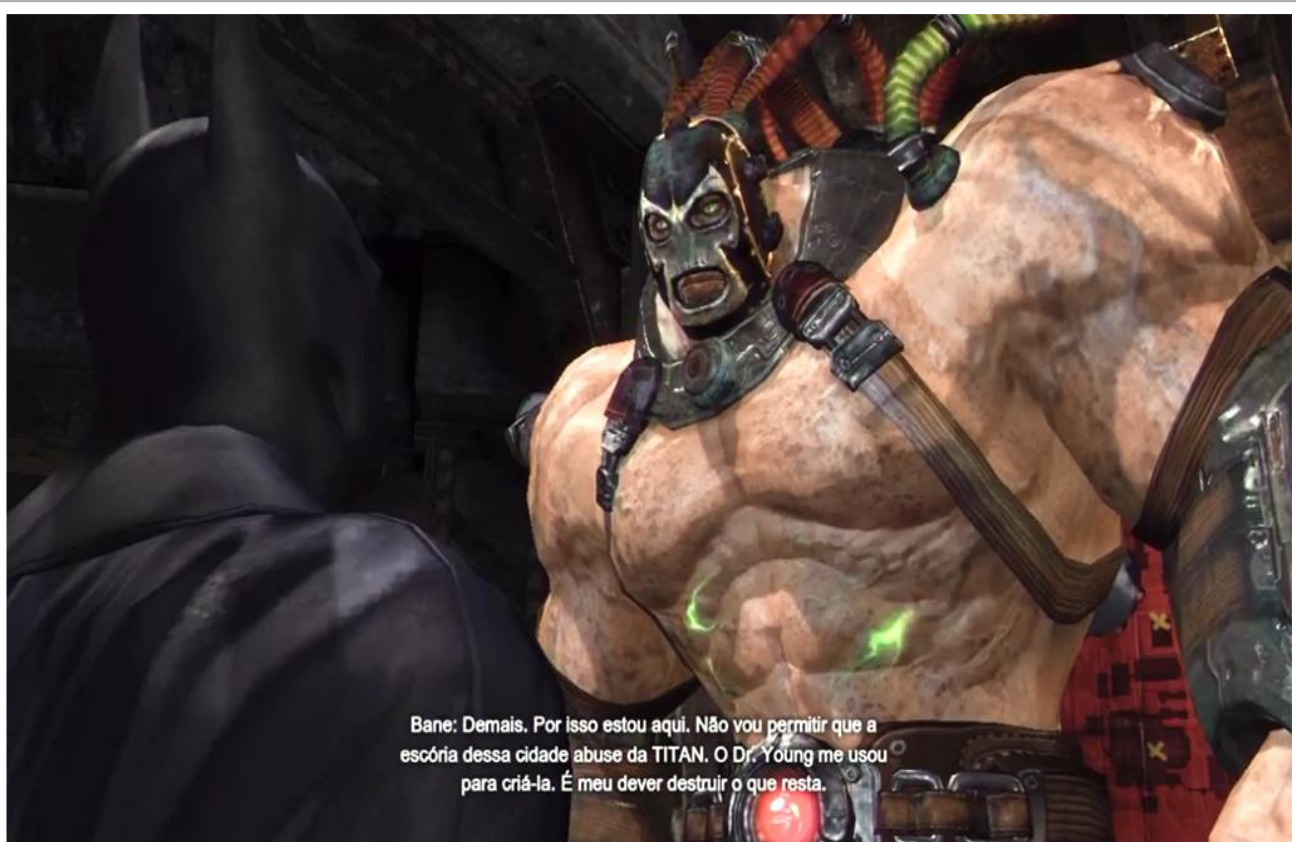


Imagem 16: imagem da versão brasileira de *Batman: Arkham City*, em que o termo espanhol *Basura* utilizado por Bane na versão original utiliza foi traduzida para *Escória* em português.

Como se vê, no mesmo trecho em que Bane sobre o envio de fórmulas de *TITAN* para fora da ilha de Arkham pelo Coringa, o termo espanhol *Payaso* foi suprimido da versão brasileira, sendo substituído pela forma portuguesa *Palhaço* como modo de aludir ao Coringa (imagem 15). Seguindo essa mesma linha, a palavra *Basura*, utilizada por Bane para aludir aos bandidos de Arkham City, também acabaria retirado da versão brasileira, dando lugar ao termo português *Escória* (imagem 16). Com o apagamento dos termos em espanhol e subsequente substituição por palavras do português, o discurso de Bane na versão brasileira acabou por perder um pouco de sua essência, visto que as falas em espanhol carregam consigo não apenas as suas preferências linguística, mas também é uma forma de resgatar suas origens, ou seja, o próprio passado de Bane. Na versão brasileira, o discurso do personagem foi totalmente domesticado, o que levou o traço de “estrangeiridade” presente no discurso de Bane na versão original em inglês viesse a se dissipar na versão brasileira. Assim, a *gameplay experience* da versão brasileira acaba por não atingir a sua plenitude, pois perdeu-se um elemento-chave da própria constituição do personagem (ao qual os jogadores da versão original tiveram acesso), fazendo com que os brasileiros que não conhecem a fundo a história de Bane fatalmente fossem privados dessa informação.

Conforme foi discutido no item 5.4.2, as legendas para videogames muitas vezes não seguem os parâmetros mais comuns observados na legendagem para o cinema. No caso de *Batman: Arkham City*, as legendas da versão brasileira apresentam várias dessas incongruências, como legendas com três, quatro ou até mesmo cinco linhas, com os textos permanecendo vários segundos pela tela. Um exemplo nesse sentido pode ser encontrado já mais próximo do final do jogo, no momento em que Batman invade a Torre Wonder para confrontar o Dr. Hugo Strange. Ainda na parte térrea da torre, Batman o avista por meio de um telão, o qual começa a dizer frases ao Batman com o intuito de culpá-lo pela existência dos vilões, além de tentar fazer certa pressão psicológica sobre o herói. O referido diálogo (imagem 16 abaixo) possui incríveis cinco linhas na versão brasileira, com o impressionante número de 38 palavras e 229 caracteres, quantidade considerada inaceitável sob os preceitos da tradução audiovisual. Separando-os por linha, vê-se que, à exceção da quinta linha, que possui apenas uma palavra e cinco caracteres, todas as demais ultrapassam os 50 caracteres, sendo que a terceira e quarta linhas chegam à surpreendente marca de 58 e 61 caracteres, respectivamente, bem distantes do limite de 35-40 caracteres distribuídos em duas linhas pregado pela legendagem de filmes (Díaz Cintas e Remael, 2007 apud. Mangiron, 2013, p. 51). Levando-se em conta que um ser humano é capaz de ler entre 2,5 a 3 palavras por segundo e que a duração de uma legenda completa de duas linhas deve girar em torno dos 6 segundos (Karamitroglou, 1998, sem página), para que uma legenda de cinco linhas, 38 palavras e 229 caracteres pudesse ser lida sem maiores complicações, a legenda necessitaria permanecer por, pelo menos, 15 segundos na tela. No

texto em questão, a legenda foi exibida na tela por 17 segundos, tempo este que, diante das circunstâncias, pode ser considerado suficiente.

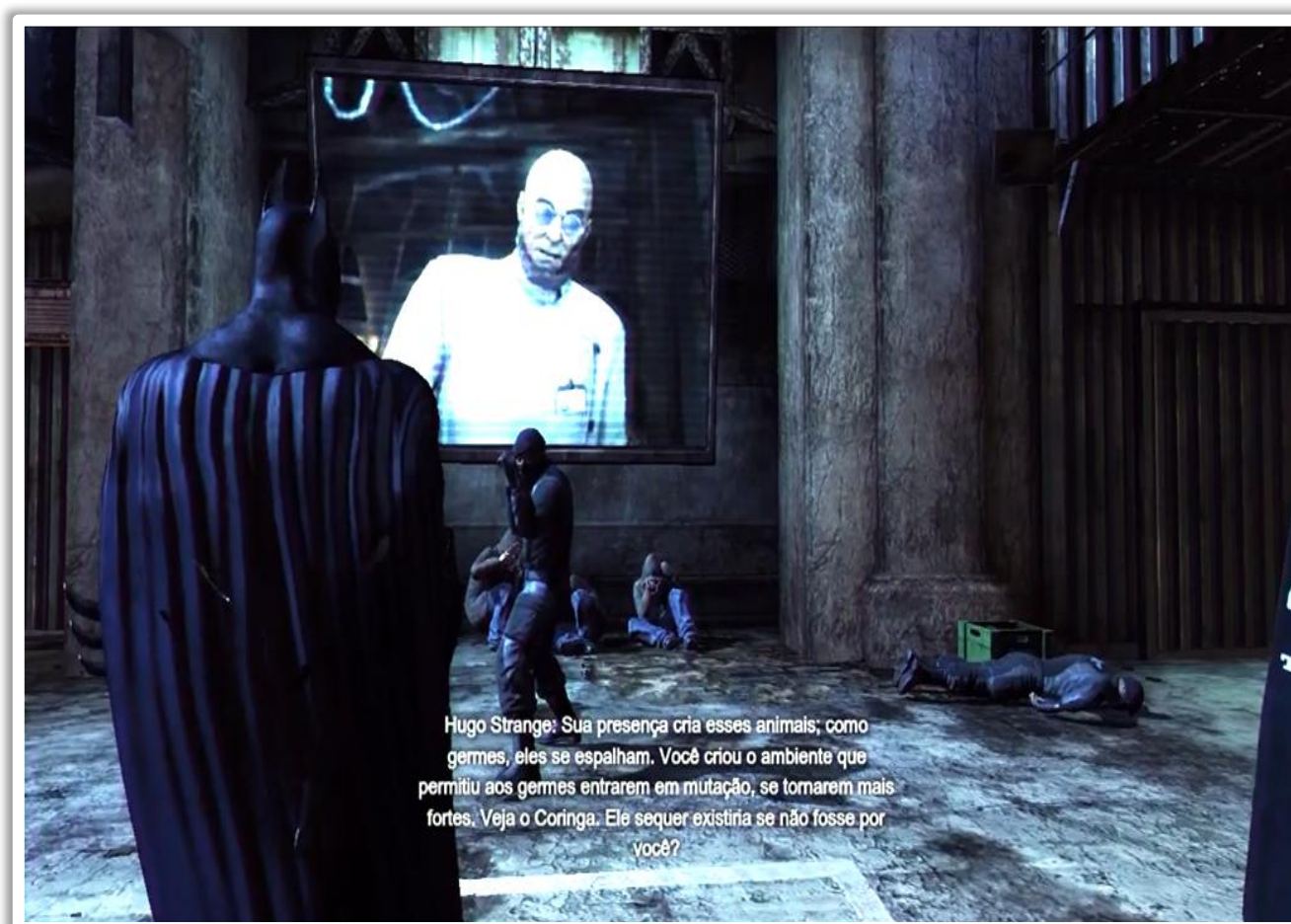


Imagem 17: imagem da versão brasileira de *Batman: Arkham City*, mostrando um trecho do diálogo entre Batman e o Dr. Hugo Strange na Torre Wonder.

Como já foi dito anteriormente, faz-se necessário um amplo debate para que se possa chegar a um acordo que estabeleça parâmetros mais claros acerca da legendagem de videogames, para que se possa estabelecer e padronizar preceitos no tocante ao número de linhas, números de palavras/caracteres por linha, bem como do tempo máximo de duração das legendas. Mas o grande foco nessa direção não deve se pautar em simplesmente adotar os princípios já consagrados da tradução audiovisual. É óbvio que eles poderão ser aproveitados, mas desde que se mostrem adequados às especificidades dos videogames. Isso porque, embora esse número excessivo de linhas, palavras e caracteres possa ser criticada, em particular pela ausência de um padrão mais definido, em situações em que a leitura da legenda deve-se dar concomitantemente a algum evento do *gameplay*, uma legenda com um número maior de linhas e duração mais extensa pode até ser benéfico. Foi o que ocorreu na missão secundária *Matador Sem Aviso*, envolvendo o vilão Victor Zsasz. Nessa missão, o vilão mantém três pessoas como reféns e ameaça matá-las se o herói não entrar em seu pequeno jogo. Nele, Zsasz realiza chamadas telefônicas para Batman de

diversos telefones público espalhados por Arkham City, exigindo que o Morcego se dirija ao local onde o telefone está tocando antes que o limite de tempo se esgote; caso contrário, ele executará os reféns. Assim que Batman atende ao telefone, Zsasz passa contar-lhe algumas histórias sobre certos momentos de sua vida. É nesse momento que se dá a ação na missão: Batman precisa rastrear o sinal da transmissão a fim de tentar identificar a origem do sinal e, conseqüentemente, descobrir de qual telefone Zsasz está realizando a sua chamada. Mas a tarefa não é tão simples assim. O sinal de telefone utilizado por Zsasz foi repetido em todos os telefones públicos de Arkham City, o que faz com que haja variação de sinal de um aparelho para o outro durante sua chamada. Assim, Batman deve posicionar o cursor sobre o sinal emitido no momento para rastrear o paradeiro de Zsasz até que ele se mova para outro aparelho, movimento este que o cursor deve acompanhar para prosseguir com a triangulação do sinal. Portanto, essa missão apresenta ao jogador duas atividades simultâneas: rastrear o sinal de Zsasz, movendo o cursor de aparelho em aparelho, e ler as legendas com as falas do vilão. Ter de seguir o movimento do sinal e, ao mesmo tempo, acompanhar as legendas não é uma tarefa das mais fáceis, pois o jogador deverá, inevitavelmente, mover seu olhar da legenda para observar o sinal e vice-versa. Legendas que seguem o padrão da tradução audiovisual, isto é, com um menor número de linhas e caracteres e com uma duração de tempo de exibição mais curta, poderiam tornar essa tarefa ainda mais complexa, na medida em que, durante a fração de segundo em o jogador desvia seu olhar para acompanhar a posição do sinal, legendas mais breves poderiam simplesmente desaparecer da tela antes que o jogador pudesse voltar suas atenções novamente para elas, o que fatalmente levaria à total perda da informação. Na missão de Zsasz, a presença de legendas mais longas e exibidas na tela por um período maior propiciou ao jogador a possibilidade de mover o cursor de acordo com a mudança de sinal e ainda ter tempo suficiente para poder ler as legendas, algo que legendas menores e de curta duração tornariam quase que impraticável. Razões como essa é que tornam urgente o estabelecimento de regras para a legendagem de videogames que levem em conta todas as características da mídia. Novamente, os preceitos acerca da legendagem seguidos pela tradução audiovisual podem mostrar-se extremamente úteis, principalmente nas cenas não interativas, em que o jogador basicamente as assiste. Mas em casos que envolvam diretamente o *gameplay*, como é o caso da missão *Matador Sem Aviso*, essas mesmas regras podem vir a comprometer a *gameplay experience*, pois demandará do jogador a decisão entre seguir o *gameplay* e correr o risco de perder informações importantes contidas nas legendas; ou priorizar essas últimas incorrer na possibilidade de ver seu desempenho no game afetado por não dar a devida atenção ao *gameplay*.



Imagem 18: imagem da versão brasileira de *Batman: Arkham City*, mostrando as legendas da missão *Matador Sem Aviso*, em que Batman deve rastrear o paradeiro de Zsasz.

Finalmente, um último elemento a ser examinado acerca da versão brasileira de *Batman: Arkham City* tem a ver com o *Sequenciador Criptográfico*, um dos inúmeros equipamentos do Homem-Morcego disponíveis no game. O *Sequenciador Criptográfico* é um aparelho que permite ao Batman invadir sistemas de painéis de segurança para quebrar sua criptografia, a fim de que ele possa acessar locais eletronicamente fechados. Durante o processo de invasão, Batman conecta o *Sequenciador Criptográfico* ao sistema e precisa girar dois botões seletores do aparelho com vistas a sincronizar as duas metades da nova senha que desbloqueará o painel de segurança, como demonstra a imagem abaixo.



Imagem 19: imagem da versão brasileira de *Batman: Arkham City*, mostrando Batman invadindo e desbloqueando o sistema de segurança do museu onde o Pinguim está escondido.

Cada metade da senha possui um dado número de caracteres que irão gerar a nova senha e permitir acesso ao recinto onde se quer entrar. Como se vê pela imagem, a primeira metade da senha possui quatro caracteres (F-O-S-S-), enquanto que a segunda possui três caracteres (-E-I-S). Por ser um aparelho pequeno, o *Sequenciador Criptográfico* não dispõe de um grande espaço para que termos muito longos possam ser inseridos. Ainda assim, a diferença de pouco mais de vinte anos entre a tecnologia vistas nos menus de *Phantasy Star* e no *Sequenciador Criptográfico* de *Batman: Arkham City* permite uma grande flexibilidade nas escolhas das palavras. Afinal, tanto na versão original em inglês quanto na versão brasileira, cada metade da senha pode conter até seis caracteres, o que permite a inclusão de termos com até doze caracteres. Essa maior maleabilidade possibilitou que as opções adotadas em português se mantivessem mais próximas dos termos utilizados nas senhas em inglês, sem a necessidade de grandes mudanças. Esse é um elemento importante, já que cada senha possui certa relação com o lugar onde Batman pretende adentrar. Nesse sentido, a imagem 18 exibe a senha *Fóssseis*, senha esta utilizada para que Batman possa acessar o museu de Arkham City. Como de costume, a maior parte das senhas em português viriam a ficar mais extensas em relação às suas correspondentes em inglês. Em alguns casos, a diferença foi bastante pequena, como no caso da senha *Dissect*. O termo possui sete caracteres e, como sua contraparte em português *Dissecar* possui apenas dois caracteres a mais, não houve problemas em

adequá-la ao doze caracteres e inseri-la na versão brasileira. Por outro lado, a senha *Mastermind* não apresentou a mesma facilidade verificada na senha anterior. A forma mais comum de se traduzir *Mastermind* para o português seria mediante o termo *Mente Brilhante*. O grande problema nesse caso reside no fato de que *Mente Brilhante* possui quatorze caracteres (o *Sequenciador Criptográfico* não utiliza espaços entre palavras), o que excede o limite máximo em dois caracteres, inviabilizando a sua utilização no game. Diante disso, a versão brasileira optou por realizar uma tradução mais literal por intermédio da forma *Mente Mestra*, a qual possui onze caracteres (sem espaço), conformando-se perfeitamente dentro do limite de caracteres. Por fim, há uma ocasião em que o texto em português possui um número menor de caracteres do que seu correspondente, embora essa diferença seja pequena. Em um dos painéis de segurança de dentro do museu, a senha apresentada pelo *Sequenciador Criptográfico* é *Reptilia* na versão original em inglês, a qual possui oito caracteres. Sob as mesmas condições, o aparelho exibe na versão brasileira a senha *Répteis*, termo este que possui sete caracteres, um a menos do que a respectiva senha em inglês.



Imagem 20: imagem da versão em inglês de *Batman: Arkham City*, mostrando Batman utilizando a senha *Mastermind* para desbloquear o painel de segurança.



Imagem 21: imagem da versão brasileira de *Batman: Arkham City*, mostrando Batman utilizando a senha *Mente Mestra* para desbloquear o painel de segurança.

Com a grande responsabilidade de superar em popularidade o seu antecessor *Batman: Arkham Asylum*, *Batman: Arkham City* foi um verdadeiro sucesso. Incluindo todas as plataformas, o jogo já havia vendido mais de 10 milhões de cópias em todo o mundo até junho de 2015 (VGChartz, 2006-2015c, sem página). No Brasil, a versão legendada em português abriu as portas para que as versões subsequentes recebessem localização total. Tanto em *Batman: Arkham Origins* (Warner Bros./Eidos/Rocksteady, 2009), como em *Batman: Arkham Knight* (Warner Bros./Eidos/Rocksteady, 2015), a versão brasileira conta com dublagem e legendas em português, sendo que, no caso da primeira, em ambos os jogos o Batman foi dublado por Ettore Zuim²¹¹, o mesmo dublador da trilogia de filmes *Batman: Cavaleiro das Trevas* (Warner Bros./DC Comics/Legendary/Syncopy, 2005).

5.3.5. Uncharted 3: Drake's Deception (Sony/Naughty Dog, 2011)

²¹¹ Além dos games e filmes já citados, Ettore Zuim já fez/faz a voz de atores como Owen Wilson e Christian Bale, além de haver dublado o personagem Batman também no game *Injustice: Gods Among Us* (Warner Bros./NetherRealm, 2013).



Imagem 01: imagem da capa e da contracapa da versão brasileira de *Uncharted 3: Drake's Deception*.

A série *Uncharted* (2007) é uma franquia de ação/aventura com elementos de plataforma exclusiva para Playstation e uma das mais populares dos videogames atualmente, tendo atingido a marca de 21 milhões de cópias vendidas até junho de 2015 (Makuch, 2015, sem página). Se comparada a outros jogos e, em especial, aos demais games analisados na presente dissertação, a série *Uncharted* constitui-se, juntamente com *Assassin's Creed*, em uma das franquias relativamente mais recentes a despontar no mundo dos videogames. O primeiro game da série, *Uncharted: Drake's Fortune* (Sony/Naughty Dog, 2007) foi lançado internacionalmente em 20 de novembro de 2007, tendo sido muito bem recebido por público e crítica. Dentre os pontos elogiados no game estão os belos gráficos - não apenas pelo nível de detalhamento com relação à fisionomia dos personagens, como também pela reprodução dos cenários - além do enredo cativante (Miller, 2007, sem página), que conta a história do protagonista Nathan Drake (Nate), um caçador de tesouros que sai pelo mundo em busca do *El Dorado*²¹², cuja posição exata estaria

²¹² A lenda do *El Dorado*, surgida durante o período de colonização do continente americano pelos espanhóis, tratava da suposta existência de uma cidade construída e constituída inteiramente por peças de ouro, além de diversos outros tesouros, algo que atrairia inúmeros imigrantes europeus para a América.

supostamente indicada em um diário pertencente ao ancestral de Nate, o lendário Francis Drake²¹³, em uma história bem ao estilo dos filmes de *Indiana Jones* (Paramount, 1981). Esse estilo mais cinematográfico, aliado à narrativa envolvente e a um ritmo de ação frenético, acabaria por conquistar os jogadores, o que levou o game a vender cerca de um milhão de cópias em dez semanas (VGChartz, 2006-2015d, sem página) e a ser considerado “como um dos melhores jogos para o PlayStation 3 até agora” (Azevedo, 2007, sem página). Mas o ápice da franquia seria atingido com seu sucessor, *Uncharted 2: Among Thieves* (Sony/Naughty Dog, 2009), lançado dois anos depois. Mantendo as mesmas bases que impulsionaram o sucesso do primeiro jogo (estilo cinematográfico, ação de tirar o fôlego e uma bela narrativa), aliado a gráficos bem melhores e mais bem trabalhados do que seu antecessor, *Uncharted 2: Among Thieves* foi um verdadeiro fenômeno, chegando a ganhar inúmeros prêmios, dentre os quais encontra-se o de “Melhor Jogo do Ano” em 2009 no *Spike Video Game Awards*²¹⁴, simplesmente a mais importante premiação da indústria do videogame à época.

Diante do que foi exposto, e com todo essa história de sucesso a precedê-lo, era grande a expectativa dos jogadores acerca do lançamento do terceiro game da franquia, *Uncharted 3: Drake's Deception* (Sony/Naughty Dog, 2007). No Brasil, esta ansiedade aumentou ainda mais depois de a Sony e a Naughty Dog anunciarem que o game seria o primeiro da franquia a ser totalmente localizado para o país, com áudio e textos em português brasileiro. Após a veiculação do primeiro trailer, no entanto, esta expectativa viria a se transformar em preocupação, posto que a dublagem nele observada foi recebida por público e crítica de maneira receosa. Um exemplo nesse sentido é a opinião emitida sobre esse assunto pelo site *Kotaku Brasil*, principalmente por comparar a dublagem vista no trailer com a existente no game *Killzone 3* (Sony/Guerrilla, 2011), lançado alguns meses antes. A análise do trailer pelo site afirma que “as vozes parecem boas, com personalidade, mas ainda um tanto artificiais quando aplicadas ao contexto

²¹³ Francis Drake foi um pirata, corsário, capitão e almirante inglês que viveu entre 1540 e 1596. Dentre seus principais feitos estão duas viagens de circum-navegação ao redor do globo e, principalmente, o papel de liderança exercido na marinha inglesa, em especial na Batalha de Gravelines em 1588, em que comandou a frota inglesa que derrotou a Invencível Armada Espanhola. Drake morreria de disenteria oito anos depois, na costa do atual Panamá. Diz a lenda que seu caixão foi lançado ao mar carregando uma série de tesouros escondidos. Essa lenda é retomada em *Uncharted: Drake's Fortune*, com o game tendo seu início no momento em que Nate resgata o caixão de Francis do mar, onde ele viria a encontrar não os tesouros que procurava, mas sim, o diário perdido de Francis Drake, o qual o guiaria em suas buscas por *El Dorado* ao longo de todo o game.

²¹⁴ O *Spike Video Game Awards* foi uma cerimônia anual realizada entre 2003 e 2013 que premiava os melhores jogos do ano. Com o apoio da *Spike TV*, a premiação dividia-se basicamente por gêneros e plataformas, sendo escolhidos, dentre outras categorias, o “Melhor Game de Ação”, o “Melhor Game de Luta”, o “Melhor RPG” ou ainda o “Melhor Game para PC”. Em 2014, a *Spike TV* anunciou que deixaria de apoiar a cerimônia, cabendo a Geoff Keighley, que por muitos anos trabalhou na emissora, a organização da premiação a partir de então. Nascia então o *The Game Awards*, nome pelo qual a cerimônia passou a ser conhecida desde sua edição de 2014.

das cenas [...] citando o nosso Fernando Mucioli, que terminou os outros dois jogos em pt-BR [sic] da Sony [...], é que 'parece inferior a *Killzone*²¹⁵, talvez pela má qualidade da mixagem no trailer'[...]' (Bueno, 2011, sem página). A recepção do trailer brasileiro de *Uncharted 3: Drake's Deception* viria a repercutir até mesmo internacionalmente. Baseando-se na reportagem de sua subsidiária brasileira, a versão norte-americana do site *Kotaku* descreve a situação para o público, chegando inclusive a citar o fato de que, alegadamente, à Sony (que depois a repassaria à Naughty Dog) foi enviada uma demonstração de dublagem realizada por um estúdio brasileiro, a qual acabaria preterida por um estúdio de Miami (Good, 2011, sem página). Mas seria uma frase do jornalista norte-americano a que mais chamaria a atenção sobre toda essa polêmica. Ainda mencionando a matéria do site *Kotaku Brasil*, ele afirma que foi publicada uma “comparação de trailers e, embora eu não fale português, sim, ele parece ruim quando eu assisto a versão em inglês²¹⁶” (Good, 2011, tradução nossa). Ou seja, até mesmo uma pessoa sem nenhum conhecimento na língua portuguesa considerou a dublagem brasileira inferior, particularmente se comparada à versão original. Toda essa controvérsia acerca do trailer viria a suscitar uma resposta da Naughty Dog, muito embora ela não esclarecido muita coisa. O estrategista de comunidade da empresa, Arne Meyer, emitiu uma pequena nota na qual declarava que ainda não estava totalmente a par do assunto, mas que estava em busca de informações para melhor compreender o ocorrido (Meyer apud. Ta, 2011, sem página). Apesar disso, o processo de localização foi mantido sem grandes alterações, o que levou à referida dublagem a ser lançada na versão brasileira oficial de *Uncharted 3: Drake's Deception*, que chegou às lojas em 1º de novembro de 2011. Antes, porém, que se possa avaliar como o game e, em especial, a dublagem foi recebida na versão final, faz-se necessário tentar compreender, em linhas gerais, o processo de dublagem de um game e alguns dos desafios que o envolvem.

O processo de dublagem de um jogo tem seu início mediante o envio do *script*²¹⁷ da versão original (idealmente) já finalizado, juntamente com a descrição dos principais personagens do game, a qual geralmente fornece maiores informações sobre certas características a eles referentes, que podem variar entre sua história de vida, traços de personalidade, profissão, entre outros, de modo a oferecer uma visão geral acerca dos personagens. Após o recebimento desse material, tem início a tradução do *script*

²¹⁵ Apesar de a notícia utilizar o nome *Killzone*, homônimo do primeiro game da série (Sony/Guerrilla, 2004), o jornalista na realidade se refere a *Killzone 3*, já que este foi o primeiro jogo da franquia a receber uma versão localizada para o português brasileiro.

²¹⁶ “They posted a trailer comparison and, even though I don't speak any Portuguese, yeah, it sounds bad when I watch the English version”.

²¹⁷ O *script* consiste em documentos ou planilhas recebidas tanto pela equipe de tradução como pelo estúdio de dublagem, que atuam como uma espécie de “roteiro com os diálogos para a gravação do áudio” (Coscelli, 2011, sem página).

(cujas particularidades têm sido discutidas ao longo da presente dissertação), a qual servirá como o texto-base para o subsequente processo de dublagem. Concluída esta última etapa, tem início a próxima fase do processo, que é aquela que envolve a transformação do texto escrito em texto oral. O *script* já traduzido é, então, enviado ao estúdio responsável pela dublagem, que também recebe os arquivos de áudio contendo os diálogos da versão original, os quais servirão de ponto de apoio para o dublador no momento da gravação dos textos. O estúdio efetua, então, um processo de seleção dos dubladores para cada um dos personagens. Um dos principais aspectos analisados nesse sentido tem a ver com o timbre de voz: com base nas vozes originais, o estúdio passa a considerar possíveis dubladores, os quais passam por uma fase de testes - em que cada dublador interpreta algumas falas do personagem que pretende dublar - até que se determine o elenco definitivo de dubladores do jogo (Bazan, 2014, sem página). Uma vez encerrada esta etapa, passa-se, então, à fase de dublagem propriamente dita, em que os dubladores gravam cada uma das frases do personagem que interpreta. Durante essa fase, o diretor de dublagem, com base na leitura do roteiro, pode julgar que o texto traduzido de determinada fala não se enquadra no perfil daquele diálogo, passando, então, a sugerir alterações para a dublagem de certos trechos, com vistas a conferir à(s) fala(s) um tom um pouco mais natural (Casseiro apud. Coscelli, 2011, sem página). Esta etapa é considerada extremamente extenuante e desafiadora para qualquer dublador, em especial àquele mais afeito à dublagem de produções cinematográficas, as quais costumam apresentar algumas distinções em relação à dublagem de games (ver parágrafo seguinte). Após a conclusão da gravação dos diálogos, todo o *script* é corrigido e atualizado já com as alterações efetuadas durante o processo de dublagem, a fim de tornar todo o texto do jogo, em especial as legendas, coerente com o que se observa no áudio. Feito isso, o *script* e os arquivos de áudio são então enviados para a análise e a subsequente aprovação dos desenvolvedores. Em caso da não aprovação de alguma(s) fala(s) contida no áudio, tais trechos serão enviados novamente para o estúdio para serem regravados. Assim que a regravação dos respectivos diálogos estiver concluída, todo o material é novamente enviado para os desenvolvedores e, em recebendo a aprovação final, está pronto para ser integrado ao software do jogo e, em seguida, para a fase de testes. De um modo geral, pode-se dizer que o processo de dublagem de um game é composto pelas seguintes etapas:

- Envio da descrição dos personagens.
- Envio do *script* definitivo da versão original.
- Conclusão da tradução do *script* para a língua de chegada.
- Envio dos arquivos de áudio da versão original.
- Processo de seleção do elenco de dubladores.
- Gravação do *script* da versão localizada.
- Correção e atualização do *script* para manter a coerência entre áudio e texto.
- Regravação de trechos do *script* dos arquivos de áudio da versão localizada (se necessário).
- Envio dos arquivos de áudio definitivos para a desenvolvedora.

Como já foi mencionado acima, a dublagem para videogames possui algumas distinções no que concerne à dublagem para o cinema. De maneira quase que unânime, dubladores que atuam em ambas as áreas costumam afirmar que um dos principais desafios da dublagem de games reside na dublagem “às escuras”. Quando perguntado sobre as diferenças existentes entre elas, Ettore Zuim (o dublador do Batman) explica que “o ponto principal é que, no caso dos jogos, a dublagem é feita mais por arquivos de áudio, não necessariamente assistindo às cenas do game” (Zuim, Briggs e Maia, 2013, sem página). Seguindo essa mesma linha, o também dublador e diretor de dublagem Guilherme Briggs²¹⁸ declara que “no filme você vê o ator, a interpretação dele, você vê mesmo a cena. Já o jogo não, você escuta só o áudio do personagem e o texto” (Briggs, 2014, sem página). De tudo isso, depreende-se que, na dublagem para o cinema, o ator geralmente tem à sua disposição todas as ferramentas necessárias para realizar sua dublagem com maior tranquilidade. Em outras palavras, além do texto traduzido, o dublador tem acesso ao áudio com a voz original e à cena que se desenvolve no filme, podendo observar aspectos como a expressão facial do personagem durante o diálogo, seus movimentos corporais, o ambiente ao seu redor, enfim, tudo o que possa proporcionar-lhe uma visão geral acerca da cena e do contexto em que sua dublagem estará inserida. Por outro lado, essa ampla percepção visual nem sempre é possível na dublagem de games. Isso porque, de maneira similar ao que ocorre no caso da tradução (já discutido no item 4.4.4), o material disponibilizado ao dublador para efetuar a gravação das falas restringe-se ao texto traduzido e ao áudio original, sendo-lhe quase sempre vedado qualquer acesso às cenas do game. Sob essas condições, o dublador deve ouvir a voz original e, na medida do possível, aplicar à sua fala a mesma inflexão observada naquela. Essa restrição ao uso de imagens do game como referência representa um grande desafio para o dublador, na medida em que tal circunstância acaba por dificultar uma maior imersão no universo do personagem. Ao citar as dificuldades encontradas na dublagem do game *Batman Arkham Origins*, o ator, dublador e diretor de dublagem Marcio Simões²¹⁹ destaca que “a cópia que usamos para dublar tinha o rosto ou só a boca. O resto é tudo preto. Para entrar no clima, fica cada vez

²¹⁸ Guilherme Briggs já fez/faz a voz de atores como Denzel Washington e Jean Claude Van-Damme, além de haver dublado personagens como o Super-Homem em desenhos animados, como *Liga da Justiça* (Warner Bros./DC Comics/ Cartoon Network, 2001); em filmes, como *Homem de Aço* (Warner Bros./DC Comics/Legendary/Syncopy, 2013); e em games, como *Injustice: Gods Among Us*. Também interpreta a voz de Buzz Lightyear, da série de filmes *Toy Story* (Walt Disney/Pixar, 1995), entre outros trabalhos.

²¹⁹ Márcio Simões já fez/faz a voz de atores como Wesley Snipes, Samuel L. Jackson e Will Smith, além de haver dublado o personagem Coringa em desenhos animados, como *Batman: Os Bravos e Destemidos* (Warner Bros./DC Comics/ Cartoon Network, 2008); em filmes, como *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (Warner Bros./DC Comics/Legendary/Syncopy, 2008) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (Warner Bros./DC Comics/Legendary/Syncopy, 2012); além dos games *Injustice: Gods Among Us* (Warner Bros./NetherRealm, 2013) e *Batman: Arkham Origins*. Também interpretou a voz do Gênio da Lâmpada em *Aladdin* (Walt Disney/Buena Vista, 1992), *O Retorno de Jafar* (Walt Disney, 1994) e *Aladdin e os 40 Ladrões* (Walt Disney, 1996), entre outros trabalhos.

mais difícil” (Zuim, Simões, Briggs e Torreão, 2013, sem página). Essa ausência de imagens na dublagem de games traz grandes obstáculos para a devida interpretação do personagem, visto que o dublador tem somente como referência a voz do original, o que lhe apresenta sérias dificuldades para apreender em sua totalidade o que a fala representou para o personagem. Até por isso, ao explicar sua experiência na dublagem na trilogia de filmes *O Cavaleiro das Trevas*, em que tampouco teve acesso às imagens²²⁰, Zuim afirma que “não assiste ao resultado final após a dublagem justamente porque considera que não pode fazer o seu melhor” (Zuim, Simões, Briggs e Torreão, 2013, sem página). Assim, alguns dubladores optam não ver o produto final, por julgar que, por não possuir todas as ferramentas necessárias, não puderam desempenhar o seu trabalho de maneira plena.

Outro desafio comumente encontrado na dublagem para games diz respeito à duração das falas. Obviamente, esta também é uma preocupação existente na dublagem para o cinema, em que o texto a ser dublado deve levar em conta tal aspecto primordialmente sob o prisma da sincronização. Em seu artigo *Synchronization in Dubbing: a translational approach* (2004), Chaume Varela afirma que as três convenções geralmente aceitas referentes a esse tema são: a) o texto traduzido deve proporcionar à versão dublada reproduzir os movimentos labiais realizados pelo ator na versão original; b) deve-se respeitar os movimentos corporais do ator na tela; e c) o tempo de fala dos personagens também deve ser respeitado (Chaume Varela, 2004, p. 41). Por essa ótica, pode-se depreender que o processo de sincronização na dublagem para o cinema obedece os seguintes parâmetros:

- Um *sincronismo fonético*, em que se busca retratar no texto dublado todos os movimentos labiais e articulações fonéticas realizadas pelo personagem no decorrer de sua fala.
- Um *sincronismo visual*, em que o texto que reflete essas articulações fonéticas do ator deve estar integrado aos movimentos corporais executados pelo personagem na tela.
- Um *sincronismo áudio-temporal*, em que o áudio e sua respectiva duração na versão original devem ser preservados na versão dublada, de modo a permitir que possam interagir em perfeita harmonia com os dois itens anteriores.

No caso da dublagem de games, a ausência de algumas referências já citadas no parágrafo anterior faz com que esse tipo de sincronização seja realizado de uma maneira um pouco diferente do que habitualmente se vê na dublagem de filmes. Inicialmente, em decorrência de o acesso a cenas do jogo ser praticamente inexistente, aliado ao fato de que a grande maioria das versões localizadas não requererem nenhum tipo de sincronização labial (Moreno, 2015, sem página), qualquer espécie de *sincronismo*

²²⁰ Embora não seja a prática mais frequente, é possível que filmes também requeiram dublagem “às escuras”, como o exemplo empregado por Zuim, assim como a dublagem de games também pode propiciar o acesso às cenas do jogo, como ocorreu com *Injustice: Gods Among Us* (Zuim, Briggs e Maia, 2013, sem página).

fonético acaba por mostrar-se dispensável. Além disso, a frequente falta de imagens do game faz com que a concretização do *sincronismo visual* também seja bastante complicada, muito embora ela ainda possa ser alcançada. Em circunstâncias como essa, é bem provável que o *script* enviado à equipe de dublagem contenha uma descrição do que sucede na cena, ou então a fala é reenviada ao estúdio de dublagem com a devida contextualização para ser refeita, permitindo que a movimentação corporal possa ser reproduzida de uma maneira mais próxima à que ocorre na versão original. Conforme mencionado pelo produtor de áudio Fernando Werneck, da empresa Maximal Studio, um exemplo nessa direção teve lugar na dublagem do game *Battlefield 4* (Electronic Arts/DICE, 2013), cujo personagem principal foi dublado pelo ator brasileiro André Ramiro²²¹. Ao citar um contexto específico da dublagem do jogo, Werneck relembra que “tinha uma cena em que o personagem dele arrombava uma porta com o pé, e ele quase quebrou a parede do estúdio enquanto refazíamos aquela fala” (Werneck apud. Bazan, 2013, sem página). Em outras palavras, ainda que, supostamente, não fosse possível ter acesso à cena em si, muito provavelmente tinha-se ciência da ambientação em que ela estava inserida, o que levou o ator a reproduzir a mesma movimentação corporal enquanto gravava o diálogo, de modo a buscar que a fala pudesse retratar o mesmo contexto da cena original. Por fim, o tipo de sincronização que mais se mostra evidente na dublagem de games é o *sincronismo áudio-temporal*, dado que o áudio costuma ser o principal material de referência à disposição do dublador. Em que pesem às restrições visuais, a dublagem das falas nos games se dão de um modo similar à do cinema, em que o áudio da versão dublada deve seguir a mesma duração de tempo das falas da versão original. No entanto, se na dublagem para o cinema a prática mais comum é que a duração de cada fala seja medida por marcadores de tempo, no caso dos games essa mesma medição se dá por meio das ondas sonoras. Nessa linha, durante sua explanação sobre o desafio imposto à dublagem de games em função da ausência de referências visuais, Marcio Simões declara: “a gente aprendeu a dublar ‘ondinha’. Porque agora a gente tem o programa: a gente vê a onda do áudio e vai seguindo aquela onda do áudio. Não segue mais a boca do ator” (Zuim, Simões, Briggs e Torreão, 2013, sem página). Portanto, o que realmente conta na dublagem de games não é o tempo transcorrido entre o momento em que o personagem abre sua boca para articular as primeiras palavras e aquele em que fecha seus lábios após concluí-las, mas sim a duração de tempo em que as ondas sonoras emitidas pela respectiva fala permanecem ativas no decorrer da gravação.

Para finalizar, um ponto também levantado por profissionais que realizam a dublagem de games diz respeito ao ritmo de trabalho. Enquanto que na dublagem para o cinema as falas são gravadas de acordo com a intervenção do personagem durante a cena, dando tempo ao dublador para poder respirar e

²²¹ André Ramiro é um ator brasileiro que interpretou, dentre outros papéis, o capitão do BOPE Souza, no filme *Última Parada 174* (Paramount, 2008), e o aspirante a oficial/capitão do BOPE André Mathias, nos filmes *Tropa de Elite* e *de Elite 2: O inimigo agora é outro*.

se recompor adequadamente, no caso dos games a dublagem é mais sequencial, isto é, o dublador deve gravar frase a frase quase que ininterruptamente, algo que torna o processo sobremaneira maçante. Tanto o é que Guilherme Briggs considera “mais difícil e cansativo dublar games, porque você não tem respiração. Você pega um arquivo atrás do outro. Você escuta e grava, escuta e grava” (Briggs, 2014, sem página). Ademais desse ritmo mais “frenético” que envolve a dublagem de games, com um grande número de falas a serem gravadas em um curto espaço de tempo, Briggs também aponta para o fato de que, em alguns diálogos, o dublador deve gravar várias possibilidades para uma mesma situação (Zuim, Simões, Briggs e Torreão, 2013, sem página). Com efeito, esse tipo de fala costuma ser utilizado nos games para atuar como uma espécie de dica ou lembrete ao jogador acerca, por exemplo, de seu objetivo atual. Em missões como essas, é bastante corriqueiro que o jogador passe a explorar o cenário ou outras possibilidades do jogo enquanto se dirige ao local marcado no mapa onde se situa o objetivo que deve cumprir, vindo a “esquecer-se” da missão em andamento. Para lembrá-lo, o game costuma utilizar-se de frases distintas para informar o jogador acerca do mesmo objetivo. Dessa forma, é bastante comum notar a presença de frases como “Tenho pouco tempo para desarmar a bomba antes de ela explodir”, “A bomba está prestes a explodir. Preciso desarmá-la” ou ainda “A bomba logo vai explodir. Tenho que desarmá-la”. Esse tipo de construção acaba por transformar a dublagem em um processo bastante repetitivo, o que pode levar ao risco de ela vir a tornar-se mecânica. Briggs faz um alerta quanto a isso, declarando que “como é muito repetitivo, o artista tem de tomar cuidado para não entrar no automático. Tem de se preocupar em ser variado, em dar várias inflexões” (Zuim, Simões, Briggs e Torreão, 2013, sem página). Uma abordagem mais “mecanizada” pode converter a dublagem em algo extremamente artificial, na medida em que, nesses casos, o dublador deixa de interpretar as falas, passando simplesmente a lê-las, o que fatalmente pode vir a comprometer a emoção.

Ainda que a dublagem de *Uncharted 3: Drake's Deception* em português brasileiro exibida no trailer havia sofrido críticas, havia a esperança de que, devido à repercussão, alguma coisa a esse respeito pudesse ser modificada até o lançamento do game. Porém, como já citado anteriormente, a dublagem do trailer foi mantida para a versão final do game, o que culminaria em críticas em sua maioria bastante negativas acerca do resultado final. Um elemento que desagradou bastante e que gerou reclamações foi a emoção transmitida pela dublagem, nem tanto pelas vozes em si, mas pela interpretação de alguns personagens. Para Gustavo Petró, então jornalista do setor de games do *GI*, a dublagem deixou a desejar, entre outras coisas, pelo fato de que “os dubladores não ‘entraram’ nos personagens e parecem apenas que estão lendo os textos com os diálogos” (Petró, 2011, sem página). Em sua análise para o site *UOL Jogos*, Rodrigo Guerra e Cláudio Prandoni seguem uma linha semelhante, destacando que

A primeira impressão é que os dubladores nem chegaram perto do jogo, não sacaram qual era a situação que estavam lendo os textos, por isso, muitas vezes a entonação da voz não combina com o que está sendo exibido na tela. Na verdade, muitas vezes a impressão é que eles estão mais lendo um texto do que interagindo uns com os outros. (Guerra e Prandoni, 2011, sem página)

Em ambos os casos, pode-se observar que algumas das percepções listadas nas análises acima vão ao encontro dos desafios mencionados no parágrafo anterior. Quando Guerra e Prandoni afirmam que a sensação que tiveram é a de que os dubladores não tiveram acesso ao jogo e de que não entendiam o contexto das cenas, o mais provável é que, por tudo o que se viu até aqui, isto realmente tenha acontecido. Como se viu no parágrafo anterior, a situação mais comum no processo de dublagem é o dublador não ter referências visuais do jogo, tendo à sua disposição apenas o texto traduzido e o áudio (salvo em circunstâncias excepcionais, como em *Injustice: Gods Among Us* citado mais acima, ou nas raras ocasiões em que o processo de localização é realizado em estúdio interno da produtora, com tradutores e dubladores para lá se deslocando para realizarem o trabalho). Embora a falta de acesso ao game seja um fator complicador para transmitir a devida emoção vivenciada pelo personagem na cena, essa mesma ausência de referências visuais acaba por converter-se em um motivo a mais para que se dê a devida atenção à dublagem durante a gravação das falas. Primeiramente, para que o dublador não se sinta perdido, o diretor de dublagem deve estar a par do contexto de cada cena, a fim de prover as orientações necessárias em caso de eventuais dúvidas por parte do dublador. Em segundo lugar, como o próprio Guilherme Briggs já enfatizou, por se tratar de um trabalho muitas vezes repetitivo, o dublador precisa ter o cuidado de apresentar uma maior naturalidade ao texto que dubla, de modo a conferir à sua dublagem o maior nível de emoção e imersão na realidade da cena. Afinal, como ele mesmo afirma, “[a fala] tem que demonstrar realidade e aí o trabalho do ator é fundamental. A dublagem não é diferente de uma atuação” (Briggs, 2013, sem página). Portanto, ainda que com todas as dificuldades já apresentadas, caso queira transmitir a emoção necessária ao personagem, o dublador precisa interpretar suas falas com o intuito de deixá-las o mais natural possível, objetivo este que, pelo observado pelas análises acima, a dublagem *Uncharted 3: Drake's Deception* não conseguiu atingir.

A linguagem utilizada foi outro aspecto bastante comentado acerca da dublagem de *Uncharted 3: Drake's Deception*, muito em função de ela diferir radicalmente das práticas comumente adotadas na dublagem de filmes e seriados no Brasil, seja para a TV (aberta e fechada) ou para DVDs. Nesses casos, a linguagem considerada mais inapropriada costuma ser suavizada, o que faz com que palavrões ou termos que possam ser considerados fortes sejam substituídos por um linguajar mais ameno. Assim, termos como *Son of a bitch* (“Filho da puta”) ou *Fuck You* (“Vá se foder”) acabam por receber traduções bem mais

“sutis”, a fim de tentar, de certa forma, atenuar o peso da ofensa existente nos termos originais, resultando em expressões como *Desgraçado* ou *Vai se ferrar*, respectivamente. Mesmo quando o uso de palavrões faz parte do próprio contexto do filme, tais termos muito provavelmente serão amenizados, deixando apenas algumas palavras que, ainda que possam ser consideradas inapropriadas em português, não possuem o mesmo grau de obscenidade contido em suas contrapartes originais. Por sua vez, a dublagem brasileira de *Uncharted 3: Drake's Deception* acabou por seguir uma linha completamente diferente, optando por manter as palavras de baixo calão presentes na versão original. Essa abordagem tradutória pode ser observada de maneira mais evidente no Capítulo 9: O Caminho do Meio. O protagonista Nate e seu grande amigo e mentor Victor Sullivan (Sully), os quais investigavam um castelo na França, haviam enviado seus amigos Chloe e Cutter à outro castelo na Síria em busca de pistas que pudessem levá-los a um local secreto no Oriente Médio que Francis Drake havia descoberto durante suas viagens e que, supostamente, conteria grandes tesouros escondidos em seu interior. Ao serem emboscados no castelo francês pelo grupo liderado pela antagonista Catherine Marlowe e seu assistente Talbot, que os haviam seguido até lá, Nate e Sully decidem partir imediatamente para a Síria para ajudarem Chloe e Cutter, os quais eles criam que também tiveram seus passos vigiados. Após reencontrá-los, todos se preparam para deixar o local quando são novamente impedidos por Talbot e seus homens, que lhes ordenam que abaixem suas armas. Nate, Sully, Chloe e Cutter inicialmente se recusam a obedecê-lo, mas todos acabam cedendo depois que Cutter, que havia sido drogado minutos antes, tem um princípio de surto e acaba apontando sua arma para Nate. Depois que todos se desfazem de suas armas, Talbot se dirige a Cutter e ordena que ele os execute imediatamente. É quando Sully, indignado com o ato de Talbot, se vira para ele e profere em alto e bom som a frase *You son of a bitch*. Com base nas práticas mais comuns na dublagem brasileira no tocante a construções como esta, principalmente para filmes ou séries a serem exibidas na TV, era de se esperar que tal expressão fosse suavizada, dando origem a formas como *Seu desgraçado* ou *Seu filho da mãe*, como se viu acima. Não obstante, a versão brasileira optou por não seguir essa linha, decidindo manter o mesmo tipo de linguagem utilizada da versão em inglês. Dessa forma, assim que Talbot ordenou a execução de todos, a revolta de Sully se fez valer mediante um sonoro *Seu filho da puta* na versão brasileira, carregando consigo o mesmo nível de indignação e ofensa que Sully pretendeu demonstrar em sua frase na versão original.



Imagem 02: imagem do Capítulo 9: O Caminho do Meio da versão em inglês de *Uncharted 3: Drake's Deception*, em que Sully chama Talbot de *You son of a bitch*.



Imagem 03: imagem do Capítulo 9: O Caminho do Meio da versão brasileira de *Uncharted 3: Drake's Deception*, em que Sully chama Talbot de *Seu filho da puta*.

Esse tipo de linguagem foi mantido em todo o jogo, muito embora haja momentos em que o uso de uma linguagem mais forte para certos termos tenha contrastado com um linguajar mais ameno em outras situações. Esse tipo de dissonância pode ser melhor visualizado no Capítulo 5: Metrô de Londres. Cutter se fizera passar por um dos capangas de Marlowe e Talbot, de modo a fazer com que concordassem em se reunir com Nate e Sully para que estes lhes efetuassem a venda de um anel que permitiria aos vilões acessar uma espécie de decodificador e fornecer-lhes informações que pudessem ajudá-los a desvendar o segredo de Francis Drake. Após o fracasso da negociação e do falso assassinato de Nate e Sully por Cutter, os três seguem a Marlowe e Talbot por meio de uma passagem escondida que acabaria por levá-los às profundezas do antigo metrô de Londres, o qual, por sua vez, os conduziria a uma biblioteca, onde esperavam recuperar o decodificador das mãos dos vilões e acessá-lo. Lá, Nate acaba por encontrar o livro de T.E. Lawrence²²², também conhecido como o “Lawrence da Arábia”, o qual também investigara fortalezas medievais. Por meio da análise das anotações de Lawrence, Nate descobre a existência de dois castelos que poderiam conter as informações necessárias para solucionar os mistérios que envolviam a viagem de Drake à Arábia: as fortalezas na França e Síria citadas no parágrafo anterior. É durante esse processo de análise do diário de T.E. Lawrence que ocorre esse “confronto” entre linguagens. Numa das interações entre os personagens Nate, Sully e Cutter na biblioteca, Nate explica que a causa da morte de Lawrence teria sido fruto de um assassinato e não de um acidente de moto como diz a história oficial, ao que Cutter prontamente refuta, dizendo tratar-se meramente de uma fatalidade. Na versão original em inglês, Cutter responde ao comentário de Nate, classificando-o como *Oh, what a lot of rubbish*. A acepção mais comum do termo inglês *Rubbish* normalmente remete à forma *Lixo* em português; contudo, outra acepção do termo em inglês diz respeito a “conversas ou ideias absurdas, sem sentido ou inúteis²²³” (Oxford University Press, 2015, tradução nossa). Assim, o sentido mais provável que Cutter pretende atribuir ao comentário de Nate gira em torno de algo como *Ah, que monte de bobagem*. Ainda que o termo *Bobagem* possua todas as condições semânticas para expressar exatamente o que Cutter quis dizer, a frase na versão brasileira acabou ganhando um linguajar ligeiramente mais forte, culminando na estrutura *Ah, que monte de merda*. A despeito de a palavra *Merda* também poder remeter a um contexto semelhante ao de *Rubbish*, seu uso é tido como bem mais vulgar do que *Bobagem*,

²²² Thomas Edward Lawrence, o Lawrence da Arábia, foi um arqueólogo, militar e escritor, que se tornou mais conhecido por sua participação na Revolta Árabe (1916-1918), a qual permitiu aos árabes, com o apoio do império britânico, derrotar o império turco-otomano durante o período da Primeira Guerra Mundial. Faleceu em 19 de maio de 1935 em decorrência de um traumatismo craniano após sofrer um acidente de moto.

²²³ Absurd, nonsensical, or worthless talk or ideas.

o que imprime ao comentário de Cutter na versão brasileira um tom de grosseria ainda maior à forma já não tão educada existente na versão em inglês.



Imagem 04: imagem do Capítulo 5: Metrô de Londres da versão em inglês de *Uncharted 3: Drake's Deception*, em que Cutter diz a frase *Oh, what a lot of rubbish*.



Imagem 05: imagem do Capítulo 5: Metrô de Londres da versão brasileira de *Uncharted 3: Drake's Deception*, em que Cutter diz a frase *Ah, que monte de merda*.

Um aspecto interessante acerca desta mesma cena consiste no fato de ela apresentar, em outro trecho, o procedimento exatamente oposto ao que se viu acima: a atenuação de termos. Após o diálogo descrito no parágrafo anterior, Nate enfim decide inserir o anel no decodificador, o que lhe permitiu ter acesso às informações nele contidas. Depois de examinar as letras indicadas no decodificador e montar uma espécie de “quebra-cabeças” com elas, o protagonista chega ao termo *Roça da Doçura* (que mais tarde se mostraria um anagrama para *Corça Dourada*, o nome do navio de Francis Drake em português²²⁴). Ao ouvirem o nome *Roça Dourada*, Sully e Cutter simplesmente não acreditam no que haviam acabado de escutar e passam a zombar de Nate. Uma vez mais, Cutter se vira para ele e profere a frase *No offense, mate, but your ancestor was a right asshole*. A palavra *Asshole* (“Ânus”) é considerada uma gíria extremamente ofensiva, e que, além de sua acepção principal, pode ser utilizada para denotar “uma pessoa estúpida, irritante ou desprezível²²⁵” (Oxford University Press, 2015, tradução nossa). Caso quisesse seguir uma linha mais próxima ao termo original em inglês, a versão brasileira poderia lançar mão do termo *Cuzão*, visto que tanto ele como *Asshole* remetem à mesma parte do corpo e aludem

²²⁴ O termo em inglês é *Long Hidden* (algo como “Escondido há muito tempo”), anagrama para *Golden Hind* (“Corça Dourada”), o nome do navio de Francis Drake no original em inglês.

²²⁵ A stupid, irritating, or contemptible person

praticamente aos mesmos tipos de pessoa (com a ressalva de que *Cuzão* também pode designar uma pessoa covarde, o que não sucede com *Asshole*). É bem possível que se tenha julgado que tal termo soaria excessivamente obsceno em português, mesmo em uma linguagem mais forte, razão pela qual ele pode ter sido preterido. Em função disso, toda e qualquer menção mais vulgar que Cutter pretendeu inculcar ao ancestral de Nathan acabaria fatalmente sendo suavizada, visto que dificilmente algum outro termo em português conseguiria refletir essa vulgaridade com a mesma intensidade e grau de ofensividade encontrada no termo *Cuzão*. Dentre as alternativas restantes disponíveis, poder-se-ia utilizar termos como *Babaca* (opção mais comum em dublagem de filmes), *Trouxa* ou ainda *Otário*, opção esta que acabaria sendo utilizada na versão final da frase em português brasileiro: *Sem ofensa, cara, mas seu ancestral era um grande otário.*

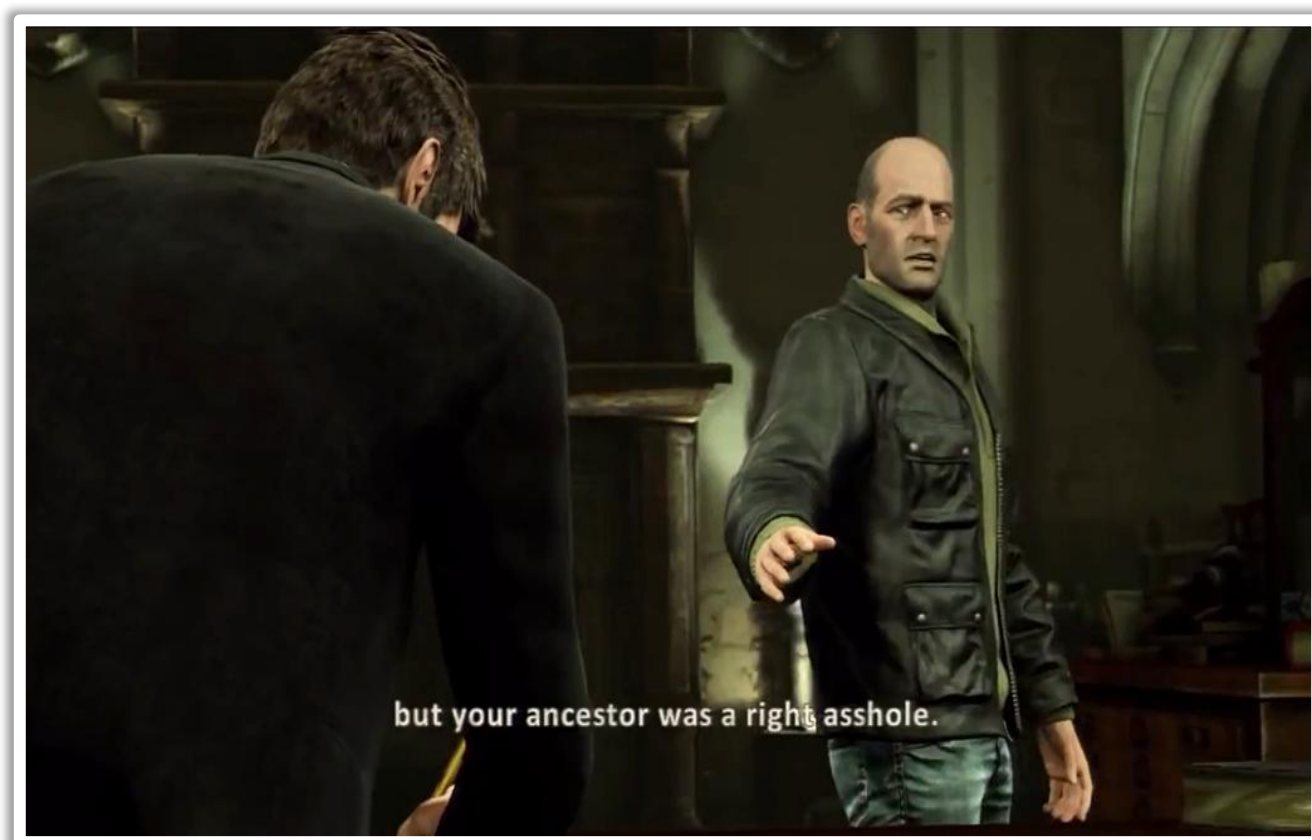


Imagem 06: imagem do Capítulo 5: Metrô de Londres da versão em inglês de *Uncharted 3: Drake's Deception*, em que Cutter diz a frase *[No offense, mate,] but your ancestor was a right asshole.*



Imagem 07: imagem do Capítulo 5: Metrô de Londres da versão brasileira de *Uncharted 3: Drake's Deception*, em que Cutter diz a frase [*Sem ofensa, cara,*]mas seu ancestral era um grande otário.

Por fim, há certas ocasiões em que se decide utilizar uma linguagem mais pesada em português mesmo em momentos em que a versão em inglês apresenta um linguajar um pouco mais leve, sem a presença de nenhum tipo de palavra de baixo calão. Pode-se perceber algo nesse sentido no mesmo Capítulo 5: Metrô de Londres, já com Nate, Sully, Cutter e Chloe discutindo sobre as pistas que encontraram e quais seriam seus próximos passos. Depois de citarem os dois castelos situados na Síria e na França e resolverem que Chloe e Cutter viajarão ao primeiro, enquanto que Nate e Sully se deslocariam até este último, Nate pergunta a Sully se ele estava disposto a aceitar dirigir-se até a França. Embora relutante a princípio, o velho Sully decide aceitar a proposta de Nathan, respondendo-lhe com a frase *What the hell*. A expressão *What the hell* (literalmente “Que inferno”) é comumente utilizada no inglês coloquial para demonstrar espanto ou, como no caso em questão, que o falante não se importa com a situação que se lhe apresenta. No caso de Sully, a frase é utilizada sob a ótica de que, ainda que a missão aventada por Nate possa parecer perigosa, ele faz pouco caso dos riscos, preferindo embarcar em uma jornada que poderia lhe proporcionar riquezas, sem se importar com as consequências. Em português, costuma-se traduzir *What the hell* por intermédio da expressão *Que se dane*, a qual vem a representar esse mesmo sentimento de indiferença quanto ao perigo contido na versão original, motivo pelo qual o termo foi usado nas legendas em português. A dublagem, todavia, seguiu um caminho um pouco distinto, optando pelo uso da forma *Foda-se*. Apesar da referida expressão também carregar

consigo o mesmo ato de não importar-se com algo, a fala de Sully na versão brasileira utiliza uma linguagem bem mais forte, imputando ao termo um nível de vulgaridade que não se encontra tanto no original nem tampouco na própria legenda da versão brasileira.

Tabela 01 - Frase de Sullivan	
Frase original em inglês	<i>What the hell.</i>
Frase dublada na versão brasileira	<i>Que se dane.</i>
Frase legendada na versão brasileira	<i>Foda-se.</i>

O contraste entre tipos de linguagem analisada nos parágrafos anteriores ajuda a trazer à tona outra questão recorrente em *Uncharted 3: Drake's Deception*: discrepâncias entre o que é dito na dublagem e o que se lê nas legendas. Em vários momentos, nota-se que a dublagem e as legendas da versão brasileira do game simplesmente não batem. Em que pese esta ser uma prática até certo ponto comum na tradução audiovisual, em que textos legendados e dublados apresentam grandes diferenças, sempre que um jogo receber uma versão totalmente localizada, dublagem e legendagem devem conter um texto unificado, em que geralmente a segunda segue a primeira. No entanto, durante o processo de localização, podem surgir distinções entre o texto escrito e texto dublado. Como explica Carlos Casemiro, da empresa Quoted Tradução e Localização, o texto traduzido pode sofrer algumas alterações durante a dublagem, após a qual será alinhado antes da entrega do *script* final para a empresa desenvolvedora (Casemiro apud. Coscelli, 2011, sem página). Porém, esse tipo de discrepância entre dublagem e legendagem pode ocorrer “quando a produtora não usa o script modificado ou quando o responsável pelos testes decide alterá-lo, deixando a dublagem sem mudanças. Por isso há casos em que legenda e dublagem estão diferentes” (Casemiro apud. Coscelli, 2011, sem página). Embora não se possa afirmar com segurança, é bem possível que um desses procedimentos tenha sido o responsável pelos diferentes textos encontrados nas legendas e dublagem de *Uncharted 3: Drake's Deception*. E o mais curioso é que essas discrepâncias não se limitam apenas a elas, mas também ao tipo de linguagem nela utilizados. Em geral, a dublagem costuma conter um o texto bem mais coloquial do que o encontrado nas legendas, em função de requerer-se do texto escrito uma maior adequação aos cânones linguísticos estabelecidos para cada idioma, ao passo que na fala, essa obrigatoriedade não se faz muito presente (exceto em contextos mais formais). Esse tipo de situação é a que mais ocorre em *Uncharted 3: Drake's Deception*. Quase sempre que há uma discrepância entre dublagem e legendagem, a primeira tende a demonstrar uma linguagem mais coloquial,

enquanto que a última geralmente apresenta uma forma mais normativa²²⁶. Esse aspecto pode ser observado de um modo mais patente no Capítulo 3: Arrombamento, em que o jogo apresenta uma espécie de *flashback* que conta como Nate conhecera Sully em Cartagena, Colômbia, vinte anos antes dos eventos narrados no game. Durante a cena em que Sully leva o ainda garoto Nate a um restaurante, percebe-se diversas discrepâncias entre o texto falado e o texto escrito, em que, frequentemente, o primeiro apresenta uma linguagem mais coloquial que o último. Um exemplo a esse respeito reside na forma como Nate agradece a Sully por ter salvado sua vida. Na legenda, Nate o faz por meio da forma *Obrigado*, a qual, mesmo que podendo ser utilizada sob os mais diversos contextos, é considerada a forma canônica pela qual deve-se agradecer a alguém por algum tipo de benefício que se lhe tenha feito. Por outro lado, a dublagem mostra Nate agradecendo a Sullivan mediante o termo *Valeu*, uma expressão cujo âmbito de uso restringe-se somente a uma situação mais informal. Sob o contexto da cena, ambas as formas poderiam ser aceitas, uma vez que, no caso de *Obrigado*, seu uso se justificaria pelo fato de um garoto (Nate) dirigir-se a um senhor de mais idade (Sully); já no tocante ao emprego de *Valeu*, pode-se considerar que, pelo fato de ambos serem ladrões, uma linguagem mais coloquial seria mais apropriada sob tais circunstâncias. Independentemente disso, por uma questão de consistência, recomenda-se sempre que apenas um dos termos seja utilizado e aplicado nos registros oral e escrito a serem exibidos no game.

Tabela 02 - Texto legendado mais formal do que o texto dublado	
Frase original em inglês:	<i>Thanks.</i>
Frase dublada na versão brasileira:	<i>Valeu.</i>
Frase legendada na versão brasileira:	<i>Obrigado.</i>

Em contrapartida, há situações, ainda que poucas, em que sucede uma espécie de “inversão de registros”, isto é, a dublagem traz uma linguagem mais formal do que a legendagem. É o que se nota no último capítulo do jogo, o Capítulo 22: Os Sonhadores do Dia. Nate e Sully descobriram que o segredo de Francis Drake não envolvia tesouros propriamente ditos, mas sim uma espécie de droga que provoca grandes alucinações em todos aqueles que vierem a ingeri-la. Tal substância havia sido selada e escondida na cidade perdida de Iram dos Pilares²²⁷, no deserto de Rub'al-Khali, na Península Arábica. A missão

²²⁶ Lembrando que isso apenas ocorre quando há dissonâncias entre o texto falado e o texto escrito. Quando ambos os textos estão coesos, a legendagem costuma seguir a dublagem, o que faz com que ambas exibam uma linguagem mais informal.

²²⁷ Iram dos Pilares é uma referência a uma cidade perdida mencionada no Corão. A tradição islâmica afirma que a cidade fora destruída por Deus devido à desobediência do Rei Shedadd, seus descendentes e súditos ao profeta Hud, que fora enviado por Deus para alertar o rei e seu povo sobre seus pecados. Como punição, a cidade acabou sendo destruída e enterrada sob as areias

deles agora é impedir que Marlowe e Talbot tenham acesso à droga e possam, em posse dela, dominar seus inimigos pelo medo. Chegando ao local em que os antagonistas se encontram, Sully e Nate examinam a situação e começam a pensar em um plano sobre como impedi-los de alcançarem tal intento. Nesse momento, ao perceber que estão em um número bastante inferior aos inimigos, Sully vira-se para Nate e lhe diz a frase *Bom, com certeza eles **estão** em maior número*. A respectiva frase foi enunciada na dublagem e, pelo fato de a estrutura nela encontrada poder ser utilizada em contextos formais e informais, era de se esperar que a mesma frase fosse aplicada também à legenda. Uma pequena mudança, porém, acabaria outorgando à ela um traço de informalidade não encontrada na dublagem deste trecho, culminando na frase *Bom, com certeza eles **tão** em maior número*. No registro oral, que geralmente segue uma linguagem mais coloquial, as formas conjugadas do verbo *Estar* podem ser abreviadas, por meio da supressão da primeira sílaba. Portanto, flexões como *Estou* ou *Está* podem ser convertidas em *Tô* ou *Tá*, respectivamente. Contudo, o uso desse tipo de abreviação costuma ficar restrita à linguagem oral, aconselhando-se o uso das formas canônicas *Estou*, *Está* e derivados no registro escrito. O mais curioso é que, neste trecho de *Uncharted 3: Drake's Deception*, essa abordagem foi seguida de modo totalmente oposto ao que comumente se recomenda: o texto escrito, que tende a primar por uma linguagem mais formal, utilizou uma forma predominantemente oral e, portanto, mais coloquial; por sua vez, a dublagem, à qual costuma-se aplicar formas linguísticas mais flexíveis e “ousadas”, acabou por utilizar uma construção mais próxima da normatividade do que aquela empregada no referido trecho legendado.

Tabela 03 - Texto dublado mais formal do que o texto legendado	
Frase original em inglês	<i>Well, they sure as hell got us outnumbered.</i>
Frase dublada na versão brasileira	<i>Bom, com certeza eles estão em maior número.</i>
Frase legendada na versão brasileira	<i>Bom, com certeza eles tão em maior número.</i>

A exemplo de *Assassin's Creed Revelations* (ver item 5.4.2), em alguns trechos de *Uncharted 3: Drake's Deception* podem ser encontradas frases em idiomas estrangeiros (à versão original em inglês), mais especificamente nas missões na Colômbia e no Iêmen/Deserto de Rub'al-Khali. Excetuando-se a maior parte dos diálogos realizados entre os personagens que participam da narrativa, todas as falas enunciadas pelos *NPCs* que povoam as ruas desses lugares são todas em espanhol e em árabe, muito embora não contenham nenhum tipo de legenda para identificá-las, muito provavelmente por não serem

do deserto de Rub'al-Khali. No game, a história da destruição da cidade é ligeiramente alterada, tendo sido a água contaminada pela droga (ver explicação neste parágrafo), e não a ira de Deus, a principal causadora da ruína da outrora gloriosa Iram dos Pilares.

tão relevantes para a narrativa e/ou para o *gameplay*. Nas ocasiões em que um dos personagens principais da narrativa profere alguma frase nesses idiomas, as respectivas construções são devidamente legendadas. Todavia, adotou-se uma abordagem ligeiramente diferente para cada frase, a qual irá depender do nela idioma envolvido. No Capítulo 2: Grandezas em Pequenos Começos, que introduz o *flashback* que mostra o modo como Nate conheceu Sully na Colômbia (e que se estende pelo capítulo seguinte, como se viu acima), Nate havia roubado a carteira de Sully. Dando-se conta de que fora roubado, este o persegue pela cidade e, após agarrá-lo pelo braço, exige que o garoto lhe devolva sua carteira. Nate tenta se desvencilhar de Sully e grita a ele *Suéltame, viejo* ("Solte-me, velho"). A versão brasileira mantém a frase em espanhol na dublagem, sendo ela transcrita *ipsis litteris* em espanhol também na legenda. No caso das frases em árabe, o procedimento realizado diferiu daquele que foi aplicada nas construções em espanhol. Sempre que um trecho em árabe era enunciado por algum personagem que compõe a narrativa, a dublagem conservou as frases em árabe, mas, em oposição ao que ocorreu com o trecho em espanhol, elas não são exibidas na legenda, seja no alfabeto árabe, seja em uma versão transcrita para o alfabeto latino, como as frases em grego de *Assassin's Creed Revelations*. Ao invés disso, as legendas simplesmente mostram a frase (*falando árabe*), exceto em uma situação em que a jornalista Elena Fisher, com quem Nate mantém um relacionamento amoroso de indas e vindas, faz uso da frase *Salam* ("Paz", maneira como os árabes geralmente se cumprimentam), transcrita na legendagem em caracteres latinos. Apesar de serem dois idiomas amplamente falados em todo o mundo, uma hipótese a respeito dessas abordagens contrastantes pode ter a ver com o fato de que, para o público ocidental, uma frase em espanhol seja mais reconhecível do que uma construção em árabe. Dessa forma, essa estratégia estrangeirizadora pode ter sido adotada como uma maneira de proporcionar um nível maior de imersão ao ambiente vivenciado por Nate e Sully em suas missões no Oriente Médio, posto que deveriam interagir e lidar com pessoas cujo idioma não conhecem. Vale lembrar que, em que pese ter sido utilizado na versão brasileira, essas abordagens dissonantes não são exclusividade dela, tendo sido empregadas primeiramente na versão original em inglês desde o primeiro game da série.



Imagem 08: imagem do Capítulo 2: Grandeza em Pequenos Começos da versão brasileira de *Uncharted 3: Drake's Deception*, em que Nate diz a frase em espanhol *Sueltame, viejo*, também exibida na legenda.



Imagem 09: imagem do Capítulo 11: Acima e Abaixo da versão brasileira de *Uncharted 3: Drake's Deception*, em que o pirata Rameses diz a Nate uma frase em árabe, exibida na legenda simplesmente como (*falando árabe*).

Um último aspecto a ser observado na versão brasileira de *Uncharted 3: Drake's Deception* diz respeito à presença de certas construções singulares, em moldes bastante semelhantes aos verificados em *Mortal Kombat* (ver item 5.4.3). A primeira delas remete a ocorrências de construções em português com a estrutura de outros idiomas, como a que se vê novamente no Capítulo 9: O Caminho do Meio. Após investigarem a fortaleza na Síria, Nathan, Sullivan, Cutter e Chloe encontram pistas que indicam que as informações-chave que podem ajudá-los a finalmente desvendar o segredo de Francis Drake podem ser encontradas no Iêmen. Enquanto saíam do castelo, eles foram emboscados por Talbot, tendo que abrir à força uma passagem em meio a eles para conseguirem chegar a um ônibus e empreender fuga do local. Já no ônibus, Chloe questiona Nate acerca do porquê da insistência dele em descobrir o que Francis Drake havia escondido. Em certo momento, ela afirma que não vale a pena arriscar a vida por isso e que ele deveria esquecer esse assunto. A fala original de Chloe na versão em inglês apresenta a estrutura *Let this one go*. Dentre outras acepções, a estrutura *Let + Oblíquo/Demonstrativo + Go* remete ao ato de “escolher não reagir a uma ação ou comentário”²²⁸ (Oxford University Press, 2015, tradução nossa), ou seja, ao contexto em que o falante sugere ao ouvinte não tomar nenhum partido ante a situação que se lhe apresenta. No caso do game, percebe-se que, depois de terem se envolvido em diversas confusões e perigos com o grupo de Marlowe e Talbot, a fala de Chloe demonstra que ela não se sente tão animada a enfrentar os riscos de uma nova missão, ao ponto de questionar Nate sobre se realmente vale a pena insistir nesse assunto. Diante do contexto tanto gramatical quanto narrativo, a frase em português brasileiro que expressaria de modo mais próximo o sentimento de Chloe seria *Deixe isso para lá*, construção que se enquadraria perfeitamente no conceito de “não reagir” citado acima. Em um âmbito mais amplo, outra opção seria lançar mão da frase *Esqueça*, a qual, de certa forma, também implica em não mais se envolver em determinado assunto. A versão brasileira acabaria por optar pela primeira construção, muito embora o tenha feito de uma maneira levemente distinta do que se esperaria em tal contexto: *Deixe esse ir*. Ainda que sob o ponto de vista gramatical essa construção não esteja necessariamente equivocada, no aspecto semântico tal estrutura simplesmente não faz sentido em português, uma vez que a forma *Deixar + Ir* denota muito mais um pedido de permissão para se dirigir a algum lugar do que propriamente um conselho para que algo não seja feito. A impressão que se tem é a de que, nesse trecho, recorreu-se a uma tradução literal, podendo-se, inclusive, identificar a estrutura do inglês descrita acima: *Deixe (Let) + Esse (This one) + Go (Ir)*.

²²⁸ “Choose not to react to an action or remark”.



Imagem 10: imagem do Capítulo 9: O Caminho do Meio da versão em inglês de *Uncharted 3: Drake's Deception*, em que Chloe diz a Nate a frase *Let this one go*.



Imagem 11: imagem do Capítulo 9: O Caminho do Meio da versão brasileira de *Uncharted 3: Drake's Deception*, em que Chloe diz a Nate a frase *Deixe esse ir*.

Por fim, também é possível verificar na versão brasileira de *Uncharted 3: Drake's Deception* a existência de termos um tanto exóticos. Talvez o exemplo mais claro nesse sentido (e que acabou por tornar-se famoso entre os jogadores) encontra-se no Capítulo 10: Pesquisa Histórica. Recém-chegados ao Iêmen, Sully e Nate são recebidos por Elena, a qual lhes entrega duas credenciais de jornalistas para que eles possam se deslocar pelo país sem serem incomodados pelos policiais iemenitas. Elena diz a eles que o lugar que eles procuram está na parte velha da cidade e que, de modo a chegar lá mais depressa, deveriam passar pelo mercado. Para informar-lhes o trajeto pelo qual seguiriam, Elena diz a eles que *We're just gonna cut through the market* na versão original em inglês, frase esta que indica que eles pretendiam cortar caminho pelo mercado. Pelas condições apresentadas, existem duas opções de termos em português para reproduzir a mesma ideia expressa na frase de Elena: *Cortar Caminho* (estrutura que remonta ao sentido original do verbo *Cut* [“Cortar”]) ou então *Pegar/Tomar um Atalho*. A versão brasileira acabaria por decidir fazer uso desta última, mas, a exemplo do que se viu no parágrafo anterior, de uma maneira bem inesperada e peculiar. Ao invés de recorrer à construção *A gente vai **pegar um atalho** pelo mercado*, como era de se esperar, o texto em português brasileiro exibiu, tanto na dublagem quanto na legenda, a frase *A gente vai **atalhar** pelo mercado*. É bem verdade que, ao examinar de modo um pouco mais profundo o léxico do português, descobre-se que a forma verbal *Atalhar*, com o sentido de “seguir por atalho para encurtar caminho”, já está devidamente dicionarizada, fazendo parte do vocabulário da língua portuguesa desde o século XIII (Dicionário Houaiss, 2001-2009). Se por uma perspectiva léxico-semântica o uso de *Atalhar* está respaldado pela própria língua, sob um ponto de vista pragmático o referido verbo possui uma abrangência extremamente pequena, ao menos no português brasileiro. É bastante incomum ouvir algum brasileiro utilizar a forma *Atalhar*, mesmo entre falantes mais cultos e que possuem um vasto conhecimento lexical em português; nessas ocasiões, privilegia-se o uso da forma *Pegar um atalho*, construção que soa bem mais natural entre quaisquer falantes brasileiros. Assim, ainda que não interfira na *gameplay experience* de maneira decisiva, o emprego de uma palavra de uso corrente praticamente inexistente veio, inevitavelmente, a causar um grande estranhamento entre os jogadores, algo que fez com que a naturalidade existente na frase em original se perdesse na versão brasileira.



Imagem 12: imagem do Capítulo 10: Pesquisa Histórica da versão em inglês de *Uncharted 3: Drake's Deception*, em que Elena diz a Nate e Sully a frase *We're just gonna cut through the market*.



Imagem 13: imagem do Capítulo 10: Pesquisa Histórica da versão em inglês de *Uncharted 3: Drake's Deception*, em que Elena diz a Nate e Sully a frase *A gente vai atalhar pelo mercado*.

Embora a dublagem tenha sido alvo de críticas, o game em si foi bastante elogiado, o que lhe garantiu uma boa recepção no Brasil. Esses sentimentos conflitantes podem ser melhor compreendidos ao examinar um trecho da análise sobre o jogo realizada por Lucas Patrício para o site *Info Games*, em que ele declara que “a dublagem lamentável em português do Brasil não influenciou o resultado final” (Patrício, 2011, sem página). No resto do mundo, *Uncharted 3: Drake's Reception* teve uma recepção arrasadora, principalmente no início, em que vendeu um total de 3,8 milhões de cópias em todo o mundo apenas no primeiro dia (G1, 2011, sem página), sendo bastante elogiado por público e crítica. Todo esse sucesso ajudaria a assentar as bases para que, três anos depois de seu lançamento, a Sony e a Naughty Dog anunciassem a continuação da saga, *Uncharted 4: A Thief's End*, a ser lançado em 2016.

CAPÍTULO 6: Conclusão

Apesar de a localização de games (e o próprio mercado de videogames) vir desfrutando de um período de crescimento nos últimos cinco anos no Brasil, ainda há um longo caminho a ser percorrido para que o país possa consolidar as conquistas da indústria do videogame durante o período. Os altos impostos continuam a representar um grande problema para o desenvolvimento do mercado. Essa inclusive foi a alegação da Nintendo para encerrar suas operações no Brasil. Para complicar ainda mais essa situação, o governo brasileiro recentemente aumentou a alíquota sobre produtos importados, o que seguramente afetará o preço final dos games nas lojas do país. Mas nem tudo são apenas más notícias: a Sony anunciou em junho de 2015 que passaria a fabricar o Playstation 4 na Zona Franca de Manaus, o que tende a causar a diminuição do preço do console no país. O fato de a Microsoft e agora a Sony fabricarem seus consoles no país vem a demonstrar que estão interessadas em manter a plenos pulmões suas operações no Brasil.

No que concerne a localização de games, a quantidade de games em português brasileiro tem se mantido positivamente estável, com um alto número de jogos localizados para o país. Apesar disso, ainda há muito espaço para evoluir, visto que a qualidade de algumas localizações tem sido bastante questionada. Ao contrário do inglês, em que o houve um fluxo contínuo de localizações de jogos japoneses que lhe permitiu ser refinada até chegar ao nível de excelência que se vê hoje, a localização de games no Brasil experimentou inúmeros altos e baixos, algo que impediu que ela viesse a se aperfeiçoar de forma contínua, o que impediu que ela viesse a obter um nível qualitativo semelhante existente na localização de jogos japoneses para o inglês, ou deste para outros idiomas como o francês ou o espanhol. A impressão que se tem é que as grandes desenvolvedoras ainda estão “tateando” o mercado brasileiro, com o intuito de mapear as preferências dos jogadores no tocante à localização. Muito embora ainda seja cedo para se chegar a conclusões a esse respeito, algumas tendências já têm sido mostradas. Por um lado, jogadores brasileiros têm se queixado da utilização de pessoas famosas que não tem tanta experiência com dublagem para fazer a voz de personagens, pois, segundo esse raciocínio, essa falta de experiência acaba por comprometer a qualidade do produto final. Por outro lado, o fato de algumas empresas contratarem dubladores que interpretaram personagens como o Batman ou o Super-Homem em filmes ou séries animadas para fazerem as vozes dos mesmos personagens nos games foi algo que agradou bastante os jogadores. Com base nesse tipo de informação, as empresas poderão aos poucos conhecer de maneira mais aprofundada, para, com isso, ir lapidando o processo de localização, de modo a encontrar o equilíbrio entre os projetos da empresa e a demanda dos jogadores, com vistas a aumentar o nível qualitativo da localização de games no Brasil, a fim de torná-la apta transmitir aos jogadores brasileiros aquela que é a principal premissa dos videogames: a diversão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AÇÃO GAMES. “Made in Brazil”. *Ação Games*. São Paulo: Editora Azul, núm. 1, maio de 1991, Shots, p.8. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 2 de setembro de 2013>

AÇÃO GAMES. “Top Ten”. *Ação Games*. São Paulo: Editora Azul, núm. 8, dezembro de 1991, p.25. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 2 de setembro de 2013>

AÇÃO GAMES. “Top Ten”. *Ação Games*. São Paulo: Editora Azul, núm. 9, janeiro de 1992, Shots, p.10. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 2 de setembro de 2013>

AÇÃO GAMES. “Phantasy Star”. *Ação Games*. São Paulo: Editora Azul, núm. 9, janeiro de 1992, Estratégia, p.38-41. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 2 de setembro de 2013>

AÇÃO GAMES. “Top Ten”. *Ação Games*. São Paulo: Editora Azul, núm. 10, fevereiro de 1992, Shots, p.13. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 2 de setembro de 2013>

AÇÃO GAMES. “Top Ten”. *Ação Games*. São Paulo: Editora Azul, núm. 12, abril de 1992, Shots, p.13. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 2 de setembro de 2013>

AÇÃO GAMES. “Top Ten”. *Ação Games*. São Paulo: Editora Azul, núm. 24, dezembro de 1992, Shots, p.7. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 2 de setembro de 2013>

AÇÃO GAMES. “Mortal Kombat”. *Ação Games*. São Paulo: Editora Azul, núm. 41, agosto de 1993, p. 12. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acesso em 2 de setembro de 2014>

AÇÃO GAMES. “Classificados”. *Ação Games*. São Paulo: Editora Azul, núm. 41, agosto de 1993, p.40. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 2 de setembro de 2013>

AÇÃO GAMES. “Mortal Kombat Especial”. *Ação Games*. São Paulo: Editora Azul, núm. 44, outubro de 1993, p. 8-9. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acesso em 2 de setembro de 2014>

AÇÃO GAMES. “Fifa International Soccer”. *Ação Games*. São Paulo: Editora Azul, núm. 53, fevereiro de 1994, p. 24. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acesso em 26 de dezembro de 2014>

AÇÃO GAMES. “The Adventures of Batman & Robin”. *Ação Games*. São Paulo: Editora Azul, núm. 76, fevereiro de 1995, p. 26. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acesso em 28 de junho de 2015>

ACTIVE GAMING MEDIA BLOG. *Active Gaming Media: Our experience in the process of Game Localization and Debugging* (versão online), 2011. Disponível em:

<http://agmblogen.blogspot.com/2011/11/active-gaming-media-our-experience-in.html> <Acesso em 25 de novembro de 2012>

ADAMS, E. *Fundamentals of Game Design (2ª Edição)*. Berkeley: New Riders, 2009.

ALVES, L. “Série Mortal Kombat já ultrapassou os 35 milhões de jogos vendidos”. *Eurogamer Portugal*, 15 de abril de 2015. Disponível em: <http://www.eurogamer.pt/articles/2015-04-15-serie-mortal-kombat-ja-ultrapassou-os-35-milhoes-de-jogos-vendidos> <Acesso em 2 de setembro de 2014>

AMERICAN HERITAGE DICTIONARY. *Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company*, ©2014. Disponível em: <https://www.ahdictionary.com/>

ARAÚJO, V. L. S. “O processo de legendagem no Brasil”. *Revista do GELNE*, Fortaleza, vol. 1/2, núm. 1, 2006, p. 156-159. Disponível em: http://www.gelne.ufc.br/revista_ano4_no1_39.pdf <Acesso em 07 de junho de 2015>

ARNHOLD, S. “Tectoy: O sucesso do Master System” (10:07min). *Entrevista com Stefano Arnhold, pres. do conselho da Tectoy*, 28 de julho de 2010. Entrevista em vídeo concedida ao site UOL Jogos. Disponível em: <http://tvuol.uol.com.br/video/tectoy-o-sucesso-do-master-system-04029B386AD0C173A6> <Acesso em 31 de agosto de 2013>

ARNHOLD, S. “Tectoy: Jogos Feitos no Brasil (12:09min)”. *Entrevista com Stefano Arnhold, pres. do conselho da Tectoy*, Entrevista em vídeo concedida ao site UOL Jogos, 28 de julho de 2010. Disponível em: <http://tvuol.uol.com.br/video/tectoy-jogos-feitos-no-brasil-0402983162D0C173A6> <Acessado em 31 de agosto de 2013>

AZEVEDO, T. “Uncharted: Drake’s Fortune - Análise”. *UOL Jogos*, 14 de dezembro de 2007. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/playstation3/analises/uncharteddrakesfortune.jhtm> <Acesso em 17 de junho de 2015>

AZEVEDO, T. “‘Adoraria fazer a voz de Max Payne novamente’, diz brasileiro que dublou o original”. *UOL Jogos*, 5 de janeiro de 2012. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2012/01/05/adoraria-fazer-a-voz-de-max-payne-novamente-diz-brasileiro-que-dublou-o-original.htm> <Acessado em 23 de março de 2015>

BARBONI, F. “Fifa Soccer completa 20 anos: veja elementos que revolucionaram a série”. *TechTudo*, 15 de julho de 2013, Jogos. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/07/fifa-soccer-completa-20-anos-veja-os-elementos-que-revolucionaram-serie.html> <Acesso em 27 de dezembro de 2014>

- BARROS, A. “International Superstar Soccer”. *Revista Old!Gamer*, São Paulo: Editora Europa, núm. 21, junho de 2014, p.10-21
- BAZAN, R. “Conheça o processo de dublagem de um jogo para o Brasil”. *TechTudo*, 2 de fevereiro de 2014, Jogos. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/02/cp2014-conheca-o-processo-de-dublagem-de-um-game-para-o-brasil.html> <Acesso em 18 de junho de 2015>
- BERNAL-MERINO, M. A. “On the Translation of Video Games”. *The Journal of Specialised Translation*, issue 6, 2006, p. 22-36. Disponível em: http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf <Acesso em 27 de novembro de 2012>
- BERNAL-MERINO, M. A. “Challenges in the Translation of Video Games”. *Tradumàtica*, núm. 5, novembro de 2007, p. 1-7. Disponível em: <http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5a2.pdf> <Acesso em 30 de junho de 2015>
- BERNAL-MERINO, M. A. “A Brief History of Game Localisation”. *Trans - Revista de Traductología*, núm. 15, 2011, p.11-17. Disponível em: www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/11-17.pdf <Acesso em 23 de novembro de 2012>
- BERNAL-MERINO, M. A. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Abingdon & New York: Routledge, 2015.
- BUCKLEY, S. “GTA V makes \$1 billion in three days, may be fastest selling entertainment product in history”. *Engadget*, 20 de setembro de 2013. Disponível em: <http://www.engadget.com/2013/09/20/gta-v-1-billion-in-3-days/> <Acesso em 1º de julho de 2015>
- BUENO, R. “Aqui está o Uncharted 3 dublado em português que você tanto queria”. *Kotaku Brasil*, 29 de agosto de 2011. Disponível em: <http://www.ktkbr.com.br/aqui-esta-o-uncharted-3-dublado-em-portugues-que-voce-tanto-queria/> <Acesso em 17 de junho de 2015>
- BURNETT, A., DINI, P. & HELFER, A. *Batman: Mask of the Phantasm - The Animated Movie, A Novelization*. Nova Délhi: Skylark, 1993.
- BRIGGS, G. “Guilherme Briggs sobre dublagem de jogos: “Infelizmente não vejo muita qualidade””. *Kotaku Brasil*. Entrevista concedida a Bruno Izidro, 15 de dezembro de 2014. Disponível em: <http://www.ktkbr.com.br/entrevista-guilherme-briggs/> <Acesso em 18 de junho de 2015>
- BRIGGS, G. “Dublador de 'Injustice' diz que usar vozes brasileiras 'agrada aos fãs’”. *G1*. Entrevista concedida a Gustavo Petró, 18 de abril de 2013. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/04/dublador-de-injustice-diz-que-usar-vozes-brasileiras-agrada-aos-fas.html> <Acesso em 20 de junho de 2015>

CAMARGO, R. “Tradução audiovisual e video game: análise das legendas em português do jogo Batman: Arkham City”. *TradTerm*, São Paulo, vol. 21, julho de 2013, p. 185-212. Disponível em: http://myrtus.uspnet.usp.br/tradterm/site/images/revistas/v21n1/12_rodolpho21f.pdf

CD EXPERT. “Capa com o jogo Silver”. *CD Expert*. São Paulo: CD Expert Editora, núm. 49, setembro de 2001, p.1.

CHANDLER, H. M. & DEMING, S. O. *The Game Localization Handbook*. 2nd Edition. Sudbury, Massachusetts: Jones & Bartlett Learning, 2011.

“CHAOBO” SERRA, K. “Favela removed from Modern Warfare for religious reasons”. *GameGeex*, 10 de outubro de 2012. Disponível em: <http://gamegeex.blogomancer.com/post/1076/favela-removed-from-modern-warfare-for-religious-reasons/> <Acesso em 18 de fevereiro de 2013>

CHAUME VARELA, F. “Synchronization in Dubbing”. IN: ORERO, P. (ed.) *Topics in Audiovisual Translation*, p. 35-52. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 2004

CHAVEROT, B. *Entrevista: Bertrand Chaverot no país de Assassin's Creed*, 13 de abril de 2012. Entrevista concedida a Fernando Mucioli e Pedro Falcão para o site Kotaku Brasil. Disponível em: <http://www.ktkbr.com.br/entrevista-bertrand-chaverot-no-pais-de-assassins-creed/> <Acesso em 04 de junho de 2015>

COSCELLI, J. “Como é feita a tradução de games para o português?”. *Modo Arcade*, 29 de abril de 2013. Matéria sobre o processo de localização de games no Brasil, contendo trechos com depoimento de Carlos Cassemiro, da empresa Quoted Tradução e Localização. Disponível em: <http://blogs.estadao.com.br/modo-arcade/como-e-feita-a-traducao-de-games-para-o-portugues/> <Acesso em 18 de junho de 2015>

CUNHA, C. & CINTRA, L. *Nova Gramática do Português Contemporâneo*. 6ª Edição. Rio de Janeiro: Lexikon, 2013.

DICAS E TRUQUES PARA PLAYSTATION. “Jogo Justo”. *Dicas e Truques para Playstation*. São Paulo: Editora Europa, núm. 139, maio de 2010, p.11

DICIONÁRIO HOUAISS DA LÍNGUA PORTUGUESA (versão 3.0 em CD-ROM). Instituto Antônio Houaiss, © 2001-2009 . Editora Objetiva, junho de 2009.

DICIONÁRIO MICHAELIS. *Moderno Dicionário da Língua Portuguesa*, ©1998-2009. Editora Melhoramentos. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php>

DIETZ, F. “How Difficult Can That Be? - The Work of Computer and Video Game Localization”. *Tradumàtica*, núm. 5, novembro de 2007, p.1-6. Disponível em: <http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5a4.pdf> <Acesso em 30 de junho de 2015>

DI MARCO, F. “Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video games”. *Revista Tradumàtica*, núm. 5, 2007, p.1-8. Disponível em: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/06/06.pdf> <Acesso em 12 de janeiro de 2014>

DIXON, C. & NOLAN, G. *Vengeance of Bane*. New York: DC Comics, 1993.

DYER, M. “The Life and Death of the Original Xbox”. *IGN*, 23 de novembro de 2011, p.1-2. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2011/11/23/the-life-and-death-of-the-original-xbox> <Acesso em 23 de fevereiro de 2015>

EDGE. “Diversão Acessível”. *Edge*. São Paulo: Editora Europa, num.15, agosto de 2010, p.18.

EQUIPE BAIXAKI. “O que é visão isométrica?”. *TecMundo*, 3 de dezembro de 2008. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/1085-o-que-e-visao-isometrica-.htm> <Acesso em 22 de dezembro de 2014>

ESSELINK, B. *A Practical Guide to Localization* (Revised Edition). Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 2000.

ESA (2010). *Essential Facts About The Computer and Video Game Industry*, p.2. Disponível em: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_Essential_Facts_2014.PDF <Acesso em 1º de julho de 2015>

FERNANDEZ, A. “Fun Experience with Digital Games: A Model Proposition”. Workshop - Design Principles for Software that engages its users. *Interact 2007*, Rio de Janeiro, 2007, p.1-11. Disponível em: <http://www.fun-of-use.org/interact2007/papers/FunExperienceWithDigitalGames.pdf> <Acesso em 9 de janeiro de 2014>

FINGER, B. “O Caso da Sociedade Química”. *Batman Crônicas*, vol. 1. Barueri: Panini Comics, 2007, p. 5-12. Originalmente publicado em *Detective Comics*, núm. 27, maio de 1939.

FITTIPALDI, M. “RPG. Pense nesse jogo”. *Videogame*. São Paulo: Editora Sigla, núm. 7, outubro de 1991, p.72-74. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 7 de setembro de 2013>

FOLARON, D. “A discipline coming of age in the difital age”. IN: DUNNE, K. J. (ed.). *Perspectives on Localization*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 2006, p. 195-219.

FOLHA DE SÃO PAULO. “Tec Toy apresenta videogame em três dimensões”. *Folha de São Paulo*, 14 de setembro de 1989, Negócios SP, p.1. Disponível em: <http://acervo.folha.com.br/fsp/1989/09/14/263/> <Acessado em 1º de setembro de 2013>

FOLHA DE SÃO PAULO. “Atendimento a jogadores”. *Folha de São Paulo*, 14 de setembro de 1989, Negócios SP, p.1. Disponível em: <http://acervo.folha.com.br/fsp/1989/09/14/263/> <Acessado em 1º de setembro de 2013>

FOLHA DE SÃO PAULO. “Campanha custa US\$ 2 mi”. *Folha de São Paulo*, 14 de setembro de 1989, Negócios SP, p.1. Disponível em: <http://acervo.folha.com.br/fsp/1989/09/14/263/> <Acessado em 1º de setembro de 2013>

FOLHA DE SÃO PAULO. “Propaganda com ofertas da Livraria Saraiva”. IN: *Folha de São Paulo*, 13 de dezembro de 2001, Ilustrada, p.3. Disponível em: <http://acervo.folha.com.br/fsp/2001/12/13/21/> <Acessado em 21 de março de 2015>

FRANCE PRESSE. “Homem de Ferro 3' bate recorde de bilheteria em estreia mundial”. *GI*, 30 de abril de 2013, Pop & Arte, Cinema. Disponível em: <http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2013/04/homem-de-ferro-3-bate-recorde-de-bilheteria-em-estreia-mundial-1.html> <Acesso em 1º de julho de 2015>

FRY, D. *The Localization Industry Primer*. 2nd Edition (revised by Arle Lommel). Localization and Standards Association, 2003. Disponível em: <http://www.dynamiclanguage.com/home14/wp-content/uploads/2014/07/LISA-Globalization-Primer.pdf> <Acesso em 30 de junho de 2015>

G1. “Brasileiro vaza vídeo com suposta versão final de 'Mortal Kombat'”. *GI*, 11 de abril de 2011, Tecnologia e Games. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/04/brasileiro-vaza-video-com-suposta-versao-final-de-mortal-kombat.html> <Acesso em 4 de setembro de 2014>

G1 “Ex-funcionário da Sony é indiciado por furto de 'Mortal Kombat'”. *GI*, 5 de maio de 2011, Tecnologia e Games. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/05/ex-funcionario-da-sony-e-indiciado-por-roubo-de-mortal-kombat.html> <Acesso em 4 de setembro de 2014>

G1. “Uncharted 3' vende 3,8 milhões de cópias em um dia”. *GI*, 10 de novembro de 2011, Tecnologia e Games. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/11/uncharted-3-vende-38-milhoes-de-copias-em-um-dia.html> <Acesso em 22 de junho de 2015>

G1. “Série ‘Assassin’s Creed’ vendeu 73 milhões de cópias desde 2007”. *GI*, 21 de abril de 2014, Tecnologia e Games. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/04/serie-assassins-creed-vendeu-73-milhoes-de-copias-desde-2007.html> <Acesso em 04 de junho de 2015>

- “GAGÁ” ROB, O. “Phantasy Star Eterno”. *Revista Old!Gamer*. São Paulo: Editora Europa, núm. 2, novembro de 2009, p.16-37.
- GOOD, O. “Poorly-Dubbed Trailer Lands **Uncharted 3** in Trouble with Brazilians”. *Kotaku*, 3 de setembro de 2011. Disponível em: <http://kotaku.com/5837124/poorly-dubbed-trailer-lands-uncharted-3-in-trouble-with-brazilians> <Acesso em 17 de junho de 2015>
- GRAVEL, G. *Batman: Mask of the Phantasm*. New York: Bantam, 1993.
- GUEDES, S. L. “O Brasil nas Copas do Mundo: Tempo Suspenso e História”. *Aquinate*, nº 3, 2006, p. 163-172. Disponível em: http://www.aquinate.net/revista/edicao_atual/Estudos/03/estudo-simoni-copa.pdf <Acesso em 12 de dezembro de 2014>
- GUERRA, R. & PRANDONI, C. “Análise: Uncharted 3: Drake's Deception”. *UOL Jogos*, 3 de novembro de 2011. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/playstation3/analises/uncharted-3-drakes-deception.htm> <Acesso em 20 de junho de 2015>
- HINDS, J. *Japanese: Descriptive Grammar*. London & New York: Routledge, 1986.
- IZIDRO, B. “[BGS 2014] Assassin's Creed já vendeu mais de 2 milhões de cópias no Brasil”. *Kotaku Brasil*, 10 de outubro de 2014. Disponível em: <http://www.ktkbr.com.br/assassins-creed-2-milhoes-copias-brasil/> <Acesso em 11 de junho de 2015>
- KARAMITROGLOU, F. “A proposed set of subtitling standard in Europe”. *Translation Journal*, vol. 2, núm. 2, abril de 1998. Disponível em: <http://translationjournal.net/journal/04stndrd.htm> <Acesso em 07 de junho de 2015>
- KEMPKIN, J. “Why did Microsoft's acquisition of Sega fall through?”. *IGN*. Entrevista concedida a Luke Karmali, 8 de fevereiro de 2013. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2013/02/08/why-did-microsofts-acquisition-of-sega-fall-through> <Acesso em 23 de fevereiro de 2015>
- LIPPE, P. H. L. “Análise: The Legend of Zelda: A Link Between Worlds”. *UOL Jogos*, 23 de novembro de 2013. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/3ds/analises/the-legend-of-zelda-a-link-to-the-past-2.htm> <Acesso em 5 de janeiro de 2014>
- LIPPE, P. H. L. “Último console da Sega, Dreamcast completa 15 anos de existência”. *UOL Jogos*, 27 de novembro de 2013. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2013/11/27/ultimo-console-da-sega-dreamcast-completa-15-anos-de-existencia.htm> <Acesso em 21 de fevereiro de 2015>
- LONGEN, A. “Grand Theft Auto V - Análise”. *Adrenaline*, 25 de setembro de 2013. Disponível em: <http://adrenaline.uol.com.br/2013/09/25/20315/grand-theft-auto-v> <Acesso em 2 de junho de 2015>

LOUREIRO, J. “Mortal Kombat: Flawless Victory?”. *Eurogamer Portugal*, 16 de maio de 2011. Disponível em: <http://www.eurogamer.pt/articles/2011-05-16-mortal-kombat-analise> <Acesso em 7 de setembro de 2014>

MAKUCH, E. “Uncharted Series Reaches 21 Million Units Sold”. *Gamespot*, 4 de junho de 2015. Disponível em : <http://www.gamespot.com/articles/uncharted-series-reaches-21-million-units-sold/1100-6427813/> <Acesso em 17 de junho de 2015>

MANGIRON, C. & O’HAGAN, M. “Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation”. *The Journal of Specialised Translation*, issue 6, 2006, p.10-21. Disponível em: http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf <Acesso em 18 de fevereiro de 2013>

MANGIRON, C. & O’HAGAN, M. *Game Localization: translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 2013.

MANGIRON, C. “Subtitling in game localisation: a descriptive study”. *Perspectives: Studies in Translatology*, vol. 21, núm. 1, 2013, p. 42-56. Disponível em: <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/0907676X.2012.722653> <Acesso em 07 de junho de 2015>

MARTINEZ, S. L. *Tradução para legendas: uma proposta para a formação de profissionais*. 2007. 100 f. Dissertação de Mestrado em Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2007.

MILLER, G. “Uncharted: Drake’s Fortune Review”. *IGN*, 13 de novembro de 2011. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2007/11/13/uncharted-drakes-fortune-review> <Acesso em 17 de junho de 2015>

MORENO, S. “Entrevista com o ator Sérgio Moreno, o Geralt em The Witcher 3”. *Girls of War*. Entrevista concedida a Rebeca ‘Bebs’ para o site Girls of War, 8 de maio de 2015. Disponível em: <http://www.girlsofwar.com.br/entrevista-com-sergio-moreno-voz-de-geralt-em-the-witcher-3/> <Acesso em 18 de junho de 2015>

NACKE, L.E., DRACHEN, A., GOEBEL, S. “Methods for Evaluating Gameplay Experience in a Serious Gaming Context”. IN: *International Journal of Computer Science in Sport*, vol. 9 no. 2, 2010, p.1-12, Darmstadt, Alemanha. Disponível em: <http://hci.usask.ca/uploads/174-Methods-for-Evaluating-Gameplay-Experience-in-a-Serious-Gaming-Context.pdf> <Acesso em 8 de janeiro de 2014>

NOVAK, J. *Game Development Essentials (3rd Edition)*. Clifton Park: Delmar Cengage Learning, 2012.

O'HAGAN, M. "Video games as a new domain for translation research: from translating text to translating experience". *Tradumàtica*, núm. 5, 2007, p.. Disponível em: <http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5a9.pdf> <Acesso em 20 de fevereiro de 2012>

OLIVEIRA, S. "A História dos Vídeo Games #27: a Microsoft entra na jogada com o Xbox". *Nintendo Blast*, 6 de novembro de 2011. Disponível em: <http://www.nintendoblast.com.br/2011/11/historia-dos-video-games-27-microsoft.html> <Acesso em 05 de março de 2015>

ORRICO, A. "Mercado brasileiro de games já é o quarto maior do mundo e deve continuar a crescer". *Folha de São Paulo*, 8 de outubro de 2012, Tec. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/tec/2012/10/1165034-mercado-brasileiro-de-games-ja-e-o-quarto-maior-do-mundo-e-deve-continuar-a-crescer.shtml> <Acesso em 1º de julho de 2015>

OXFORD DICTIONARY. *Oxford University Press*, ©2015. Disponível em: <http://oxforddictionaries.com/>

PATRÍCIO, L. "Mesmo sem ritmo, Uncharted 3 impressiona". *Info games*, 11 de novembro de 2011. Disponível em: <http://info.abril.com.br/noticias/blogs/info-games/analise/uncharted3/> <Acesso em 22 de junho de 2015>

PERRY, D. C. "The Rise And Fall Of The Dreamcast". *Gamasutra*, 9 de setembro de 2009, p.1-7. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/feature/132517/the_rise_and_fall_of_the_dreamcast.php <Acesso em 21 de fevereiro de 2015>

PETRÓ, G. "‘Não desejo mal a ninguém’, diz produtor de ‘Mortal Kombat’". *GI*, 30 de abril de 2011, Tecnologia e Games. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/04/nao-desejo-mal-ninguem-diz-produtor-de-mortal-kombat.html> <Acesso em 4 de setembro de 2014>

PETRÓ, G. "Uncharted 3' traz excelente aventura no PS3, mas escorrega na dublagem". *GI*, 4 de novembro de 2011, Tecnologia e Games. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/11/uncharted-3-traz-excelente-aventura-no-ps3-mas-escorrega-na-dublagem.html> <Acesso em 19 de junho de 2015>

PETRÓ, G. "PlayStation 2, sinônimo de videogame, chega ao final da vida". *GI - Tecnologia e Games*, 24 de janeiro de 2013. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/01/playstation-2-sinonimo-de-videogame-chega-ao-final-da-vida.html> <Acesso em 21 de fevereiro de 2015>

PIRES, B. "A Copa do Rei: Pelé sonha com a conquista do título mundial no Brasil". IN: *Revista Placar*, 12 de junho de 2014. Disponível em: <http://placar.abril.com.br/materia/a-copa-do-rei-pele-sonha-com-a-conquista-do-titulo-mundial-no-brasil> <Acesso em 18 de dezembro de 2014>

PLUNKETT, L. “Microsoft's First Console Adventure Was A Lesson In Failure”. *Kotaku US*, 4 de fevereiro de 2011. Disponível em: <http://kotaku.com/5751536/microsofts-first-console-adventure-was-a-lesson-in-failure> <Acesso em 23 de fevereiro de 2015>

PLUNKETT, L. “Modern Warfare Map Removed After Complaints From Muslim Gamers”. *Kotaku*, 08 de outubro de 2012. Disponível em: <http://kotaku.com/5949764/modern-warfare--map-removed-after-complaints-from-muslim-gamers> <Acesso em 17 de fevereiro de 2013>

PORTAL DE IDIOMAS MICROSOFT (versão em português brasileiro). *Microsoft*, © 2015. Disponível em: <http://www.microsoft.com/Language/pt-br/Default.aspx> <Acesso em 3 de março de 2015>

PRANDONI, C. “Com erros de gramática e ortografia, "Mortal Kombat" 'mata' até o português”. *UOL Jogos*, 12 de abril de 2011. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2011/04/12/com-erros-de-gramatica-e-ortografia-mortal-kombat-mata-ate-o-portugues.htm> <Acesso em 4 de setembro de 2014>

PRANDONI, C. “Análise: Mortal Kombat”. *UOL Jogos*, 19 de abril de 2011. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/playstation3/analises/mortal-kombat.htm> <Acesso em 6 de setembro de 2014>

REEVES, W. “Life of Saint Columbia”. *The Historians of Scotland, Vol. VI*. Edinburgh: Edmonston and Douglas, 1874.

REGO, J. L. “A derrota”. *Jornal dos Sports*, 18 de julho de 1950, Esporte e Vida, p.5. Disponível em: <http://hemerotecadigital.bn.br> <Acesso em 16 de dezembro de 2014>

ROLLINGS, A & MORRIS, D. *Game Architecture and Design: A New Edition*. Indianápolis: New Riders, 2004.

SANTOS, J. “A alma da localização de GTA V”. *Gamer Inconstante*, 5 de novembro de 2013. Disponível em: <http://gamerinconstante.com/gta-localizacao-portugues/> <Acesso em 02 de junho de 2015>

SCHILLINGS, C. “PES 2015: The Beautiful Game is Back”. *IGN*, 7 de julho de 2014. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2014/07/07/pes-2015-the-beautiful-game-is-back> <Acesso em 5 de janeiro de 2015>

SCHLEIERMACHER, F. “Sobre os diferentes métodos de traduzir” (Tradução de Celso Braidia). *Princípios*. Natal, v. 14, n. 21, jan/jun, 2007, p. 233-265.

SHEA, C. “E3 2010: Mortal Kombat Preview”. *IGN*, 15 de junho de 2010. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2010/06/16/e3-2010-mortal-kombat-preview> <Acesso em 3 de setembro de 2014>

SNELL-HORNBY, M. “A “estrangeirização” de Venuti: o legado de Friedrich Schleiermacher aos Estudos da Tradução? (Tradução de Tinka Reichmann e Marcelo Moreira). *Pandaemonium Germanicum: Revista de Estudos Germanísticos*, São Paulo, v. 15, n. 19, Jul. /2012, p. 185-212. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pg/v15n19/a10v15n19.pdf> <Acesso em 15 de fevereiro de 2013>

SOLARI, G. “Além do Jogo: Hitler sem bigode e suásticas apagadas; como são os jogos de Segunda Guerra na Alemanha”. *UOL Jogos*, 17 de agosto de 2011. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2011/08/17/alem-do-jogo-hitler-sem-bigode-e-suasticas-apagadas-como-sao-os-jogos-de-segunda-guerra-na-alemanha.htm> <Acesso em 20 de fevereiro de 2013>

SOUZA, A. “Top 5 Batman: Os melhores jogos de todos os tempos do Homem Morcego”. *Combo Infinito*, 23 de junho de 2015. Disponível em: <http://www.comboinfinito.com.br/principal/top-5-batman-os-melhores-jogos-de-todos-os-tempos-do-homem-morcego/> <Acesso em 28 de junho de 2014>

SOUZA, R. V. F. “Video game localization: the case of Brazil”. *TradTerm*, São Paulo, v. 19, novembro/2012, p. 289-326. Disponível em: http://myrtus.uspnet.usp.br/tradterm/site/images/revistas/v19n1/14_ricardoferraz.pdf

SOUZA, R. V. F. “Venuti e os Videogames: o conceito de domesticação/estrangeirização aplicado à localização de games”. *In-Traduções*, Florianópolis, v. 5, n. esp. - Games e Tradução, outubro/2013, p. 51-67. Disponível em: <http://periodicos.incubadora.ufsc.br/index.php/intraducoes/article/view/2519>

SOUZA, R. V. F. “O Conceito de ‘Gameplay Experience’ aplicado à localização de games”. *Scientia Traductionis*, Florianópolis, num.15, julho/2014, p.8-26. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/scientia/article/view/1980-4237.2014n15p8/28326>

STAPLETON, D. “XCOM: Enemy Within Review”. *IGN*, 11 de novembro de 2013. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2013/11/11/xcom-enemy-within-review> <Acesso em 5 de janeiro de 2014>

STRAFGESETZBUCH (StGB). “Strafgesetzbuch in der Fassung der Bekanntmachung vom 13. November 1998 (BGBl. I S. 3322), das zuletzt durch Artikel 5 des Gesetzes vom 21. Januar 2013 (BGBl. I S. 95) geändert worden ist”. *Bundesministerium der Justiz*. Ausfertigungsdatum: 15.05.1871. Disponível em: <http://www.gesetze-im-internet.de/stgb/index.html> <Acesso em 25 de fevereiro de 2013>

SUPERGAME. “Phantasy Star”. *Supergame*. São Paulo: Editora Nova Cultural, núm. 1, julho de 1991, Superjogos, p.16. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 2 de setembro de 2013>

SUPERGAME. “Os Quebra-Cabeças dos Aventureiros. A onda mundial de Role Playing Games estoura na nossa praia”. *Supergame*. São Paulo: Editora Nova Cultural, núm. 3, setembro de 1991, p.24-29. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 2 de setembro de 2013>

SUPERGAME. “Classificados”. *Supergame*. São Paulo: Editora Nova Cultural, núm. 10, maio de 1992, p.49. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 2 de setembro de 2013>

SUPERGAME POWER. “Super Star Soccer”. *Supergame Power*. São Paulo: Editora Nova Cultural, núm. 14, maio de 1995, Esporte Total, p.57. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acesso em 28 de dezembro de 2014>

TA, S. “Naughty Dog responds to Portuguese voice-acting complaints in Uncharted 3”. *Examiner*, 2 de setembro de 2011, Tech/Games. Disponível em: <http://www.examiner.com/article/naughty-dog-responds-to-portuguese-voice-acting-complaints-uncharted-3> <Acesso em 17 de junho de 2015>

TERRA GAMES. “Mapa Favela de 'Modern Warfare 2' volta ao multiplayer no PS3”. *Terra Games*, 23 de outubro de 2012. Disponível em: <http://games.terra.com.br/mapa-favela-de-modern-warfare-2-volta-ao-multiplayer-no-ps3,ac58a0bed9a1b310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>

THE NEW YORK TIMES. “Rating for vídeo games”. *The New York Times* (versão online), 3 de janeiro de 1994. Disponível em: <http://www.nytimes.com/1994/01/04/business/ratings-for-video-games.html> <Acesso em 2 de setembro de 2014>

THE NEW YORK TIMES. “Mortal Kombat Sales”. *The New York Times* (versão online), 22 de setembro de 1994. Disponível em: <http://www.nytimes.com/1994/09/23/business/mortal-kombat-sales.html> <Acesso em 2 de setembro de 2014>

THIER, D. “'GTA 5' Sells \$800 Million In One Day”. *Forbes*, 18 de setembro de 2013. Disponível em: <http://www.forbes.com/sites/davidthier/2013/09/18/gta-5-sells-800-million-in-one-day/> <Acesso em 1º de julho de 2015>

UOL JOGOS. “Análise do game Max Payne”. *UOL Jogos*, 10 de agosto de 2001. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/pc/analises/maxpayne.jhtm> <Acessado em 21 de março de 2015>

UOL JOGOS. “Lançado em 2013, 'FIFA 14' foi o jogo mais vendido no Brasil no ano passado”. *UOL Jogos*, 20 de janeiro de 2015. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/01/20/lancado-em-2013-fifa-14-foi-o-jogo-mais-vendido-no-brasil-no-ano-passado.htm> <Acesso em 27 de dezembro de 2014>

VENUTI, L. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London & New York: Routledge, 1995.

VERMEER, H. J. *Esboço de uma teoria da tradução*. Lisboa: Edições ASA, 1986.

VGCHARTZ. “Uncharted: Drake’s Fortune - Global First Ten Weeks (Units)”. *VGChartz*, © 2006-2015. Disponível em: <http://www.vgchartz.com/game/12778/uncharted-drakes-fortune/Global/> <Acesso em 17 de junho de 2015>

VGCHARTZ. “Batman: Arkham City”. *VGChartz*, © 2006-2015. Disponível em: <http://www.vgchartz.com/game/12778/uncharted-drakes-fortune/Global/> <Acesso em 29 de junho de 2015>

VGCHARTZ. “Fifa Soccer”. *VGChartz*, © 2006-2015. Disponível em: <http://www.vgchartz.com/gamedb/> <Acesso em 27 de dezembro de 2014>

VIDEOGAME. “Os maiores sucessos em games”. *Videogame*. São Paulo: Editora Sigla, núm 4, junho de 1991, p.7. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 7 de setembro de 2013>

VIDEOGAME. “Phantasy Star”. *Videogame*. São Paulo: Editora Sigla, núm 7, outubro de 1991, p.51-53. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 7 de setembro de 2013>

VIDEOGAME. “Pergunta sobre Phantasy Star”. *Videogame*. São Paulo: Editora Sigla, núm. 11, fevereiro de 1992, Cartas, p.13. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 7 de setembro de 2013>

VIDEOGAME. “Pergunta sobre Phantasy Star”. *Videogame*. São Paulo: Editora Sigla, núm. 11, fevereiro de 1992, Cartas, p.16. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 7 de setembro de 2013>

VIDEOGAME. “Jogos do Mês”. *Videogame*. São Paulo: Editora Sigla, núm. 11, fevereiro de 1992, Galeria dos Feras, p.66. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 7 de setembro de 2013>

VIDEOGAME. “Os maiores sucessos em games”. *Videogame*. São Paulo: Editora Sigla, núm. 11, fevereiro de 1992, p.66. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 7 de setembro de 2013>

VIDEOGAME. “Os maiores sucessos em games”. *Videogame*. São Paulo: Editora Sigla, núm. 13, abril de 1992, p.66. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acessado em 7 de setembro de 2013>

VIDEOGAME. “Classificados”. *Videogame*. São Paulo: Editora Sigla, núm. 23, fevereiro de 1993, p.16. Disponível em: <http://datassete.org/> <Acesso em 7 de setembro de 2013>

ZUIM, E., BRIGGS, G. & MAIA, P. “Dublagem de games: conheça os desafios atuais do trabalho”. *Baixaki Jogos*. Entrevista concedida a Felipe Arruda, 18 de abril de 2013. Disponível em: http://www.baixakijogos.com.br/especiais/dublagem-de-games-conheca-os-desafios-atuais-do-trabalho_104796.htm <Acesso em 18 de junho de 2015>

ZUIM, E., SIMÕES, M., BRIGGS, G. & TORREÃO, C.. “Vozes brasileiras do novo game do 'Batman' falam de dublagem; assista”. *GI*. Entrevista concedida a Jose Raphael Berrêdo, 22 de outubro de 2013, Tecnologia e Games. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/10/vozes-brasileiras-do-novo-game-do-batman-falam-de-dublagem-assista.html> <Acesso em 19 de junho de 2015>

FILMES CITADOS

Aladdin. Produção e Direção de Ron Clements e John Musker. EUA: Walt Disney Pictures/Buena Vista Pictures, 1992. 1 DVD (90 min), color.

Aladdin e os 40 Ladrões. Produção de Tad Stones e Jeannine Roussel. Direção de Tad Stones. EUA: Walt Disney Home Videos, 1996. 1 DVD (81 min), color.

Batman: A Máscara do Fantasma. Produção de Alan Burnett, Michael Uslan, Benjamin Melniker e Bruce Timm. Direção de Eric Radomski e Bruce Timm. EUA: Warner Bros. Pictures, 1993. 1 DVD (76 min.), color.

Batman: O Filme. Produção de Peter Guber, Michael Uslan e Benjamin Melniker. Direção de Tim Burton. EUA: Warner Bros. Pictures, 1989. 1 DVD (126 min.), color.

Batman: O Retorno. Produção de Tim Burton e Denise Di Novi. Direção de Tim Burton. EUA: Warner Bros. Pictures, 1992. 1 DVD (126 min.), color.

Batman e Mr. Freeze: Abaixo de Zero. Produção de Boyd Kirkland, Randy Rogel, Michael Uslan e Benjamin Melniker. Direção de Boyd Kirkland. EUA: Warner Home Video, 1998. 1 DVD (67 min.), color.

Batman: Begins. Produção de Emma Thomas, Larry J. Franco e Charles Roven. Direção de Christopher Nolan. EUA/Reino Unido: Warner Bros. Pictures/DC Comics/Legendary Pictures/Syncopy Films, 2005. 1 DVD (140 min.), color.

Batman: O Cavaleiro das Trevas. Produção de Emma Thomas, Charles Roven e Christopher Nolan. Direção de Christopher Nolan. EUA: Warner Bros. Pictures/DC Comics/Legendary Pictures/Syncopy Films, 2008. 1 DVD (152 min.), color.

Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge. Produção de Emma Thomas, Charles Roven e Christopher Nolan. Direção de Christopher Nolan. EUA: Warner Bros. Pictures/DC Comics/Legendary Pictures/Syncopy Films, 2012. 1 DVD (165 min.), color.

Forrest Gump. Produção de Wendy Finerman, Steve Tisch, Steve Starkey e Charles Newirth . Direção de Robert Zemeckis. EUA: Paramount Pictures, 1994. 1 DVD (142 min), color.

Hora do Pesadelo. Produção de Robert Shaye. Direção de Wes Craven. EUA: New Line Cinema, 1984. 1 DVD (91 min), color.

Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida. Produção de Frank Marshall e Howard Kazanjian. Direção de Steven Spielberg. EUA: Paramount Pictures, 1981. 1 DVD (115 min), color.

Matar ou Morrer. Produção de Stanley Kramer e Carl Foreman. Direção de Fred Zinnemann. EUA: United Artists Media Group, 1952. 1 DVD (85 min), pb.

Matrix (EUA, 1999). Dirigido por Andy Wachowski e Lana Wachowski: Warner Bros. Pictures

O Máskara. Produção de Bob Engelman. Direção de Chuck Russel. EUA: Dark Horse Entertainment/New Line Cinema, 1994. 1 DVD (101 min), color.

O Rei Leão. Produção de Don Hahn. Direção de Roger Allers e Rob Minkoff. EUA: Walt Disney Pictures/Buena Vista Pictures, 1994. 1 DVD (88 min), color.

O Homem de Aço. Produção de Emma Thomas, Charles Roven, Debora Snyder e Christopher Nolan. Direção de Zach Snyder. EUA/Reino Unido: Warner Bros. Pictures/DC Comics/Legendary Pictures/Syncopy Films, 2013. 1 DVD (143 min.), color.

O Retorno de Jafar. Produção e Direção de Tad Stones e Alan Zaslove. EUA: Walt Disney Home Videos, 1994. 1 DVD (69 min), color.

Toy Story - Um Mundo de Aventuras. Produção de Ralph Guggenheim e Bonnie Arnold. Direção de John Lasseter. EUA: Walt Disney Pictures/Pixar Animation Studios, 1995. 1 DVD (81 min.), color.

Tropa de Elite. Produção de José Padilha e Marcos Prado. Direção de José Padilha: Universal Pictures. Brasil: Universal Pictures, 2007. 1 DVD (118 min.), color.

Tropa de Elite 2: O inimigo agora é outro. Produção de José Padilha e Marcos Prado. Direção de José Padilha: Universal Pictures. Brasil: Universal Pictures, 2010. 1 DVD (115 min.), color.

True Lies. Produção de Stephanie Austin e James Cameron. Direção de James Cameron. EUA: 20th Century Fox, 1994. 1 DVD (141 min), color.

Última Parada 174. Produção de José Padilha e Marcos Prado. Direção de Bruno Barreto: Paramount Pictures. Brasil: Universal Pictures, 2008. 1 DVD (110 min.), color.

SÉRIE ANIMADA CITADA

Batman: A Série Animada. Produção de Alan Burnett, Michael Uslan, Benjamin Melniker, Bruce Timm. Direção de Eric Radomski e Bruce Timm. EUA: Warner Bros. Animation/DC Comics/Fox Network. Originalmente exibida entre 5 de setembro de 1992 e 15 de setembro de 1995 (total de 85 episódios). 1 Episódio (22 min.), color.

Batman: Os Bravos e Destemidos. Produção de James Tucker e Michael Jelenic. EUA: Warner Bros. Animation/DC Comics/Cartoon Network. Originalmente exibida entre 14 de novembro de 2008 e 18 de novembro de 2011 (total de 65 episódios). 1 Episódio (22 min.), color.

Liga da Justiça. Produção de Bruce Timm e Paul Dini. EUA: Warner Bros. Animation/DC Comics/Cartoon Network. Originalmente exibida entre 17 de novembro de 2001 e 29 de maio de 2004 (total de 52 episódios). 1 Episódio (22 min.), color.

SÉRIE DE TV CITADA

Batman. Produção de William Dozier e Howie Horwitz. Direção de Eric Radomski e Bruce Timm. EUA: Warner Bros. Animation/DC Comics/20th Century Fox. Originalmente exibida entre 12 de janeiro de 1966 e 14 de março de 1968 (total de 120 episódios). 1 Episódio (25 min.), color.

TELENOVELA CITADA

Tieta. Autoria de Aguinaldo Silva, Ana Maria Moretzsohn e Ricardo Linhares. Direção de Reynaldo Boury e Luiz Fernando Carvalho. Brasil: Rede Globo de Televisão. Originalmente exibida entre 14 de agosto de 1989 e 31 de março de 1990 (total de 196 capítulos). 1 Capítulo (60 min.), color.

GAMES CITADOS

Alex Kidd in Miracle World (Japão, 1986). Sega: Master System.

Assassin's Creed (EUA, 2007). Ubisoft: Playstation 3, Xbox 360, PC (Windows).

Assassin's Creed II (EUA, 2009). Ubisoft: Playstation 3, Xbox 360, PC (Windows).

Assassin's Creed Brotherhood (EUA, 2010). Ubisoft: Playstation 3, Xbox 360, PC (Windows).

Assassin's Creed Revelations (EUA, 2011). Ubisoft: Playstation 3, Xbox 360, PC (Windows).

Assassin's Creed III (EUA, 2012). Ubisoft: Playstation 3, Xbox 360, Wii U, PC (Windows).

Assassin's Creed IV: Black Flag (EUA, 2013). Ubisoft: Playstation 4, Xbox One, Wii U, PC (Windows), Playstation 3, Xbox 360.

Assassin's Creed Rogue (EUA, 2014). Ubisoft: Playstation 3, Xbox 360, PC (Windows).

Assassin's Creed Unity (EUA, 2014). Ubisoft: Playstation 4, Xbox One, PC (Windows).

Batman: Arkham Asylum (EUA, 2009). Warner Bros. Interactive Entertainment/Eidos Interactive/Rocksteady Studios: Playstation 3, Xbox 360, PC (Windows), OS X.

Batman: Arkham City (EUA, 2011). Warner Bros. Interactive Entertainment/Eidos Interactive/Rocksteady Studios: Playstation 3, Xbox 360, PC (Windows), OS X.

Batman: Arkham Origins (EUA, 2013). Warner Bros. Interactive Entertainment/Eidos Interactive/Rocksteady Studios: Playstation 3, Xbox 360, Wii U, PC (Windows).

Batman: Arkham Knight (EUA, 2015). Warner Bros. Interactive Entertainment/Eidos Interactive/Rocksteady Studios: Playstation 4, Xbox One, PC (Windows).

Batman (Europa, 1986). Ocean Software: Amstrad CPC, Amstrad PCW, ZX Spectrum, MSX.

Batman: Return of the Joker (EUA, 1991). Sunsoft: Nintendo Entertainment System (NES), Game Boy, Mega Drive²²⁹.

Batman Returns (EUA, 1993). Konami: Super Nintendo, Nintendo Entertainment System (NES); Sega: Mega Drive, Mega CD, Master System, Game Gear.

The Adventures of Batman and Robin (EUA, 1994). Konami: Super Nintendo; Clockwork Tortoise: Mega Drive, Sega CD.

Battlefield 4. (EUA, 2013; Brasil, 2013). Electronic Arts/DICE (Digital Illusions Creative Entertainment): Playstation 3, Xbox 360, PC (Windows), Xbox One, Playstation 4.

Battletoads (EUA, 1991). Rare/Tradewest: Nintendo Entertainment System, Master System, Mega Drive.

California Games (EUA, 1987). Epyx: Apple II, Commodore 64, Commodore Amiga, MSX, Master System, Mega Drive, Nintendo Entertainment System, Atari 2600.

²²⁹ No Mega Drive, o game recebeu uma pequena alteração no título, sendo lançado como *Batman: Revenge of the Joker*.

Call of Duty: Modern Warfare 2 (EUA, 2009). Activision/Infinity Ward: Playstation 3, Xbox 360, PC (Windows)

Castle of Illusion Starring Mickey Mouse (EUA, 1991; Brasil, 1991). Sega (EUA), Tec Toy (Brasil): Master System, Mega Drive.

Castlevania III: Dracula's Curse (Japão, 1989). Konami: Nintendo Entertainment System.

Commandos 2: Men of Courage (EUA, 2001; Brasil, 2001). Eidos Interactive/ Pyro Studios (EUA), GreenLeaf (Brasil): PC, Playstation 2, Xbox, Mac OS X

Double Dragon (Japão, 1987). Technōs Japan: Arcades, Nintendo Entertainment System, Master System, Mega Drive, Super Nintendo Entertainment System.

Double Dragon III: The Sacred Stones (Japão, 1991). Technōs Japan: Nintendo Entertainment System.

Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies (Japão, 2009). Square Enix: Nintendo DS.

Fifa International Soccer (EUA, 1993). Electronic Arts: Mega Drive, Super Nintendo, Master System, Game Gear, Game Boy, PC (MS-DOS), Commodore Amiga.

Fifa Soccer 95 (EUA, 1994). Electronic Arts: Mega Drive.

Fifa Soccer 96 (EUA, 1995). Electronic Arts: Playstation, Sega Saturn, Mega Drive, Super Nintendo, PC (Windows, MS-DOS), Game Boy, Game Gear.

Fifa: Road to World Cup 98 (EUA, 1997). Electronic Arts: Playstation, Sega Saturn, Nintendo 64, Mega Drive, Super Nintendo, PC (Windows), Game Boy.

Fifa 2000 (EUA, 1999). Electronic Arts: Playstation, PC (Windows), Game Boy Color.

Fifa 2001 (EUA, 2000). Electronic Arts: Playstation 2, Playstation, PC (Windows).

Fifa Football 2002 (EUA, 2001). Electronic Arts: Playstation 2, Playstation, GameCube, PC (Windows).

Fifa 14 (EUA, 2013). Electronic Arts: Playstation 4, Xbox One, Playstation 3, Xbox 360, Wii, PC (Windows), Playstation 2, Playstation Vita, Nintendo 3DS, iOS, Android, Windows Phone

Fifa 15 (EUA, 2014). Electronic Arts: Playstation 4, Xbox One, Playstation 3, Xbox 360, Wii PC (Windows), Playstation Vita, Nintendo 3DS, iOS, Android, Windows Phone

Final Fantasy X (Japão, 2001). Square Enix: Playstation 2

Final Fantasy X-2 (Japão, 2003). Square Enix: Playstation 2

Final Fight (Japão, 1989). Capcom: Arcades, Super Nintendo Entertainment System.

Futebol (Brasil, 1991). Milmar: Nintendo Entertainment System (NES)

Ghouls 'n Ghosts (Japão, 1988). Capcom: Arcades, Commodore Amiga, Mega Drive, Master System.

Goal! (Japão, 1988). Jaleco: Nintendo Entertainment System (NES).

Goal Storm (Japão, 1996). Konami: Playstation.

God of War (EUA, 2005). Sony Computer Entertainment: Playstation 2

Golden Axe (Japão, 1989). Sega: Arcades, Mega Drive, Master System.

Grand Theft Auto V (EUA, 2013). Rockstar/Take-Two Interactive: Playstation 3, Xbox 360, Playstation 4, Xbox One, PC (Windows)

Great Soccer/Super Futebol (EUA, 1987; Brasil, 1989). Sega (EUA), Tec Toy (Brasil): Master System.

Grim Fandango (EUA, 1998; Brasil, 1998). Lucas Arts (EUA), Brasoft (Brasil): PC

Injustice: Gods Among Us (EUA, 2013; Brasil, 2013). Warner Bros. Interactive Entertainment/NetherRealm Studios: Playstation 3, Xbox 360, Wii U, Playstation Vita, iOS, Android.

International Soccer (EUA, 1982). Mattel Electronics: Atari 2600.

International Superstar Soccer (Japão, 1994; EUA, 1995). Konami: Super Nintendo, Mega Drive.

Legacy of Kain: Soul Reaver (EUA, 1999; Brasil, 2001). Eidos/Crystal Dynamics (EUA), CD Expert (Brasil): PC

Hexyz Force (Japão, 2009). Atlus/Sting Entertainment: Playstation Portable

Killzone (EUA, 2004). Sony Computer Entertainment/Guerrilla Games: Playstation 2.

Killzone 3 (EUA, 2011; Brasil, 2011). Sony Computer Entertainment/Guerrilla Games: Playstation 3.

Lakers vs. Celtics and the NBA Playoffs (EUA, 1989). Electronic Arts: PC (MS-DOS), Mega Drive.

Mega Man 3 (Japão, 1990). Capcom: Nintendo Entertainment System.

Metal Gear Solid (Japão, 1998). Konami: Playstation

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Japão, 2004). Konami: Playstation 2

Metal Gear Solid: The Twin Snakes (Japão, EUA, 2004). Konami/Silicon Knights: GameCube

Michael Jackson's Moonwalker (EUA, 1990). Sega: Arcades, Mega Drive, Master System.

Missile Defense 3-D (Japão, 1987). Sega: Master System

Mortal Kombat I (EUA, 1992). Midway Games/Acclaim Entertainment: Arcades, Mega Drive, Super Nintendo, Master System, Game Boy, Game Gear, PC (Amiga, MS-DOS).

Mortal Kombat II (EUA, 1993). Midway Games/Acclaim Entertainment: Arcades, Mega Drive, Super Nintendo, Master System, Game Boy, Game Gear, PC (Amiga, MS-DOS), Sega Saturn, Playstation.

Mortal Kombat 3 (EUA, 1995). Midway Games: Arcades, Mega Drive, Super Nintendo, Master System, Game Boy, Game Gear, PC (IBM), Playstation.

Ultimate Mortal Kombat 3 (EUA, 1996). Midway Games: Arcades, Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy Advance, Sega Saturn.

Mortal Kombat 4 (EUA, 1997). Midway Games: Arcades, Playstation, Nintendo 64, PC (Windows) Game Boy Color.

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero (EUA, 1997). Midway Games: Playstation, Nintendo 64.

Mortal Kombat: Deadly Alliance (EUA, 2002). Midway Games: Playstation 2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance.

Mortal Kombat: Deception (EUA, 2004). Midway Games: Playstation 2, Xbox, GameCube.

Mortal Kombat: Armageddon (EUA, 2006). Midway Games: Playstation 2, Xbox, Wii.

Mortal Kombat vs. DC Universe (EUA, 2008). Midway Games/Warner Bros. Interactive Entertainment: Playstation 3, Xbox 360.

Mortal Kombat (EUA, 2011; Brasil, 2011). Warner Bros. Interactive Entertainment/NetherRealm Studios: Playstation 3, Xbox 360, Playstation Vita.

Mortal Kombat Komplete Edition (EUA, 2012; Brasil, 2012). Warner Bros. Interactive Entertainment/NetherRealm Studios: Playstation 3, Xbox 360, PC (Windows).

Mortal Kombat X (EUA, 2015; Brasil, 2015). Warner Bros. Interactive Entertainment/NetherRealm Studios: Playstation 4, Xbox One, PC (Windows), Celulares (iOS, Android), Playstation 3²³⁰, Xbox 360²³¹.

²³⁰ Até a data da redação do presente texto, a versão para Playstation 3 ainda não havia sido lançada.

Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom (Japão, 1991). Tecmo: Nintendo Entertainment System.

Pelé's Soccer (EUA, 1981). Atari Inc.: Atari 2600.

Phantasy Star (Japão, 1987; EUA, 1988; Brasil, 1991). Sega (Japão, EUA), Tec Toy (Brasil): Master System.

Phantasy Star IV (Japão, 1993; EUA, 1995). Sega: Mega Drive.

Phantasy Star Generation 1 (Japão, 2003). Sega: Playstation 2.

Pong (EUA, 1972). Atari: Arcades

Pro Evolution Soccer 2008 (EUA, 2007). Konami: Playstation 3, Xbox 360, Wii, PC (Windows), Playstation 2, Playstation Portable (PSP), Nintendo DS, .

Pro Evolution Soccer 2009 (EUA, 2008). Konami: Playstation 3, Xbox 360, Wii, PC (Windows), Playstation 2, Playstation Portable (PSP).

Pro Evolution Soccer 2010 (EUA, 2009). Konami: Playstation 3, Xbox 360, Wii, PC (Windows), Playstation 2, Playstation Portable, iOS.

Pro Evolution Soccer 2011 (EUA, 2010). Konami: Playstation 3, Xbox 360, Wii, PC (Windows), Playstation 2, Playstation Portable, iOS, Android, Windows Phone 7.

Pro Evolution Soccer 2012 (EUA, 2011). Konami: Playstation 3, Xbox 360, Wii, PC (Windows), Playstation 2, Playstation Portable, Nintendo 3DS, iOS, Android, Windows Phone 7, Xperia Play.

Pro Evolution Soccer 2013 (EUA, 2012). Konami: Playstation 3, Xbox 360, Wii, PC (Windows), Playstation 2, Playstation Portable, Nintendo 3DS.

Pro Evolution Soccer 2014 (EUA, 2013). Konami: Playstation 3, Xbox 360, PC (Windows), Playstation 2, Playstation Portable, Nintendo 3DS.

Pro Evolution Soccer 2015 (EUA, 2014). Konami: Playstation 4, Xbox One, PC (Windows), Playstation 3, Xbox 360.

Quackshot (EUA, 1991). Sega: Mega Drive

Resident Evil 4 (EUA, 2005). Capcom: GameCube, Playstation 2, PC

²³¹ Até a data da redação do presente texto, a versão para Xbox 360 ainda não havia sido lançada.

Return to Castle Wolfenstein (EUA, 2001). Activision: Playstation 2, Xbox, PC (Windows, Linux, Macintosh)

Rockin' Kats (Japão, 1991). Atlus: Nintendo Entertainment System.

Shinobi (Japão, 1987). Sega: Arcades, Master System.

Silver (EUA, 1999; Brasil, 2001). Infogrames (EUA), CD Expert (Brasil): PC, Dreamcast, Mac OS

Sonic The Hedgehog (EUA, 1991). Sega: Mega Drive, Master System.

Streets of Rage (EUA, 1991). Sega: Mega Drive.

Super Castlevania IV (Japão, 1991). Konami: Super Nintendo Entertainment System

Super Futebol (Japão, 1987; Brasil, 1989). Sega (Japão), Tec Toy (Brasil): Master System.

Super Mario Bros. (Japão, 1985). Nintendo: Nintendo Entertainment System (NES)

Super Mario Bros. 3 (Japão, 1988). Nintendo: Nintendo Entertainment System.

Super Mario Sunshine (Japão, 2002). Nintendo: GameCube

Super Monaco GP (Japão, 1989). Sega: Arcades, Mega Drive, Master System.

Super Smash Bros. Melee (Japão, 2003). Nintendo: GameCube

Tennis For Two (EUA, 1958). William A. Higinbotham: Computador Analógico/ Osciloscópio

The Amazing Spider-Man vs. The Kingpin (EUA, 1991). Sega: Mega Drive, Master System, Game Gear

The Legend of Zelda: The Wind Waker (Japão, 2003). Nintendo: GameCube

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds. (EUA, 2013; Japão, 2013). Nintendo: Nintendo 3DS.

Uncharted: Drake's Fortune (EUA, 2007). Sony Computer Entertainment/Naughty Dog: Playstation 3.

Uncharted 2: Among Thieves (EUA, 2009). Sony Computer Entertainment/Naughty Dog: Playstation 3.

Uncharted 3: Drake's Deception (EUA, 2011; Brasil, 2011). Sony Computer Entertainment/Naughty Dog: Playstation 3.

XCOM: Enemy Within. (EUA, 2013). 2K Games/ Firaxis Games: Playstation 3, Xbox 360, PC (Windows e OS X)

Zero Wing (Europa, 1991). Sega/Toaplan: Genesis/Mega Drive