

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES  
DEPARTAMENTO DE MEDIAÇÕES INTERCULTURAIS  
BACHARELADO EM TRADUÇÃO**

**LOCALIZAÇÃO PARCIAL COMENTADA DA PARTE INICIAL DO JOGO  
ELETRÔNICO “RESIDENT EVIL 3: NEMESIS”**

**JOÃO PEDRO SOARES GOMES LACERDA**

**João Pessoa - PB**

**2018**

**LOCALIZAÇÃO PARCIAL COMENTADA DA PARTE INICIAL DO JOGO  
ELETRÔNICO “RESIDENT EVIL 3: NEMESIS”**

**JOÃO PEDRO SOARES GOMES LACERDA**

Trabalho apresentado no período 2017.2,  
como requisito para conclusão do curso de  
Bacharelado em Tradução da Universidade  
Federal da Paraíba e consequente obtenção  
do título de Bacharel em Tradução.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr. Camila Nathália de  
Oliveira Braga

**João Pessoa - PB**

**2018**

Publicação na Fonte.  
Universidade Federal da Paraíba.  
Biblioteca Setorial do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes (CCHLA).

Lacerda, João Pedro Soares Gomes.

Localização parcial comentada da parte inicial do jogo eletrônico  
"Resident Evil 3": nemesis / João Pedro Soares Gomes Lacerda. - João  
Pessoa, 2018.

39 f.

Monografia (Graduação em Tradução) – Universidade Federal da  
Paraíba - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes.

Orientadora: Prof. Dra. Camila Nathália de Oliveira Braga.

1. Jogos eletrônicos. 2. Tradução comentada. 3. Resident Evil.  
4. Localização de jogos. I. Título.

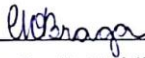
BSE-CCHLA

CDU 004

JOÃO PEDRO SOARES GOMES LACERDA


LOCALIZAÇÃO PARCIAL COMENTADA DA PARTE  
INICIAL DO JOGO ELETRÔNICO “RESIDENT EVIL 3:  
NEMESIS”

BANCA EXAMINADORA



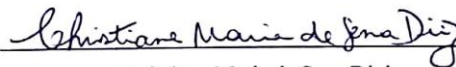
---

Orientadora: Camila Nathália de Oliveira Braga



---

Ana Cristina Bezerril Cardoso



---

Christiane Maria de Sena Diniz

João Pessoa

2018

Dedico este trabalho aos meus pais, Francisco e Vera, cujo trabalho duro me inspira diariamente e a quem devo absolutamente tudo em minha vida.

## RESUMO

Este trabalho consiste em uma proposta de localização parcial comentada, para o português brasileiro, da parte inicial do jogo eletrônico “*Resident Evil 3: Nemesis*”, parte integrante da série “*Resident Evil*”, iniciada em 1996, publicada pela *CAPCOM*. Foi utilizada a versão digital do jogo no console portátil da Sony, *Playstation Portable*, e foram transcritos e localizados os elementos textuais, totalizando 1899 palavras como texto-fonte. O comentário do tradutor está presente após essas localizações, mostrando o que ter em mente ao localizar um jogo cuja série já é conhecida e possui outros lançamentos no mercado alvo, e também características específicas de uma localização, sem ter acesso ao código do jogo ou glossários.

**Palavras-chave:** Tradução comentada; Localização de jogos; Jogos eletrônicos; Resident Evil.

## ABSTRACT

This work proposes an annotated partial localization to Brazilian Portuguese of the initial part of the video game “Resident Evil 3: Nemesis”, part of the video game series “Resident Evil”, started in 1996 and published by CAPCOM. The digital version of the game was used in Sony’s Playstation Portable device, and the textual elements were transcribed and localized, giving a total of 1899 words as source text. The commentary of the translator is included after the localization, showing what to have in mind when localizing a game which franchise is already known and already has releases in the target market, and also showing characteristics of a localization, without access to the game code or glossaries.

**Keywords:** Commented translation; Video Game Localization; Electronic games; Resident Evil.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>RESIDENT EVIL</b> .....	<b>9</b>
2.1	SOBRE A SÉRIE.....	9
2.2	RESIDENT EVIL 3: NEMESIS.....	9
<b>3</b>	<b>PROJETO DE LOCALIZAÇÃO</b> .....	<b>11</b>
3.1	PROJETO TRADUTÓRIO PARA O JOGO RESIDENT EVIL 3: NEMESIS .....	11
3.2	JUSTIFICATIVAS E OBJETIVOS .....	12
<b>4</b>	<b>LOCALIZAÇÃO E COMENTÁRIOS</b> .....	<b>13</b>
4.1	MENUS, TELAS DE STATUS E MENSAGENS DE EXPLORAÇÃO.....	13
<b>4.1.1</b>	<b>Textos de partida e chegada</b> .....	<b>13</b>
<b>4.1.2</b>	<b>Comentários</b> .....	<b>16</b>
4.2	DIÁLOGOS .....	18
<b>4.2.1</b>	<b>Textos de partida e chegada</b> .....	<b>19</b>
<b>4.2.2</b>	<b>Comentários</b> .....	<b>22</b>
4.3	ARQUIVOS E NOMES DE ITENS .....	23
<b>4.3.1</b>	<b>Textos de partida e chegada</b> .....	<b>23</b>
<b>4.3.2</b>	<b>Comentários</b> .....	<b>35</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>36</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>37</b>
	<b>ANEXO</b> .....	<b>39</b>
	<b>TERMO DE COMPROMISSO DE ORIGINALIDADE</b> .....	<b>39</b>



## 1 INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso se trata de uma proposta de Localização Parcial comentada, para o mercado brasileiro, da parte inicial do jogo eletrônico para Playstation Portable *Resident Evil 3 - Nemesis* (1999).

A localização é o “processo que adapta o produto ao mercado local” (PRUDÊNCIO; VALOIS; LUCCA, 2018). Existem diferentes níveis de localização que dependem de alguns fatores, como os recursos disponíveis e a viabilidade, tendo como objetivo o lucro. Chandler (2012) afirma em seu livro, “*The Game Localization Handbook*”, que a presença de uma versão localizada para determinado mercado aumenta o sucesso de vendas do mesmo, por isso, é uma prática importante para o mercado de jogos eletrônicos.

Ainda de acordo com Chandler (2012), a localização de um jogo pode ter três níveis, a localização de caixa e manuais, a localização parcial e a localização total. O primeiro, conhecido no mercado como “*box and docs*”, envolve baixo nível de risco e custo para os desenvolvedores, pois nenhuma alteração é feita ao código em si. O segundo envolve mais pessoas e possui certo nível de risco, já que todos os aspectos textuais, menus e diálogos são traduzidos e adaptados. O último nível inclui, além de todos os anteriores, a dublagem e, certas vezes, até mesmo adaptações de animações de fala de personagem, para sincronia com o novo áudio dublado. Este nível é muito mais arriscado e, geralmente, é feito apenas em mercados onde a venda do jogo tem grandes chances de sucesso, pois envolve mais pessoas, tempo e recursos.

O cenário de localização de jogos eletrônicos de consoles, como o *Playstation*, é relativamente novo, principalmente para o mercado brasileiro. Não é comum encontrar localizações oficiais de jogos lançados para o *Playstation*, ou até mesmo o *Playstation 2*, consoles da *Sony*, lançados em 1994 e 2000, respectivamente.

Coletti e Motta (2018) afirmam que a localização para o nosso mercado é importante, mencionando que é algo recente, motivo pelo qual a maioria dos usuários não ter tido acesso a jogos adaptados ao seu idioma materno. Contudo, a partir do ano de 2012, houve uma grande evolução na localização para o mercado do país, motivada pelo crescimento econômico e a constatação da presença do público brasileiro na indústria.

Neste trabalho, o produto será um jogo eletrônico, produzido no Japão, mas ambientado nos Estados Unidos.

As seções seguintes se tratam de uma apresentação à série da qual o jogo escolhido pertence, com uma breve introdução à história do mesmo, seguida pelo projeto de localização, com justificativa da escolha do jogo e objetivos do trabalho.

## 2 RESIDENT EVIL

### 2.1 SOBRE A SÉRIE

*Resident Evil* foi originalmente lançado para o *Playstation*, console da Sony, em 1996, sob o nome *Biohazard*, no Japão. Desde então, a série se tornou conhecida mundialmente, com vendas somando mais de 80 milhões de unidades (CAPCOM IR, 2018).

O *Playstation*, lançado em 1995, fez parte da quinta geração de consoles (O'HAGAN; MANGIRON, 2013), vindo após a época de utilização de cartuchos para armazenar jogos. Essa geração precisava de mídias com capacidade de armazenamento maiores, e a utilização de CDs, apesar de não ser inovação do *Playstation*, popularizou o console e ele se tornou líder no mercado (BATISTA et al., 2018).

O primeiro jogo da série (*Resident Evil*, 1996), que ganhou uma nova versão com gráficos atualizados e conteúdo adicional em 2002, conta a história de um time de força tática policial (S.T.A.R.S.), cujos colegas haviam recebido um chamado para investigar assassinatos estranhos nas montanhas próximas à cidade de Raccoon City. Após a perda de contato, Jill Valentine, Chris Redfield e seus companheiros encontram, isolada na floresta, uma mansão infestada por mortos-vivos e monstros infectados por um vírus letal. Ao longo do jogo, os protagonistas encontram arquivos que mostram a relação entre esse desastre com a empresa farmacêutica Umbrella.

O segundo (*Resident Evil 2*, 1998) e o terceiro (*Resident Evil 3 - Nemesis*, 1999) jogos da série ocorrem no mesmo período de tempo. Claire Redfield, irmã de Chris, vai à Raccoon City para procurar seu irmão, e encontra uma cidade em ruínas e cheia de monstros. Leon Kennedy, policial novato, cruza caminho com Claire e juntos, tentam sobreviver aos perigos da cidade.

Na seção seguinte, veremos um pouco mais sobre o terceiro lançamento da série.

### 2.2 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

*Resident Evil 3 - Nemesis* foi lançado em 22 de setembro de 1999, no Japão, para o *Playstation* e relançado para outras plataformas ao longo dos anos. Mesmo se tratando de um jogo japonês, todos os diálogos foram originalmente dublados em língua inglesa, sendo os Estados Unidos o ambiente da história.

Enquanto os acontecimentos de *Resident Evil 2* ocorrem, em outra parte da cidade, Jill Valentine tenta escapar da cidade infestada por mortos-vivos. Após sobreviver ao incidente da mansão, os membros do S.T.A.R.S. tentam expor o que presenciaram na floresta, mas são taxados de mentirosos, e tudo é acobertado pela Umbrella. Apesar de tentativas de contenção, o vírus chega à cidade de Raccoon. Valentine se vê sendo perseguida por uma arma biológica, o *Nemesis*, criado com o único propósito de eliminar todos que saibam o que realmente aconteceu. A trama, cujo subtítulo no japonês é “*LAST ESCAPE*”, acompanha Jill sobrevivendo a dificuldades até sua saída sã e salva da cidade.

### 3 PROJETO DE LOCALIZAÇÃO

#### 3.1 PROJETO TRADUTÓRIO PARA O JOGO RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Como Localização Parcial, foi utilizado o conceito dado por Chandler (2012), considerando apenas os elementos textuais do jogo, sem a necessidade da dublagem para o idioma do mercado alvo.

Para acesso ao texto fonte, foi utilizada a versão digital de *Resident Evil 3: Nemesis*, disponível na *Playstation Store*, do console portátil *Playstation Portable (PSP)*, e com o processador de texto online *Google Docs*, foi transcrito para um computador todo e qualquer elemento textual presente nas telas introdutórias e menus.

O próximo passo foi iniciar um novo jogo, selecionando “*HARD MODE*”, seguido por “*NORMAL*” na seleção de vestimenta. Transcrevendo para o processador de texto todas as interações de fala, arquivos, itens encontrados e mensagens de exploração que aparecem para o usuário final.

Pela falta de legendas na versão americana do jogo, a qual foi utilizada, o áudio de diálogos foi transcrito e traduzido logo abaixo, no processador de texto, tendo em mente a maneira como apareceria na versão localizada, em legendas. Após isso, foram criadas três categorias, para melhor análise: a primeira, com os termos presentes em menus, telas de status e mensagens de exploração; a segunda, com os diálogos; e a terceira, com os arquivos encontrados pelo jogo. Por não ter acesso aos arquivos do jogo, nem softwares dedicados à localização de jogos, os elementos traduzidos foram os que aparecem ao usuário final e a escolha por não localizá-lo por completo se deu pelas limitações de tempo de um Trabalho de Conclusão de Curso de graduação.

Foi importante, também, ter em mente os conceitos de Domesticação e Estrangeirização apresentados por Venuti (1995), por serem presentes na área de localização de jogos. Aqui, a domesticação seria adaptar elementos do jogo para a cultura de chegada (brasileira) e a estrangeirização seria a aproximação do usuário final com a cultura americana. Por se tratar de um software para entretenimento, o seu objetivo é fazer com que o usuário final esteja imerso na narrativa, sem haver muita estranheza.

*Resident Evil 3 - Nemesis* é um jogo contínuo, ou seja, não está separado explicitamente em capítulos, portanto, foi decidido dividi-lo por cenas, tendo como parâmetro as interações entre personagens, seja em diálogos, ou monólogos, com o único intuito de facilitar a

visualização e a análise de cada cena como uma unidade. Foi decidido, também, localizá-lo até após o fim da oitava cena, pois a partir deste momento, a trama se move para um novo cenário, onde há mais de um caminho possível ao usuário final, com interações e diálogos distintos para cada um desses caminhos, impossibilitando o trabalho de transcrição de todos eles.

Também foram utilizadas, para consulta, as adaptações do jogo para outras mídias, como o filme *Resident Evil 2: Apocalypse* (2004), e livros *Resident Evil - A Conspiração Umbrella* (2013) e *Resident Evil - Nemesis* (2015), por terem sido lançados no mercado brasileiro, com o objetivo de observar a maneira como certos termos foram traduzidos, a fim de manter consistência por todas as mídias.

### 3.2 JUSTIFICATIVAS E OBJETIVOS

O principal motivo pelo qual esse jogo foi escolhido, além de interesse pessoal, foi pela falta de uma localização oficial para o público brasileiro, embora outros títulos da série, tanto de jogos, quanto em outras mídias, tenham localizações e traduções para o nosso mercado.

Por se tratar do terceiro jogo da franquia, o horror de sobrevivência (*survival horror*) já estava bem consolidado, tornando esse um bom exemplo do gênero.

O horror de sobrevivência é o gênero onde o terror possui elementos de aventura e geralmente gira em torno de um objetivo, como enfrentar um monstro (PERRON, 2009). Em *Resident Evil 3 - Nemesis*, esse objetivo é sobreviver ao Nemesis e escapar da cidade de Raccoon.

Com este trabalho, foi possível explicitar experiências e dificuldades em localizar parte de um jogo integrante de uma série maior, cujos termos podem ou não ter sido localizados em diferentes mídias, sem o acesso a um glossário oficial, mas tendo em mente que existe uma experiência prévia com o jogo, em sua totalidade, o que não aparenta ser regra em localizações em nosso país. Com os comentários, é possível ver o que ter em mente ao localizar um jogo e o que seria um cenário ideal para uma localização adequada.

Na seção seguinte, veremos os textos de partida e de chegada, seguidos pelos comentários referentes a cada parte.

## 4 LOCALIZAÇÃO E COMENTÁRIOS

Nesta seção, é possível observar, lado a lado, os textos-fonte, transcritos a partir do jogo, com sua versão localizada, à direita. Os elementos textuais foram divididos em três grupos, o primeiro, com os menus, telas de status e mensagens de exploração; o segundo, com os diálogos, subdivididos em oito cenas; e, por último, com os arquivos e nomes de itens que podem aparecer para o usuário final, até o fim da oitava cena.

### 4.1 MENUS, TELAS DE STATUS E MENSAGENS DE EXPLORAÇÃO

Temos aqui os termos presentes em menus e telas de status e mensagens de exploração apresentadas ao usuário final.

#### 4.1.1 Textos de partida e chegada

Nesta seção, temos lado a lado os textos de partida, em língua inglesa (à esquerda), e os textos de chegada, em português (à direita), seguidas por seus devidos comentários.

Warning This game contains scenes of explicit violence and gore	Aviso Inadequado para menores de 18 anos. Violência e sangue realista.
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	RESIDENT EVIL 3 NEMESIS
EASY MODE COSTUME SELECT SPECIAL 1 SPECIAL 2 SPECIAL 3 SPECIAL 4 SPECIAL 5 SPECIAL 6 SPECIAL 7 NORMAL	FÁCIL VESTIMENTA ESPECIAL 1 ESPECIAL 2 ESPECIAL 3 ESPECIAL 4 ESPECIAL 5 ESPECIAL 6 ESPECIAL 7 NORMAL

HARD MODE	DIFÍCIL
LOAD GAME Select the game to load Load the game. There is no data to load. Do not load the game.	CARREGAR Selecione o arquivo Carregar. Não há arquivo salvo. Retornar.
EPILOGUE -EPILOGUE FILES- EMPTY EXIT:	EPÍLOGO -EPÍLOGOS- VAZIO SAIR:
EXIT	SAIR
CAPCOM CO., LTD. 1999,2000 ALL RIGHTS RESERVED.	CAPCOM. 1999,2000 DIREITOS RESERVADOS.
JILL CARLOS Condition Fine Caution Danger Poison	JILL CARLOS Condição Bem Atenção Perigo Veneno
EQUIP EXIT FILE MAP ITEM BOX EQUIP COMBINE CHECK AUTO	EQUIP SAIR ARQ. MAPA ITENS EQUIP COMBINE CHECAR AUTO

Will you take the <item>? Yes No	Deseja pegar? (<item>) Sim Não
You've taken the <item>.	Item adquirido: <item>.
You've used the <item>.	Item usado: <item>.
I don't need to use this right now.	Não preciso disso agora.
Nothing useful.	Nada de útil.
Defective products have been placed here.	Produtos defeituosos foram colocados aqui.
A forklift for moving various types of cargo.	Uma empilhadeira que move vários tipos de carga.
The alarm has already been used.	O alarme já foi utilizado.
The container is locked from inside.	O contêiner está trancado por dentro.
It's eerily silent outside the window.	Está estranhamente silencioso do lado de fora.
A delivery voucher book.	Um livro de comprovantes de entrega.
Various reports are sorted here.	Vários relatórios estão catalogados aqui.
It's been bound tight with rope and won't open. The rope seems to be soaked with oil.	Foi amarrado fortemente com uma corda e não abre. Ela parece estar encharcada com óleo.
You no longer need this key. Will you discard it? Yes No	Você não precisa mais desta chave. Deseja descartá-la? Sim Não
It's an old typewriter. I could save my progress if I had an Ink Ribbon.	É uma velha máquina de escrever. Poderia salvar meu progresso caso tivesse uma Fita de Tinta.



You can save your progress here. Will you use the Ink Ribbon? Yes No	Você pode salvar seu progresso aqui. Deseja usar a Fita de Tinta? Sim Não
Will you save the game? Save the game. Do not save the game.	Deseja salvar o jogo? Salvar. Não salvar.
YOU DIED	VOCÊ MORREU
Key Config Type	Botões Tipo
Vibration On Off	Vibração Sim Não
Sound Stereo Monaural	Som Estéreo Mono
BMG. Vol	Música
SE. Vol	Efeitos
Monitor Adjust	Ajuste de Tela
Reset	Restaurar
Exit	Sair

#### 4.1.2 Comentários

A localização dos elementos dos menus e telas de comandos possuiu algumas peculiaridades. A primeira, e principal delas, foi em relação ao espaço que cada opção ou descrição pôde ocupar. Como o acesso ao código do jogo não estava disponível, não houve

maneira de saber, ao certo, o espaço máximo que cada caixa de texto possuía, então foi utilizado o termo na língua-fonte com maior quantidade de caracteres como parâmetro para o tamanho máximo da escolha tradutória, como prevenção, já que, muitas vezes, a tradução de termos em outras línguas resulta em um texto-fonte e um texto-alvo com dimensões distintas. Uma escolha tradutória com quantidade de caracteres maior que a permitida nas caixas de texto onde os itens de menus aparecem resultaria em problemas na exibição dessas opções para o usuário final, seja com opções tendo palavras cortadas, ou invadindo o espaço de outras opções. Já mesmo no menu inicial, há os modos de dificuldade “*EASY MODE*” e “*HARD MODE*”, traduzidos para, simplesmente, “FÁCIL” E “DIFÍCIL”. Essa escolha se deu pelo fato de que as caixas de texto com maior número de caracteres, em sua língua-fonte, no menu principal, possui apenas nove caracteres, e a escolha por “MODO FÁCIL” ou “MODO DIFÍCIL” somaria 10 e 12 caracteres, respectivamente, o que poderia resultar em problemas de exibição para o usuário final. Termos como “*COSTUME SELECT*” e “*EPILOGUE FILES*” se tornaram “VESTIMENTA” e “EPÍLOGOS”, pelo mesmo motivo, emitindo as palavras “selecionar” e “arquivos”, a fim de manter uma margem segura para o fim do espaço na caixa de texto.

A segunda peculiaridade foi na escolha de manter o título do jogo, “*Resident Evil 3: Nemesis*”, em inglês. Esta é uma prática frequente na localização para o público brasileiro, sendo comum achar jogos completamente localizados (inclusive em suas dublagens), mas com o título mantido em inglês. Exemplos disso são *Bloodborne* (2015) e *Uncharted 4: A Thief's End* (2016). Contudo, há um motivo ainda mais importante na escolha por manter esse título. Por se tratar de uma franquia com outros produtos localizados ao público brasileiro, é necessário manter homogeneidade no nome de seus lançamentos, para que não haja confusão no público-alvo. Todas as adaptações fílmicas e literárias e jogos mais recentes foram oficialmente localizados sob o nome “*Resident Evil*”. É importante notar, também, que a escolha do título, muitas vezes, está acima do tradutor, pois no fim, a palavra final é dada pela distribuidora e pelos desenvolvedores, então, esta seria apenas uma proposta do tradutor.

A terceira peculiaridade foi na localização de certas mensagens genéricas que aparecem para o usuário final, que são editadas pelo código do jogo, no momento em que o usuário está jogando. Sempre que o jogador adquire ou usa um item, as mensagens “*Will you take the <item>?*”, “*You've taken the <item>.*” ou “*You've used the <item>.*” aparecem. As escolhas tradutórias aqui foram, respectivamente: “Deseja pegar? (<item>)”, “Item adquirido: <item>” e “Item usado: <item>”. O termo “<item>” será substituído pelo código do jogo de acordo com o que o usuário esteja interagindo, mas o resto da frase se manterá o mesmo. Como a língua portuguesa possui variação de gênero para objetos, diferente da língua inglesa, foi necessário

encontrar uma solução cuja leitura não ficasse problemática. Mantendo a estrutura da frase na língua-fonte, omitindo o artigo ou escolhendo um deles, certamente causaria estranhamento. Um exemplo disso seria um item cujo termo em português é feminino, ficaria “você usou erva verde”, ou pior, “você usou o erva verde”. A utilização de “o/a” ou parênteses, “o (a)”, também seria problemática por quebrar o fator de imersão do usuário, mostrando esse aspecto genérico das mensagens.

Finalmente, houve duas instâncias onde o trabalho de localização dependia de terceiros. Na tela inicial, antes dos vídeos de introdução e menu principal do jogo, uma mensagem de aviso aparece ao usuário final, advertindo sobre o conteúdo violento e explícito do jogo. No Brasil, jogos eletrônicos têm uma Classificação Indicativa decidida pelo Departamento de Políticas de Justiça (DPJUS), e, tanto a classificação, quanto os motivos pelos quais este software estaria sob tal, estariam presentes nessa tela. Utilizando a classificação e exemplos de inequações presentes na Classificação Indicativa de outro jogo da série, *Resident Evil* (1996), feita pelo DPJUS, para o nosso mercado (CLASSIFICAÇÃO, 2018), a escolha tradutória foi uma mensagem dizendo: “Inadequado para menores de 18 anos. Violência e sangue realista”. Enfatiza-se aqui que essa classificação, para fins de comercialização e distribuição, no território nacional, só pode ser feita pelo DPJUS, e não cabe ao localizador escolher a Classificação Indicativa ou os dados de inequação.

Na tela de status do personagem existe uma opção de visualizar o mapa da região em que o usuário se encontra, e, no mapa de cada local, há o nome de edificações e uma escala pré-definida, e, sem acesso ao código do jogo, como imagem imutável. Apesar de nos Estados Unidos a unidade de medida de comprimento ser milhas, a escala dos mapas está em metros, sistema utilizado no Brasil. Contudo, se este não fosse o caso, a localização não poderia ser feita sem acesso ao código do jogo ou algum *software* de edição de imagens, para que essa escala e os nomes das edificações fossem adaptados.

## 4.2 DIÁLOGOS

Os trechos desta seção se tratam das transcrições das oito primeiras cenas do jogo, incluindo diálogos e momentos onde o que é dito aparece na tela para o usuário final.

#### 4.2.1 Textos de partida e chegada

À esquerda, o texto-fonte, em língua inglesa e à direita, o texto-alvo, em língua portuguesa.

<p>Scene 01</p> <p>[Jill Valentine] It all began as an ordinary day in September... an ordinary day in Raccoon City, a city controlled by Umbrella. No one dared to oppose them... and that lack of strength would ultimately lead to their destruction. I suppose they had to suffer the consequences of their actions, but there would be no forgiveness. If only they have had the courage to fight! It's true that once the wheels of justice begin to turn, nothing can stop them.... nothing. It was Raccoon City's last chance... and my last chance... my last escape.</p>	<p>Cena 01</p> <p>[Jill Valentine] Tudo começou num dia comum de Setembro... um dia comum em Raccoon City, uma cidade controlada pela Umbrella. Ninguém ousava se opor a eles... e essa falta de resistência culminou com seu fim. Acho que eles tinham que sofrer as consequências, mas não haveria perdão. Se ao menos tivessem a coragem de lutar! É verdade que quando a justiça chega, não há escapatória... não mesmo. Era a última chance de Raccoon City... e minha última chance... de escapar.</p>
<p>Scene 02</p> <p>[Pilot] This is Chopper Delta. Prepare to drop off at area, E95070. Over.</p> <p>[Man 1] Help!</p> <p>[Man 2] What are they? No!</p> <p>[Officer 1] Blockade is set, awaiting orders. Over.</p> <p>[Pilot] All units proceed to Richmond and Victoria.</p> <p>[Mercenary 1] All right.</p> <p>[Mercenary 2] Let's do it.</p> <p>[Mercenary 3] Let's move! Go! Go! Go! Go!</p>	<p>Cena 02</p> <p>[Pilot] Aqui é o Chopper Delta. Preparar para descida na área E95070. Câmbio.</p> <p>[Man 1] Socorro!</p> <p>[Man 2] O que são eles? Não!</p> <p>[Officer 1] O bloqueio está pronto. Esperando ordens. Câmbio.</p> <p>[Pilot] Todas as unidades, prosseguir para Richmond e Victoria.</p> <p>[Mercenary 1] Entendido.</p> <p>[Mercenary 2] Vamos nessa.</p> <p>[Mercenary 3] Movam-se! Vai, vai, vai!</p>

<p>[Officer 2] Fire!</p> <p>[Officer 3] Come and get it!</p> <p>[Officer 4] Son of a...</p> <p>[Officer 5] Don't give up!</p> <p>[Officer 6] There are too many of them.</p> <p>[Officer 7] Don't hold back</p> <p>[Officer 6] No!</p> <p>[Mercenary 4] Where are they?</p> <p>[Mercenary 5] Where did they come from?</p> <p>[Mercenary 6] Eat this! Die!</p> <p>[Mercenary 7] You want some more?</p>	<p>[Officer 2] Abrir fogo!</p> <p>[Officer 3] Vem pegar, vem!</p> <p>[Officer 4] Filho da...</p> <p>[Officer 5] Não desistam!</p> <p>[Officer 6] Há muitos deles.</p> <p>[Officer 7] Não se contenham!</p> <p>[Officer 6] Não!</p> <p>[Mercenary 4] Onde estão?</p> <p>[Mercenary 5] De onde vieram?</p> <p>[Mercenary 6] Toma isso! Morram!</p> <p>[Mercenary 7] Querem mais?</p>
<p>Scene 03</p> <p>(on screen) Farewell to my life. Farewell to my home. This is my last chance for survival... This is my, last escape...</p>	<p>Cena 03</p> <p>(on screen) Dei adeus à minha vida. Dei adeus à minha casa. Esta é minha última chance de sobreviver... Minha última chance de escapar...</p>
<p>Scene 04</p> <p>[Jill Valentine] (on screen + voiceover) September 28th. Daylight... The monsters have overtaken the city. Somehow... I'm still alive...</p>	<p>Cena 04</p> <p>[Jill Valentine] (on screen + voiceover) 28 de setembro. À luz do dia... Os monstros dominam a cidade. Continuo viva... de alguma maneira...</p>
<p>Scene 05</p> <p>[Jill Valentine] Okay. We've got to get out of here.</p> <p>[Dario Rosso] What? What do you think you're talking about? I just lost my</p>	<p>Cena 05</p> <p>[Jill Valentine] Tá. Precisamos sair daqui.</p>

<p>daughter out there! How dare you tell me to go back outside?</p> <p>[Jill Valentine] I'm sorry about your daughter, but there isn't going to be any rescue. We have to get out of here!</p> <p>[Dario Rosso] No! I'm not going anywhere! I rather starve to death in there than be eaten by one of those undead monsters! Now, leave me alone!</p> <p>[Dario Rosso] I told you! I'm not leaving! Never!</p>	<p>[Dario Rosso] O quê? O que acha que está falando? Acabo de perder a minha filha lá fora! Como ousa me mandar voltar lá?</p> <p>[Jill Valentine] Sinto muito sobre sua filha, mas não haverá resgate algum. Temos que sair daqui!</p> <p>[Dario Rosso] Não! Não irei a lugar algum! Eu prefiro morrer de fome aqui a ser comido por aqueles monstros! Agora, deixe-me em paz!</p> <p>[Dario Rosso] Eu já disse! Não irei! Nunca!</p>
<p>Scene 06</p> <p>[Brad Vickers] Get away!</p> <p>[Jill Valentine] Brad, hang in there. Why isn't someone doing something about this?</p> <p>[Brad Vickers] I didn't know you were still alive, Jill. The police aren't trained for this kind of situation, what could they do? Listen, he's coming for us. We're both gonna die!</p> <p>[Jill Valentine] What are you saying?</p> <p>[Brad Vickers] You'll see. He's after S.T.A.R.S. members. There's no escape!</p>	<p>Cena 06</p> <p>[Brad Vickers] Afaste-se!</p> <p>[Jill Valentine] Brad, aguarde firme. Por que ninguém está fazendo nada a respeito disso?</p> <p>[Brad Vickers] Não sabia que ainda estava viva, Jill. A polícia não é treinada para esse tipo de situação, o que eles podem fazer? Olha, ele está vindo nos pegar. Nós vamos morrer!</p> <p>[Jill Valentine] Do que você está falando?</p> <p>[Brad Vickers] Você verá. Ele está atrás dos membros do S.T.A.R.S. Não há para onde fugir!</p>
<p>Scene 07</p> <p>[Brad Vickers] Jill...</p> <p>[Jill Valentine] Brad!</p>	<p>Cena 07</p> <p>[Brad Vickers] Jill...</p> <p>[Jill Valentine] Brad!</p>

<p>[Brad Vickers] We've gotta  [Brad Vickers] Jill! Help! No!  [Jill Valentine] No! Brad?  [Nemesis] S.T.A.R.S.  (on screen) Fight with the monster.  (on screen) Enter the police station.</p>	<p>[Brad Vickers] Temos que....  [Brad Vickers] Jill! Ajude-me! Não!  [Jill Valentine] Não! Brad?  [Nemesis] S.T.A.R.S.  (on screen) Enfrente o monstro.  (on screen) Entre na delegacia de polícia.</p>
<p>Scene 08</p> <p>[Carlos Oliveira] (on radio)  ...no...come... our platoon was cut off. No survivors found... This is Carlos... ..support immediately..</p>	<p>Cena 08</p> <p>[Carlos Oliveira] (no rádio) ...não...  nosso pelotão está separado. Não encontramos sobreviventes... Aqui é Carlos... ajuda imediatamente...</p>

#### 4.2.2 Comentários

Até o momento em que o jogo muda de cenário, são apresentadas oito cenas de interações entre personagens onde há diálogos. Notamos que termos como “*Raccoon City*” e “*Umbrella*” estão presentes. Esses são termos recorrentes na série, se tratando da ambientação (*Raccoon*), e de uma empresa presente na trama (*Umbrella*).

Idealmente, seria importante possuir um glossário oficial com esses termos, que apesar de serem nomes próprios, teriam mais de uma escolha adequada para a localização. Contudo, a falta do mesmo nos força a utilizar outras mídias localizadas ao nosso mercado. Com as adaptações literárias da série de S. D. Perry, traduzidas para português brasileiro, no primeiro volume, chamado “*Resident Evil - A Conspiração Umbrella*” (1998), vemos que os termos foram mantidos. “*Raccoon City*”, que em tradução livre, seria “*Cidade de Raccoon*”, é chamada de “*cidade de Raccoon City*”, o que soaria como pleonasma, mas é vista como uma única unidade (“*Raccoon City*” sendo o nome da cidade). Para que haja consistência entre as mídias, foi optado por mantê-los sem alteração.

O termo “*S.T.A.R.S.*” é uma sigla que se refere a “*Special Tactics and Rescue Service*”, uma unidade de polícia fictícia. Com o mesmo objetivo acima, de consistência entre mídias distintas, a maneira como esses termos aparecem nas adaptações literárias e na adaptação

filmica desse jogo, “*Resident Evil 2 - Apocalypse*” (2004), tiveram que ser pesquisadas. Tanto em sua dublagem, quanto na legenda, o termo é mantido como “S.T.A.R.S.”, apesar de quando falado por extenso, utilizarem os termos “Esquadrão Tático de Resgate Especial” na dublagem, e “Pelotão de Resgates e Táticas Especiais” na legenda. Também foi escolhido mantê-lo como “S.T.A.R.S.”, quando utilizada a sigla.

Há instâncias onde foi optado pela utilização de ênclise. Passagens como “movam-se” e “afaste-se”, apesar de não usuais na linguagem oral, apareceriam como legenda para o usuário final, motivo pelo qual se fez prezar pelo conteúdo da fala, de maneira mais sucinta e invisível possível.

Podemos ver, na Scene 01, uma expressão utilizada pela personagem principal, em seu monólogo, citando as “*wheels of justice*”, algo como “rodas da justiça” ou “engrenagens da justiça”, querendo dizer que no momento que a inércia é quebrada, os acontecimentos irão ocorrer um após o outro, sem escapatória. Nenhuma das traduções literais dessa expressão são utilizadas na língua portuguesa, portanto, foi necessário procurar alguma outra maneira de expressar a ideia de não haver escapatória. Foi escolhido, então, traduzir a passagem como “quando a justiça chega, não há escapatória”, ocultando a expressão, mas ainda assim demonstrando a inevitabilidade que a expressão do texto-fonte anuncia.

### 4.3 ARQUIVOS E NOMES DE ITENS

Finalmente, temos todos os arquivos que o usuário final pode, ou não, obter até o momento em que a oitava cena ocorre.

#### 4.3.1 Textos de partida e chegada

À esquerda, temos o texto-fonte, em língua inglesa, e à direita, temos o texto-alvo, em língua portuguesa.

<p>Game Instructions Manual A</p> <p>We hope to improve your chances to survive!</p>	<p>Manual de Instruções A</p> <p>Esperamos aumentar suas chances de sobreviver!</p>
--	---



## &lt;Shooting Objects&gt;:

You may get different reactions from shooting objects, such as oil drums and bombs.

\*Press the R2 button to aim directly at these objects.

## &lt;Quick Turn&gt;:

You can perform quick 180 degrees turns.

\*Press the Run button while retreating.

## &lt;Emergency Escape&gt;:

When you're trapped by enemies,

you can push them away to Escape.

\*Press the Directional buttons, Action button, Cancel button, Run button, Draw Weapon and Change Target buttons rapidly.

## &lt;Emergency Dodging&gt;:

Just before an enemy attacks, you can perform a dodge move

to

evade it!

\*Press the Draw Weapon or

## &lt;Atirando em Objetos&gt;:

É possível obter reações diversas

ao atirar em objetos, como barris de óleo e bombas.

\*Pressione R2 para mirar nesses objetos.

## &lt;Giro Rápido&gt;:

É possível dar uma volta de 180 graus.

\*Pressione o botão de Correr ao recuar.

## &lt;Escapando de Inimigos&gt;:

Ao ser pego por inimigos, você pode empurrá-los para escapar.

\*Pressione os botões direcionais,

botão de Ação, botão Cancelar, botão Correr, botão Mirar e botão Alterar rapidamente.

## &lt;Desviando de Inimigos&gt;:

Você pode desviar de ataques de inimigos antes deles lhe alcançarem.

Draw Weapon buttons.

\*Press the Action button while aiming.

<Getting on/off an Object>:

You can get on or off certain objects that appear in the game.

\*Press the Action button while you are moving forward to the edge of an object that you wish to get on or off.

<Map>:

Press the View Map button to view the map.

\*You can zoom in or out of the map by pressing the Action Button.

\*While the map is zoomed in, use the Directional buttons to move the screen.

Press the View Map button to switch between maps.

<Live Selection>:

At certain points in the game, the screen fades into B&W. At these points, you will be prompted to choose between

two

\*Pressione o botão, ou botões Mirar.

\*Pressione o botão de Ação enquanto mira.

<Subindo ou descendo de Objetos>:

Você pode subir ou descer de certos objetos no jogo.

\*Pressione o botão de Ação enquanto se move para a frente junto ao objeto que deseja subir ou descer.

<Mapa>:

Pressione o botão de Mapa para visualizar o mapa.

\*Você pode aumentar ou diminuir o mapa apertando o botão de Ação.

\*Com o mapa grande, utilize os botões direcionais para mover a tela.

Pressione o botão de Mapa para trocar entre mapas.

<Seleção de Ação>:

Em certos momentos do jogo, a tela ficará em preto e branco.

Nesses momentos,

<p>different options.</p> <p>*Use the Directional buttons to move between the options and use the Action button to make your decision.</p> <p>&lt;Event Cancel&gt;: It is possible to skip certain Scenes.</p> <p>*Press the View Map button to skip these scenes.</p>	<p>you can choose between two options.</p> <p>*Utilize os botões direcionais para escolher entre as opções e utilize o botão de ação para escolher</p> <p>&lt;Cancelar Evento&gt;: É possível pular algumas cenas.</p> <p>*Pressione o botão de Mapa para pular essas cenas.</p>
<p>Game Instructions Manual B</p> <p>&lt;Ammunition Creation System&gt;</p> <p>To create various ammunition, you need to use the "Reloading Tool" and "Gunpowder."</p> <p>&lt;Reloading Tool&gt;</p> <p>This is a necessary item if you want to create different types of ammunition.</p> <p>By combining the Gun Powder and Reloading Tool, various types of ammunition will be created.</p> <p>&lt;Gun Powder&gt;</p> <p>Mix materials to create various types of ammunition. There are</p>	<p>Manual de Instruções B</p> <p>&lt;Produção de Munição&gt;</p> <p>Para produzir munição, você precisa utilizar a "F. de Recarga" e "Pólvora".</p> <p>&lt;F. de Recarga&gt;</p> <p>Este é um item necessário para a produção de munição.</p> <p>Combinando Pólvora com a F. de Recarga, vários tipos de munição são produzidos.</p> <p>&lt;Pólvora&gt;</p> <p>Misture materiais para produzir tipos de</p>

<p>three type of basic Gun Powders: A, B and C. Please note that Gun Powder C is created by mixing A and B types. &lt;How to Mix Gun Powders&gt; You can create various kinds of bullets by mixing the different Gun Powders. There are 13 different kinds of Gun Powders in all.</p> <p>&lt;Example of Gun Powders&gt;  A: Hand Gun Bullets  B: Shotgun Shells  C: Grenade Rounds  A+C: Grenade Flame Rounds  B+C: Grenade Acid Rounds  C+C: Grenade Freeze Rounds  C+C+C: Magnum Bullets</p> <p>&lt;Mixing Gunpowder With Grenade Rounds&gt;  If you combine a certain type of Gunpowder with Grenade Rounds, special types of Grenade Rounds will be created.</p> <p>&lt;Mixing Level Improvement&gt;  If you repeatedly create the same kind of ammunition, your skill will be improved, and you will be able to create more powerful ammunition.</p>	<p>munição.</p> <p>Há três tipos básicos de pólvora:  A, B e C.  Pólvora tipo C sendo criada a partir da mistura dos tipos A e B.</p> <p>&lt;Como Misturar Pólvora&gt;  Você pode criar diferentes tipos de munição ao misturar diferentes pólvoras.  Ao todo, são 13 tipos.</p> <p>&lt;Exemplo de Pólvoras&gt;  A: Munição de Pistola  B: Munição de Escopeta  C: Munição de Lança-granadas  A+C: Munição de Lança-granadas (Incendiária)  B+C: Munição de Lança-granadas (Ácida)  C+C: Munição de Lança-granadas (Congelante)  C+C+C: Munição de Magnum</p> <p>&lt;Misturando Pólvora Com Munição de Lança-granadas&gt;  Se você combinar certos tipos de pólvora com munição de lança-granadas, tipos especiais de munição serão criados.</p>
---	--

	<p>&lt;Melhora do Nível de Mistura&gt;</p> <p>Caso você crie o mesmo tipo de munição, suas habilidades serão melhoradas e você poderá criar munição melhorada.</p>
<p>Clock Tower Postcard</p> <p>A picture postcard of a clock tower.</p> <p>The following explanation is printed on the backside: "A landmark spot: Saint Michael Clock Tower."</p>	<p>Cartão Postal da Torre do Relógio</p> <p>Um cartão postal da Torre do Relógio.</p> <p>A seguinte mensagem está escrita no verso: "Um ponto histórico: A Torre do Relógio Saint Michael".</p>
<p>Photo A</p> <p>The policeman are pressing forward.</p> <p>It's dated september 27th.</p>	<p>Foto A</p> <p>Os policiais estão avançando.</p> <p>A data diz 27 de setembro.</p>
<p>Marvin's Report</p> <p>"Report"</p> <p>September 24th</p> <p>There are reports of a theft in the municipal building before dawn. A jewel-decorated clock at the main gate was damaged.</p> <p>Two of the twelve gems that are installed on the face of the</p>	<p>Relatório de Marvin</p> <p>"Relatório"</p> <p>24 de setembro</p> <p>Houve denúncias de um roubo no edifício municipal na madrugada.</p> <p>Um relógio decorado com jóias no portão principal foi danificado. Duas das doze pedras que enfeitam o relógio</p>

<p>clock are missing.</p> <p>Due to the lack of available officers at this time, I have no choice but to suspend the research of this case.</p> <p>Signed,</p> <p>Marvin Branagh</p> <p>“Report” September 26th Based upon an autopsy report of a 42 year old restaurant owner, I have discovered that he has one of the missing gems.</p> <p>He apparently took shelter in the police department at about 10 am, where he was shot to death within 10 minutes of having developed the symptoms.</p> <p>Since the city is currently under martial law, we are forced to suspend this case. At this time, we’ll keep the gem as evidence.</p> <p>Signed,</p> <p>Marvin Branagh</p>	<p>desapareceram.</p> <p>Devido à falta de policiais disponíveis no momento, não tenho escolha, senão suspender este caso.</p> <p>Assinado,</p> <p>Marvin Branagh</p> <p>“Relatório” 26 de setembro De acordo com a autópsia de um dono de restaurante de 42 anos, descobri que ele possuía uma das pedras roubadas.</p> <p>Aparentemente, ele se abrigou no departamento de polícia por volta das 10 h, quando foi morto à tiros 10 minutos após começar demonstrar os sintomas.</p> <p>Como a cidade está sob lei marcial, somos obrigados a suspender esse caso..</p> <p>Por ora, manteremos a pedra como evidência.</p>
---	---

	<p>Assinado,</p> <p>Marvin Branagh</p>
<p>David's Memo</p> <p>My sanity is at its end... I still can't believe this is happening. We lost another man yesterday. Meyer; one of our better marksmen. He saw me panic once we were overrun by the zombies but he came back to save me.</p> <p>But when the time came to return the debt, I ran.</p> <p>I still can hear him calling out my name. I can still hear the screams coming from behind. The sound of his flesh being stripped from its bones. I was afraid... terrified...</p> <p>It's the 27th. The fight to stay alive continues. I took out several zombies who managed to break through the barricades. Now I'm cutting through the</p>	<p>Memorando de David</p> <p>Estou perdendo a cabeça... Ainda não acredito em tudo isso. Perdemos outro homem ontem. Meyer, um de nossos melhores atiradores. Ele me viu entrar em pânico quando fomos invadidos pelos zumbis, mas ele voltou para me ajudar.</p> <p>Mas quando chegou a hora de quitar a dívida, eu fugi.</p> <p>Ainda posso ouvi-lo chamar meu nome. Posso ouvir os gritos atrás de mim. O som de carne sendo arrancada dos ossos.. Eu estava com medo... aterrorizado...</p> <p>Hoje é dia 27. A luta pela sobrevivência continua. Neutralizei diversos zumbis que conseguiram passar pelas barricadas.</p>

<p>my chill with whisky, unloading Mossberg on anything undead. That shotgun's become a close friend of mine. I've blasted many a zombie into fertilizer with it.</p> <p>We've lost 13 men as of yesterday. In 3 hours, we'll bicker over trivial things in the meeting room. It's a total waste of time. When I finish this bottle, my old friend Mossberg will be turning one last body into fertilizer. Peace at last. I can hardly wait...</p>	<p>Estou me aquecendo agora, com uísque, descarregando a minha Mossberg nos mortos-vivos. Aquela escopeta se tornou uma amiga próxima minha. Eu fiz muitos zumbis virarem pó com ela.</p> <p>Nós perdemos 13 homens ontem. Em 3 horas, iremos discutir coisas triviais na sala de reuniões. É uma tremenda perda de tempo. Quando terminar esta garrafa, minha velha Mossberg vai fazer um último corpo virar pó. Por fim, paz. Mal posso esperar...</p>
<p>Fax From Kendo Gun Shop</p> <p>To the boys of S.T.A.R.S., I have some good news for you from my brother Joe. He has finalized the new hand-gun for official use. It is the M92F S.T.A.R.S. Special, but he calls it the "Samurai Edge." It's the</p>	<p>Fax Da Loja de Armas Kendo</p> <p>Para os garotos do S.T.A.R.S., tenho boas notícias do meu irmão Joe para vocês. Ele terminou a nova arma de mão para uso oficial. É a M92F</p>



<p>most balanced of the Kendo custom guns. Joe said, If you miss the targets with this, you should carry a teething ring instead of a gun in your holster.</p> <p>The goods will be delivered along with their proper documentation. I'm sure you'll be surprised when you see what kind of excellent parts are used for the M92F. I know that you'll want to thank the good people who developed it.</p> <p>Sincerely, Robert Kendo Kendo Gun Shop</p>	<p>S.T.A.R.S. Special, mas ele a chama</p> <p>de "Samurai Edge." É a arma personalizada melhor balanceada da Kendo. Joe disse que se vocês errarem o alvo com ela, vocês devem</p> <p>carregar um mordedor em vez de uma arma no coldre.</p> <p>Os produtos serão entregues Com a devida documentação. Estou certo de que vocês ficarão surpresos quando virem os tipos de partes excelentes utilizadas na M92F. Vocês irão agradecer às pessoas que as desenvolveram.</p> <p>Atenciosamente, Robert Kendo Loja de Armas Kendo</p>
<p>Assault Rifle</p> <p>M4A1 assault rifle. The gun is set in AUTO mode.</p> <p>It uses 5.56mm NATO rounds.</p>	<p>Fuzil de Assalto</p> <p>Fuzil de assalto M4A1. A arma está configurada em modo AUTO.</p> <p>Utiliza balas NATO de 5.56mm.</p>
<p>F. Aid Spray</p>	<p>Spray Medicinal</p>

<p>This will completely restore your vitality.</p>	<p>Recupera completamente sua vitalidade.</p>
<p>Game Instructions A</p> <p>Game instructions. This explains about various actions, operations on MAP screen in the event scenes.</p>	<p>Instruções de Jogo A</p> <p>Instruções de jogo. Com explicações sobre várias ações, tela de mapa e cenas de eventos.</p>
<p>Game Instructions B</p> <p>Instruction on the creation of bullets. This is explains how to use Gun Powder and the Reloading Tool.</p>	<p>Instruções de Jogo B</p> <p>Instruções na criação de balas. Explica como utilizar Pólvora e a F. de Recarga.</p>
<p>Reloading Tool</p> <p>A tool used to load mixed material into and empty bullet. It is used to combine with the Gun Powder.</p>	<p>F. de Recarga</p> <p>Uma ferramenta utilizada para misturar material com balas. Utilizada para misturar com a Pólvora.</p>
<p>F. Aid Box</p> <p>It can hold up to 3 F. Aid Sprays.</p>	<p>C. de Sprays</p> <p>Tem a capacidade para 3 Sprays Medicinais.</p>
<p>Ink Ribbon</p> <p>I could save my progress with this if I used it with a Typewriter.</p>	<p>Fita de tinta</p> <p>Posso salvar meu progresso com isto, se utilizar em uma máquina de escrever.</p>
<p>Warehouse/Backdoor Key</p> <p>A small key with a tag attached to it. It says “Backdoor” on the tag.</p>	<p>Chave do Armazém/dos Fundos</p> <p>Uma pequena chave com uma etiqueta. Diz “Porta dos Fundos”.</p>

<p>Gun Powder A</p> <p>One of the items used for making ammunition.</p> <p>It can be combined with the Reloading Tool or the Grenade Rounds.</p>	<p>Pólvora A</p> <p>Um dos itens utilizados para a criação de munição.</p> <p>Pode ser combinada com a F. de Recarga ou munição de lança-granadas.</p>
<p>Lighter Oil</p> <p>It's fuel for a lighter.</p>	<p>Óleo de Isqueiro</p> <p>Óleo para ser utilizado em isqueiros.</p>
<p>Empty Lighter</p> <p>It has no oil left and cannot be used by itself.</p>	<p>Isqueiro Vazio</p> <p>Não pode ser utilizado por não ter mais óleo.</p>
<p>Lighter</p> <p>An oil lighter.</p>	<p>Isqueiro</p> <p>Um isqueiro a óleo.</p>
<p>Green Herb</p> <p>A rare herb that can restore your vitality</p> <p>Several herbs can be mixed to enhance their effect.</p>	<p>Erva Verde</p> <p>Uma erva rara que recupera sua vitalidade.</p> <p>A mistura de ervas tem seus efeitos intensificados.</p>
<p>Red Herb</p> <p>A rare herb that can enhance the effect of green herb.</p> <p>Several herbs can be mixed to enhance their effect.</p>	<p>Erva Vermelha</p> <p>Uma erva rara que intensifica os efeitos de uma erva verde.</p> <p>Várias ervas podem ter seus efeitos intensificados.</p>
<p>Mixed Herb</p> <p>A mixture of 1 green herb and 1 red herb.</p>	<p>Mistura de Ervas</p> <p>Uma mistura de 1 erva verde e 1 erva vermelha.</p>

### 4.3.2 Comentários

Ao decorrer do jogo, o usuário pode pegar arquivos de texto espalhados pelo mapa. Após adquiridos, eles ficam disponíveis para leitura posteriormente. O objetivo aqui foi manter a mesma quantidade de linhas de texto nas línguas fonte e alvo, tendo em vista que um número diferente de linhas em cada um desses arquivos poderia comprometer a visualização das telas de texto. A tradução dos arquivos “*Game Instructions Manual A*” e “*Game Instructions Manual B*” mostra isso. O texto em sua língua-fonte possui quebra de frases em lugares aparentemente aleatórios, e esta quebra se repetiu na língua-alvo, vezes em locais semelhantes, vezes em locais distintos. Ainda tendo em vista a homogeneidade entre lançamentos da mesma série, as escolhas tradutórias quanto a alguns termos relacionados a nomes de armas e locais se basearem nos jogos *Resident Evil* (2002) e *Resident Evil 7: Biohazard* (2017) e na adaptação literária, *Resident Evil - A Cidade dos Mortos* (2014). Primeiramente, os termos “*handgun*”, “*shotgun*” e “*Samurai Edge*”, que aparecem nos arquivos “*David’s Memo*” e “*Fax from Kendo Gun Shop*”, cuja escolha tradutória poderia variar desde “pistola” a “arma de punho” para o primeiro, e de “espingarda” a “caçadeira” para o segundo. Utilizando a localização brasileira oficial de *Resident Evil 7: Biohazard* (2017), é possível ver que essas mesmas armas aparecem como “arma de mão” e “escopeta”. “*Samurai Edge*” é o nome dado a um tipo de arma de mão, que na localização de *Resident Evil* (2002) se manteve em inglês, por este motivo, essas foram as escolhas tradutórias. O próximo termo se refere à loja de armas Kendo, que poderia ou não ter mantido o seu nome em inglês (conforme “*Raccoon City*” ou “*S.T.A.R.S.*”), contudo, observando a escolha tradutória na adaptação literária de *Resident Evil 2* (1998), chamada *Resident Evil - A Cidade dos Mortos* (2014), cujo jogo se passa no mesmo local que *Nemesis*, vemos que foi escolhido o termo “Loja de Armas Kendo”. Por esta razão, foi mantido o mesmo nome nesta localização.

A escolha na localização de nomes de itens seguiu o mesmo critério da localização dos menus, já que todos eles apareceriam nas telas de *status* do personagem, após adquiridos. Itens cujos nomes foram mais afetados foram “*Reloading Tool*”, “*F. Aid Spray*” e “*F. Aid Box*”, com dois deles já tendo o nome abreviado na língua-fonte, o que comprova um limite de caracteres disponíveis em suas caixas de texto. As escolhas para a língua-alvo foram “F. de Recarga”, “Spray Medicinal” e “C. de Sprays”, abreviando as palavras “ferramenta” e “caixa”. Na descrição dos itens, apesar de, aparentemente, haver mais espaço para descrição, ao mencionar outros itens, como a “C. de Sprays”, mantiveram-se os nomes como estão ao selecionar cada item, para que haja uniformidade.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o término da transcrição e localização dos elementos da primeira parte desse jogo, ficou clara a importância do conhecimento prévio em relação ao jogo, em sua completude, e de outros lançamentos da série, como também, da narrativa abordada, em geral. Tendo experiências como usuário final, foi possível saber quais termos seriam recorrentes, e, sabendo da existência de adaptações da narrativa para outros tipos de mídia no mesmo mercado, foi possível, também, saber onde procurá-los. Fica evidente que, para que haja uma otimização na localização, o tradutor precisa ter acesso ao jogo por completo, o que raramente ocorre com tradutores *freelancers* em nosso mercado. Isto pode fazer com que não haja homogeneidade nas escolhas tradutórias em diferentes lançamentos da mesma série, o que causaria estranhamento ou confusão no usuário final que conhece outros títulos.

O acesso ao jogo pelo tradutor é necessário, também, para que haja uma localização adequada de menus ou mensagens na tela. Como vimos anteriormente, foi preciso cautela ao escolher termos para todos os menus e telas de *status* do jogador, para que o tamanho das palavras coubesse no espaço designado a cada opção. Não possuir essa cautela poderia resultar em problemas de exibição para o usuário final.

A imersão é um fator muito importante para esse tipo de mídia, então a preocupação em manter o usuário final sempre imerso deve ser constante. A domesticação é uma maneira interessante, sempre que possível, de fazer com que isso ocorra, assim como, também, a preocupação em fazer com que o usuário final da versão localizada tenha a mesma experiência que o usuário final da versão em língua-fonte.

## REFERÊNCIAS

BATISTA, Mônica de Lourdes et al. **UM ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS**. Disponível em: <<http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>>. Acesso em: 18 fev. 2018.

CAPCOM IR. (2018). **CAPCOM | Game Series Sales**. Disponível em: <http://www.capcom.co.jp/ir/english/finance/salesdata.html> [Acesso em 17 fev 2018].

CHANDLER, Heather Maxwell; DEMING, Stephanie O'Malley. **The Game Localization Handbook**. 2. ed. Canadá: Jones & Bartlett, 2012. 369 p.

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA. Disponível em: <<http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao>>. Acesso em: 05 abr. 2018.

COLETTI, Bruna Luizi; MOTTA, Lennon. **A Localização de Games no Brasil: Um ponto de vista prático**. Disponível em: <<http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/intraducoes/article/view/2514>>. Acesso em: 21 abr. 2018.

O'HAGAN, Minaki; MANGIRON, Carmen. **Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry**. Países Baixos: John Benjamins Publishing, 2013. 374p.

PERRON, Bernard (Org.). **Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play**. Carolina do Norte: McFarland & Company, 2009. 301 p.

PLAYSTATIONSTORE: Resident Evil® Revelations Samurai Edge de Jill. Disponível em: <[https://store.playstation.com/pt-br/product/UP0102-BLUS31051\\_00-ULKWPSMR00000001](https://store.playstation.com/pt-br/product/UP0102-BLUS31051_00-ULKWPSMR00000001)>. Acesso em: 09 abr. 2018.

PRUDÊNCIO, Achilles Colombo; VALOIS, Djali Avelino; LUCCA, José Eduardo De. **Introdução à internacionalização e à localização de softwares**. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/6482>>. Acesso em: 18 fev. 2018.

VENUTI, Lawrence. **The Translator's invisibility: a history of translation**. London & New York: Routledge, 1995.

## LIVROS

Perry, S. (2013). **Resident Evil - A Conspiração Umbrella**. São Paulo: Benvirá.

Perry, S. (2014) **Resident Evil - A Cidade dos Mortos**. São Paulo: Benvirá.

Perry, S. (2015). **Resident Evil - Nêmesis**. São Paulo: Benvirá.

## JOGOS

**Bloodborne** (2015). Japão: FROM SOFTWARE

**Resident Evil**. (1996). Japão: CAPCOM.

**Resident Evil**. (2002). Japão: CAPCOM.

**Resident Evil: Revelations**. (2012). Japão: CAPCOM.

**Resident Evil 2**. (1998). Japão: CAPCOM.

**Resident Evil 3: Nemesis**. (1999). Japão: CAPCOM.

**Resident Evil 7: Biohazard**. (2017). Japão: CAPCOM.

**Uncharted 4: A Thief's End**. (2016). Estados Unidos: NAUGHTY DOG.

## FILMES

**Resident Evil 2: Apocalypse**. (2004). [DVD] Estados Unidos: Alexander Witt.

## ANEXO

## TERMO DE COMPROMISSO DE ORIGINALIDADE

A presente declaração é termo integrante de todo trabalho de conclusão de curso (TCC) a ser submetido à avaliação da Coordenação do Curso de Tradução da UFPB como requisito necessário e obrigatório à obtenção do grau de bacharel em tradução.

**Eu, JOÃO PEDRO SOARES GOMES LACERDA, identidade nº3.185.390-PB, na qualidade de aluno(a) da Graduação do Curso de Tradução da Universidade Federal da Paraíba, declaro, para os devidos fins, que:**

- O Trabalho de Conclusão de Curso anexo, requisito necessário à obtenção do grau de bacharel em tradução pela Universidade Federal da Paraíba, encontra-se plenamente em conformidade com os critérios técnicos, acadêmicos e científicos de originalidade;
- O referido TCC foi elaborado com minhas próprias palavras, ideias, opiniões e juízos de valor, não consistindo, portanto **PLÁGIO**, por não reproduzir, como se meus fossem, pensamentos, ideias e palavras de outra pessoa;
- As citações diretas de trabalhos de outras pessoas, publicados ou não, apresentadas em meu TCC, estão sempre claramente identificadas entre aspas e com a completa referência bibliográfica de sua fonte, de acordo com as normas vigentes da ABNT;
- Todas as séries de pequenas citações de diversas fontes diferentes foram identificadas como tais, bem como as longas citações de uma única fonte foram incorporadas suas respectivas referências bibliográficas, pois fui devidamente informado(a) e orientado(a) a respeito do fato de que, caso contrário, as mesmas constituiriam plágio;
- Todos os resumos e/ou sumários de ideias e julgamentos de outras pessoas estão acompanhados da indicação de suas fontes em seu texto e as mesmas constam das referências bibliográficas do TCC, pois fui devidamente informado(a) e orientado(a) a respeito do fato de que a inobservância destas regras poderia acarretar alegação de fraude.

**O (a) Professor (a) responsável pela orientação de meu trabalho de conclusão de curso (TCC) apresentou-me a presente declaração, requerendo o meu compromisso de não praticar quaisquer atos que pudessem ser entendidos como plágio na elaboração de meu TCC, razão pela qual declaro ter lido e entendido todo o seu conteúdo e submeto o documento em anexo para apreciação da Coordenação do Curso de Tradução da UFPB como fruto de meu exclusivo trabalho.**

João Pessoa, 11/05/2018.

João Pedro Soares Gomes Lacerda

João Pedro Soares Gomes Lacerda