

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE LETRAS
CURSO DE BACHARELADO EM LETRAS

Joana Maraschim Uriartt

UM ELO COM A TRIFORCE:
Análise de localizações de *Zelda III*

Porto Alegre

2017

Joana Maraschim Uriartt

**UM ELO COM A TRIFORCE:
Análise de localizações de *Zelda III***

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Comissão de Graduação do curso de Bacharelado em Letras – Tradutor Japonês – do Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial e obrigatório para a obtenção do título de Bacharel(a) em Letras.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Denise Regina de Sales

Porto Alegre

2017

FICHA CATALOGRÁFICA

CIP - Catalogação na Publicação

Uriartt, Joana Maraschim

Um Elo Com a Triforce: Análise de localizações de
Zelda III / Joana Maraschim Uriartt. -- 2017.

60 f.

Orientadora: Denise Regina de Sales.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Letras, Curso de Letras: Tradutor Português e
Japonês, Porto Alegre, BR-RS, 2017.

1. Localização. 2. Video games. 3. Teoria de
tradução. 4. Hurtado Albir. 5. Técnicas de Tradução.
I. Sales, Denise Regina de, orient. II. Título.

Joana Maraschim Uriartt

**UM ELO COM A TRIFORCE:
Análise de localizações de *Zelda III***

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Comissão de Graduação do curso de Bacharelado em Letras – Tradutor Japonês – do Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel(a) em Letras.

Aprovado em: ____ de _____ de ____.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Denise Regina de Sales (Orientadora)

Prof.^a Dr.^a Magali Lopes Endruweit (UFRGS)

Prof. Dr. Andrei, dos Santos Cunha (UFRGS)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha mãe, Dirce Maraschim Uriartt, que sempre esteve comigo me apoiando em todos os momentos. Ao meu pai, João Alberto Schilling Uriartt, que me ensinou a ser curiosa e a gostar de ler. Também agradeço aos meus amigos *gamers*, que me ouviram gritar de frustração e me aturaram mesmo assim, além da amiga que sugeriu que eu trabalhasse com *Zelda*. Eles sabem quem são.

Agradeço à equipe do *Hyrule Legends*, que não só fez a localização aqui estudada, mas também permitiu que eu a utilizasse.

Agradeço aos professores que me inspiraram ao longo do curso e, em especial, à professora Denise Regina de Sales, que aceitou me orientar e me deu o caminho que eu precisava para a análise.

Agradeço, por fim, a Shigeru Miyamoto, que, um dia, foi passear num bosque e encontrou um lago, e quis fazer um jogo que permitisse que outras pessoas fizessem as mesmas descobertas e que certamente nem pensa que um jogo seu seria estudado por uma estudante de Letras da UFRGS.

On my business card, I am a corporate president.

In my mind, I am a game developer.

But in my heart, I am a gamer.

Satoru Iwata (1959-2015), desenvolvedor de jogos e
ex-presidente e CEO da Nintendo.

RESUMO

O objetivo do presente trabalho é analisar as localizações do jogo *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, sendo uma delas a oficial da empresa Nintendo e a outra feita por fãs brasileiros. Localização de jogos é o processo pelo qual um jogo passa para ser vendido em países diferentes daquele onde foi desenvolvido. Produzido originalmente no Japão, onde tem o nome ゼルダの伝説神々のトライフォース (*Zeruda no Densetsu Kamigami no Taraiføsu*), *Zelda III*, como o jogo também é conhecido, não foi localizado pela Nintendo em português brasileiro, de forma que a localização brasileira analisada aqui foi feita por um grupo de fãs, pensando tanto em fãs existentes como jogadores futuros, que poderiam não se interessar pelo jogo por não entender a língua inglesa. Utilizei a teoria de tradução de Amparo Hurtado Albir (2001), com foco no que ela chama de técnicas de tradução, fazendo uma comparação entre a localização norte-americana, a brasileira e o original em japonês. Por fim, foram feitas considerações sobre as diferenças entre as localizações e a importância da noção de adaptação para compreensão desse processo.

Palavras-chave: Localização. *Video games*. Teoria de tradução. Hurtado Albir. Técnicas de tradução.

ABSTRACT

The present work's objective is to analyze the localizations of the game known in the West as *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, one of which is the official localization made by the company Nintendo and the other one made by Brazilian fans. Game localization is the process by which a game goes through to be sold in countries other than the one in which it was developed. Originally produced in Japan, where it goes by the name ゼルダの伝説神々のトライフォース (*Zeruda in Densetsu Kamigami no Taraifôsu*), *Zelda III*, as the game is also known, was not localized in Brazilian Portuguese, so the Brazilian localization analyzed here was made by a group of fans, with both existing fans and future players in mind, who might not have been interested in the game for not understanding the English language. I used the translation theory of Amparo Hurtado Albir (2001), focusing on what she calls translation techniques, making comparisons between the North American and Brazilian localizations and the original in Japanese. Finally, considerations about the differences between the localizations and the importance of the notion of adaptation for the comprehension of this process were made.

Keywords: Localization. Video-games. Translation theories. Hurtado Albir. Translation techniques.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Capa norte-americana do jogo <i>The Legend of Zelda: A Link to the Past</i> (Nintendo, 1992)..	11
Figura 2: Capa norte-americana do jogo <i>Ōkami</i> (CAPCOM, PlayStation 2, 2006).....	17
Figura 3: Capa norte-americana do jogo <i>Ace Attorney: Dual Destinies</i> (CAPCOM, 2013).....	18
Figura 4: Tela de título de <i>Zelda I</i> (Nintendo, 1986).	27
Figura 5: Tela de jogo de <i>Zelda I</i> , demonstrando a câmera <i>top down</i> (Nintendo, 1986).	28
Figura 6: Exemplo da interface da tela de pausa de <i>Zelda I</i> (Nintendo, 1986).	29
Figura 7: Captura das telas de título das três versões de <i>The Legend of Zelda: A Link to the Past</i>	34
Figura 8: Captura de tela com a caixa de diálogo da Flute na versão norte-americana de (<i>The Legend of Zelda: A Link to the Past</i> , 1992).	36
Figura 9: Imagem da <i>Flute</i> no manual de instruções oficial da versão norte-americana de SNES (Nintendo, 1992).	37
Figura 10: Imagem do <i>Pendant</i> no manual de instruções da versão norte-americana de SNES (Nintendo, 1992).	38
Figura 11: Captura de tela da imagem de Link com um dos pingentes dentro do jogo (<i>The Legend of Zelda: A Link to the Past</i> , 1992).	39
Figura 12: Captura de tela da batalha contra Ganon na sua verdadeira forma (<i>The Legend of Zelda: A Link to the Past</i> , 1992).	40
Figura 13: Imagem da arte oficial de Ganon retirada do livro <i>The Legend of Zelda - Hyrule Historia</i> (GOMBOS, HIMEKAWA, 2013, p. 101), livro oficial com material extra da série <i>Zelda</i>	42
Figura 14: Captura de tela do menu de pausa de <i>A Lenda de Zelda: Um Elo com o Passado</i>	51
Figura 15: Captura de tela com um exemplo de placa na versão norte-americana.	53

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Classificação das técnicas de tradução.	23
Tabela 2: Diálogo da Flute/Ocarina.	36
Tabela 3: Diálogo de Sahasrahla.	37
Tabela 4: Diálogo de Ganon.....	41

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 JUSTIFICATIVA	12
2 TEORIA E METODOLOGIA	14
2.1 LOCALIZAÇÃO.....	14
2.2 MÉTODO, ESTRATÉGIA E TÉCNICAS DE TRADUÇÃO.....	20
2.3 ADAPTAÇÃO	24
3 A LENDA DE ZELDA	27
3.1 O ÍNICIO DA LENDA.....	27
3.2 A TRIFORCE DAS TRÊS DEUSAS.....	29
4 TRECHOS E ANÁLISES	32
4.1 O TÍTULO	33
4.2 TEXTOS E ANÁLISES	35
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46
WEBSITES CONSULTADOS	47
JOGOS CITADOS	48
ANEXO.....	49

1 INTRODUÇÃO

No final dos anos de 1990, eu jogava um dos meus primeiros *video games*. Era *Pokémon Yellow* (1999), no meu Game Boy Color. Apesar de o jogo seguir a história do desenho a que eu assistia religiosamente, lembro com clareza de apenas clicar em “YES” para qualquer pergunta que aparecia, pois era a única forma que eu sabia de progredir no jogo. Mesmo conhecendo a história geral, eu não entendia o que estava lendo ou o que estava respondendo com meus enfáticos “YES”. Aprendi um pouco de inglês à força, e me orgulhei muito de mim mesma por ter aprendido sozinha uma língua nova, mesmo que parcialmente, enquanto jogava um dos meus jogos preferidos.

Ano passado, voltei ao *Pokémon Yellow*, agora sabendo inglês, e descobri um texto que eu nunca havia lido. Piadas, informações, instruções de para onde ir e com quem falar. O jogo também se tornou infinitamente mais fácil. Claro, parte da facilidade veio da minha experiência de quinze anos com jogos, mas entender o que todas aquelas caixas de texto estavam dizendo ajudou muito.

Foi esse um dos momentos principais que me ajudou a decidir estudar a tradução de jogos, ou localização, como é chamada, pois envolve mais do que a tradução do texto. Essa escolha veio depois de uma mudança do meu modo de pensar sobre localização, pois, por muito tempo, fui parte de um grupo de *gamers* brasileiros orgulhosos de jogarem em inglês, de terem aprendido uma língua estrangeira à força e sozinhos, orgulhosos por terem sofrido por anos até finalmente entenderem o idioma. Esses são jogadores que, mesmo com a opção de jogar em português brasileiro, jogam em inglês. No entanto, quando voltei para aquele *Pokémon* e ri das piadas que eu nem sabia que existiam, pensei naquela jogadora que eu havia sido aos nove anos e que poderia ter aproveitado o jogo muito mais se soubesse a língua, da mesma forma que jogadores de outros lugares do mundo, que receberam versões na sua língua, aproveitaram. Mesmo que eu tenha aprendido inglês graças aos jogos, lembrei-me de amigos que ainda preferiam mudar para o espanhol quando um jogo não tinha a opção de português, pois pelo menos era uma língua próxima o suficiente para entender o que lhes era pedido.

Essa mudança de pensamento coincidiu com meus estudos no curso de Letras. Inicialmente, a *gamer* dentro de mim se recusava a pensar em traduzir jogos, pois foi sempre assim que os conheci. Também pensava que, se eu tinha aprendido inglês graças a eles, por que impedir que futuros jogadores aprendessem outra língua assim como eu aprendi? No entanto, a

tradutora que se formou dentro de mim não podia admitir que jogadores futuros dependessem da possibilidade de talvez terem acesso à opção da língua espanhola para entenderem o que liam nas telas dos jogos. Localizar, o nome do processo dado à tradução e distribuição de jogos em mercados estrangeiros aos que foram desenvolvidos, tornou-se um interesse meu. Quando compreendi que há uma pequena quantidade de opções de jogos localizados, e ainda menos trabalhos acadêmicos sobre o assunto, fui levada a me aprofundar no assunto.

Escolhi, então, trabalhar sobre a localização de um jogo muito querido por mim, conhecido no ocidente como *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (Figura 1), lançado no mercado norte americano em 1992 pela empresa Nintendo. No Japão foi lançado em 1991 com o nome *ゼルダの伝説神々のトライフォース* (*Zeruda no Densetsu Kamigami no Taraiifôsu*), cuja tradução seria “A Lenda de Zelda: A Triforce das Deusas”. Escolhi *Zelda III* (como o jogo também é chamado) por lembrar claramente de ficar em dúvida e sem saber para onde ir ao longo do jogo por não entender o que os personagens me diziam.



Figura 1: Capa norte-americana do jogo *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (Nintendo, 1992¹).

Pretendo analisar a localização oficial norte americana e a localização brasileira de fãs comparando com o texto original japonês. Como a localização é antes de tudo um processo e não uma teoria, utilizarei a teoria apresentada pela tradutora e pesquisadora Amparo Hurtado Albir (2001), com foco nas “técnicas de tradução”. Além disso, apresentarei o conceito de localização como vistos por Chandler e Demin (2012), Mangiron e O’Hagan (2013) e Pym

¹ Fonte: <https://wiki.dolphin-emu.org/index.php?title=File:Link_to_the_Past_Cover.jpg>. Acesso em: 3 jun. 2017.

(2014), que discutem a localização de *softwares* e a de *video games*². Meu intuito ao fazer a análise é ver quais alterações ocorreram e discuti-las. O caso da localização brasileira também tem o aspecto de ter sido feita por fãs do jogo, pensando em fãs que já o jogaram em inglês e gostariam de ver como o texto ficaria em português, mas também levando em conta jogadores novos e que gostariam de ter acesso ao jogo na sua língua nativa.

Considerando que “adaptação” é um conceito central para a localização, apresentarei brevemente os conceitos de domesticação e estrangeirização (VENUTI,1995; 1999), além da definição de adaptação dada por Hurtado Albir (2001) e Barbosa (2004).

1.1 JUSTIFICATIVA

Considero importante o estudo da localização de jogos dentro do campo de Estudos de Tradução pois é parte de um mercado em crescimento. Os jogos em si têm se tornado cada vez mais ricos em texto, apresentando diferentes gêneros textuais, como o texto narrativo, o diálogo, o texto instrucional, o relato, dentre outros. A característica interativa dos jogos também permite que o jogador interaja com o texto de forma diferente daquela ocorrida com outras mídias, pois exige que o jogador saiba identificar o que é uma instrução de jogo, o que lhe permitirá saber quais as ações adequadas ou necessárias que terá que utilizar, e o que é um texto narrativo.

Em termos econômicos, a indústria de *games* é a que mais cresce no meio de entretenimento, sendo considerada, em certos aspectos, maior que a de filmes. Em termos mundiais, os jogos eletrônicos lucraram US\$99,6 bilhões em 2016, de acordo com pesquisa do site *Newzoo*³, que oferece dados globais de jogos eletrônicos e projeta um crescimento de 7,8% para 2017, fechando em US\$108,9 bilhões. Dentro desse mercado mundial, mesmo com uma queda de vendas no ano de 2016, o brasileiro movimentou US\$1,6 bilhão no mesmo ano.

Ainda assim, nem todos os jogos que chegam ao Brasil incluem a opção do português brasileiro. A Nintendo, principalmente, não tem qualquer um de seus jogos localizados no Brasil. Além disso, muitos jogadores brasileiros se recusam a jogar na sua própria língua mesmo quando dada a opção, demonstrando que parte do público está descontente com as localizações atuais. Muitos reclamam dos termos utilizados ou argumentam que preferiam que alguns

²A forma “*videogames*” está dicionarizada, mas também é aceita a forma “vídeo games”; neste trabalho utilizarei também os sinônimos “*games*” e “jogos eletrônicos”.

³ Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>> Acesso em 2 jun. 2017.

fossem mantidos em inglês, pois é um público acostumado a consumir jogos nessa língua. No entanto, devem ser considerados os novos jogadores, que não possuem os mesmos “vícios de linguagem” e que podem se sentir intimidados a tentarem jogos novos que estão numa língua que não entendem.

Em particular, o jogo escolhido é parte de uma série que consta com, atualmente, vinte e um jogos, além das versões relançadas para outras plataformas de jogo ou remasterizadas. A série *Zelda* também é rica em termos criados especialmente para ela, com uma mitologia e um mundo fantástico próprios. Seu último jogo, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* para o novo console da Nintendo, o Nintendo Switch, vendeu mais de 2,5 milhões de cópias antes de completar um mês de lançamento⁴. No entanto, nenhum dos jogos da série recebeu uma localização para o Brasil, de forma que os fãs tomaram a iniciativa de distribuírem de forma não oficial suas próprias traduções. É importante, portanto, estudar a localização brasileira, que considera fãs existentes e futuros, de um jogo em que os *gamers* brasileiros estão acostumados a usar o inglês para termos-chave, como “*Triforce*” ou “*Master Sword*”, mas que poderiam conhecer a “Triforça” e a “Espada Mestra”.

Dessa forma, o estudo de localização aliado a estudos de tradução se mostra importante em um mercado em ascendência e que ainda não está devidamente representado no Brasil. Se muitos jogadores brasileiros ainda relutam em jogar na sua língua nativa, é mostra de que as localizações oficiais existentes não estão de acordo com suas expectativas.

⁴ Fonte: Business Insider. Disponível em: <<http://www.businessinsider.com/nintendo-zelda-breath-of-the-wild-sales-2017-4>>. Acesso em 2 jun. 2017.

2 TEORIA E METODOLOGIA

Neste trabalho, utilizarei as concepções de localização como demonstradas por Chandler e Demin (2012), Mangiron e O’Hagan (2013) e Pym (2014), diferenciando a localização de *softwares* e a de *games*. Além disso, também vou utilizar a teoria de Hurtado Albir (2001), apresentando suas concepções de método, estratégia e técnicas tradutórias, as quais utilizarei para analisar as traduções dos textos das localizações apresentadas. Também vou discutir o termo adaptação, particularmente importante para a localização, aparecendo nas classificações e teorias de todos os teóricos comentados.

2.1 LOCALIZAÇÃO

Uma definição simples do que se chama hoje localização é dada por Pym (2014) “localização normalmente se refere à tradução e adaptação de *software*, manuais de instrução e websites” (p. 117, tradução minha). O autor também comenta que a localização é, antes de tudo, um nome para um processo, e não uma teoria. O processo completo envolve especialistas de *marketing*, de programação e de aspectos legais, envolvendo muito mais pessoas do que apenas o tradutor, que lida com o texto que vai ser localizado. Para fins deste trabalho, irei focar nos aspectos textuais e linguísticos da localização.

O termo surgiu nos anos 1980, criado por desenvolvedores de *software* que notaram a necessidade de considerar elementos linguísticos e culturais de outros países. A ideia ainda era nova na época, pois a indústria estava voltada para o mercado norte-americano. No entanto, assim que compreenderam a necessidade da tradução, notaram que questões além dos problemas de linguagem teriam que ser consideradas, como formatos de data, moedas, formato de números de telefone, códigos postais, entre outros. Dessa forma, a parte pertinente ao código dos programas teria que ser alterada. Apesar de a ideia ter sido nova, e um pouco chocante, para os desenvolvedores de produtos de tecnologia na época de seu surgimento, O’Hagan e Mangiron afirmam que:

O estado da indústria de TI e sua conscientização sobre as necessidades do mercado global foram transformadas hoje, com a localização se tornando uma parte integral das estratégias de globalização, sendo muitas vezes abordada como parte do desenvolvimento do produto original. (O’HAGAN, MANGIRON, 2013, p. 88, tradução minha)

A origem da palavra se encontra no termo “*locale*”, utilizado para designar um “conjunto de parâmetros linguísticos e culturais que definem o contexto do uso final” (PYM, 2014, p. 119, tradução minha). O conceito engloba as definições de língua e/ou cultura-alvo e

leva em consideração diferenças regionais, como as que existem entre o português de Portugal e do Brasil, ou o espanhol europeu e o castelhano. Mesmo que a língua desses locais seja semelhante e compreensível para qualquer uma das populações, diferenças técnicas de moeda, códigos postais, ou mesmo questões de legislação, têm que ser consideradas no programa.

Para que não fosse necessário alterar estes detalhes em cada tradução futura, um novo conceito começou a ser utilizado: o de internacionalização. Pym classifica esse conceito utilizando a definição da *Localization Industry Standards Association* (LISA): “internacionalização é o processo de generalizar um produto para que ele possa suportar múltiplas línguas e convenções culturais sem que haja a necessidade de reelaboração” (PYM, 2014, p. 119, tradução minha). A internacionalização ocorre no momento em que o código está sendo escrito, a fim de permitir que alterações e modificações sejam feitas para que o programa esteja de acordo com as necessidades do novo local. Esse também é o processo que leva em consideração diferentes formas de escrita, deixando o programa preparado para receber textos no alfabeto latino, nos caracteres cirílicos do russo, nos caracteres chineses ou *kanji* japoneses.

Localização, é, portanto, o processo que considera as diferenças linguísticas e culturais entre uma região (“*locale*”), e outra, com o intuito principal de vender um produto. Dessa forma, outro conceito principal é o de adaptação, com profissionais, como Pym (2014) ou Chandler e Deming (2012), afirmando que o ideal é que o produto seja localizado para que pareça que foi produzido na região em que está sendo vendido. Apresentarei diferentes conceitos de adaptação que coincidem com o que a localização defende, mas antes vou falar da localização em jogos eletrônicos.

2.1.1 Localização de *games*

Em jogos eletrônicos, a localização segue o mesmo preceito da localização de *softwares* que a precedeu: adaptar um produto para um mercado diferente daquele onde foi produzido. A definição dada por O’Hagan e Mangiron é:

Em contextos comerciais, localização de jogos refere-se a todos os muitos e variados processos envolvidos na transformação de *software* de jogo desenvolvido em um país em uma forma adequada para a venda em territórios-alvo, de acordo com um novo conjunto de ambientes de usuários com implicações linguísticas, culturais e técnicas específicas. (O’HAGAN, MANGIRON, 2013, p. 19, tradução minha)

Nessa definição, encontramos o mesmo foco na venda de um produto. No entanto, as autoras assinalam diferenças entre a localização de *softwares* e a de *games*, principalmente no aspecto da internacionalização e quanto aos aspectos culturais, que podem ser mais importantes

do que os aspectos técnicos que aparecem na localização de *software*. Em outro texto, as autoras também comentam que outra grande diferença entre os dois tipos de localização está no mercado desenvolvedor, com a de *softwares* tendo como origem principal os Estados Unidos e, a de *games*, o Japão (O'HAGAN; MANGIRON, 2006).

Chandler e Deming (2012) afirmam que a internacionalização ocorre no momento em que o código está sendo escrito, e deve considerar, principalmente, o desenvolvimento de uma interface de usuário que possa acomodar traduções para qualquer língua no futuro. A internacionalização é considerada “bem-feita”, se não forem necessárias alterações futuras de código, permitindo que as equipes de localização foquem somente nas questões de texto.

No entanto, alguns críticos veem a localização como um processo que pode acabar apagando questões culturais próprias do local de desenvolvimento de um jogo. Essa preocupação existe no meio da localização de *softwares*, mas, quando se trata de jogos eletrônicos, a situação é diferente. O'Hagan e Mangiron assinalam que “jogos não são somente artefatos tecnológicos, mas também produtos culturais” (2013, p. 19, tradução minha), e adicionam também que eles são “produtos culturais comumente imbuídos de características culturais específicas” (2013, p. 91, tradução minha), e apagar essas características culturais pode prejudicar a venda, principalmente de jogos cujo interesse do público advenha dessas diferenças.

Um exemplo de um jogo marcado por uma cultura estrangeira é *Ōkami* (2006), para PlayStation 2, desenvolvido pelo Clover Studios e publicado pela CAPCOM, uma das grandes companhias japonesas. *Ōkami* lida com mitologia japonesa e contém muitas referências a criaturas do folclore japonês em que se joga com uma reencarnação da deusa japonesa Amaterasu em forma de lobo. O jogo fez sucesso no mercado norte-americano; mesmo com as suas referências distantes do público dos Estados Unidos, inclusive sendo relançado para o Nintendo Wii em 2008 e lançado, em versão remasterizada em HD, para o PlayStation 3 em 2012. O próprio título é uma brincadeira com 大神 (ōkami, grande deus/a) e 狼 (ōkami, lobo).



Figura 2: Capa norte-americana do jogo *Ōkami* (CAPCOM, PlayStation 2, 2006⁵).

Uma localização completa de *Ōkami* teria que alterar todas as questões culturais, adaptando completamente questões de texto e de imagem, criando um jogo inteiramente novo. Mesmo que a localização de jogos também se preocupe em vender o mesmo jogo para todas as regiões, questões culturais têm que ser levadas em conta, e decisões quanto ao que será adaptado e o que será mantido terão que ser feitas. Os localizadores de *Ōkami* decidiram traduzir o texto, mas não localizar a cultura, de forma que os jogadores puderam entrar em contato com uma cultura estrangeira.

No entanto, *Ōkami* é um caso extremo, pois a cultura e folclore japonês são os elementos principais do jogo, profundamente interligados com o jogo em si. Uma série distribuída pela CAPCOM é *Ace Attorney* (2001), do tipo *visual novel*, em que o principal é a história, carregada essencialmente pelo texto. No original japonês, a história ocorria em uma cidade não nomeada, mas com indicações que podiam levar os jogadores a imaginarem que era uma cidade semelhante a Tóquio. A localização norte-americana preferiu uma localização completa, escolhendo situar a história em Los Angeles. No entanto, os desenvolvedores japoneses continuaram criando jogos para a série, colocando cada vez mais elementos de sua cultura, como uma vila de sacerdotisas xintoístas próxima da cidade principal e um personagem que fala com linguagem de samurai. O quinto jogo da série, *Ace Attorney: Dual Destinies* (2013) apresenta um personagem descrito como se ele fosse parecido com um “*tanuki*”, um animal

⁵ Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/%C5%8Ckami#/media/File:%C5%8Ckami_-_North-american_cover_for_PlayStation_2.jpg>. Acesso em 12 mai. 2017.

japonês com seu folclore próprio, comumente traduzido como “guaxinim” (ou “*raccoon-dog*” em inglês), apesar de não ser um guaxinim. Parte do público não aceitou o uso de *tanuki*, exigindo uma localização “completa”.

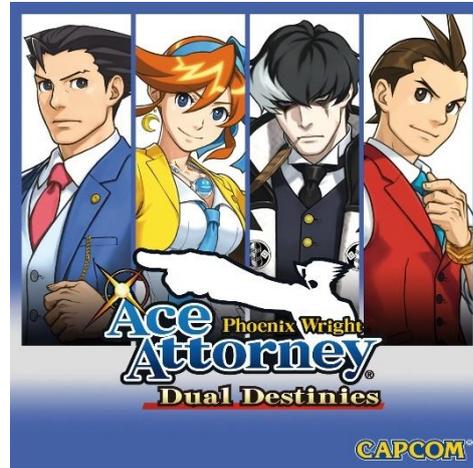


Figura 3: Capa norte-americana do jogo *Ace Attorney: Dual Destinies* (CAPCOM, 2013⁶).

Um outro aspecto a ser levado em consideração é o da interatividade dos jogos: “a localização de jogos apresenta dimensões adicionais, decorrentes da natureza interativa dos jogos” (O’HAGAN; MANGIRON, 2013, p. 19, tradução minha). *Softwares* também possuem interação com o usuário; mas jogos, além disso, contêm narrativas e diálogos de personagens com quem o jogador interage diretamente, muitas vezes tomando o lugar de um personagem principal que serve como seu avatar. Dessa forma, a interação do *gamer* com o texto do jogo ocorre em mais níveis do que aquele existente entre um usuário e um *software* – no caso dos *games*, o texto serve para ajudar na imersão no mundo do jogo.

Outro desafio da localização de *games*, comparada com a de *software*, é a grande variedade de material a ser localizado. Bernal-Merino, (2007) lista os seguintes tipos de materiais que podem estar envolvidos na localização:

- a) **Manual de instruções:** pode conter textos criativos contando a história do jogo, textos didáticos que ensinam como jogar através de instruções, textos técnicos com informações do *hardware*, especificações do *software* do jogo, textos de cunho legal, entre outros.

⁶ Fonte: <http://aceattorney.wikia.com/wiki/Phoenix_Wright:_Ace_Attorney:_Dual_Destinies>. Acesso em: 13 jun. 2017.

- b) **Embalagem:** também mistura gêneros textuais, dos quais o principal costuma ser o promocional, em um espaço limitado, com muitas imagens.
- c) **Arquivo “read me” (ou “leia-me”):** comum em jogos de computador, é um arquivo pequeno, em formato .txt, cujo texto, de característica puramente técnica, tem a principal função de informar o usuário de ajustes que possam ser necessários para rodar o jogo.
- d) **Website oficial:** combina, principalmente, textos jornalísticos com material promocional, mas também pode conter detalhes técnicos.
- e) **Diálogo para dublagem:** assim como a dublagem de outras mídias, como programas de televisão ou filmes, aqui a maior preocupação está na oralização do texto. O diálogo pode conter sotaques, marcas de fala, ou outras questões ligadas a cada personagem.
- f) **Diálogo para legendas:** texto de característica oral, mas representado na escrita. Caso necessário, o tradutor vai ter que recorrer a diferentes soluções para marcar características de fala, como sotaques, que podem se perder no momento da escrita.
- g) **Interface de Usuário (IU ou UI, em inglês):** textos em menus ou janelas, em geral com espaço limitado. Neste ponto há uma semelhança com a localização de *software*, pois muitos jogos podem conter menus complexos que controlam diferentes áreas do jogo, inclusive questões técnicas, como volume, sensibilidade do *mouse*, questões de gráfico, etc.
- h) **Arte gráfica com palavras:** ocorrência de texto junto com imagem. Caso a imagem e o texto estejam comprimidos em um único arquivo e não possam ser separados, toda a arte pode ter que ser refeita na localização ou, por diferentes motivos, a tradução pode ser deixada de lado, fazendo com que aspectos do jogo não sejam traduzidos.

Como foi citado acima, a localização pode ter semelhanças com a dublagem ou legendagem de filmes ou programas de televisão. Muitos jogos modernos contêm diálogos completamente vocalizados acompanhados de legendas, mesmo na língua de origem. A localização pode escolher dublar novamente estes diálogos para a língua-alvo ou fazer o que

Chandler (2012) chama de “localização incompleta”, quando somente alguns aspectos são localizados – no caso, só as legendas.

O principal objetivo da localização é: fazer com que o jogo seja o mesmo em todas as regiões e, para isso, alterações de texto ou aspectos culturais podem ser necessárias. A questão do que é o “mesmo” depende, em geral, da visão da empresa desenvolvedora e distribuidora e está atrelada a questões de *marketing*, cabendo ao tradutor seguir as decisões feitas para esse fim. Existem discussões se esse processo não seria perigoso, apagando diferenças culturais por questões de mercado, mas muitas vezes essas alterações seguem leis e regras fora do controle do grupo responsável pela localização.

2.2 MÉTODO, ESTRATÉGIA E TÉCNICAS DE TRADUÇÃO

A fim de analisar as traduções dos trechos escolhidos, utilizei a teoria de Hurtado Albir sobre as técnicas de tradução (2001). A autora propõe conceitos baseados, principalmente, nos procedimentos de tradução de Vinay e Darbelnet, além de outros autores da área de teoria de tradução. Escolhi a teoria de Hurtado Albir⁷ por ser recente e por levar em consideração uma variedade de estudos anteriores, pensando também em diferentes situações de tradução, desde o texto técnico até o literário.

Em sua teoria, Hurtado Albir (2001) diferencia método, estratégia e técnica de tradução como partes diferentes do processo e do resultado da tradução. Cada um desses elementos ocorre em momentos diferentes, com funções distintas. Ela pretende esclarecer os termos existentes na área de estudos de tradução, uma vez que diferentes teóricos utilizam termos diferentes para o que ela vê como a mesma coisa.

2.2.1 Métodos de tradução

Controlando todo o processo, está o **método tradutório**, que Hurtado Albir define como “a maneira como o tradutor lida com o conjunto do texto original e desenvolve o processo de tradução segundo determinados princípios” (HURTADO ALBIR, 2001, p. 241, tradução minha). O método, então, é uma escolha do tradutor quanto ao texto em geral.

⁷ Utilizo aqui os termos em português, conforme a tradução de Marina Waquil em sua tese *Traduzindo “Traducción y Traductología”: problemas terminológicos de tradução*. Agradeço a pesquisadora pela liberação do arquivo da tese recém defendida no PPG do Instituto de Letras.

A autora assinala que o método não é visível no texto final, pois não trata do momento da tradução, mas sim de algo decidido antes mesmo da tradução se iniciar. Ele também pode ser influenciado por pessoas que não são o tradutor, como o editor ou, no caso da localização, a equipe de *marketing* ou a distribuidora do jogo. A escolha pode ser consciente ou inconsciente, mas será o que está na mente do tradutor para guiar suas estratégias e sua escolha dentre as diferentes técnicas tradutórias.

Ela diferencia quatro tipos de método, que devem ser escolhidos com base no objetivo da tradução e nos tipos de texto. Os métodos são:

- a) Método interpretativo-comunicativo (ou tradução comunicativa): neste método, o tradutor foca na compreensão do texto original, com o intuito de manter o mesmo efeito do texto original no destinatário da tradução. A função e o gênero textual do original são mantidos na tradução.
- b) Método literal: o tradutor foca na conversão dos elementos linguísticos do original, traduzindo palavra por palavra, sintagma por sintagma, ou frase por frase. O objetivo é que a tradução reproduza o sistema linguístico ou a forma do original.
- c) Método livre: foca em uma tradução de mesmo sentido que o texto original, mas visa manter funções similares e a mesma informação. Destinatário e uso podem ser diferentes na tradução quando comparados ao original.
- d) Método filológico (ou tradução erudita, tradução crítica, tradução anotada): caracterizado pela adição de notas, comentários, observações à tradução. O original se torna um objeto de estudo, dirigido a um público erudito ou de estudantes. As edições, inclusive, podem ser bilíngues.

Identifico que, na localização, os métodos mais comuns seriam o primeiro e o terceiro, pois são os que se preocupam com a função do texto. O primeiro, em particular, ao se preocupar com o efeito, se assemelha às preocupações da localização de garantir que o jogo localizado reproduza o mesmo efeito que o jogo original teve em seu mercado de origem. O terceiro também é importante para a localização, sendo que o uso de um ou outro vai depender do tipo de jogo, sendo sua escolha feita em geral pela distribuidora do jogo. O método literal, com sua preocupação formal, raramente vai ser encontrado na localização como um todo, e o mesmo pode ser dito do método filológico.

2.2.2 Estratégias de tradução

Hurtado Albir tira sua noção de **estratégia de tradução** da área da psicologia cognitiva, definindo-a como o conjunto de “procedimentos (verbais e não verbais, conscientes e inconscientes) de resolução de problemas” (HURTADO ALBIR, 2001, p. 272, tradução minha). A autora considera que as estratégias permitem sanar deficiências do tradutor para que ele possa fazer um uso mais efetivo de suas habilidades. As estratégias são guiadas pelo método escolhido e estão presentes em todas as fases do processo da tradução, e sua função, é principalmente, resolver problemas.

A estratégia ocorre na mente do tradutor e no processo da tradução e não pode ser verificada de forma visível no texto final; ela é individual, de forma que uma análise da estratégia pode ser somente imaginada, a não ser que o tradutor a comente em textos secundários, como entrevistas ou prefácios. Alguns dos exemplos de estratégia citados por Hurtado Albir são:

- a) **Estratégias para compreensão do texto original:** distinguir os tipos de discursos, avaliar a progressão e o encadeamento da informação, diferenciar ideias principais e secundárias, estabelecer relações conceituais, colocar-se na situação histórica no momento da escrita do original, etc.
- b) **Estratégias para aquisição de informação:** relacionadas com a documentação, envolvendo buscar informações em dicionários ou enciclopédias, utilizar textos paralelos, realizar inferências, etc. (HURTADO ALBIR, 2001, p. 277)

2.2.3 Técnicas de tradução

Por fim, as **técnicas de tradução** são aquelas que estão visíveis no texto, podendo ser analisadas na comparação da tradução com o original. Albir classifica técnicas como o “procedimento verbal concreto, visível no resultado da tradução, para conseguir equivalências tradutórias” (ALBIR, 2001, p. 257, tradução minha). Diferente do método, que afeta o texto por inteiro, a técnica afeta unidades menores. Sua diferença quanto às estratégias, que podem ser não verbais e estão presentes em todas as fases da tradução, é que as técnicas se manifestam na fase final da tomada de decisões. As técnicas podem ser vistas, então, como o momento em que o tradutor efetivamente traduz, fazendo sua escolha final.

O interesse de Albir pelas diferentes formas da técnica é proporcionar uma metalinguagem e uma classificação para identificar e caracterizar o resultado da tradução considerando o texto original. Elas servem, então, de instrumentos de análise que permitem a descrição e comparação de traduções, sendo por isso o foco do meu estudo na análise das localizações de *Zelda III*.

Organizei as classificações da autora na Tabela 1, colocando aquelas que se opõem a outras (como amplificação e elisão) uma do lado da outra.

Tabela 1: Classificação das técnicas de tradução.

Adaptação: um elemento cultural de uma cultura é substituído por um elemento da cultura receptora.	
Ampliação linguística: elementos linguísticos são adicionados. Recurso utilizado especialmente em interpretação consecutiva (feita depois da fala do orador) e dublagem.	Compressão linguística: elementos linguísticos são sintetizados. Recurso utilizado especialmente pela interpretação simultânea (feita no momento da fala do orador) e legendagem.
Amplificação: são introduzidas especificações que não aparecem no texto original: informações, paráfrases explicativas, notas de tradutor, etc. Notas de rodapé também entram nessa categoria.	Elisão: elementos de informação presentes no original não são formulados na tradução.
Decalque: se traduz literalmente uma palavra ou sintagma estrangeiro; pode ser léxico e estrutural.	
Compensação: se introduz em outro lugar do texto traduzido um elemento de informação ou efeito estilístico que não foi possível colocar no mesmo lugar em que aparece no texto original.	
Criação discursiva: é estabelecida uma equivalência efêmera, totalmente imprevisível fora de contexto. Ocorre quando o tradutor recria o texto, usando o original como uma base.	
Descrição: se substitui um termo ou expressão pela descrição de sua forma e/ou função.	
Equivalente consagrado: é utilizado um termo reconhecido (pelo dicionário ou pelo uso linguístico) como equivalente na língua alvo.	
Generalização: se utiliza um termo mais geral ou neutro	Particularização: é utilizado um termo mais preciso ou concreto.
Modulação: é feita uma mudança de ponto de vista, de enfoque ou de categoria de pensamento em relação com a formulação do texto original; pode ser léxica e estrutural.	
Empréstimo: uma palavra ou expressão de outra língua é empregada como tal. Pode ser <u>puro</u> (sem nenhuma alteração) ou <u>naturalizado</u> (transliteração da língua estrangeira).	
Substituição: elementos linguísticos são alterados por elementos paralinguísticos (entonação, gestos), ou vice-versa.	
Tradução literal: se traduz um sintagma ou expressão palavra por palavra.	
Transposição: a categoria gramatical é alterada.	
Variação: se alteram elementos linguísticos ou paralinguísticos (entonação, gestos, dialetos) que afetam aspectos da variação linguística.	

Fonte: HURTADO ALBIR (2001), adaptação.

2.3 ADAPTAÇÃO

Na classificação de Hurtado Albir, a adaptação é uma técnica de tradução que consiste em substituir um elemento da cultura original por um elemento da cultura de chegada. O exemplo citado é usar *fútbol* em espanhol para traduzir *baseball*, alterando o esporte, mas mantendo a relação dele com o público. Essa definição será útil para a análise das unidades menores que farei a partir da comparação de trechos dos textos dos jogos.

Entretanto, ela não é suficiente para a análise geral do jogo, pois este, como afirmei anteriormente, é um produto complexo, com narrativas que são avançadas, muitas vezes, por meio de diálogos, utilizando o auxílio de imagens que aparecem na tela, estáticas ou em movimento. Dentro de jogos modernos, inclusive, a história pode aparecer através de um pequeno filme (chamado comumente de *cutscene*) que em geral auxilia a narrativa em momentos dramáticos. Considerando a existência desses “filmes”, mais o auxílio do texto e das imagens, jogos utilizam técnicas da indústria de cinema e da literatura de forma a criarem um meio novo; assim a cultura do lugar onde eles são desenvolvidos pode aparecer como imagem ou texto. Por isso, sinto que é necessário utilizar definições de adaptação formuladas por outros autores, conforme descrevo a seguir, pois o conceito de adaptação é um aspecto importante do processo de localização de *games*.

Um conceito de adaptação comum para o público é o de adaptar um livro para filme. Por exemplo, encontramos no dicionário eletrônico Houaiss a seguinte definição (2009): “1.5 lit. transposição de uma obra literária para outro gênero; 1.6 m. com. conversão de uma obra escrita em outra forma de apresentação”.

No entanto, em localização a questão central é a “cultura”. Isso pode ser visto em classificações que considero condizentes com a forma como vejo a adaptação em localização, como a de Barbosa (1990):

A adaptação é o limite extremo da tradução: aplica-se em casos onde a situação toda a que se refere a TLO [texto na língua original] não existe na realidade extralingüística dos falantes da LT. Esta situação pode ser recriada por uma outra equivalente na realidade extralingüística da LT [língua da tradução]. (BARBOSA, 1990, p. 100)

Pym (2014) apresenta a teoria de procedimentos de tradução de Vinay e Darbelnet (1958, apud PYM, 2014, p. 13) e define adaptação da seguinte forma: “**adaptação** se referiria a coisas diferentes com funções culturais vagamente equivalentes” (minha tradução). A definição de Vinay e Darbelnet apresentada por Pym combina com a utilizada por Albir, no quesito de que o que deve ser considerado são as culturas do texto original e da tradução. A de

Barbosa comenta o fato de que a adaptação é considerada um “limite extremo”, em que o texto original é modificado na tradução, alterando questões de cultura. Todas essas definições coincidem com o que a localização diz quanto a alterar questões próprias de um *locale* para as de outro. A adaptação pode ocorrer em questões técnicas, como as que ocorrem comumente em localização de *software*, mas também podem envolver questões culturais mais complexas.

Vale dizer que essas definições têm semelhanças com o conceito de **domesticação** de Venuti (1995; 1999). O autor é contra a domesticação que ele vê como uma tendência comum na tradução norte-americana, e classifica esse conceito como o apagamento da cultura original a fim de pôr a cultura receptora em evidência. De certa forma, o mesmo ocorre com os *video games*. Os motivos pelos quais isso ocorre são os mesmos – aumentar a identificação do público receptor com o material traduzido. No entanto, é preciso lembrar que jogos eletrônicos ainda são vistos, primariamente, como produtos que precisam ser vendidos.

A identificação de um jogador com o personagem com o qual ele joga é importante para a projeção em seu avatar, e a língua é um elemento que permite isso. A simples questão de compreender o texto também é importante. Além disso, apesar do mercado brasileiro ser de considerável tamanho, ainda não existe uma valorização do português brasileiro entre os *gamers*. Talvez isso ocorra por que não tem sido feita uma adaptação apropriada para a nossa cultura, de forma que os jogadores não se sentem representados pelo texto que encontram.

Complicando o termo “adaptação”, Mangiron e O’Hagan (2013) falam sobre o conceito no contexto da localização, atentando que o “termo ‘adaptação’ normalmente implica a introdução de mudanças consideráveis na tradução” (MANGIRON; O’HAGAN, 2013, p. 107). No entanto, as autoras acreditam que, em localização de jogos, a adaptação pode ir a tal ponto que preferem o termo “reescrita”, de Lefevere (1992) ou ainda “transcrição”, conceito criado por Haroldo de Campos (2010). As autoras utilizam a teoria de Lefevere, que defende que a tradução está rodeada de questões de poder e de influências culturais, pois compreendem a localização como um processo também cerceado por questões ideológicas externas, vindas do público ou da própria indústria. Quanto à transcrição, elas explicam o conceito da seguinte forma: “A transcrição foi usada como um meio de defender uma renovação do conceito de ‘tradução’ como um ato de apropriação, recriação e até mesmo transfusão de sangue” (MANGIRON; O’HAGAN, 2013, p. 197, tradução minha).

A teoria da transcrição está relacionada à de reescrita, na visão de Mangiron e O’Hagan, pois ambas lidam com a liberdade do tradutor de fazer escolhas que permitem que a

tradução se distancie do original, criando, dessa forma, um texto (ou jogo) novo. Assim, mesmo que neste trabalho eu ainda utilize o termo “adaptação”, baseado na concepção de Albir, reescrita e transcrição são termos que profissionais da indústria já estão começando a utilizar para melhor descrever o que ocorre quando um jogo é localizado para um novo país.

Portanto, utilizarei o termo “adaptação” segundo a classificação de Albir, na análise das unidades menores, mas levarei em conta outras classificações quando forem mais relevantes para as minhas reflexões. Da forma como vejo, o mais importante é a questão cultural, que em geral está ligada a questões de mercado, e deve ser considerada quando o localizador, ou a empresa que pediu a localização, traduzir os textos que aparecem no jogo.

3 A LENDA DE ZELDA

Antes de iniciar minhas análises do texto presente nas localizações do jogo, vou apresentar o jogo com o qual trabalharei e explicar quais são as suas características que me levaram a escolhê-lo.

3.1 O ÍNICIO DA LENDA

Em 1986, o público japonês conheceu *The Legend of Zelda* (*Zeruda no Densetsu*, ゼルダの伝説⁸), para o Family Computer (Famicon), um novo jogo da empresa Nintendo, que havia aparecido no mercado com *Donkey Kong* em 1981 e *Super Mario Bros.* em 1985. *Zelda* foi mais uma das criações de Shigeru Miyamoto, o mesmo criador dos sucessos anteriores, e apresentou, para um mercado acostumado com jogos de ação, uma aventura com um amplo mundo aberto, no qual o jogador podia se sentir como um cavaleiro de histórias fantásticas, empunhando uma espada, derrotando dragões e monstros para salvar uma princesa. Um ano mais tarde, o jogo chegaria para o Nintendo Entertainment System (NES) no mercado americano. O jogo é conhecido entre os jogadores como *Zelda I* (Figura 4).



Figura 4: Tela de título de *Zelda I* (Nintendo, 1986⁹).

⁸ Em ambas as línguas o jogo se chama “A Lenda de Zelda”.

⁹ Fonte: <<https://zelda.com.br/artigos/analisesprevias/analise-the-legend-of-zelda-nes>>. Acesso em: 5 jun. 2017.

Com uma câmera *top down* (em que o jogador vê o espaço do jogo e os personagens como se a câmera estivesse acima do mundo), os espaços eram claros e dispostos de forma que o jogador podia facilmente explorar Hyrule, o reino criado para a série (Figura 5).



Figura 5: Tela de jogo de *Zelda I*, demonstrando a câmera *top down* (Nintendo, 1986¹⁰).

Esse primeiro jogo foi seguido um ano mais tarde por *Zelda II: The Adventure of Link* (*The Legend of Zelda 2 Rinku no Bōken*, THE LEGEND OF ZELDA 2 リンクの冒険¹¹), cuja história ocorria alguns anos depois do primeiro. Em *Zelda II* foram introduzidos personagens não controláveis (NPCs, do inglês *non playable characters*), que o jogador não controla, e que fazem um papel de suporte tanto para a história (auxílio narrativo) quanto para o jogador (dicas de jogo), participando do enredo principal ou não, com quem o jogador podia interagir e aprender mais sobre o mundo, além de receber dicas e informações que eram mais raras e difíceis de encontrar do que no jogo anterior.

Nestes dois jogos, a quantidade de texto era limitada por questões de *hardware*: o cartucho de jogo simplesmente não tinha como guardar as imagens e uma grande quantidade de texto. A história e as informações sobre itens que o jogador poderia encontrar estavam contidas, principalmente, no manual de instrução, que vinha acompanhando o cartucho dentro da caixa. O texto presente no jogo continha frases simples e que davam algumas dicas de como o jogador deveria proceder, além de menus e textos de interface (Figura 6).

¹⁰ Fonte: <<https://zelda.com.br/artigos/analisesprevias/analise-the-legend-of-zelda-nes>>. Acesso em: 5 jun. 2017.

¹¹ O título de ambos os jogos pode ser traduzido da mesma forma: “A Lenda de Zelda: A Aventura de Link”.



Figura 6: Exemplo da interface da tela de pausa de *Zelda I* (Nintendo, 1986¹²).

As limitações de *hardware* diminuíram quando foi lançado o próximo console da Nintendo, o *Super FAMICOM*, em 1990 no Japão e em 1991 nos Estados Unidos, como *Super Nintendo Entertainment System* (ou SNES). O novo console era mais rápido, tinha uma paleta de cores expandida em comparação com o anterior e podia simular espaços em 3D. Para a época, era um dos grandes exemplos do avanço da tecnologia. Com isso, os jogos podiam ter gráficos mais complexos com mais detalhes, a música podia ser mais clara e podia guardar e mostrar mais texto. Dessa forma, a Nintendo começou a se preparar para lançar o novo título da série *Zelda*.

3.2 A TRIFORCE DAS TRÊS DEUSAS

Em 1991, a Nintendo lançou o terceiro jogo da série: no Japão, com o título chamado *Zeruda no Densetsu: Kamigami no Toraijôsu* (ゼルダの伝説神々のトライフォース), e nos Estados Unidos, em 1992, *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. Foi esse o primeiro jogo a demonstrar aspectos de localização e não meramente uma tradução simples como era feito anteriormente. O título japonês pode ser traduzido como “A Lenda de Zelda: A Triforce das Deusas”, mas a versão americana escolheu o título “A Lenda de Zelda: Um Elo com o Passado”, mostrando um primeiro caso de localização na série com a alteração do título, cuja versão norte-americana, veremos depois, criou certa confusão entre os jogadores, mostrando uma técnica de adaptação que teve repercussões para outros termos do jogo.

A história de *Link to the Past* segue o roteiro comum da série: salvar a Princesa Zelda, que está sendo ameaçada pelo vilão, Ganon. Em *Zelda III*, como às vezes o jogo é chamado,

¹² Fonte: <<http://www.nintendo.com/games/detail/UjMPD05x5cm07NLiaeMDE5SVFeyNJzUB>>. Acesso em: 5 jun. 2017.

Zelda acorda Link, o protagonista, no início do jogo e pede que ele a salve das masmorras do castelo, onde foi presa pelo feiticeiro maligno, Agahnim. O herói (e, portanto, o jogador) a salva e, através de uma passagem secreta, chega a um santuário onde um ancião e Zelda explicam que Agahnim está sequestrando jovens descendentes de sete sábios que, anos atrás, prenderam Ganon, que está em busca do Poder Dourado, um artefato sagrado que foi deixado pelas três deusas que criaram Hyrule. O jogador, então, segue a história, entrando em castelos, masmorras e templos, buscando itens e artefatos que o ajudem a derrotar Ganon, que era quem estava por trás dos planos de Agahnim.

Considerando que toda essa história é contada por meio de personagens dentro do jogo, por várias instâncias diferentes, explicando pequenos detalhes ao longo da jornada de Link, *Zelda III* já contém muito mais texto escrito do que os dois jogos predecessores. Antes mesmo de apertar *start* (ou “iniciar”, na versão brasileira) os jogadores já tinham a chance de ler um prólogo que contava a história de Hyrule e dos acontecimentos que precedem o momento presente do jogo. Reproduzo aqui a versão traduzida do prólogo feita pela equipe do site *Hyrule Legends* para a localização brasileira de *A Link to the Past*:

Há muito tempo, em Hyrule, um belo reino cercado por florestas e montanhas... lendas contavam a respeito de um onipotente e onisciente Poder Dourado que jazia oculto. Ele estava escondido em um Reino Sagrado além do alcance dos homens, mas um dia...
 ... uma porta para aquele reino se abriu repentinamente...
 Esperando reivindicar o Poder Dourado para si, as pessoas começaram a brigar e a lutar...Muitos procuraram entrar na oculta Terra Dourada...Mas ninguém retornou. Em vez disso, algo maligno começou a emanar do portal das trevas...
 Então, o rei ordenou que sete sábios selassem o portão para a terra do Poder Dourado. Muitos bravos cavaleiros foram perdidos ao proteger os sábios das ondas malignas na batalha, mas o selo foi conjurado! O mal já não mais fluía! E o selo permaneceria para sempre...
 Ou assim eles esperavam...
 Justo quando esses eventos eram obscurecidos pelas névoas do tempo e viravam lenda... Um misterioso feiticeiro, conhecido como Agahnim surgiu do nada... e, com estranhos poderes mágicos, ele eliminou o bom rei de Hyrule...
 Ele enfeitiçou os soldados e sequestrou jovens donzelas descendentes dos sábios no intuito de quebrar o selo...
 O destino rapidamente se aproxima da última donzela... a princesa, Zelda...

Em 2002 foi lançada uma nova versão do jogo, dessa vez para um dos *video games* portáteis da Nintendo, o Game Boy Advance (GBA). Essa versão teve algumas modificações de texto, corrigindo erros e inconsistências presentes na localização original, e algumas pequenas alterações em questões de jogo, mas o jogo é o mesmo. É de interesse notar que, contrário ao normal de jogos originalmente japoneses, a versão norte-americana foi lançada em dezembro de 2002, enquanto a versão japonesa foi lançada depois, em março de 2003. Apesar de ser um *video game* portátil, diferente de um console, que precisa ser ligado ao aparelho de

televisão, o Game Boy Advance é considerado como mais potente do que o SNES, com maior capacidade gráfica, de memória e de som. Dessa forma, a versão de *Zelda III* no GBA teve adições no jogo e permitiu que mais texto fosse adicionado onde, anteriormente, existia uma limitação maior.

A localização feita por fãs que vou analisar neste trabalho foi feita a partir da versão norte-americana de *Zelda III* para GBA, por ser um texto mais novo e revisado pela equipe oficial de localização da Nintendo.

4 TRECHOS E ANÁLISES

Vou utilizar para minha análise alguns trechos de textos variados que aparecem no jogo *Zelda III* a fim de demonstrar o que pode ocorrer no processo de localização. Vale dizer que a versão norte-americana foi feita a partir do texto japonês, pela equipe oficial de localização da Nintendo (sendo uma localização “dentro de casa”), enquanto a de fãs foi feita a partir da versão em inglês, com consulta ao original japonês, em particular para alguns termos. Os textos foram retirados de diferentes fontes.

A versão japonesa foi retirada do site *Learning Languages Through Video Games*, ou LLTVG¹³, dedicado a ensinar línguas utilizando jogos eletrônicos. Ela corresponde ao texto presente na versão original do jogo para o NES e foi extraída diretamente do arquivo do jogo. As diferenças existentes entre essa versão e a atualizada, para GBA, foram consideradas e verificadas, e os textos aqui presentes não receberam alterações na versão nova. Portanto, é válida para análise com a localização americana de GBA e a localização brasileira baseada nesta última. O texto da versão japonesa de GBA não foi encontrado.

A versão americana para GBA foi retirada do site *Zelda Dungeon*¹⁴, a mesma fonte de onde a localização brasileira retirou o texto. O texto foi transcrito pelo usuário de apelido EvilGiegue a partir das informações dentro dos arquivos do jogo.

A versão brasileira foi retirada da ferramenta de tradução do site brasileiro *Hyrule Legends*¹⁵. Ela foi feita com base no texto da mesma versão americana que utilizei aqui e, dessa forma, considerarei que ela é uma tradução válida dela, e somente apresentarei minha tradução nos momentos em que considerar que a versão brasileira adaptou ou alterou alguma parte do texto ou um termo específico. Essa localização é considerada completa e revisada pela equipe responsável. Em seu *website*, a equipe também comenta que considerou o texto japonês para algumas de suas traduções, escolhendo localizar alguns termos para se aproximar mais daqueles que apareciam no original japonês, e não dos da versão em inglês.

O texto colocado aqui só foi alterado quanto ao nome do protagonista, que aparece na ferramenta de tradução da versão brasileira como “[hero]”, pois pode ser alterado pelo jogador para qualquer outro nome, sendo, portanto, uma marca de código do jogo. Na versão japonesa,

¹³ Disponível em: <http://www.lltv.com/wiki/Main_Page>. Acesso em 26 abr. 2017.

¹⁴ Disponível em: <<http://www.zeldadungeon.net/Resources/Textual-Resources/Zelda03-a-link-to-the-past-gba-text-dump.txt>>. Acesso em 26 abr. 2017.

¹⁵ Disponível em: <<http://translation.zelda.com.br/?p=3>>. Acesso em 25 abr. 2017.

o nome aparece como “<リンク>” (Rinku). Na versão americana o nome já constava como “Link”, provavelmente uma alteração feita pelo responsável pela transcrição ao invés de utilizar marcas de código, como “[hero]”. A fim de criar uma constante quanto ao nome do protagonista em todas as versões, alterei a versão brasileira de “[hero]” para “Link” e a versão japonesa de “<リンク>” para “リンク”, pois estas são as versões canônicas do nome do personagem no ocidente e no Japão, respectivamente. O nome japonês é um empréstimo puro e transliterado de Link.

Vale dizer também que, dentro do jogo, existem diversos tipos de textos, muitos sendo completamente opcionais e que não seriam encontrados pelo jogador a não ser que ele os procurasse. Dessa forma, selecionei aqueles que sei que aparecem obrigatoriamente para o jogador, com foco naqueles que têm função importante para a narrativa ou para a jogabilidade, utilizando minha experiência como jogadora e assistindo vídeos de outras pessoas completando o jogo, verificando que são textos obrigatórios para qualquer jogador, tomando nota dos momentos de diálogo que considere de interesse. Uma seleção maior de textos do que os mostrados no corpo deste trabalho estará em anexo a fim de demonstrar a variedade de diálogos possíveis.

Por causa da natureza narrativa ou instrucional do texto, é essencial que o jogador compreenda o que está escrito e, portanto, sua tradução é importante. Seria caso de erro de localização se o texto apresentasse uma instrução errada ou um fato narrativo discrepante, de forma que a jogabilidade e o entendimento do jogador ficasse prejudicado. Qualquer outra adaptação, quando comparada com o original, está dentro dos parâmetros da localização.

4.1 O TÍTULO

Antes de analisar os trechos de diálogos, quero comentar as alterações feitas no subtítulo, de *Kamigami no Toraijôsu* (神々のトライフォース¹⁶) para *A Link to the Past*¹⁷. Essa escolha segue uma tendência comum da Nintendo de não ter referências religiosas em seus jogos.

¹⁶ “A Triforce das Deusas”.

¹⁷ “Um Elo para o Passado”.



Figura 7: Captura das telas de título das três versões de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*.

A equipe da Nintendo norte-americana, portanto, preferiu apagar a menção às deusas, mesmo que sejam deusas inventadas para o mundo do jogo. No entanto, acabaram por criar um título, utilizando o que pode se ver como a técnica de criação discursiva de Albir, que parece ter pouca relação com o título original. A localização brasileira seguiu o título norte-americano, utilizando “Um Elo com o Passado” no subtítulo.

No entanto, essa escolha pode ser vista como um problema de localização, pois criou uma confusão nas mentes dos jogadores quanto ao que acontecia dentro do jogo. Uma das principais mecânicas de jogo de *Zelda III* é a de que o jogador pode, a partir de certo momento da história, ir do Mundo da Luz para o Mundo das Trevas (“Light World” e “Dark World” em inglês, e “Yami no Sekai”,¹⁸ e “Hikari no Sekai” em japonês). Em nenhum momento ao longo do jogo é indicado que um desses mundos é o presente e o outro é o passado. No entanto, muitos jogadores ficaram com a impressão de terem viajado no tempo, discutindo em fóruns de *games* sobre os motivos do título e tentando compreender sua relação com a história do jogo. Jogadores brasileiros, em particular, que tinham conhecimento suficiente para compreender o título, mas não para compreender o texto dentro do jogo, ficaram com a impressão de que o Mundo das Sombras era o passado de Hyrule.

Não é possível dizer o motivo que levou a Nintendo a essa escolha tradutória. Talvez ela tenha sido feita por alguém que não conhecia a história do jogo e não estivesse envolvido no processo da localização. Fãs em fóruns de jogos se perguntam até hoje os motivos dessa escolha, com algumas teorias levando em consideração que as histórias dos dois jogos anteriores ocorrem cronologicamente depois de *Zelda III*, de forma que o novo seria um momento no passado dos dois primeiros jogos. No entanto, o fato de que existem somente teorias de fãs, e nenhum comentário oficial da Nintendo, deixa a questão em aberto.

¹⁸ 闇の世界, literalmente “Mundo da Escuridão” ou “Mundo das Sombras” e 光の世, “Mundo da Luz”.

A técnica de criação discursiva adotada na tradução do título é uma marca de outras alterações feitas no jogo. Títulos de personagens e nomes de lugares também foram traduzidos por meio de “uma equivalência efêmera, totalmente imprevisível e fora de contexto” (ALBIR, 2011, p. 270). O feiticeiro Agahnim não é um feiticeiro na versão japonesa. Em japonês, uma das palavras para feiticeiro é 魔法使い (*mahôtsukai*, literalmente, “quem usa magia”), mas o título utilizado para Agahnim é 司祭 (*shisai*), que significa “padre, sacerdote ou ministro religioso”, especificamente de religiões cristãs. A localização em inglês ainda caracteriza Agahnim como um *dark wizard* (feiticeiro das trevas) ou ainda um *evil wizard* (feiticeiro maligno), enquanto o texto japonês utiliza somente 司祭, sem adicionar algum adjetivo que indique a maldade do personagem. Dessa forma, a localização americana, feita a partir da técnica da criação discursiva, acaba por criar uma nova imagem de Agahnim, como um temível feiticeiro, enquanto na versão japonesa ele era considerado um sacerdote próximo da família real.

Outro momento em que se vê a tentativa de apagar referências religiosas são os *Palaces* (palácios), lugares que o jogador tem que explorar, onde ele deve resolver quebra-cabeças e derrotar monstros para encontrar itens e prosseguir com a história. Em japonês, o termo utilizado para estes lugares é 神殿 (*shinten*), que significa “templo, santuário, lugar sagrado”. Este é um dos termos para os quais a localização brasileira escolheu retomar os termos do texto japonês, utilizando a técnica de tradução do equivalente consagrado, traduzindo todos os *Palaces* como *Templos*.

4.2 TEXTOS E ANÁLISES

A seguir vou apresentar minhas análises de três trechos selecionados a partir dos textos do jogo. Analisarei a tradução de um texto de descrição de item, um trecho do diálogo do sábio Sahasrahla e um do vilão Ganon, pois considero que cada um demonstra situações de interesse na localização. Apresentarei uma tradução minha dos textos em japonês, buscando garantir a compreensão do texto, e procurando fazer uma tradução literal.

4.2.1 Ocarina

A Ocarina é um objeto de análise interessante por causa da alteração de オカリナ (*okarina*) em japonês para *Flute* (flauta) em inglês, e a retomada de *Ocarina* em português (Figura 8) (Tabela 2).



Figura 8: Captura de tela com a caixa de diálogo da *Flute* na versão norte-americana de (*The Legend of Zelda: A Link to the Past*, 1992).

Tabela 2: Diálogo da *Flute/Ocarina*.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
おお、オカリナがあったぞ！ その音色は、ふしぎな力を持っているはずだ！ ¹⁹	Oh! Here's the Flute! Its music surely has some mysterious power!	Oh! Esta é a Ocarina! Sua música certamente possui algum poder misterioso!

Fonte: LTTVG, *Zelda Dungeon, Hyrule Legends*.

O fator mais importante neste trecho ocorre na mudança de オカリナ (*okarina*) para *Flute* [flauta]. A localização norte-americana utilizou, portanto, a técnica de generalização por “flauta” ser um termo mais geral, cuja acepção no dicionário Houaiss é “qualquer instrumento de sopro”, ao invés de “ocarina”, um termo mais específico. É possível que essa escolha tenha sido feita por ser a flauta um instrumento mais comum e mais facilmente reconhecido pelo público, e a escolha de traduzir “ocarina” como “flauta” não causaria alteração no jogo. No entanto, em 2002, quando *Link to the Past* foi relançado para o Game Boy Advance e o texto foi revisado, a Nintendo já havia lançado em 1998 o jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (*Zeruda no Densetsu: Toki no Okarina*, ゼルダの伝説時のオカリナ²⁰), no qual, como indica o título, a ocarina é um elemento central da história. Os jogadores de *Zelda*, portanto, já conheciam o instrumento, de forma que a retomada do termo na tradução brasileira é compreensível, pois foi feita por fãs para fãs.

¹⁹ Transcrição: *Oo, Okarina ga attazo! Sono neiro wa, fushigina chikara wo motte iru hazu da!*. Minha tradução do japonês: Oh, você encontrou a Ocarina! Seu timbre certamente tem um poder misterioso!

²⁰ A tradução de ambos é “A Lenda de Zelda: A Ocarina do Tempo”.

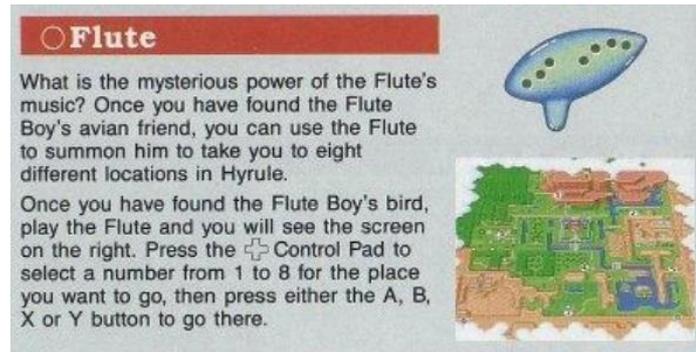


Figura 9: Imagem da *Flute* no manual de instruções oficial da versão norte-americana de SNES (Nintendo, 1992²¹).

Considerando que a localização norte-americana foi feita pela própria Nintendo, poderia ter sido feita uma alteração no desenho da ocarina para uma flauta. Essa é uma prática comum para certas localizações e, como a Nintendo era a própria desenvolvedora, o grupo norte-americano poderia ter pedido que os desenvolvedores japoneses fizessem um desenho diferente ou ter, inclusive, feito o seu próprio desenho para o item (Figura 9).

4.2.2 Sahasrahla

O trecho a seguir é a parte final de um diálogo que ocorre ainda no começo do jogo. Mesmo sendo um trecho pequeno, muitos pontos podem ser analisados nas traduções.

Tabela 3: Diálogo de Sahasrahla.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
よし、リンクよ、お前を信じよう。残りの紋章を手に入れるが良い。それから、これを持って行け。ワシら賢者の一族に伝わる宝、お前にやろう。 ²²	But lo! I believe you are our hero, Link! Find the remaining Pendants. And carry this with you. It is a treasure passed down by the families of the sages. I want you to have it.	Mas veja! Acredito que você é nosso herói, Link! Encontre os Pingentes restantes. E leve isto com você. É uma herança das famílias dos sábios. Quero que fique com isto.

Fonte: LTTVG, *Zelda Dungeon, Hyrule Legends*.

As falas de Sahasrahla contêm marcas de fala como ワシ (*washi*), uma forma coloquial de falar "eu" utilizada por homens mais velhos. A língua japonesa exige marcas de fala, no estilo e nas palavras utilizadas, que denotam a situação social dos falantes. Como Sahasrahla é um sábio e mais velho que o protagonista, ele utiliza termos como やろう (*yarô*), forma

²¹ Fonte:

<http://www.gamesdatabase.org/Media/SYSTEM/Nintendo_SNES/Manual/formated/The_Legend_of_Zelda_-_A_Link_to_the_Past_-_1992_-_Nintendo.pdf>. Acesso em 14 jun. 2017.

²² Transcrição: *Yoshi, Rinku yo, omae wo shinjiyô. Nokori no monshô wo te ni ireru ga yoi. Sorekara, kore wo motteike. Washira kenja no ichi zoku ni tsutawaru takara, omae ni yarô.* Minha tradução do japonês: Bom, Link, eu acredito em você. Encontre os Brasões restantes. Além disso, carregue isso com você. Eu quero lhe dar o tesouro passado pelas das famílias de nós sábios.

volicional (que indica a intenção de fazer algo) de やる (*yaru*), verbo que, nesse caso, significa "dar algo para alguém de nível inferior". Além disso, sua fala apresenta marcas de fala coloquial, sem utilizar a forma do japonês escrito ou formal.

Não existem equivalentes de mesmo nível linguístico nas línguas da localização; portanto, essas marcas de fala desaparecem, através da técnica de variação. Para resolver essas diferenças linguísticas, a técnica de variação foi utilizada para alterar um dialeto da fala de um homem mais velho no japonês para a fala que se assemelha à de um personagem de contos de fadas no inglês. O mesmo não pode ser dito quando comparamos a tradução brasileira com a norte-americana.

Essa variação pode ser vista em momentos em que o japonês apresenta elementos de uma fala mais coloquial, quando o inglês prefere utilizar expressões arcaicas como *but lo!*, um arcaísmo para *look* (veja), provavelmente por causa da característica fantástica do jogo. Como a expressão original よし, que pode ser vista como “certo, bem”, utilizada para iniciar frases, não contém esta ideia de arcaísmo, ainda que seja comum em falas de pessoas mais velhas, e que poderia ser traduzida para *well* ou *good* em inglês, a escolha pode ser vista como uma adaptação, utilizando uma expressão que seja condizente com histórias e contos de fadas em inglês, retomando elementos culturais de países falantes dessa língua. A versão brasileira, traduzida a partir do inglês, (mas veja), utiliza a técnica de decalque, não adaptando para um termo semelhante baseado na nossa cultura.

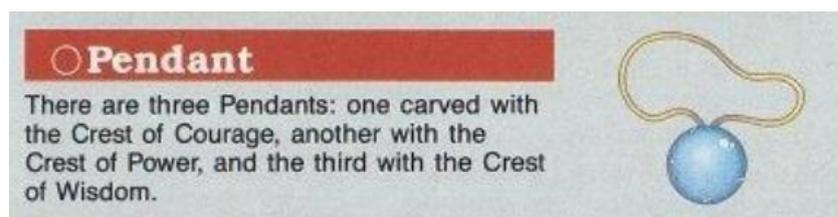


Figura 10: Imagem do *Pendant* no manual de instruções da versão norte-americana de SNES (Nintendo, 1992²³).

Outro ponto de interesse está no termo 紋章 (*monshô*) que, em japonês, significa um brasão ou, especificamente, um brasão de armas (Figura 10). Esse termo provavelmente foi utilizado por causa da forma como o manual descreve o item, como tendo um brasão esculpido no pingente, um detalhe de imagem que não aparece no jogo (Figura 11). A localização norte-

²³ Fonte:

<http://www.gamesdatabase.org/Media/SYSTEM/Nintendo_SNES/Manual/formated/The_Legend_of_Zelda_-_A_Link_to_the_Past_-_1992_-_Nintendo.pdf>. Acesso em 14 jun. 2017.

americana utilizou *Pendant* (pingente), provavelmente baseando-se na imagem que aparece no jogo e no manual de instruções. Neste caso, as categorias das técnicas de tradução de Albir não dão conta desta tradução, pois não existem motivos culturais que tenham levado à escolha dos tradutores de *Pendant* ao invés de *Crest* (brasão). Já a localização brasileira manteve a escolha americana, apresentando um equivalente consagrado, pois é a tradução que aparece em dicionários.



Figura 11: Captura de tela da imagem de Link com um dos pingentes dentro do jogo (*The Legend of Zelda: A Link to the Past*, 1992).

A técnica da compensação também é utilizada na tradução norte-americana, ao introduzir elementos do texto original em outros lugares da tradução, além de ampliações e compressões linguísticas. A língua japonesa é uma língua SOV (cujas frases têm ordem “sujeito-objeto-verbo”), então é comum que ocorra uma mudança na ordem dos sintagmas na tradução para uma língua SVO (frases com ordem “sujeito-verbo-objeto”) como o inglês. Um exemplo em particular é a última frase, ワシら賢者の一族に伝わる宝、お前にやろう que, traduzida palavra por palavra (correspondendo à ideia de tradução literal de Hurtado Albir) ficaria “nós sábios / nossa família / por passar / tesouro / você / para / dou”. Em inglês, a frase foi separada por ponto e foi alterada da seguinte forma: “*It is a treasure passed down by the families of the sages. I want you to have it*”²⁴. A alteração dos locais dos sintagmas ocorre por necessidades linguísticas de cada língua, mas adições de elementos linguísticos, como *passed down* (passado através), *of the* (das) e pontuação correspondem a ampliações linguísticas. A omissão de termos como ワシら賢者 (“nós sábios”) corresponde à técnica de compressão linguística, pois são elementos que não são necessários no inglês.

Já a tradução brasileira dessa última frase, “É uma herança das famílias dos sábios. Quero que fique com isto.”, apresenta outra equivalência quando comparada com a versão

²⁴Tradução literal minha: “Isso é um tesouro passado através pelas famílias dos sábios. Eu quero que você o tenha”.

americana. A expressão “*a treasure passed down by the families*” passou pela técnica de elisão, sendo formulada na versão brasileira utilizando unicamente o substantivo “herança”, o que também pode ser visto como uma particularização no momento da tradução. A última frase, “Quero que fique com isto”, é uma tradução com o mesmo sentido da frase “*I want you to have it*” do inglês, demonstrando a técnica de compressão linguística: o “eu” está em elipse e indicado somente pela conjugação do verbo “quero” e o “você” só está indicado pelo contexto da frase.

A partir desse pequeno trecho dentro de um texto de diálogo maior dentro do jogo, é possível ver como traduções de duas línguas diferentes podem representar o mesmo sentido do texto original, mesmo que vários elementos linguísticos sejam alterados. Ao escolher “herança” ao invés de “um tesouro passado pelas famílias dos sábios”, a tradução brasileira conseguiu passar a mesma informação utilizando uma solução mais “econômica”, uma questão importante para um texto de jogo. Além disso, questões como a imagem foram utilizadas para auxiliar decisões de tradução, como no caso do pingente.

4.2.3 Ganon

Este trecho ocorre na última batalha do jogo, logo antes do fim. Ganon, até o momento da batalha, nunca havia se mostrado para o protagonista, pois estava disfarçado como Agahnim. Ganon utiliza uma linguagem diferente de Agahnim no japonês (que tinha marcas de fala mais culta nesta língua), com marcas de fala relativamente coloquial mas que são usadas para marcar o desgosto e raiva que ele sente contra Link, que está cada vez mais próximo de impedir seus planos (Figura 12).



Figura 12: Captura de tela da batalha contra Ganon na sua verdadeira forma (*The Legend of Zelda: A Link to the Past*, 1992).

Tabela 4: Diálogo de Ganon.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
コゾウ、なかなかやるなっ！だが、この闇の秘術、お前にやぶれるかな…。ゆくぞ！ ²⁵	You are doing well, lad. But can you break through this secret technique of Darkness? En garde!	Você está indo bem, rapaz. Mas será que você consegue superar esta técnica secreta das Trevas? Em guarda!

Fonte: LTTVG, *Zelda Dungeon, Hyrule Legends*.

As marcas de fala em japonês estão presentes em verbos utilizados, como o verbo やる, que, neste caso, significa “fazer” e está sendo utilizado para marcar uma posição inferior de Link em comparação com Ganon. Entre Link e Sahasrahla, existe uma relação implícita de respeito, o que não ocorre entre Ganon e o protagonista. Outras marcas dessa relação estão em コゾウ, que significa “garoto”, mas que está escrito com o silabário katakana do japonês (diferente do hiragana utilizado em なかなか, por exemplo), normalmente utilizado para palavras estrangeiras ou, como é o caso, para marcar falas emotivas. Isso pode ser confirmado com a terminação de frase なっ (*nah*, que não possui tradução para o português pois é somente uma marca da ênfase da frase) depois do verbo やる (*yaru*, fazer), que está sendo utilizada para marcar uma emoção do falante, sendo que aqui é utilizado especificamente para marcar desprezo.

Considerando que esta fala ocorre depois de Link e o jogador já terem enfraquecido Ganon, todas essas marcas podem ser vistas como representações linguísticas e paralinguísticas (no uso do silabário *katakana*) que permitem que a língua japonesa mostre relações interpessoais e emoções do personagem. Considerando a qualidade de gráficos deste jogo, com desenhos simples que não permitem muitos detalhes, além de não possuir dublagem de voz, é compreensível que boa parte da emoção esteja representada através da escrita.

No entanto, essas são marcas linguísticas que não existem em inglês ou em português. O termo コゾウ foi traduzido em inglês como *lad*, traduzido para o português como “rapaz”, ambos são equivalentes consagrados. Apesar de ser possível que esses termos apareçam em

²⁵ Transcrição: *Kozô, nakanaka yaru nah! Daga, kono Yami no Hijou, omae ni yabureru kana... Yukuzo!* Minha tradução do japonês: Você fez bem, garoto! No entanto, será que você vai conseguir derrotar esta arte secreta das trevas? Prepare-se! Minha tradução do japonês: Você fez bem, garoto! No entanto, será que você vai conseguir derrotar esta arte secreta das trevas? Prepare-se! (Uma observação quanto à tradução de ゆくぞ, que significa, literalmente, “vamos, estou indo”, pois é uma conjugação do verbo 行く (*iku*), que significa “ir”. No entanto, em geral essa expressão é usada como um aviso ou alerta, ainda mais em situações como a deste diálogo, por isso traduzi como “prepare-se”).

cada uma das suas línguas em um uso que mostre uma posição de inferioridade quanto ao falante, esse uso dependeria de questões de entonação de voz ou de outras marcas paralinguísticas, de forma que se pode ver a técnica de variação sendo utilizada de forma geral na tradução para o inglês do trecho. Marcas como a terminação de frase なっ (*nah*) não existem nas duas línguas da localização, e seu apagamento coincide com a técnica de compressão linguística.

Outra escolha tradutória de interesse para a análise deste trecho é a tradução de ゆくぞ (yukuzo) para “*En garde!*” na versão americana. Vejo essa tradução como uma criação discursiva, pois o termo japonês pode ser traduzido como “vamos”, ou “lá vou eu”, mas é utilizada como “prepare-se” e a escolha pela expressão francesa *en garde*, apesar de ter um significado semelhante (um aviso antes de um movimento de batalha) traz conotações extras que não estão presentes no original. A meu ver, a expressão francesa lembra um duelo de honra, e não uma batalha entre um vilão que vai utilizar uma “técnica secreta das Trevas”, que, no jogo, envolve apagar as luzes do campo de batalha para que seu oponente não o enxergue. Considerando ainda que é uma expressão francesa, estrangeira à própria língua da localização, vejo como uma escolha no mínimo estranha, principalmente se considerarmos que a história ocorre num mundo fantástico onde não existe França. A localização brasileira escolheu utilizar a técnica que Albir chama de decalque para traduzir a expressão assim como aparece na versão norte-americana, mas considero que mesmo um empréstimo puro seria válido nessa situação, mantendo o *en garde* em francês.



Figura 13: Imagem da arte oficial de Ganon retirada do livro *The Legend of Zelda - Hyrule Historia* (GOMBOS, HIMEKAWA, 2013, p. 101), livro oficial com material extra da série *Zelda*.

Essa escolha é importante no contexto de localização pois, como disse em relação ao japonês, a caracterização de Ganon é feita pelo texto escrito e a forma com a qual ele é escrito, e introduzir uma expressão como *en garde* altera a representação do personagem, pois ela cria uma visão na mente dos jogadores que não coincide com a apresentada para o público japonês. É compreensível que tenham escolhido essa expressão imaginando que os jogadores da versão em inglês a reconheçam como “expressão utilizada para duelo”, mas ainda acho que outras opções, como expressões em inglês e com função cultural equivalente em inglês, utilizando a técnica de adaptação, seriam melhores para caracterizar o personagem de forma mais coerente.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como foi possível ver na análise, as alterações na localização tendem a seguir uma preocupação com o público receptor, baseando-se nas visões da empresa responsável pela localização ou pelos ideais dos desenvolvedores do jogo. A intenção da Nintendo de apagar referências religiosas, mesmo que de uma religião inventada, exigiu alterações em termos específicos, que, por conseguinte, podem ter alterado a recepção dos jogadores da versão em inglês. A opção de tradução do título, em particular, causa confusão até hoje entre jogadores, que se perguntam o motivo de ter escolhido colocar “passado” no título, quando em nenhum momento na história o jogador vai ao passado. A localização brasileira feita por fãs, poderia ter resolvido essa confusão, mas preferiu se ater ao título americano, ainda que retornando ao japonês para alguns termos.

Uma questão interessante de ressaltar sobre a localização é que, desde 1992, quando a versão-norte americana de *Zelda III* para o SNES foi lançada, a compreensão do mercado em geral quanto à localização mudou. Outros jogos da série *Zelda* foram desenvolvidos pensando em mercados fora do Japão, de forma que os títulos de todos os jogos futuros são “iguais” em todas as línguas, pois o título japonês é escolhido com localizações futuras em mente, permitindo traduções literais, de decalque ou equivalente consagrado, dependendo da língua para a qual o jogo é localizado. No entanto, o português brasileiro (ou mesmo o europeu) ainda não é uma das línguas incluídas pela Nintendo em seu rol de *locales*.

No Brasil, a localização é um mercado ainda relativamente novo, e os jogos que são localizados são aqueles de grandes empresas, em geral desenvolvidos nos Estados Unidos, com vendas consideradas garantidas, como jogos de esportes, por exemplo. Jogos japoneses, apesar de fazerem relativo sucesso no Brasil, nem sempre são localizados, e, os que são, são localizados a partir da versão “internacional” norte-americana. Considerando que o mercado brasileiro está em crescimento, e que já existem desenvolvedores de *video games* no Brasil (jogos em geral desenvolvidos pensando em localizações para o inglês a fim de atingir o mercado internacional), uma maior preocupação em localizar jogos, permitindo que mais jogadores acessem esses *games*, poderia ajudar ainda mais este mercado.

A localização de jogos é um processo que envolve muitas questões além da tradução do texto. Como foi comentado, localizadores e teóricos da área já discutem termos como reescrita e transcrição para descrever o que realmente ocorre em muitas localizações, pois é um

processo que permite uma maior liberdade e criatividade do localizador quando é necessário criar algo novo para o mercado-alvo. Quanto a essa questão, pode se considerar que a localização brasileira aqui analisada se aproxima mais de uma tradução do que uma transcrição, pois ainda se mantém próxima do texto em inglês em muitas instâncias, enquanto a localização norte-americana se deu maior liberdade de alterar termos e expressões quando comparada ao japonês.

Utilizando conceitos de técnicas tradutórias de Hurtado Albir, pude ver que a equipe do *website Hyrule Legends* fez uma localização que, apesar de retomar termos do original japonês, se ateve mais à localização norte-americana. Esta utilizou adaptações para termos que foram considerados distantes ou que iam contra os ideais da Nintendo, enquanto a localização brasileira utilizou muitos equivalentes consagrados e pouca adaptação.

Estudos de localização têm demonstrado que a transcrição é uma teoria que pode sanar muitas das dúvidas dos localizadores, pois abre caminhos para soluções que nem sempre são bem aceitas em traduções, como alterar o original com o intuito de aumentar a identificação do público com o jogo. Mesmo jogos como *Ōkami*, que possuem muitas referências culturais essenciais ao jogo, contêm instâncias de adaptações, variações ou até criação discursiva ao longo de seu texto, mesmo que a questão “estrangeira” do jogo se mantenha. O que ocorre é que o localizador vai estar mais livre para fazer escolhas, sendo permitido que ele utilize variação para marcar o sotaque de um personagem ou traduções de expressões ou ditados. Em estudos futuros, gostaria de analisar jogos mais recentes ou com localizações consideradas problemáticas pelo público ou por profissionais, tendo em mente as teorias de transcrição ou reescrita.

Em suma, a localização é um mercado para o qual os estudantes de cursos de Letras não estão preparados ou informados, que lida com questões tradutórias únicas e cujo estudo chama a atenção de um público de estudantes-jogadores. Gerações de *gamers* estão crescendo ou já são adultas. A profissão em geral prevista para estas gerações é de desenvolvedores, mas juntos deles serão necessários localizadores bem informados e preparados para o mercado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Heloísa Gonçalves. **Procedimentos técnicos da tradução: uma nova proposta**. Campinas: Pontes, 1990.

BERNAL-MERINO, Miguel Á. Challenges in the translation of video games. **Revista Tradumàtica**, Barcelona, n. 5, 2007. Disponível em: <<http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>>. Acesso em 3 mai. 2017.

CAMPOS, Haroldo de. **Metalinguagem e outras metas: ensaios de teoria e crítica literária**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

CHANDLER, Heather Maxwell; DEMING, Stephanie O'Malley. **The Game Localization Handbook**. 2ª ed. Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning, 2012.

GOMBOS, Michael; HIMEKAWA, Akira. **The legend of Zelda - Hyrule Historia**. Milwaukee, OR: Dark Horse Books, 2013.

HOUAISS, A. **Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. Versão 3.0. 1 [CD-ROM].

HURTADO ALBIR, Amparo. **Traducción y Traductología: Introducción a la Traductología**. Madri: Ediciones Cátedra, 2001.

MANGIRON, Carmen; O'HAGAN, Minako. **Game Localization: translating for the global digital entertainment industry**. Amsterdã: John Benjamin, 2013.

MANGIRON, Carmen; O'HAGAN, Minako. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. **Jostrans: The Journal of Specialised Translation**, n.6, p. 10-21, 2006. Disponível em: <http://www.jostrans.org/issue06/test_utf_inc.php>. Acesso em 12 mai. 2017.

PYM, Anthony. **Exploring Translation Theories**. 2nd ed. Abingdon, OX: Routledge, 2014.

VENUTI, Lawrence. **The Translator's Invisibility**. Londres: Routledge, 1995.

VENUTI, Lawrence. **Scandals of Translation: towards an ethic of difference**. Londres: Routledge, 1999

WEBSITES CONSULTADOS

Crise: mercado de games sofre retração em 2016. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/tecnologia/crise-mercado-de-games-sofre-retracao-em-2016/>> Acesso em 2 jun. 2017.

Ferramenta de tradução *Hyrule Legends*. Disponível em: <<http://translation.zelda.com.br/?p=3>> Acesso em 25 abr. 2017.

Fonte do texto da versão americana de *Zelda III*, versão Game Boy Advance. Disponível em: <<http://www.zeldadungeon.net/Resources/Textual-Resources/Zelda03-a-link-to-the-past-gba-text-dump.txt>> Acesso em 26 abr. 2017.

Fonte do texto da versão japonesa do texto de *Zelda III* para Super Famicom em *LTTVG*. Disponível em: <http://www.lltv.com/wiki/The_Legend_of_Zelda:_A_Link_to_the_Past/Script_dump> Acesso em 26 abr. 2017.

Hyrule Legends. Disponível em: <<https://zelda.com.br/>> Acesso em 25 abr. 2017.

Investing in Video Games: This Industry Pulls In More Revenue Than Movies, Music. Disponível em: <<http://www.nasdaq.com/article/investing-in-video-games-this-industry-pulls-in-more-revenue-than-movies-music-cm634585>> Acesso em 2 jun. 2017.

***Learning Languages Through Video Games (LTTVG)*.** Disponível em: <http://www.lltv.com/wiki/Main_Page> Acesso em 26 abr. 2017.

Mercado de games está aquecido no Brasil, mas ainda é desafiador para desenvolvedores. Disponível em: <<http://adrenaline.uol.com.br/2017/04/14/48743/mercado-de-games-esta-aquecido-no-brasil-mas-ainda-e-desafiador-para-desenvolvedores/>> Acesso em 2 jun. 2017.

Nintendo president: 'It is surprising that Zelda is doing so well'. Disponível em: <<http://www.businessinsider.com/nintendo-zelda-breath-of-the-wild-sales-2017-4>> Acesso em 2 jun. 2017.

The Global Games Market Reaches \$99.6 Billion in 2016, Mobile Generating 37%. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>> Acesso em 2 jun. 2017.

The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 With Mobile Taking 42%. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>> Acesso em 2 jun. 2017.

JOGOS CITADOS

Título (Publicadora, plataforma original, ano de lançamento)

Ace Attorney: Dual Destinies (CAPCOM, Nintendo 3DS, 2013)

League of Legends (Riot Games, PC, 2007)

Ōkami (CAPCOM, PlayStation 2, 2006)

Phoenix Wright: Ace Attorney (CAPCOM, GBA, 2001)

Pokémon Yellow: Special Pikachu Edition (Nintendo, Game Boy, 1999)

The Legend of Zelda (Nintendo, NES, 1987)

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo, Nintendo Switch, 2017)

THE LEGEND OF ZELDA 2 リンクの冒険 (Nintendo, Famicon, 1987)

The Legend of Zelda: A Link to the Past (Nintendo, SNES, 1992)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, Nintendo 64, 1998)

Zelda II: The Adventure of Link (Nintendo, NES, 1988)

ゼルダの伝説 (Nintendo, Famicon, 1986)

ゼルダの伝説神々のトライフォース (Nintendo, Super Famicon, 1991)

ANEXO

Enquanto fazia a seleção de textos para análise, separei diferentes trechos e diálogos de interesse, diminuindo minha seleção cada vez mais até chegar nos três trechos selecionados. Fiz uma breve classificação dos tipos de textos que apareciam, focando na sua função. Fiz duas divisões maiores: texto de jogo e texto de personagem, com subdivisões internas dentro de cada uma.

Antes de apresentar as subdivisões, aqui estão as versões completas dos diálogos de Sahasrahla e Ganon que foram analisadas no corpo do trabalho.

• Versão completa da fala de Sahasrahla

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
<p>おお、なんと『勇気の紋章』を手に入れたか…。では、ワシの知っている話をしよう。</p> <p>その昔、ハイリアの王家を守る者たちの一族がおった。彼らは勇気の紋章を司る、ナイトの一族と呼ばれておったのじゃが、7賢者の封印が行なわれた時、魔族とのたたかいでほとんどの者がほろんでしまったのじゃ。そのナイトの一族から勇者が現れるはずなのじゃが…</p> <p>よし、リンクよ、お前を信じよう。残りの紋章を手に入れるが良い。それから、これを持って行け。ワシら賢者の一族に伝わる宝、お前にやろう。²⁶</p>	<p>So, you got the Pendant of Courage! Then I shall tell you more of the legend...</p> <p>Generations ago, an order of knights protected the Hylian royalty. These Knights of Hyrule were also guardians of the Pendant of Courage. It has been said that whenever disaster waylays the royal family, a Hero shall emerge from the bloodline of the Knights of Hyrule...</p> <p>Unfortunately, most of them were destroyed in the great war against evil that took place when the seven sages created their seal, so it was thought that a hero would never again emerge...</p> <p>But lo! I believe you are our hero, Link! Find the remaining Pendants. And carry this with you. It is a treasure passed down by the families of the sages. I want you to have it.</p>	<p>Então você obteve o Pingente da Coragem! Deixe-me contar um pouco mais sobre a lenda...</p> <p>Gerações passadas, uma ordem de cavaleiros protegia a realeza Hyliana. Esses cavaleiros também eram guardiões do Pingente da Coragem. Dizem que sempre que um desastre acometer a família real, um Herói da linhagem dos Cavaleiros de Hyrule surgirá...</p> <p>Infelizmente, a maior parte deles foi destruída na guerra contra o mal que ocorreu quando os sete sábios criaram seu selo, então se pensava que um Herói nunca surgiria novamente...</p> <p>Mas veja! Acredito que você é nosso herói, Link! Encontre os Pingentes restantes. E leve isto com você. É uma herança das famílias dos sábios. Quero que fique com isto.</p>

• Versão completa da fala de Ganon

²⁶ Transcrição: Ô, nanto “Yûki no Monshô” wo te ni ireta ka... De wa, washi no shitte iru hanashi wo shiyô./Sono mukashi, Hairia no ôke wo mamoru monotachi no izoku ga atta. Karera wa Yûki no Monshô wo tsukasadoru, naito no izoku to yobarete otta no jaga, shichi kenha no fûin ga okonawareta toki, mazoku to no tatakai de hotondo no mono ga horon de shimatta no ja. Sono naito no izoku kara yûsha ga arawareru haz una no jaga.../ Yoshi, Rinku yo, omae no shinjiyou. Nokori no Monshô wo te ni ireru ga yoi. Sorekara, kore wo motte ike. Washira kenja no izoku ni tsutawaru takara, omae ni yarô.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
<p>きさまの様なコゾウに、ここまでおいつめられるとは思わなかったぞ！</p> <p>わがぶんしん闇の司祭アグニムを2度までもしりぞけるとは…だが、トライフォースはやらぬきさまを倒し、光と闇2つの世界を支配するわがのぞみ必ずかなえてみせるわ！</p> <p>コゾウ、なかなかやるなっ！だが、この闇の秘術、お前にやぶれるかな…。ゆくぞ！²⁷</p>	<p>I never imagined a boy like you could give me so much trouble.</p> <p>It's unbelievable that you defeated my alter ego, Agahnim the Dark Wizard, twice! But I will never give you the Triforce. I will destroy you and make my wish to conquer both Light and Dark Worlds come true without delay.</p> <p>You are doing well, lad. But can you break through this secret technique of Darkness? En garde!</p>	<p>Nunca pensei que um garoto como você pudesse me dar tanto trabalho.</p> <p>É inacreditável que você tenha derrotado meu alter ego, Agahnim, o Feiticeiro das Trevas, duas vezes! Mas eu nunca cederei a Triforça. Destruirei você e farei com que o meu desejo de conquistar ambos os mundos, Luz e Trevas, se torne realidade sem mais delongas.</p> <p>Você está indo bem, rapaz. Mas será que você consegue superar esta técnica secreta das Trevas? Em guarda!</p>

TEXTO DE JOGO

Texto que não está ligado a um personagem em particular, é o próprio jogo falando com o jogador. Pode conter comentários do que está acontecendo, semelhante a uma narração, e pode dar instruções de como jogar. Comumente aparece nas caixas de diálogos que descrevem e apresentam os itens que o jogador encontra. Também pode ser considerado texto de jogo o texto que aparece na interface. Dividi entre três subtipos: texto de interface, texto de itens e placas.

Alguns jogos utilizam esse tipo de texto quase como um tipo de narrador, que faz comentários sobre o que aparece ao longo da história. Além disso, existem alguns jogos em que se pode considerar que essas instâncias são utilizadas para representar os pensamentos do personagem principal. Um exemplo de uma espécie de narrador fazendo comentários em *Zelda III* ocorre no momento em que o jogador encontra a Espada Mestra falsa. Neste momento do jogo já se sabe da existência da espada lendária e seu local, mas, chegando lá, existem várias espadas falsas em diferentes locais:

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
<p>やった！マスターソード…</p> <p>… … …</p>	<p>This is it! The Master Sword!</p> <p>… … …</p> <p>No, this can't be it... Too bad.</p>	<p>É ela! A Espada Mestra!</p> <p>… … …</p> <p>Não, não é ela... Que pena.</p>

²⁷ Transcrição: Kisama no yô na kozô ni, koko made oitsumerareru to wa omowanakattazo!/Waga bunshin yami no shisai Agunimu wo nido made mo shirizokeru to wa... Daga, Toraiôsu wa yaranu kisama wo taoshi, Hikari to Yami futatsu no Sekai wo shihaisuru waga nozomi kanarazu kanaete miseru yo!/Kozô, nakanaka yaru na! Daga, kono Yami no Hijutsu, omae ni yabueru ka na...

では、ない様だ。ザンネン²⁸

- **Texto de interface:** corresponde ao texto dos menus de seleção e de qualquer interface do jogo. Em geral contém uma palavra; raramente contém frases completas. A interface pode ser o menu de início, o menu de pausa e seleção de itens e o menu para salvar o jogo.



Figura 14: Captura de tela do menu de pausa de *A Lenda de Zelda: Um Elo com o Passado*.

- **Texto de itens:** corresponde a uma descrição do item, que, no caso de *Zelda III*, são instrumentos ou armas complementares essenciais para que se complete o jogo. Se necessário, contém uma explicação para o jogador de como usá-lo. Em geral aparece dentro de uma única caixa de diálogo (espaço onde o texto é contido na tela de jogo), contendo frases curtas. Aparece assim que o jogador encontra um item novo.

Exemplo 1: descrição das Botas de Pégaso, aparece no momento que o item é adquirido. Contém explicação de como ativar o item e qual sua função dentro do jogo.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
ペガサスのくつをもらった。Rボタンを一定時間押し続けると、ダッシュで体当たりできる ²⁹	He gave you the Pegasus Shoes! Now you can execute a devastating dash attack! (Hold the R Button for a short time.)	Ele lhe deu as Botas de Pégaso! Agora, você pode executar um devastador ataque de investida! (Segure o Botão R por alguns segundos.)

Exemplo 2: descrição do Gancho. Explicação de como o item funciona. Não contém instrução de jogo de como ativar o item, o jogador já deve saber como fazê-lo neste momento do jogo.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)

²⁸ Transcrição: Yatta! Masutaa Sôdo.../.../De wa, nai yô da. Zannen.

²⁹ Transcrição: Pegasasu no kutsu wo moratta. R botan wo ittei jikan oshi tsuzukeru to, dasshu de karada atari dekiru.

ボヨヨ〜ンフックショットだのびてちぢんでボヨヨ〜ン！色々な物にさしてみよう！ ³⁰	BOING! It's the Hookshot! It extends! And contracts! And... BOING! It can grapple many things!	BOING! Este é o Gancho! Ele estica! E contrai! E... BOING! Ele pode agarrar várias coisas!
--	--	--

Exemplo 3: Livro de Mudora. É um item de função “passiva”, ativado quando o jogador encontra um local ou objeto com o qual ele interage e no qual é necessário ter o Livro para progredir com a história.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
おお、それはムドラの書！それがあれば、ハイリアの民のコトバがわかるはずですよ。 ³¹	Aha! It is the Book of Mudora. With it, you can read the language of the Hylian people.	Ahá! É o Livro de Mudora. Com isto, você poderá ler o idioma do povo Hyliano.

Exemplo 4: Nadadeiras de Zora. Assim como o Livro do Mudora, é um item “passivo”, que é ativado assim que o jogador entra em água profunda.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
ゾーラの水かきをかった！これで水の深い所も、スイスイおよげるはずだ！ ³²	You bought Zora's Flippers! With these you should be able to swim even in deep water!	Você comprou as Nadadeiras de Zora! Com elas, você poderá nadar até em águas profundas!

- **Placas:** são placas que aparecem em pontos no jogo, indicando os lugares. Servem de indicação para o jogador dos locais em torno. Podem ter indicações de direção.

³⁰ Transcrição: Boyoyo~n Fukkushoto da nobite chijinde boyoyo~n! Iroiro na mono ni sashite miyou!

³¹ Transcrição: Ô, sore wa Mudora no Hon! Sore ga areba, Hairia no min no kotoba ga waku hazu desu ja!

³² Transcrição: Zôra no Mizukaki wo katta! Kore de mizu no fukai tokoro mo, suisui oyogeru hazu da!



Figura 15: Captura de tela com um exemplo de placa na versão norte-americana.

Exemplo 1: placa da Montanha da Morte, se encontra na entrada da caverna que leva até a montanha.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
<p>きけん！</p> <p>勝手にヘブラ山に入る事をきんしします。³³</p>	<p>DANGER!</p> <p>Do not enter Death Mountain without the king's permission!</p>	<p>PERIGO!</p> <p>Não entre na Montanha da Morte sem a permissão do Rei!</p>

Exemplo 2: placa do Bosque Perdido. Se encontra na entrada do bosque.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
<p>この先まよいの森³⁴</p>	<p>This way to the Lost Woods</p>	<p>Por aqui para o Bosque Perdido</p>

Exemplo 3: placa indicando um caminho diferente até a Vila Kakariko, cidade central no mundo. Se encontra na entrada de uma caverna. Muitas outras cavernas são espaços fechados ou caminhos que levam até segredos dentro do jogo, portanto uma indicação de que esta caverna é diferente é importante.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
<p>この洞くつの先村への道へ通じる。³⁵</p>	<p>This cave leads to the path back to Kakariko Village.</p>	<p>Esta caverna o levará de volta ao caminho para a Vila Kakariko.</p>

³³ Transcrição: Kiken!/Katte ni Hebura Yama ni hairu koro o kinshi shimasu.

³⁴ Transcrição: Kono saki Mayoi no Mori.

³⁵ Transcrição: Kono dôkutsu no saki mura e no michi e tsûjiru.

TEXTO DE PERSONAGENS

São falas de um personagem em particular. Podem conter narrativa apresentada através de diálogo do personagem com o protagonista. Também podem conter instruções de jogo. Essas instruções têm como foco indicar o próximo passo para que o jogador possa continuar a história. Como o jogo pode ter função de guiar o jogador, acabam muitas vezes sendo uma espécie de texto misto, pois misturam dicas para o jogador e diálogos com o personagem. É nesses textos que é possível ver que o personagem e o jogador se misturam em um só e são tratados como o mesmo indivíduo pelo jogo.

Também existem personagens secundários, donos de lojas ou personagens distribuídos pelo mundo.

• **Falas de Sahasrahla:** como dito, Sahasrahla tem um papel semelhante a um guia, com muitos de seus diálogos servindo para a construção da narrativa e do mundo. Algumas de suas falas, como a analisada no trabalho, ocorrem quando o jogador progride com a história (sendo de cunho narrativo), outras ocorrem dentro das masmorras ou palácios explorados para encontrar os itens e seguir com a história, sendo necessário que o jogador interaja com um objeto para ativar as falas (servindo como dicas de jogo mescladas com narrativa).

Exemplo 1: essa fala ocorre quando o jogador encontra a Espada Mestra real. Há uma mistura de narrativa (é essencial que o jogador encontre a Espada para seguir com o jogo) com dica de jogo quando ele fala “Com ela, você deve ser capaz de enfrentar a magia do maléfico feiticeiro Agahnim”, indicando que a espada pode ser usada para se defender dos ataques mágicos de Agahnim na batalha que está por vir.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
長老サハスラーラの声がどこからとなくひびいてくる 	Sahasrahla's voice echoes from the void... 	A voz de Sahasrahla ecoa através do vazio...
リンクよよくぞ退魔の剣マスターソードを手に入れた...そのかがやき全てがお前の力だその剣ならば、司祭の魔力をもうちやぶるはずじゃっ！	Link, you have done well to obtain the evil-banishing blade, the Master Sword... The power that shines in it is now yours to wield! With it, you should be able to thwart the magic of the evil wizard Agahnim.	Link, você fez bem em obter a lâmina que bane o mal, a Espada Mestra... O poder que nela reside agora é seu para brandir! Com ela, você deve ser capaz de enfrentar a magia do maléfico feiticeiro Agahnim.

この国の運命は、お前にかかっておる。頼んだぞリンクよ... ³⁶	The destiny of this land is in your hands. Please, Link...	O destino desta terra está em suas mãos. Por favor, Link...
---	--	---

Exemplo 2: ocorre no momento em que o jogador chega no Mundo das Trevas. Sua função é informar o jogador de onde ele está, utilizando a narrativa para este fim e para indicar os próximos passos do jogo (a primeira parte envolve encontrar os três pingentes, mas o objetivo agora é resgatar as sete donzelas).

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
<p>リンクよ、このサハスラーラの声がきこえるか？</p> <p>お前が今、立っているのは、もとは聖地とよばれていた世界…しかし、今では魔族のほびこる言わば、闇の世界じゃ。司祭は、封印をとき城の入口に闇世界とこちら側を結ぶ通り道を開いてしまったようじゃ。再び、こちらの世界を救うには『黄金の力』をとり戻すしか道は残されておらぬ！ 7人の娘達を助けてやってくれ 7賢者の血をひく彼女らの力必ず、やくにたつであらう！</p> <p>娘達は、それぞれ魔物のかくれ家に封じこめられておる。まずヤミの神殿へ向かうのじゃ！</p> <p>頼りは、お前だけ…このサハスラーラの願いをかなえてくれ！ 頼むぞリンクよ³⁷</p>	<p>Link, it is I, Sahasrahla. I am communicating with you across the void through telepathy... The place where you now stand was the Golden Land, but evil power turned it into the Dark World. The wizard has broken the sages' seal and turned the gate to Hyrule Castle into a portal linking that world to this. In order to save this half of the world, the Light World, you must win back the Golden Power. You must also rescue the seven maidens who Agahnim sent to the Dark World. As descendants of the seven sages, they have power that will surely aid you.</p> <p>The maidens are locked in hidden dungeons full of evil creatures and dangerous traps. The Palace of Darkness should be your first goal in this world!</p> <p>Link, you are our last hope. Please make this old man's wishes come true. I beg you!</p>	<p>Link, sou eu, Sahasrahla. Estou me comunicando com você através do vazio por telepatia... O lugar onde você está agora já foi a Terra Dourada, mas o poder maligno a transformou no Mundo das Trevas. O feiticeiro quebrou o selo dos sábios e transformou o portão do Castelo de Hyrule em um portal que liga aquele mundo a esse. Para salvar esta metade do mundo, o Mundo da Luz, você deve recuperar o Poder Dourado. Você também deve resgatar as sete donzelas que Agahnim mandou para o Mundo das Trevas. Como descendentes dos sete sábios, elas possuem poderes que certamente o auxiliarão.</p> <p>As donzelas estão presas em calabouços escondidos, cheios de criaturas malignas e armadilhas. O Templo das Sombras será o seu primeiro objetivo nesse mundo!</p> <p>Link, você é nossa última esperança. Por favor, realize os desejos deste velho. Eu imploro!</p>

³⁶ Transcrição: Chôrô Sahasuraara no koe ga doko kara tonaku hibiite kuru/... .. /Rinku yo yokuzo taima no ken Masutaa Sôdo wo te ni ireta... Sono kagayaki subete ga omae no chikara da sono ken'naraba, shisai no maryoku wo mo uchiyaburu haja!/Kono kuni no unmei wa, omae ni kakatte oru. Tanonda zo Rinku yo...

³⁷ Transcrição: Rinku yo, kono Sahasuraara no koe ga kikoeru ka?/Omae ga ima, tatte iru no wa, moto wa seichi to yobareteita sekai... Shikashi, ima de wa mazoku no habikoru iwaba, Yami no Seikai ja. Shisai wa, fûin no toki toki jô no iriguchi ni Yami Sekai to kochiragawa wo musubu tôrimichi wo aite shimatta yô ja. Futatatabi, kochira no sekai wo sukû ni wa "Kogane no Chikara" wo toru modosho shika michi wa nokosarete oranu. Shichinin no musumetachi wo tasukete yatte kure shichi kenja no chi wo hiku kanojora no chikara kanarazu, ya kuni tatsudearou!/Musumetachi wa, sorezore mamono no kakureya ni fûjikomerarete oru. Mazu Yami no Shinden e mukau no ja!/Tayori wa, omae dake... Kono Sahasuraara no negai wo kanaete kure. Tanomuzo Rinku yo.

• **Falas de Agahnim:** é o outro vilão principal da história do jogo. Mais tarde é revelado que ele é Ganon disfarçado.

Exemplo 1: parte da fala do primeiro encontro com Agahnim. Usa uma linguagem relativamente culta em japonês, provavelmente para marcar sua posição elevada na corte, sendo marcas de fala que se perdem nas duas localizações.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
<p>あなたの目の前でゼルダを消してやろうと思ひましてね。見よ！ゼルダのさいごじゃあ！</p> <p>ホッホッホッホ…。これで、7賢者の封印もめでたくとかれたワケですなあ。魔の力が、この国をおおいつくすのも時間のもんだいですぞ…しよせん伝説の『勇者』も『黄金の力』を持つ、われらが魔族には、かないませんか。³⁸</p>	<p>I thought I would make Zelda vanish before you. Behold! Princess Zelda's final breath!</p> <p>Ho ho ho... With this, the seal of the seven sages is at last broken. It is now only a matter of time before evil power covers this land completely... After all, the legendary Hero cannot defeat us, the tribe of evil, when we are armed with the Power of Gold.</p>	<p>Esperava fazer com que Zelda sumisse bem na sua frente. Contemple! O último suspiro da Princesa Zelda!</p> <p>Hô, hô, hô... Com isso, o selo dos sete sábios está, enfim, quebrado. Agora, é apenas uma questão de tempo até que o poder maligno cubra esta terra por completo... Afinal, o lendário Herói não é páreo para nós, a tribo do mal, armados com o Poder Dourado.</p>

Exemplo 2: fala do último encontro com Agahnim.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
<p>ホッホッホ、よくぞここまでまいられました、リンク殿。もう1度お会いできてわたくしとてもうれしゅうございます。しかし、3度目はないと、思いしりなさいっ！くたばれ〜っ！³⁹</p>	<p>Ho ho ho! It's great that you could come all the way here, Link. And while I'm very happy to see you again... you'd better believe that we will not have a third meeting!</p> <p>Prepare to meet your doom!</p>	<p>Hô, hô, hô! Que bom você ter conseguido chegar até aqui, Link. E, apesar de eu estar muito feliz por nos encontrarmos de novo... é melhor não acreditar que teremos um terceiro encontro!</p> <p>Prepare-se para o seu fim!</p>

³⁸Transcrição: Anata no me no mae de Zeruda wo keshite yarou to omoimashite ne. Miyo! Zeruda no saigo jaa!/Hôhoho... Kore de, shichi kenja no fuuin mo medetaku tokareta Wake desu naa. Ma no chikara ga, kono kuni wo ooi tsukuru no mo jikan no mondai desu zo... Shosen densetsu no “yuusha” mo “Kogane no Chikara” wo motsu, warera ga mazoku ni wa, kanaimasenka.

³⁹ Transcrição: Hohhohho, yokuzo koko made mairaremashita, Rinku-dono! Mô ichido wo ai dekite watakushi totemo ureshû gozaimasu. Shikashi, sando me wa naito, omoishiri nasai! Kudare!

• **Donos de lojas:** são personagens secundários com quem o jogador interage para comprar itens.

Exemplo 1: anões ferreiros. Sua função é fortalecer a Espada Mestra. Mostra diferentes opções que o jogador pode selecionar (todas são equivalentes a um “sim” ou “não”, mas escritas de forma a coincidir com a situação).

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
<p>おう、あんたかい！ よく、来たね。 なんなりと言っとくれっ！ 剣をきたえる ちょっとよっただけ</p> <p>大まけにまけとくぜっ！ 剣 … 10ルピー ちょっとまって</p> <p>剣をきたえりゃいいんだな？ うん ちょっとまって</p> <p>また、いつでもよっとくん な！ほいこらっ！よいこら っ！⁴⁰</p>	<p>Hey, you! Welcome! Ask us for whatever you need! Temper my sword I just dropped by</p> <p>I'll give you a big discount! Sword Tempering: 10 Rupees Wait a minute</p> <p>Tempering, eh? Are you sure? Yes I changed my mind</p> <p>Drop by again anytime you want to. Yo ho! Yo ho! Let's get to work!</p>	<p>Ei, você! Bem-vindo! Do que você precisa? Temperar minha espada Só vim fazer uma visita</p> <p>Vou dar um grande desconto! Temperar Espada: 10 Rúpias Espera aí</p> <p>Têmpera, é? Tem certeza? Sim Mudei de ideia</p> <p>Apareça novamente quando quiser. La ra ri, la ra ra! De volta ao trabalho!</p>

Exemplo 2: dono da galeria de tiro ao alvo. Local completamente opcional.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
<p>はい、マトアテ屋でござ～ い20ルピーで、矢が5本… 続けて当てれば大もうけ！ ちょっとニイさんどないで す？ あそぶ 帰る</p> <p>では、よ～くねらっちはい！ どうぞ～！⁴¹</p>	<p>Well howdy, Light Worlder! You look like a straight shooter... Want to try your skills in my shooting gallery? I'll give you five shots for 20 Rupees. If you're as sharp as I think you are, you stand to rake in the Rupees. How about it, stranger? Play No way</p> <p>All right! Aim carefully! Ready! GO!</p>	<p>Ora, olá, Habitante da Luz! Você parece ser um atirador de primeira... Gostaria de testar suas habilidades na minha galeria de tiro ao alvo? Cinco tentativas custam 20 Rúpias. Se você for tão afiado quanto eu acredito que seja, poderá ganhar muito mais Rúpias. O que me diz, forasteiro? Jogar Nem pensar</p> <p>Muito bem, mire com cuidado! Preparado? JÁ!</p>

⁴⁰ Transcrição: Ô, antakai!/Yoku, kitane./Nanta nari to itto kure!/Ken wo kitaeru/Chotto yottadake/Dai make ni make tokuze!/Ken... 10 rupii/Chotto matte/Ken wo kitaeriindana?/Un/Chottomatte/Mata, itsudemo yottokun'na! Hoikora! Yoikora!

⁴¹ Transcrição: Haai, matoateya de gozai 20 rupii de, ya ga gopon... Tsudzukete atereba ômôke!/Chotto niisan donai desu?/Asobu/Kaeru/De wa, yoku nerattehai! Dôzo!

• **Personagens secundários:** são personagens em geral opcionais, que precisam ser encontrados pelo jogador. Alguns inclusive só tem um diálogo, repetido a cada vez que o jogador interagir com eles.

Exemplo 1: homem que mora embaixo da ponte. Sua única função real no jogo é entregar um dos quatro frascos (item opcional com a função de guardar poções que recuperam pontos de vida, por exemplo).

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
ようリンク！何だかたいへん そうだがオレのやれる物はこ んなもんだだけだ ⁴²	Yo! Link! You seem to be in a heap of trouble, but this is all I can give you.	Ei! Link! Você parece estar bastante encrencado, mas isto é tudo que posso lhe dar.

Exemplo 2: fala das fadas que estão distribuídas pelo mundo e que tem a função de recuperar pontos de vida do jogador. Todas têm o mesmo diálogo.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
たびのつかれをいやしましよ うすこしの間目をとじて... ⁴³	I will soothe your wounds and comfort your weariness... Close your eyes and relax...	Vou curar suas feridas e aliviar o seu cansaço... Feche os olhos e relaxe...

Exemplo 3: fala da vidente. É uma personagem que fica em um local específico do jogo e que pode ser procurada pelo jogador quando ele estiver com problemas de prosseguir com o jogo. Sempre dá dicas de como prosseguir baseada no ponto da história em que o jogador se encontra. Este diálogo ocorre perto do final do jogo.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
くろまによ〜んくろまによ〜 んガノンのとどめをさすに は、『銀の矢』が必要じゃあ 〜。 ⁴⁴	Abracadabra alakazam! You will need Silver Arrows to seal Ganon's fate.	Abracadabra, alakazam! Você precisará de Flechas de Prata para selar o destino de Ganon.

⁴² Transcrição: Yô, Rinku! Nandaka taihen souda ga ore no yareru mono wa kon'na mondaidake.

⁴³ Transcrição: Tabi no tsukre wo iyashimashou sukoshi no ma me wo jite...

⁴⁴ Transcrição: Kuro ma ni yon kuruma ni yon Ganon no todome wo sasu ni wa, "Gin no Ya" ga hitsuyô ja~.

Exemplo 4: fala dos lenhadores que se encontram perto do Bosque Perdido. Não tem função real além de indicar que a árvore que estão serrando será importante mais tarde.

Japonês (SNES)	Inglês (GBA)	Português (GBA)
<p>よう、リンク！このごろ森にもあやしいキリがかかってうかつに入れもしねーや。</p> <p>どうでもいいけど、この木は、きりごたえがおかしいなあ。それっ ギ〜コ ギ〜コ</p> <hr/> <p>よう、森のキリがはれた様だなありがてえことだ。また、でかけてみるよ。なあ、キョウダイ⁴⁵</p>	<p>Yo Link! A mysterious fog has recently fallen over the forest. We have to be careful!</p> <p>Maybe it's nothing, but this tree feels kind of strange as we cut it...</p> <hr/> <p>Yo! The fog in the forest is clearing. Thank you! We can go there again! Hey brother!</p>	<p>E aí, Link! Uma neblina misteriosa surgiu recentemente na floresta. Temos que ter cuidado!</p> <p>Talvez não seja nada, mas esta árvore parece meio estranha à medida que serramos...</p> <hr/> <p>E aí! A neblina na floresta está se dissipando. Obrigado! Nós podemos ir até lá novamente! Issê, irmão!</p>

⁴⁵ Transcrição: Yô, Rinku! Konogoro mori n imo ayashii kiri ga kakatte ukatsu ni ire moshi neeya./Dôde mo ii kedo, kono hi wa, kiri gotae ga okashii naa. Sore giko giko/Yô, mori no kiri ga hareta yô dana arigatee koto da. Mata, deketemiru yo. Naa, kyôdai!