



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB
INSTITUTO DE LETRAS – IL
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO – LET
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO – POSTRAD

DANIEL SANTOS PERPETUO

**LOCALIZANDO JOGOS ELETRÔNICOS NOS ESTUDOS DA TRADUÇÃO:
CORPUS NO SUPORTE À TRADUÇÃO DE *MOBAS***

BRASÍLIA

2021

Daniel Santos Perpetuo

**Localizando jogos eletrônicos nos Estudos da Tradução:
corpus no suporte à tradução de *MOBAs***

Dissertação submetida ao Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução do Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, da Universidade de Brasília, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Estudos da Tradução.

Área de habilitação: Estudos da Tradução

Orientação: Profa. Dra. Elisa Duarte Teixeira

Brasília

2021

PP4531 Perpetuo, Daniel Santos
Localizando jogos eletrônicos nos Estudos da Tradução:
corpus no suporte à tradução de MOBAs / Daniel Santos
Perpetuo; orientador Elisa Duarte Teixeira. -- Brasília,
2021.
210 p.

Dissertação (Mestrado - Mestrado em Estudos de Tradução) -
Universidade de Brasília, 2021.

1. Tradução de jogos. 2. Localização de jogos. 3. Tradução
especializada. 4. Linguística de corpus. 5. Estudos da
Tradução. I. Teixeira, Elisa Duarte, orient. II. Título.

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB
INSTITUTO DE LETRAS – IL
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO – LET
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO – POSTRAD

**Localizando jogos eletrônicos nos Estudos da Tradução:
corpus no suporte à tradução de *MOBAs***

DANIEL SANTOS PERPETUO

Dissertação submetida ao Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução do Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Estudos da Tradução.

Banca examinadora formadas pelos professores:

Profa. Dra. Elisa Duarte Teixeira – UnB
(Orientadora)

Profa. Dra. Helena Santiago Vigata – UnB
(examinadora interna)

Profa. Dra. Carme Mangiron – Universitat Autònoma de Barcelona
(examinadora externa)

Prof. Dr. Gleiton Malta - UFBA
(examinador externo – suplente)

Brasília
2021

*To Vedal
may he play in peace*

AGRADECIMENTOS

À minha melhor amiga e esposa, Marina, por seu companheirismo infalível ao longo de anos tão desafiadores, por sua coragem ao seguir de pé e por cuidar de mim, mesmo quando ela também precisava de cuidados.

À minha orientadora, profa. Dra. Elisa Duarte Teixeira, por sua paciência a cada reunião e por suas palavras de incentivo, mesmo quando eu não as tinha para mim.

Às ilustres doutoras integrantes da banca, por disporem de seu valioso tempo e atenção ao aceitarem contribuir para esta dissertação, mesmo diante do tempo conturbado em que vivemos.

À Universidade de Brasília, por todos os momentos proporcionados ao longo dos anos de formação acadêmica e por seu fomento à pesquisa e à ciência, mesmo diante de recursos insistentemente raleados.

A minhas sentinelas, Chiundico (Chia e Mundico), por sua vigília e carinho constantes e por entenderem tanto, mesmo miando tão pouco.

GL, HF - Good Luck, Have Fun

RESUMO

A crescente popularização e aperfeiçoamento dos jogos eletrônicos vem contribuindo para sua consolidação como um dos setores mais lucrativos e relevantes da indústria do entretenimento atual, com destaque particular para *e-sports* como os *Multiplayer Online Battle Arenas (MOBAs)*. A movimentação desses produtos entre diferentes mercados consumidores reforça a necessidade de estratégias que favoreçam sua recepção, adequando-os a *locales* específicos. Nesse contexto, amparando-se nas considerações de estudiosos como Pym, Bernal-Merino, e O'Hagan e Mangiron, este estudo explora a prática da localização no âmbito da indústria da Localização e dos Estudos da Tradução, buscando promover a aproximação necessária entre essas duas áreas análogas, ao mesmo tempo em que procura apresentar os jogos eletrônicos como um solo particularmente fértil para o desenvolvimento de pesquisas nos Estudos da Tradução. Observando as práticas terminográficas acerca da elaboração de obras de consulta voltadas para a tradução, adotou-se a abordagem empírica da Linguística de Corpus para atribuir confiabilidade e representatividade aos dados apresentados no material de consulta resultante da pesquisa, intitulado *Tradução de jogos eletrônicos: anotações e exemplos práticos para a localização de MOBA*. Composto por dicas e sugestões para a localização de jogos e por um glossário inglês->português brasileiro com 88 entradas, em que se priorizou fornecer equivalentes e contextos de uso, o miniguia visa dar suporte a tradutores iniciantes da área. Para sua criação, partiu-se da identificação, coleta e organização sistemática dos textos presentes nos jogos *League of Legends* e *Defense of the Ancients 2* para compilar um corpus representativo da linguagem de jogos MOBA. Utilizando softwares de processamento de corpus, foi possível apontar nesse gênero de jogo padrões textuais e combinatórias lexicais típicas, levantadas a partir das cinco palavras-chave de maior significância no corpus de estudo (*damage, enemy, cooldown, target* e *attack*), bem como estruturas textuais em que elas estão presentes. Além disso, identificou-se padrões que possibilitaram fazer asserções sobre as seções típicas desses textos e configurações formulaicas de sua fraseologia. Conclui-se, em consonância com as afirmações dos autores trabalhados, que o gênero do jogo e os tipos textuais nele presentes contribuem para a configuração de sua linguagem específica e especializada. Combinam, de um lado, a precisão técnica e a concisão, necessárias para transmitir com clareza as instruções do jogo, e de outro, a inventividade e a imersão características da narrativa fantástica dos jogos digitais. Espera-se que as conclusões tecidas sobre a tradução de jogos eletrônicos a partir dessas análises possam ser generalizadas para outros jogos, eletrônicos ou não, contribuindo para a prática de sua tradução.

Palavras-chave: Tradução de jogos; Localização de jogos; Tradução técnica; Tradução especializada; Linguística de Corpus; Estudos da Tradução.

ABSTRACT

The growing popularity and refinement enjoyed by videogames has helped consolidate this sector as one of the most profitable and relevant in the modern entertainment industry, with e-sports such as *Multiplayer Online Battle Arenas (MOBAs)* gaining particular visibility. As a result of the movement of these products between various consumer markets, there is increased interest in efforts that could improve its reception, tailoring it to specific *locales*. Drawing on considerations made by researchers such as Pym, Bernal-Merino, and O'Hagan and Mangiron, this study examines localization practices under both the localization industry and Translation Studies, seeking to bring these two analogous fields further together, while at same time presenting digital games as a particularly promising area for research in Translation Studies. Acknowledging terminography practices around building reference sources that cater for the specific needs of translators, this study adopts the empiricist approaches of Corpus Linguistics to offer a reliable and representative reference material, titled *Game Translation: notes and practical examples for MOBA localization*. Including hints and tips on game localization and an English -> Brazilian Portuguese glossary featuring 88 entries, mainly focused on providing equivalents and specific use context, this compendium seeks to provide support to novice game translators. The building of this material started with the consistent gathering and organizing of texts extracted from *League of Legends* and *Defense of the Ancients 2*, which were used to compile a corpus based on authentic *MOBA* game language. Using corpus analysis software, it was possible to point out recurrent phraseological and collocational patterns in this game genre, retrieved from the five most significant keywords in the corpus compiled for this study (damage, enemy, cooldown target and attack) and from phraseologies in which these words occur. In addition, the corpus analysis allowed for the identification of patterns that led to assertions about how each of the sections in these texts are structured and the formulaic arrangements they employ. Similar to the authors read in this paper, this research finds that game genre and the text types in a game play a role in determining how a particular specialized language behaves. They combine, on the one hand, the technical accuracy and concision needed to clearly convey game instructions, and on the other hand, the inventiveness and immersion typical of the fantasy narrative in digital games. We hope the assertions on digital game translation drawn from this study may be extended to translation practices of other games, whether digital or not.

Keywords: Game Translation; Game Localization; Technical Translation; Specialized Translation; Corpus Linguistics; Translation Studies.

LISTA DE ABREVIACOES

<i>DotA</i>	<i>Defense of the Ancients</i>
<i>GILT</i>	<i>Globalization, Internacionalization, Localization, Translation</i>
LA	Lngua alvo
LC	Lingustica de Corpus
LF	Lngua fonte
<i>LISA</i>	<i>Localization Industry Standands Association</i>
<i>LoL</i>	<i>League of Legends</i>
<i>MOBA</i>	<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
<i>MT</i>	Memria de Traduo
<i>RPG</i>	<i>Role-Playing Games</i>
<i>RTS</i>	<i>Real-Time Strategy</i>
TA	Texto alvo
TF	Texto fonte
UTE	Unidade de Traduo Especializada
<i>WST</i>	<i>WordSmith Tools</i>

LISTA DE FIGURAS

Figura 1:	Justiça Demaciana, a “ult” do campeão Garen.	7
Figura 2:	O mapa em <i>MOBAs</i> em inglês.....	13
Figura 3:	Exemplo de ficha técnica de personagem e habilidade	15
Figura 4:	Opções de falas traduzidas automaticamente da <i>Chat Wheel</i> de <i>DotA 2</i>	17
Figura 5:	Opções de ícones de aviso pré-configurados em <i>LoL</i>	18
Figura 6:	Ator Kevin Spacey à esquerda e sua representação gráfica no jogo <i>Call of Duty: Advanced Warfare</i> à direita	43
Figura 7:	Estruturação das pastas de arquivos do corpus	74
Figura 8:	Repositório de itens de <i>DotA 2</i> (esq.); descrição avançada (em verde) do item (dir.)	85
Figura 9:	Banco de dados utilizado para gerar o glossário, através da função Mala Direta	93
Figura 10:	Modelo do glossário pré substituição dos valores	94
Figura 11:	Exemplo de busca pela palavra <i>attack</i> no AntConc.....	95
Figura 12:	Exemplo de consulta de UTE, seu contexto e tradução no AntPConc .	96
Figura 13:	Estatísticas do corpus obtidas no WST	97
Figura 14:	Estatísticas do corpus em português obtidas no WST	99
Figura 15:	Lista das 20 primeiras palavras do corpus, em português (esq.) e inglês (dir.)	100
Figura 16:	Lista de palavras-chave do corpus em inglês	101
Figura 17:	Lista de <i>keywords</i> de <skl> (esq.) e de <bio>+<flvtxt> (dir.)	102
Figura 18:	Palavras-chave do corpus de <i>LoL</i> (esq.) e <i>DotA 2</i> (dir.)	102
Figura 19:	Exemplo de entrada do glossário.	111

LISTA DE QUADROS

Quadro 1:	Tradução da Tabela 1.3 Proposta de categorização de gêneros de jogos	55
Quadro 2:	Tradução da Tabela 4.1 Componentes dos jogos relacionados a seus tipos textuais	59
Quadro 3:	Crerios de compilação do corpus de <i>MOBA</i>	73
Quadro 4	Etapas de limpeza dos subcorpora utilizando conversores on-line	77
Quadro 5	Disposiçao do texto de itens de <i>LoL</i> e de <i>DotA 2</i>	80
Quadro 6	Disposiçao do texto em campeoes de <i>LoL</i>	80
Quadro 7:	Disposiçao do texto em herois de <i>DotA 2</i>	81
Quadro 8	Verificacao de combinat6rias nas ocorrencias “ <i>damag* and</i> ”	90
Quadro 9	Estrutura frasal da descriçao de habilidades de personagens e de equipamentos	108
Quadro 10:	Padrões textuais na descriçao de alvos de habilidades	109
Quadro 11:	Exemplos de estruturas frasais utilizando <i>damage</i> como substantivo.....	109
Quadro 12:	Exemplos de estruturas frasais utilizando <i>damage</i> como verbo.....	110

SUMÁRIO

Introdução	1
1. Justificativa.....	4
2. Antes de soar a corneta.....	12
2.1 Jogos Multiplayer Online Battle Arenas (MOBA)	12
2.2 Estrutura e funcionamento dos jogos MOBA	13
2.3 A localização de <i>League of Legends</i> e <i>Defense of the Ancients 2</i>	18
3. THEORYCRAFT.....	24
3.1 Localização e tradução.....	25
3.1.1 <i>Localização, de diferentes perspectivas.....</i>	25
3.1.2 <i>Estudos da Tradução e o conceito de equivalência.....</i>	31
3.1.3 <i>Localização X Estudos da Tradução</i>	34
3.1.4 <i>Jogos e o papel da localização na expansão de seu mercado</i>	40
3.2 A linguagem dos jogos e ferramentas para a sua exploração	47
3.2.1. <i>Linguagem especializada em videogames.....</i>	47
3.2.2. <i>Gênero do jogo e tipos textuais na composição do texto de jogos eletrônicos.....</i>	52
3.3 Linguística de Corpus a serviço da tradução.....	60
3.4 A elaboração de obras de consulta voltadas para o tradutor	68
4. METAGAME	72
4.1 Planejamento e coleta do corpus.....	72
4.2 Dificuldades na coleta, limpeza e organização do corpus	84
4.3 Análise do corpus para elaboração do guia do tradutor.....	87
4.4 Compilação e estrutura do glossário de UTEs de MOBA	89
5. Pós-jogo	97
5.1 O corpus resultante da pesquisa, em números.....	97
5.2 As listas de palavras e palavras-chave geradas com o WST.....	99
5.3 O manual de suporte à tradução de MOBA.....	103
5.3.1 <i>Habilidades e estatísticas, biografias, flavour texts – as seções do texto de MOBA.....</i>	105
5.3.2 <i>Padrões de composição textual recorrentes em LoL e DotA 2</i>	107
5.4 Elaboração e uso do glossário de MOBAs.....	110
5.5 Uma nota sobre a qualidade das traduções	113
5.6 GG WP – Good Game, Well Played.....	115
6. Conclusão	118
Referências bibliográficas.....	120

Apêndice A: Tradução de jogos eletrônicos: anotações e exemplos práticos para a localização de <i>MOBA</i>	125
Anexo A	189
Anexo B	190
Anexo C	191
Anexo D	194

INTRODUÇÃO

Jogos eletrônicos se popularizaram nos anos 1970 e 1980 como uma nova forma de entretenimento. Fliperamas rapidamente se espalharam por todo o mundo, de algumas poucas unidades em estabelecimentos comerciais diversos a lojas dedicadas exclusivamente a eles, até serem mais tarde substituídos por consoles domésticos. Os estereótipos iniciais associados a videogames – um produto para meninos *nerds* que não gostam de sair de casa (BERNAL-MERINO 2015, p. 27) – perdem força a cada dia, em um mercado cujo maior público consumidor é composto de jovens adultos de ambos os sexos. À medida que essa indústria se aperfeiçoa, videogames se tornam cada vez mais populares, alcançando e produzindo para públicos cada vez maiores e mais diversificados em todo o mundo.

Se, por um lado, o alcance da indústria aumenta, por outro, seu foco se restringe. Os jogos são personalizados para mercados individualizados, adaptados quanto à língua e cultura de destino para serem mais bem aceitos entre o público a que se destinam. Recentemente, vários jogos famosos, produzidos por empresas grandes, têm visto seus componentes adaptados quanto a questões linguísticas, culturais e legais para que possam ser comercializados com maior apelo e, conseqüente, com mais sucesso. Ainda que inseridos em um mundo capitalista guiado pelo lucro, em que as práticas da indústria desafiam o tradutor com prazos curtos, acesso limitado ao conteúdo multimídia e uma padronização monótona, os jogos se lançam em direção ao fomento da criatividade tradutória e à importância do cuidado com o conteúdo linguístico. E um dos fatores que alavancou a importância dos jogos no âmbito da tradução foram as plataformas de transmissão de vídeo em tempo real e seus campeonatos profissionais, que vêm mudando a forma como os jogos são consumidos e divulgados, ganhando espaço em TVs, estádios e conferências internacionais.

Apesar de seu sucesso e abrangência, várias empresas desenvolvedoras de jogos continuam não oferecendo traduções de qualidade para seus produtos, ou traduzindo-os apenas parcialmente. Em produções em que as empresas não possam, ou não queiram investir em traduções para línguas menos vantajosas comercialmente, o serviço de tradução, por vezes, é relegado a fãs, que o fazem voluntariamente, caso queiram divulgar o jogo em sua comunidade. Esse cenário torna oportuna a produção de estudos acadêmicos que abordem jogos eletrônicos sob diversas perspectivas, permitindo que os

Estudos da Tradução e o tradutor se beneficiem da visibilidade dos jogos, destacando a relevância de sua prática e pesquisa.

No presente trabalho, nos propusemos a estudar o papel do texto escrito presente no conteúdo dos jogos da perspectiva da tradução, observando, de um lado, como indústria e academia se aproximam e se distanciam ao tratar desse tema e, de outro, como abordagens e ferramentas de análise oferecidas pela Linguística de Corpus podem contribuir para o trabalho do tradutor da área. Nosso objetivo principal foi construir um material de consulta e referência que pudesse auxiliar o tradutor que já trabalha ou deseja trabalhar com a tradução de jogos, em especial de jogos eletrônicos do gênero *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, no par de línguas inglês ↔ português brasileiro.

Para alcançar este objetivo, compilamos um *corpus* compreendendo o conteúdo dos dois jogos mais relevantes do gênero *MOBA*, do ponto de vista da quantidade de jogadores e de tempo de mercado: *League of Legends (LoL)* e *Defense of the Ancients 2 (DotA 2)*. O conteúdo foi obtido nos sites oficiais de suas desenvolvedoras, bem como outros materiais relacionados ao tema disponíveis em sites especializados. Utilizando a Linguística de Corpus como abordagem, empreendemos uma caracterização dos tipos textuais presentes nesses jogos para, em seguida, identificar suas combinações léxico-gramaticais mais recorrentes, organizando-as na forma de um glossário consultável.

Para percorrer essa jornada, começamos por destacar a relevância social e acadêmica de um estudo como o nosso, com foco na tradução de jogos eletrônicos, no Capítulo 1, “Justificativa”. Em seguida, nomeamos os demais segundo etapas típicas de jogos competitivos como os *e-sports*, passando pela criação de teorias aplicáveis à partida (*theorycraft*), pela análise das tendências estratégicas da equipe ou personagem (*metagame*) e pela avaliação do desempenho final (pós-jogo).

Para situar o público leitor de estudantes e pesquisadores dos Estudos da Tradução, introduzimos brevemente o tópico dos videogames no Capítulo 2, “Antes de Soar a Corneta”, para então elucidar as particularidades pertinentes ao tipo *MOBA*, seu surgimento, principais exemplares, princípios e mecânicas básicas. Também justificamos a escolha de *LoL* e *DotA 2* como foco da pesquisa e exemplificamos algumas das estratégias de relacionamento desses jogos com seu público, em particular as que caracterizam esforços de localização.

O Capítulo 3, “*Theorycraft*”, subdividido em três seções, apresenta as principais linhas de abordagem teórica nas quais esta pesquisa se apoia. Na primeira delas, iniciamos com uma apresentação da localização em suas manifestações enquanto indústria e prática para, então, situá-la em meio a teorias e abordagens dos Estudos da Tradução. Em seguida, introduzimos o chamado paradigma da Localização x Tradução, debatido por Pym (2006), argumentando como os jogos eletrônicos se apresentam como um terreno particularmente fértil para sua exploração, do ponto de vista teórico. Na sequência, abordamos as linguagens de especialidade em sua relação com a terminologia, tecendo considerações sobre o comportamento do texto em jogos eletrônicos. Exploramos também os fundamentos da Linguística de Corpus, levantando a hipótese de que uma abordagem da tradução direcionada por corpus pode ser de grande ajuda para descrever o comportamento dos textos em jogos eletrônicos do gênero *MOBA*. Por fim, valemo-nos das asserções da Terminologia acerca da elaboração de obras de consulta para identificar os aspectos que deverão constar em um material de suporte ao tradutor de jogos *MOBA*.

No Capítulo 4, “*Metagame*”, apresentamos os preceitos que regeram a coleta, compilação e análise do corpus de estudo, com atenção especial à origem, obtenção e organização dos textos, bem como ao seu processamento utilizando os softwares de análise linguística *WordSmith Tools* e *AntConc*.

O capítulo 5, “*Pós-jogo*”, apresenta os resultados da pesquisa. Primeiramente, caracterizamos o corpus compilado e descrevemos os dados nele levantados, em linhas gerais. Em seguida, nos concentramos em apresentar o material que objetivamos produzir por meio deste estudo: um guia caracterizando os textos presentes em jogos do tipo *MOBA* e as principais estratégias que podem ser utilizadas em sua tradução para o português brasileiro. Tal produto visa auxiliar tradutores profissionais e amadores, bem como estudantes de tradução com interesse na tradução de videogames, em sua prática.

Na Conclusão, retomamos brevemente as etapas do estudo, revisitando os principais resultados obtidos e sua possível contribuição para o estudo e a prática da tradução. Salientamos a importância de se dar mais atenção à localização no âmbito dos Estudos da Tradução e de se entender melhor o papel da tradução na indústria da localização. Procuramos argumentar como os resultados obtidos com a análise do corpus contribuíram para a identificação dos elementos que tipificam o texto da área e para a criação de um material de consulta que, esperamos, seja útil para o ensino e a prática da tradução de jogos, bem como para as pesquisas sobre o tema.

1. JUSTIFICATIVA

O mercado de videogames¹ começou a se desenvolver por volta dos anos 1970, e vem mostrando crescimento estável e significativo desde então. Pode-se dizer que houve três grandes *booms* na indústria de jogos digitais: o primeiro veio com a grande popularização das máquinas de *arcade* (conhecidas no Brasil como "fliperama"); o segundo foi devido à criação de consoles para uso doméstico e ao aperfeiçoamento dos jogos para essas plataformas, que com o tempo ficaram mais compactas e poderosas; e o terceiro resultou do avanço da tecnologia de telefonia móvel, com o lançamento dos *smartphones* e consequente aumento na disponibilidade e acesso aos jogos digitais (FLEURY, SAKUDA e CORDEIRO, 2014, p. 49).

Hoje, o mercado de *games* já supera outros da indústria de entretenimento, sendo o terceiro maior do setor e movimentando receita e lucro maiores que, por exemplo, os segmentos de cinema e música. Em 2020, impulsionado pelas restrições de isolamento social devido à pandemia do SARS-CoV-2, apresentou um crescimento de 9,3% em relação ao ano anterior, com um faturamento mundial de US\$ 159,3 bilhões. A previsão é de que, com o relaxamento das restrições de viagem e distanciamento social, em 2021 haja uma pequena queda na receita do setor, chegando a US\$175.8 bilhões (retração de 1,1% em relação ao ano anterior), mas ainda há expectativas de ultrapassar US\$200 bilhões até o ano de 2023, segundo dados de 2021 da empresa Newzoo² – especializada em análise estatística e projeções do mercado de jogos e *e-sports*.

Ainda segundo a mesma empresa, em 2020, a China liderou o ranking mundial de receita com videogames acumulando um total de US\$44,263 milhões, seguida pelos Estados Unidos, com US\$42,107 milhões. Em 2019, o Brasil figurava em 13 na lista, com uma renda de com uma renda de US\$1,452 milhões. Ainda que a região da Ásia e Oceania apresente a maior arrecadação total (US\$78,4 bilhões), o Oriente Médio e a África são as regiões que detêm a maior expectativa de crescimento – 14,5% em relação a

¹ Ainda que notadas as ressalvas a cerca das diferenças entre eles (vide O'Hagan e Mangiron, 2013, p. 63 - 65), os termos "videogames", "games", "jogos", "jogos eletrônicos" e "jogos digitais" serão utilizados como sinônimos nesta dissertação. Acreditamos que essas diferenciações são pouco práticas, principalmente dada a tendência de diversos jogos serem lançados para múltiplas plataformas e até mesmo possibilitarem a interação cruzada entre elas.

² A Newzoo mantém em seu website dados atualizados sobre o mercado de jogos e entretenimento. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/>. Acesso em: 1 de setembro de 2021.

2019. América-Latina representa 4% desse mercado, tendo registrado um crescimento de 10,3% em 2020 com a arrecadação de US\$6 bilhões).

Além disso, em 2020 o Brasil figurou em 5º lugar no ranking mundial de usuários de *smartphones* – mais de 109 milhões de pessoas têm acesso aos aparelhos –, atrás somente de China, Índia, Estados Unidos e Indonésia. A Pesquisa Game Brasil 2021³, realizada pela *Blend*, em parceria com a ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing), apontou que 72% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos, e que o *smartphone* é a plataforma mais popular, preferida por 41,6% dos jogadores. No país, as mulheres representam 51,5% do público consumidor geral.

Como esses números demonstram, jogos digitais são produtos amplamente consumidos mundialmente, movimentando receitas significativas em diversos países. Além de lucrativos quando jogados profissionalmente (nos chamados *e-sports*), ocupam um espaço crescente como hobby e como forma de entretenimento. Com *streaming* ao vivo, canais em plataformas de vídeo e campeonatos televisionados em TV fechada, como ESPN e SporTV, a quantidade de conteúdo e as opções de transmissão a que jogadores têm acesso são numerosas.

Em 2016, a liga de basquete norte-americana NBA bateu o recorde mundial de audiência, chegando a 31 milhões de espectadores. No mesmo ano, de acordo com uma matéria do SportTV⁴, a final do campeonato mundial de *League of Legends*, um dos jogos mais populares dos últimos anos, foi assistida por 43 milhões de pessoas. A plataforma on-line de *streaming* chamada Twitch, que se dedica exclusivamente à transmissão de conteúdo relacionado a videogames, adquirida pela empresa americana Amazon em 2014, alcança números cada vez mais altos todos os anos, tendo chegado a uma média mensal de 8,07 milhões de *streamers*⁵ e mais de 2,7 milhões de espectadores semanais em 2021, segundo dados da TwitchTracker⁶.

Dentre os jogos mais assistidos na referida plataforma, e também entre os mais jogados do mundo, estão *Defense of the Ancients 2 (DotA 2)* e *League of Legends (LoL)*,

³ Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pesquisa-game-brasil-2019/>. Acesso em: 18 de julho de 2019.

⁴ SporTV. Final do Mundial de LoL bate recorde com 43 mi de espectadores na internet. Globo, 2016. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/12/final-do-mundial-de-lol-bate-recorde-com-43-mi-de-espectadores-na-internet.html>. Acesso em: 01 de julho de 2021

⁵ Usuários que transmitem em tempo real as imagens em suas telas enquanto jogam (FLEURY, SAKUDA e CORDEIRO, 2014, p. 130).

⁶ Site especializado em estatísticas do portal de *streaming* Twitch, disponível em: <https://twitchtracker.com/statistics/viewers>. Acesso em: 1 de setembro de 2019.

ambos do gênero *Multiplayer Online Battle Arena*, jogos popularmente conhecidos pela sigla *MOBA* – que explicaremos em mais detalhe no capítulo 2.

O *DotA 2*, criado pela desenvolvedora Valve e lançado em *closed-beta*⁷ em 2011 e oficialmente em 9 de junho de 2013, continua sendo um dos videogames mais jogados do mundo, consistentemente no top 20 de jogos de computador desde seu lançamento, de acordo com dados da empresa Newzoo⁸. Ganhou vários prêmios de melhor jogo para PC em seu ano de lançamento e também de melhor *e-sport*. Até 2017, detinha o título de jogo on-line com maior número de jogadores concomitantes na Steam (uma plataforma on-line de jogos para PC), com mais de um milhão de jogadores conectados simultaneamente. A ferramenta de contagem mensal de jogadores ativos, disponível dentro do jogo, registrou a presença recorde de mais de 13 milhões de usuários em junho de 2013 – em 2021, o ápice mensal atingido foi de 7,6 milhões, em fevereiro. Na edição de 2021 do campeonato anual *The International*, a arrecadação total para a premiação, em sua maior parte proveniente de uma porcentagem sobre a venda de produtos dentro do jogo, bateu mais uma vez o recorde, ultrapassando US\$40 milhões (ESPN, 2020).

League of Legends, por sua vez, lançado oficialmente em 29 de outubro de 2009, figura entre os *games* mais jogados mundialmente desde 2014. Números de 2016, fornecidos em uma entrevista com um dos fundadores da RIOT Games (POLYGON, 2016) apontam que, naquele ano, foi registrada uma média de 100 milhões de jogadores mensais, com o recorde de mais de 5 milhões jogando simultaneamente. Em 2021, o número de usuários ativos no jogo chegou a 115 milhões (LEAGUEFEED, 2021). O *World Championship 2018* ofereceu um total de US\$6,450 milhões, o maior prêmio em torneios de *LoL* até hoje, dos quais US\$2,418 milhões foram para a equipe vencedora.

Esses dados, a nosso ver, comprovam a popularidade dos jogos eletrônicos, em particular os do gênero *MOBA*, em cujos campeonatos regionais e mundiais figuram dezenas de equipes de todo o mundo, inclusive do Brasil, que treinam diariamente e estudam as inúmeras estratégias possíveis em uma partida.

Para ilustrar a complexidade na tomada de decisão e nas amplas variáveis desses jogos (nas quais nos aprofundaremos no capítulo 2.2), quando da elaboração desta

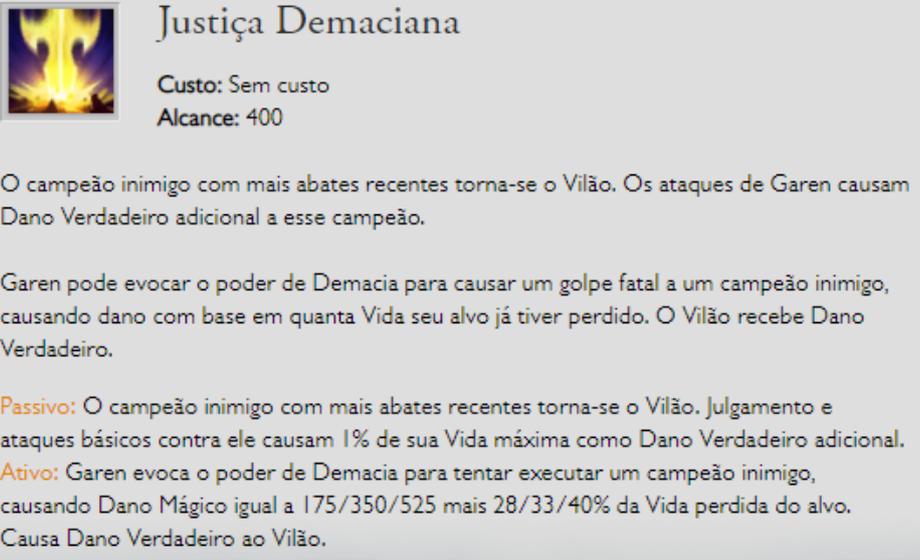
⁷ *Closed-beta* é a uma versão preliminar do jogo disponibilizada para uma quantidade reduzida de jogadores, que então o testam e reportam aos desenvolvedores os erros (*bugs* e *glitches*) encontrados. Também pode existir uma versão posterior chamada de *open-beta*, com mais jogadores.

⁸ Disponível em: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-pc-games/>. Acesso em: 1 de setembro de 2019.

pesquisa, *League of Legends* contava com 144 personagens selecionáveis, chamados de “campeões”, cada um deles com habilidades, funções e atributos diferentes; e 275 itens, também chamados de “equipamentos”. Cada campeão possui, em média, cinco “habilidades”, o que nos leva a um total aproximado de 720 habilidades distintas, regidas por critérios técnicos como alcance, tempo de recarga, área de efeito, dano, custo de uso, etc. Ou seja, o número de variáveis em cada decisão – que personagem escolher, que equipamento comprar, que caminho tomar, que habilidade usar – é altíssimo.

Apenas a título de exemplificação, ainda, do alto grau de detalhamento das regras e interrelações entre os diversos aspectos e estratégias do jogo, apresentamos a descrição do *ultimate* (“habilidade” máxima de um campeão, restrita a apenas uma por personagem) do campeão Garen, mostrada na Figura 1. É possível verificar que o “ult” (abordaremos, com mais vagar, esta e outras abreviações e variações de termos e conceitos no capítulo 2) possui um efeito “passivo” e um “ativo”. Neste exemplo, o personagem tenta desferir um golpe fatal no inimigo, causando dano mágico em um valor fixo (175 / 350 / 525) somado a uma porcentagem da vida total perdida pelo inimigo (28 / 33 / 44%). Caso ele seja o integrante do time adversário com o maior número de abates – ou seja, o vilão –, o “dano” causado por Garen será do tipo “verdadeiro”, e não “mágico”. A quantidade de dano fixo e a porcentagem acrescida aumentam de acordo com o nível da habilidade (indicado pela separação com “/”), que também diminui seu tempo de recarga – não descrito na imagem.

Figura 1: Justiça Demaciana, a “ult” do campeão Garen.



Justiça Demaciana
Custo: Sem custo
Alcance: 400

O campeão inimigo com mais abates recentes torna-se o Vilão. Os ataques de Garen causam Dano Verdadeiro adicional a esse campeão.

Garen pode evocar o poder de Demacia para causar um golpe fatal a um campeão inimigo, causando dano com base em quanta Vida seu alvo já tiver perdido. O Vilão recebe Dano Verdadeiro.

Passivo: O campeão inimigo com mais abates recentes torna-se o Vilão. Julgamento e ataques básicos contra ele causam 1% de sua Vida máxima como Dano Verdadeiro adicional.

Ativo: Garen evoca o poder de Demacia para tentar executar um campeão inimigo, causando Dano Mágico igual a 175/350/525 mais 28/33/40% da Vida perdida do alvo. Causa Dano Verdadeiro ao Vilão.

O exemplo evidencia o alto nível de complexidade técnica envolvida no jogo e a linguagem empregada para transmitir esse conhecimento. Sem unidades lexicais organizadas e arranjadas de uma maneira específica, já disseminada entre os usuários desses jogos, seria árduo alcançar uma comunicação efetiva. Por essa razão, argumentaremos, neste projeto, que a linguagem utilizada nos videogames é especializada, já que Hoffmann (2004) define linguagem especializada como sendo um subconjunto do sistema da linguagem que se utiliza nos textos, segundo o conteúdo e o tema, em âmbitos comunicativos especializados.

A especificidade das linguagens especializadas, em relação à linguagem comum e às outras sublinguagens, se expressa mais claramente pelo léxico, quer dizer, pelo vocabulário especializado ou pela terminologia, mas também pelo uso de determinadas categorias gramaticais, de construções sintáticas e de outras estruturas textuais. (HOFFMANN, 2004, p. 81)

Dado seu conteúdo específico, quando utilizadas nesse contexto especializado, palavras da língua geral como “campeão” e “dano” adquirem valor especializado. Também a estrutura textual e categorias de palavras, como verbos e adjetivos, compõem a maneira específica como as linguagens especializadas se comportam. Juntas, essas características dão forma particular à comunicação entre especialistas na área.

Partindo do princípio de que a linguagem dos videogames é especializada, que esperamos corroborar cientificamente neste trabalho, acreditamos que o uso da abordagem proposta pela Linguística de Corpus, área de estudos que se ocupa “da coleta e da exploração de corpora, ou conjunto de dados linguísticos textuais coletados criteriosamente, com o propósito de servirem para a pesquisa de uma língua ou variedade linguística” (BERBER SARDINHA 2004, p. 3), permitirá uma observação empírica do uso dos padrões lexico-gramaticais e das estruturas textuais características dos videogames, por meio da identificação, em corpora, de elementos típicos e de suas ocorrências, recorrências e co-ocorrências.

Acreditamos também que demonstrar o status de “linguagem de especialidade” dos elementos linguísticos dos videogames poderia contribuir no sentido de permitir a

⁹ Retirado da *fandom* de *League of Legends*, uma plataforma similar à Wikipédia, especializada em entretenimento, particularmente populares entre as comunidades de jogos em geral. Disponível em: https://leagueoflegends.fandom.com/pt-br/wiki/Miss_Fortune. Acesso em 15 de maio de 2019.

aplicação de abordagens já utilizadas na tradução de textos especializados também à tradução de jogos, que até o momento é pouco estudada no âmbito acadêmico, especialmente em língua portuguesa. Também no desenvolvimento de jogos, o que se vê é um foco em critérios técnicos, design e lucro, ao passo que aspectos linguísticos, comunicativos e tradutórios raramente recebem a devida importância (BERNAL-MERINO 2014, p. 103). Essa é uma das abordagens equivocadamente simplistas que esperamos contradizer com os resultados de pesquisa do presente trabalho.

Talvez por ser um campo relativamente novo, em especial no que tange ao estudo de sua linguagem, e porque a tradução de jogos eletrônicos ainda foi pouco explorada no âmbito acadêmico, o tradutor de *games* parece ter poucos recursos formalmente estruturados para auxiliar sua prática tradutória. No momento da elaboração deste estudo, não foram encontrados dicionários ou glossários publicados, ou corpora de consulta em português brasileiro dedicados à temática dos videogames.

No âmbito dessa temática, é imprescindível que haja uma linguagem munida de recursos lexicais e estruturas que possam veicular a mensagem de forma a facilitar a comunicação entre seus participantes. Byrne (2006), ao abordar a linguagem especializada característica das áreas relacionadas à computação e à tecnologia da informação – às quais acreditamos ser plausível acrescentar os jogos eletrônicos, em vista das similaridades entre elas – afirma que, em textos dessas áreas,

(...) a terminologia é amplamente uniformizada graças, em parte, à predominância da língua inglesa na criação de novos termos e parcialmente à proliferação de termos de propriedade privada e à disseminação de termos criados por empresas de software¹⁰. (BYRNE, 2006, p. 4)

É fato que a grande relevância política e econômica da língua inglesa acabam por tornar o inglês uma língua franca, especialmente em jogos. Segundo o portal de estatísticas *TwitchTracker*, 62,87% de todo o conteúdo da plataforma de *streaming* online *Twitch* é produzido em inglês, enquanto apenas cerca de 6,1% correspondem ao português brasileiro. Como apenas uma pequena porção do conteúdo desse mercado tem sido traduzida para o português brasileiro, e ainda menos é produzido originalmente em

¹⁰ “(...) the terminology is largely uniformed thanks, in part, to a predominance of English in the creation of new terms and partly to the proliferation of proprietary terms and the availability of terms from software companies.” Todas as traduções propostas neste trabalho para as citações de língua estrangeira são de minha autoria.

português, questiona-se se tal suposta uniformidade da terminologia afirmada por Byrne alcança o falante e leitor do português brasileiro.

Na verdade, no contexto de tradução de jogos em português brasileiro, parece-nos que a influência do inglês é um dos primeiros grandes desafios do tradutor: a enorme dependência de empréstimos e (de)calques do inglês no vocabulário da área pode criar armadilhas para o tradutor, encurralando-o, às vezes, entre utilizar as palavras mais conhecidas pelos jogadores (caso em que terá que se render a estrangeirismos de outra forma injustificáveis), ou optar por termos do vernáculo brasileiro, já empregados em traduções da área, mas que ainda causam estranhamento entre os jogadores, por serem menos canônicos.

Teixeira (2008, p. 40) pontua que os critérios para se considerar uma tradução bem-sucedida não devem ser pautados “apenas pela acuidade terminológica, mas também pela organização textual”. Assim, a elaboração de um corpus possibilita o estudo do texto especializado segundo uma abordagem probabilística, que leva em conta vários outros aspectos da situação de comunicação dos textos fonte e alvo, para além da terminologia, apenas. As análises visam identificar a sistematização do uso de construções prototípicas, combinatórias lexicais e padrões comuns nos textos dos corpora, com vistas a trazer uma maior naturalidade ao texto traduzido. Nossa hipótese é que resultados semelhantes podem ser obtidos no estudo sistemático de um corpus de textos presentes em jogos eletrônicos.

A ideia de elaborar um material de consulta confiável para os tradutores da área de jogos parte do reconhecimento e consideração de aspectos linguístico-culturais como elementos constitutivos do texto, cuja presença no texto fonte deve ser replicada no texto alvo, direcionando o foco sobre o público-alvo no produto final. Tal mudança de perspectiva requer a adaptação dos referidos elementos ao novo contexto em que o texto será inserido. Como exploraremos no capítulo 3, essa é a proposta da localização, uma prática da indústria da linguagem que ganha considerável relevância no mercado global, mas cuja interlocução com os Estudos da Tradução ainda é reduzida.

Há muita nebulosidade em relação ao entendimento da indústria da localização quanto ao papel desempenhado pela tradução em seus serviços. Em contrapartida, os Estudos da Tradução contam com reflexões teóricas tecidas ao longo de décadas acerca das relações entre texto e os públicos fonte e alvo, e sobre o papel da cultura e dos aspectos textuais e extralinguísticos na formação do sentido. Acreditamos que promover

esse diálogo entre Estudos da Tradução e Localização pode ser benéfico para ambas as áreas e que, pelas particularidades expostas anteriormente, os jogos eletrônicos se mostram como um objeto de estudo privilegiado para a construção de uma ponte entre elas.

Assim, com o presente estudo, esperamos poder contribuir para uma descrição do que caracteriza a porção textual dos jogos eletrônicos, usando uma abordagem direcionada pelo corpus e, com isso, tecer reflexões que sejam relevantes para a prática tradutória, no âmbito da localização, desse tipo de material audiovisual, no contexto brasileiro. E que essas reflexões possam estimular formulações teóricas e didáticas a respeito da tradução especializada de jogos no âmbito dos Estudos da Tradução.

2. ANTES DE SOAR A CORNETA

Em *Defense of the Ancients 2*, uma corneta de guerra é tocada no marco 00:00 no relógio do jogo para anunciar o início da partida. Antes disso, os jogadores têm 30 segundos (o relógio começa em -00:30) para se organizarem e se posicionarem.

No que se segue, apresentamos nosso objeto de estudo e o contextualizamos no universo dos jogos eletrônicos para, então, situá-lo no campo de estudo da Tradução e da Localização, justificando nossa abordagem teórico-metodológica.

2.1 Jogos *Multiplayer Online Battle Arenas* (MOBA)

Os primeiros jogos de fato desenhados como *Multiplayer Online Battle Arena* surgiram como *mods*¹¹ de jogos RTS (*Real-Time Strategy*), ainda que existam outros gêneros ou modos de jogo que possuam algumas das características típicas de um *MOBA* e, por isso, possam ser considerados como seus precursores. Mais especificamente, surgiu de uma modificação do jogo *StarCraft*, de 1998, desenvolvido pela Blizzard Entertainment, chamada *Aeon of Strife* (AoE) (POLYGON, 2016). Utilizando a ferramenta de edição *StarEdit*, também desenvolvida pela Blizzard Entertainment, *AoE* foi pioneiro na criação do funcionamento e estrutura de um *Multiplayer Online Battle Arena*, gênero que mais tarde alcançaria reconhecimento como um *mod* de outro jogo.

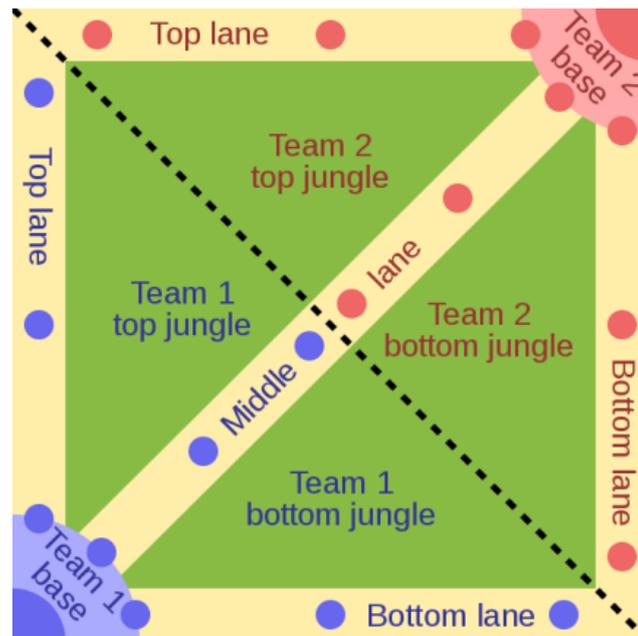
O jogo *Warcraft III: Reign of Chaos*, referência entre jogos RTS, foi lançado pela Blizzard Entertainment em 2002, juntamente com a ferramenta *Warcraft III World Editor*, distribuída pela empresa como uma forma de permitir que os jogadores criassem novos mapas para o jogo. Entre esses mapas, *Defense of the Ancients*, *DotA*, foi o precursor da popularização e sofisticação das mecânicas de *MOBA* (exploradas no capítulo 2.2 a seguir). Em decorrência do sucesso desse tipo de jogo, empresas desenvolvedoras de jogos começaram a trabalhar em títulos similares, entre eles *League of Legends*, lançado pela RIOT Games em 2009. *Defense of the Ancients 2* só seria lançado oficialmente em 2013, graças à empresa Valve, que contratou um dos criadores do *mod* original *DotA* para trabalhar na criação do *DotA 2*.

¹¹ *Modding* ou *mods*: abreviações de “modification” (modificação, em inglês), em referência a alterações feitas a jogos comerciais por jogadores fortemente centrados na tecnicidade do jogo, visando introduzir uma série de novos elementos por meio do uso da *game engine* já existente (“Modding or mods: Shortened form for “modification” in reference to alterations made to commercial games by highly technically-oriented gamers in order to introduce a range of new elements using the existing game engines”). (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 9)

2.2 Estrutura e funcionamento dos jogos MOBA

Em um jogo *Multiplayer Online Battle Arena*, os jogadores se dividem em dois times, competindo para invadir e destruir a base inimiga. Uma partida acaba quando a edificação principal de um dos times for demolida. O mapa do jogo é dividido entre as duas equipes (vide Figura 2), com suas bases localizadas nas extremidades sudoeste e nordeste do mapa. Essas bases devem ser acessadas por umas das três trilhas que levam até elas, chamadas de linhas de cima, do meio e de baixo – ou, na nomenclatura original e amplamente utilizada pela comunidade de jogadores por todo o mundo, *top*, *middle* (*mid*) e *bottom* (*bot*) *lanes*, respectivamente. Nessas trilhas estão localizadas estruturas de defesa, que dificultam o avanço das forças inimigas, devendo ser derrubadas para que se possa prosseguir. Além disso, as áreas localizadas entre a extensão das trilhas são chamadas de selva, ou *jungle*, habitadas por criaturas neutras, que podem ser caçadas para a obtenção de dinheiro e pontos de experiência.

Figura 2: O mapa em MOBA



Fonte: Wikipedia¹².

¹² Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Multiplayer_online_battle_arena. Acesso em: 16 de julho de 2019.

As tropas de cada time são compostas por “unidades” (*units*) mais fracas, controladas pela inteligência artificial do jogo – chamadas de *creeps* em *Dota 2* e de *minions* em *LoL* – e por personagens mais fortes, controlados pelos jogadores. *Minions* e *creeps* surgem a intervalos cíclicos e avançam em suas respectivas trilhas em direção à base inimiga. Os jogos são desenhados para que o movimento nas trilhas funcione como um pêndulo: o avanço e o recuo gerados pela luta entre as “unidades” dos dois times nunca serão significativos o suficiente para deslocar o ponto de encontro daquele inicial, a menos que um dos jogadores interfira.

Os jogadores podem selecionar seu personagem entre uma longa lista de opções, cada uma delas única em sua combinação de “habilidades”, “características” e “atributos” (Figura 3), que geralmente se tornam mais fortes conforme avançam de “nível”¹³. Pontos de habilidade recebidos quando o jogador avança de nível são usados para adquirir as “habilidades”. Elas podem ser “passivas” (ativadas permanentemente ou automaticamente, sem que o jogador precise emitir um comando para tal) ou “ativas” (necessitam da ação do jogador para serem ativadas). Ativar uma habilidade tem um “custo”, geralmente calculado em “mana”¹⁴ ou “vida”. Após ativadas, as habilidades têm um “tempo de recarga” (*cooldown*) até poderem ser ativadas novamente. Cada personagem possui também um *ultimate*, ou “*ult*”, uma habilidade mais forte e, por isso, apenas acessível em níveis mais altos, com tempo de recarga e custo mais elevados.

¹³ Nível, ou *level*, é um conceito recorrente em jogos. De maneira geral, os personagens devem vencer inimigos ou completar missões para coletar pontos de experiência, avançando assim para um novo nível. Isso pode resultar no melhoramento ou liberação de habilidades, atributos e equipamentos.

¹⁴ “Mana” é um conceito recorrente em jogos. Ela funciona como a fonte de energia mágica de um personagem.

Figura 3: Exemplo de ficha técnica de personagem e habilidade¹⁵.

The image shows a character card for Luna in Dota 2. At the top left, it is labeled '1 LUNA' with a portrait of the character. Below the name, it says '2 Longo alcance - Carregador - Bombardeador - Empurrador'. To the right, there is a section for the 'RAIO LUNAR' ability, labeled '3a'. This section includes: 'HABILIDADE: Unidade-alvo', 'AFETA: Unidades inimigas', 'TIPO DE DANO: Mágico', 'IGNORA IMUNIDADE A MAGIAS: Não', and a description in English: 'Em inglês: **Lucent Beam** Canaliza um raio de energia lunar em um inimigo, atordoando-o brevemente.' It also lists 'DURAÇÃO DO ATORDOAMENTO: 0.8' and a mana cost of 6. Below this is a 'VISÃO GERAL' section. On the left is a portrait of Luna. To its right are three ability icons labeled '3': 'Raio Lunar' (description: 'Em inglês: **Lucent Beam** Canaliza um raio de energia lunar em um inimigo, atordoando-o brevemente.'), 'Glaives Lunares' (description: 'Em inglês: **Moon Glaive** Fortalece as suas glaives, fazendo com que os seus ataques rebatam em unidades inimigas próximas. Causa menos dano a cada rebatida.'), and 'Bênção Lunar' (description: 'Em inglês: **Lunar Blessing** Aumenta o atributo primário de Luna e de heróis aliados próximos, além de lhe fornecer um maior alcance de visão à noite.'). Below the portrait is a stats section labeled '5' showing: '16 + 1.90' (Strength), '24 - 30' (Agility), '18 + 3.60' (Intelligence), '325' (Health), '16 + 2.20' (Mana), and '2.52' (Armor). To the right of the stats is an ability icon labeled '4' for 'Eclipse' (description: 'Em inglês: **Eclipse** Atinge inimigos aleatórios próximos com o nível atual de **Raio Lunar**. Os raios não causam atordoamento e um mesmo alvo só pode ser atingido um número máximo de vezes. Também transforma o dia em noite por 10 segundos. Aprimorável pelo Cetro de Aghanim.').

Fonte: *Dota 2*, Valve¹⁶.

Além disso, os jogadores devem acumular riquezas para fazer compras no repositório de “itens” (também chamados de “equipamentos”¹⁷). A gama de opções dentre as quais o jogador pode escolher, desde que tenha recursos suficientes, permite aumentar seu poder e, muitas vezes, adicionar novas habilidades. Diferentes das de “personagens”, as habilidades de “itens” tendem a ser estáticas, não sendo influenciadas diretamente por pontos ganhos com a subida de nível do personagem.

¹⁵ Legenda: 1 – nome; 2 – tipo de ataque, e posições ou papéis mais a de quadros; 3 – habilidades; 3a – descrição técnica da habilidade; 4 – habilidade *ultimate*, ou “ult”; 5 – atributos.

¹⁶ Disponível em: <http://www.Dota2.com/hero/luna/>. Acesso em: 26 de maio de 2019.

¹⁷ Itens e equipamentos são conceitos recorrentes em jogos. De maneira geral, “item” é um termo genérico para qualquer objeto que possa ser pego e utilizado ou consumido por um personagem, enquanto equipamentos são aqueles que possam ser equipados (como armaduras, acessórios ou armas). Notadas essas diferenças, as duas palavras são usadas como sinônimos nesta dissertação.

A soma desses quesitos ajuda a determinar a trilha do jogador e o papel que vai desempenhar naquela partida – “suporte”, “empurrador”, “defensor”, “carregador”, entre vários outros (SPORTV, 2019). Utilizando suas habilidades e os equipamentos adquiridos ao longo da partida, os jogadores devem tecer estratégias que os ajudem a controlar o avanço dos inimigos em três flancos diferentes e, ao mesmo tempo, a quebrar a defesa inimiga e destruir sua base. Uma partida de *MOBA* dura, geralmente, entre 20 e 40 minutos, mas pode chegar a durar horas.

Os jogadores são distribuídos em servidores regionais por continente, assim como seus campeonatos e rankings. Porém, se por um lado essa divisão permite que exista uma diferença menor na latência da conexão entre os jogadores daquele servidor, as diferenças entre línguas se tornam mais uma barreira a ser derrubada pelos desenvolvedores.

Na cultura de jogos, o uso de comandos de voz e também da fala como um modo de interação entre jogadores ao jogar *MMOGs* (*Massively Multiplayer Online Games*) já são uma parte significativa da experiência de jogo. Isso, por sua vez, pode criar um problema quando há uma variedade de línguas faladas por eles, como geralmente acontece no ambiente de jogos on-line.¹⁸ (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 322-323).

Por sua essência, jogos cooperativos como os *MOBAs* têm na comunicação entre os jogadores um dos fatores chave para o planejamento tático e execução das ações em uma partida. Há diferentes táticas que podem ser adotadas por desenvolvedoras para solucionar esse problema de comunicação interlingual. Algumas integram ferramentas de tradução automática com reconhecimento de línguas, como o Google Translator, para que o texto enviado por um jogador seja recebido por outro já em sua língua. Porém, em situações em que há a necessidade de comunicação em tempo real e uma resposta rápida, a inserção de textos por digitação pode não ser uma opção viável. Por esse motivo, algumas desenvolvedoras incorporam também sistemas de reconhecimento de fala, que a transformam em texto, que segue então pela via descrita acima.

Em *MOBAs*, no entanto, a interação entre jogadores tende a ser feita por vias mais padronizadas, promovendo a melhor transmissão e recepção da mensagem. Normalmente, o conteúdo da mensagem diz respeito a uma ação ou estado de um aliado ou inimigo. Se um inimigo sumiu, é possível que ele esteja à espreita para atacar, ou que

¹⁸ “In game cultures it is already a significant part of the gameplay experience to use voice commands and also speech as a means of interaction among other players when playing MMOGs. This in turn creates an issue if there are a number of languages spoken among players, as often happens in online game environments.”

esteja tentando se recuperar, escondido em algum lugar, por exemplo. Se seu “ult” está prestes a sair do tempo de recarga, pode ser interessante avisar seus aliados, para que possam tentar avançar em uma das trilhas.

Para facilitar a troca desse tipo de informação entre os jogadores, ambos *League of Legends* e *Defense of the Ancients 2* contam com sistemas de sinalização por ícones e atalhos pré-configurados em seu mouse e teclado, por meio dos quais o jogador pode enviar mensagens disponíveis em um banco de dados. Estas são automaticamente exibidas aos outros jogadores na língua em que o jogo estiver configurado em seus respectivos computadores, como demonstrado na Figura 4. Além disso, os dois jogos utilizam ícones associados a pequenas caixas de diálogo para transmitir mensagens, como mostra a Figura 5.

Ferramentas como essas permitem que jogos on-line sejam comercializados e executados em diferentes partes do mundo simultaneamente, sem que um conteúdo seja restrito a jogadores que compartilhem uma mesma língua. Porém, outras práticas de localização precisam ser adotadas para que eles possam ter não apenas acesso à mesma quantidade de conteúdo e informação, mas também uma experiência de imersão semelhante.

Figura 4: Opções de falas traduzidas automaticamente da *Chat Wheel* de *DotA 2*



Fonte: Valve.

Figura 5: Opções de ícones de aviso pré-configurados em *LoL*



Fonte: RIOT Games

Funções como essas demonstram alguns dos esforços adotados pelas desenvolvedoras no sentido de possibilitar o diálogo entre jogadores de contextos distintos. Em um cenário de alcance comercial global, essas empresas tentam usar os contratempos impostos pelas diferenças entre mercados a seu favor. A seguir, abordamos alguns dos diálogos promovidos pelas desenvolvedoras com o seu público, também pautados no argumento da existência de particularidades desses mercados.

2.3 A localização de *League of Legends* e *Defense of the Ancients 2*

Assim como na execução da maioria das empreitadas, os planos iniciais e o orçamento disponível determinam, muitas vezes, as escolhas e parâmetros a serem seguidos no desenvolvimento de um jogo eletrônico. Com a popularização do mercado de videogames e o crescimento das grandes empresas do meio, alguns dos principais lançamentos frequentemente possuem orçamentos que ultrapassam o de *blockbusters* de Hollywood. No entanto, muitos títulos e desenvolvedoras *indies*¹⁹ continuam a trabalhar com equipes pequenas, prazos curtos e poucos recursos financeiros.

¹⁹ Desenvolvedoras independentes, com operações de baixo custo e equipes pequenas. “What is indie?” Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2012-04-16-what-is-indie>. Acesso em 22 de maio de 2020.

Como resultado dessas realidades distintas, diferentes modelos de localização também acabam por ser empregados por essas empresas. Desde o final da década de 1990, a tradução, que muitas vezes se limitava às partes obrigatórias para a comercialização do produto em outros países (como a embalagem e o manual de instruções), passou a incluir também elementos como a interface de usuário e a legendagem de cenas em animação. A localização parcial, que consiste na tradução de todo o texto escrito de um jogo (CHANDLER, 2005, p. 12-14), permitiu que o público estrangeiro – considerando que grande parte dos jogos era desenvolvida em inglês ou japonês – tivesse a chance de uma maior imersão na fantasia do jogo. Como pontuado por Bernal-Merino (2013), o aumento da importância atribuída à localização está ligado a um aumento, também, na sofisticação dos jogos, “com enredos mais ricos, contendo regras e controles que não eram mais tão fáceis de serem adivinhados como em jogos de fliperama da década de 1970, e sua tradução passou a ser uma condição *sine qua non*”²⁰ (p. 165).

Esse é o modelo de localização adotado pela Valve para *Defense of the Ancients 2* na maioria das línguas em que está disponível, em que todos os componentes textuais escritos são traduzidos. Isso inclui a interface de usuário (menus, informações de personagens e itens, mensagens em caixas de diálogo, etc.), os utilitários de instalação e canais externos, como o site oficial. No entanto, os componentes de áudio, como falas dos personagens e avisos do narrador da partida, estão disponíveis em sua totalidade apenas na versão em inglês, e parcialmente em coreano, chinês e russo.

Como consequência, uma parte do público jogador perde acesso a um conteúdo que é significativo para o enredo e a ambientação do jogo, potencialmente afetando a sua recepção. É nas falas dos personagens que o jogador pode perceber grande parte da história, das emoções e da personalidade dos heróis ou campeões com os quais escolhe jogar, habilmente transmitidas na atuação dos dubladores. Quando deparadas com limitações em seu orçamento ou no tempo hábil de produção, desenvolvedoras frequentemente optam por poupar na tradução audiovisual, talvez por não a considerarem central para o produto como um todo, ou como condição para que se estabeleça uma interatividade com o jogador. Porém, “essa noção vem mudando rapidamente, com o

²⁰ “they contained richer storylines, required more rules of play and control schemes that could no longer be guessed as easily as with the arcade games of the 1970s, and their translation was now a *sine qua non*.”

áudio ocupando um papel cada vez mais relevante em videogames”²¹ (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 164).

A contrapartida é a chamada localização completa (CHANDLER, 2005, p. 12-14), na qual é feita também a dublagem das linhas de áudio. Por serem inerentemente criados por representação gráfica em computadores, a tradução audiovisual de jogos oferece desafios e facilidades que não são geralmente encontrados em outras mídias. Por exemplo: por conta de limitações gráficas e do fato de a câmera retratar a perspectiva da visão do personagem a partir de um ângulo em primeira, segunda ou terceira pessoa, o mais comum é que na maior parte do tempo o personagem não seja visto de frente. Isso diminui significativamente as restrições de sincronia de trilha de áudio e de movimentação labial, dando maior liberdade à criação de conteúdos de fala.

“Na indústria de jogos, o termo ‘voiceover’ é utilizado para se referir a qualquer tipo de atividade de gravação de voz, e é também utilizado para se referir à voz do narrador”²² (BERNAL-MERINO, 2015, p. 77). Além disso, o termo também é utilizado principalmente quando não existe a necessidade de se sincronizar as trilhas com o diálogo nas línguas em que o jogo está disponível; isto é, o tempo da fala não precisa ser o mesmo em todas elas, já que não há uma representação gráfica do ato de fala. O mesmo se aplica à dublagem, que, por sua vez, tende a exigir que as trilhas tenham uma mesma duração, para que possam ser arranjadas em um diálogo, por exemplo. Já em jogos mais sofisticados, ou em cenas de animação em que é possível ver a boca do personagem, o modelo de tradução audiovisual adotado é o de sincronia labial, ou *lip-synching*, que incorre em altos custos e maior tempo de produção (*ibid*, p. 115).

Nesse sentido, a maneira como a tradução do áudio é tratada determina o modelo de localização empregado pela desenvolvedora do jogo, salientando a diferença entre a parcial e a completa, quando o diálogo é legendado ou dublado na língua alvo, respectivamente. Deve-se levar em conta que a “tradução de roteiros de fala é um processo extremamente demorado e laborioso”²³ (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 164). Pelos altos custos associados a uma dublagem profissional, a decisão por um ou pelo outro é muitas vezes determinada pelo potencial mercadológico da língua alvo,

²¹ “this perception is rapidly changing, with audio occupying an increasing part of the game.”

²² “Within the game industry, ‘voiceover’ is the generalised term to refer to any type of revoicing activity, and it is also used when referring to the narrator’s voice.”

²³ “Translating voice scripts for a game is an extremely time-consuming and challenging process.”

levando-se em conta fatores como o tamanho da população de falantes e seu poder de compra (*id. ibid.*; BERNAL-MERINO, 2015, p.188).

O fato de a RIOT Games ter feito a localização completa de *League of Legends* com *voiceover* para dezessete línguas aponta, se não para seu modelo comercial e de publicidade agressivo, para a importância que a empresa atribui à recepção de seu produto, do ponto de vista linguístico, nos diversos mercados em que o comercializa. No contexto do português brasileiro, a localização completa do jogo atinge até mesmo seu conteúdo relacionado, como site oficial, contos (*short-stories*) e quadrinhos. Iniciativas como a de incluir em seu site, até recentemente²⁴, um glossário inglês – português dos termos mais comuns do jogo, para facilitar a comunicação de jogadores brasileiros com os de outros países, reiteram a importância atribuída pela empresa a esforços que visam uma melhor inserção de seu produto em um mercado específico.

Nesse sentido, podemos citar diversos exemplos de conteúdos criados tendo em mente a grande base de jogadores brasileiros de *LoL*. A campeã Nami possui uma *skin*²⁵ que foi inspirada na sereia folclórica brasileira Iara, e quando equipada com ela, ganha falas especiais, que fazem referência a piranhas, lambaris e rios. A *skin* Carnanivia, da campeã Anivia, a transforma em um pássaro colorido, que samba ao usar a ação de retorno. Já a campeã Neeko teve sua aparência inspirada nas cores e formas da Floresta Amazônica.

Aliados a dublagens com ótima recepção entre o público de usuários, esses fatores reforçam as estratégias adotadas por grandes desenvolvedoras na personalização de seus produtos para *locales* (vide p. 27) específicos. O resultado, por vezes chamado de localização profunda (MCKEARNY *apud* BERNAL-MERINO, 2015, p. 189), são versões dos jogos com conteúdo visual, auditivo e textual exclusivos e tão específicos para um mercado que se tornam essencialmente variações do jogo, e não “apenas” uma opção entre arquivos de texto em idiomas diferentes (BERNAL-MERINO, 2016, p. 214).

Ainda que fosse de se esperar que, por serem títulos de grande relevância, os altos custos relativos à produção de produtos tão específicos não fossem ser um obstáculo a adoção de tais práticas nos jogos *MOBA* aqui estudados, suas desenvolvedoras têm

²⁴ Após uma atualização e reestruturação dos sites do jogo em todas as línguas em que estava disponível, em janeiro de 2020, o glossário e diversas outras seções foram removidos.

²⁵ *Skins* são itens de efeito cosmético que mudam a aparência de um personagem ou equipamento, como roupas ou tinturas, e não têm efeito na jogabilidade. Itens de efeito cosmético são uma grande parte da renda de jogos *free-to-play* como o *DotA 2* e o *LoL*.

optado por abordagens bastante distintas. As traduções da Valve para *Dota 2* são feitas por um grupo de tradutores voluntários da comunidade de usuários da Steam, que se inscrevem na plataforma Steam Translation para ter a oportunidade de contribuir para a tradução de seus jogos favoritos. Para se candidatarem a participar da plataforma, os jogadores precisam realizar um teste que consiste em traduzir um trecho da descrição de um jogo da Steam de aproximadamente 250 palavras. Uma vez aprovado, o jogador pode se inscrever para revisar ou traduzir uma quantidade de *strings*, que é gradativamente aumentada conforme suas sugestões de tradução ou revisão são aceitas.

Nesse modelo similar ao *crowdsourcing*, por vezes chamado de *fan-sourcing* (BERNAL-MERINO, 2015, p. 214), a moderação e o controle de qualidade são feitos pelos próprios tradutores voluntários, com pouca ou nenhuma participação da desenvolvedora. Cabe ao tradutor-jogador buscar trabalhos feitos anteriormente e acesso ao jogo para criar uma base de referências que possibilite sua contribuição positiva com a tradução. O controle de qualidade e o apoio que seriam oferecidos pela contratante do serviço de tradução são compensados pelo auxílio que os fãs-tradutores encontram em sua própria comunidade. Ainda segundo Bernal-Merino (*op. cit.*), esse tipo de iniciativa, cada vez mais comum em produtos de entretenimento, tem contribuído para a disseminação de jogos para além do que o orçamento e o planejamento iniciais dos desenvolvedores permitiriam. Como esse conteúdo provavelmente não seria traduzido se não fosse assim, o resultado final da tradução tende a apresentar maior funcionalidade do que qualidade.

Para algumas desenvolvedoras, uma melhor alternativa é a terceirização da tradução para uma empresa especializada. Nesse cenário, é comum que os localizadores recebam um pacote de localização contendo, além dos textos a serem traduzidos, informações sobre o projeto e o conteúdo do jogo, instruções e material de referência. Por vezes, incluem também acesso a ferramentas de tradução assistida por computador (CAT tools) e o código fonte, para a integralização do conteúdo localizado ao jogo. É comum que o tradutor não tenha acesso ao jogo em si, ou receba apenas auxílio visual limitado, muitas vezes por questões de confidencialidade e pelo risco de vazamento de informações. Trabalhar com contexto limitado acaba por gerar maiores desafios quando o texto fonte é ambíguo ou inespecífico, fazendo com que o tradutor exerça um controle de risco com maior frequência em relação às suas escolhas, principalmente quando a comunicação com a desenvolvedora é limitada.

Por esse motivo, empresas como a RIOT Games optam por contratar uma equipe de localizadores *in-house* para dedicar-se exclusivamente a conteúdos da desenvolvedora. Nesse modelo de trabalho, além do pacote de localização, os tradutores geralmente têm acesso total ao jogo original, permitindo que formem uma base sólida de conhecimento sobre seus personagens, enredo e mecânicas antes de iniciar o processo de tradução. “Isso prolonga o processo de localização, mas garante uma melhor qualidade das versões localizadas”²⁶ (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 121), resultando em menos erros gerados por falta de contexto e menos tempo gasto com controle de qualidade.

Seja qual for a abordagem adotada pela desenvolvedora do jogo, as práticas descritas nesses três exemplos indicam que familiarizar-se com o material a ser traduzido contribui para a prática do tradutor. Observadas as particularidades da localização dos jogos abordados neste estudo, bem com seu funcionamento básico, passamos, no capítulo seguinte, às considerações teóricas que embasam os debates sobre a tradução e a localização de jogos eletrônicos.

²⁶ “This makes the localization process longer, but it guarantees better quality in the localized versions”

3. *Theorycraft*²⁷

Localização é o nome que se dá, entre outras coisas, à adaptação da apresentação, identidade visual e demais particularidades de produtos estrangeiros importados para um novo mercado consumidor. Nas palavras de Prudêncio *et al.* (2004, p. 216-217), a localização pode ser definida como “a adaptação de um produto a todas as particularidades concernentes ao local em que será comercializado – legislação local, identidades culturais, idioma [...] – de tal forma que pareça ter sido produzido no próprio mercado-alvo”. Pode-se notar a similaridade desse conceito com a estratégia domesticadora (VENUTI, 2004) na prática de tradução, privilegiando-se o foco na cultura e no público alvos.

Em ambas as teorias, fica evidente a importância dada ao que Pym (2001) chama de “*locale*”, e o papel decisivo que desempenha, tanto do ponto de vista mercadológico como das escolhas na tradução, atuando não apenas no nível da palavra, mas na maneira como as culturas veem suas relações (PYM, 2001). No entanto, nenhuma das duas definições de “localização” citadas no parágrafo anterior faz menção a videogames; ainda assim, o termo “localização” está fortemente associado à tradução de componentes textuais de softwares, websites e games. Autores como Esselink (2000) e Chandler (2005), por exemplo, sequer consideram a localização fora do contexto da tradução de softwares.

Os esforços que buscam explorar a área de tradução de jogos no âmbito acadêmico dos Estudos da Tradução ainda parecem ser tímidos e carentes de prestígio. Autores como Chandler (2005), Muñoz-Sánchez (2009), O’Hagan e Mangiron (2013) e Bernal-Merino (2014) tratam de questões da tradução ao ponderarem sobre a localização de jogos. Porém, uma grande parte das obras dedicadas aos videogames no âmbito acadêmico os estuda do ponto de vista da interação social, da cultura e do mercado (por exemplo, LEMOS e DALVI, 2013), ou da localização enquanto parte do processo de desenvolvimento dos jogos (por exemplo, CHANDLER, 2005) – e não propriamente da perspectiva dos Estudos da Tradução.

Neste capítulo, exploraremos, em primeiro lugar, alguns problemas da tradução de jogos que ainda parecem passar despercebidos aos Estudos da Tradução. Pretende-se

²⁷ “*Theorycraft* (ou *theorycrafting*) é a análise matemática da mecânica de um jogo, geralmente jogos eletrônicos, para descobrir estratégias e táticas ideais”. Definição segundo a Wikipedia, disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Theorycraft>. Acesso em 27 de junho de 2021.

instigar o diálogo sobre a relação entre a Localização e os Estudos da Tradução, seguindo em uma direção já apontada por autores como Pym (1999) e Sprung (2000): de que se trata de duas práticas dissociadas e em áreas diferentes, mas que podem se beneficiar mutuamente de estudos que as combinem. Buscamos suscitar a comunicação entre ambas, sem que se abandonem as noções de localização enquanto indústria e prática comercial, mas contextualizando-a nos Estudos da Tradução por meio de um apanhado das teorias acerca de noções de equivalência e de práticas tradutórias centradas no texto alvo. Em seguida, utilizamos sistematizações acerca da terminologia e das linguagens de especialidade para introduzir considerações sobre o texto típico dos jogos eletrônicos e suas padronizações linguísticas e discursivas. Por fim, veremos como a Linguística de Corpus se apresenta como uma abordagem privilegiada para o estudo da linguagem especializada, discorrendo sobre como a aplicação de suas metodologias de análise podem ser úteis à categorização de gêneros e tipos textuais na tradução de jogos.

3.1 Localização e tradução

3.1.1 Localização, de diferentes perspectivas

O surgimento da indústria da localização está fortemente associado à quebra de barreiras físicas de território e distância, possível graças a avanços tecnológicos surgidos após a 2ª Guerra Mundial e à abertura internacional de mercados para o comércio de bens e serviços, resultando na necessidade de se adaptar produtos a novos mercados (BERNAL-MERINO, 2015, p. 85). Cunhado no fim dos anos 1980 por empresas desenvolvedoras de software para “refletir a introdução de elementos linguístico-culturais considerados como estrangeiros aos códigos fonte, conteúdo e aparência visual, inicialmente em inglês norteamericano”²⁸ (FOLARON, 2006, p. 198), o termo localização designa, segundo Pym (2004, p. xv), “a indústria da linguagem mais bem sucedida de nossa era, em particular nas áreas de software, produto, documentação e *e-commerce*”²⁹.

As primeiras demandas por localização teriam surgido, de acordo com O’Hagan e Mangiron (2013) com os produtos e conteúdos eletrônicos, ao se constatar, na extração,

²⁸ “to reflect the introduction of linguistic-cultural elements considered foreign to the initial source code, content and display in US/American English”.

²⁹ “has been the name commonly attached to the most successful language industries of our day, particularly in the areas of software, product documentation, and e-commerce”.

tradução e reinserção de fragmentos de texto de programas de computador, que a codificação utilizada não acomodava certos caracteres de outras línguas, isto é, “nos quais a língua local e outras convenções regionais específicas, tais como datas, números, moeda corrente e elementos não verbais da interface de usuário precisavam ser ajustadas”³⁰ (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 88).

Dessa maneira, a localização ganhou significância, a princípio, como um processo importante para a globalização eficaz de produtos, em especial produtos em formato eletrônico, ainda que não se restrinja a eles (vide, por exemplo, os estudos realizados por Roscoe-Bessa com foco na tradução de rótulos de alimentos e cosméticos). Conforme passaram a alcançar novos mercados, as empresas perceberam a necessidade de realizar adaptações em seus produtos, para que pudessem ser comercializados em países nunca antes explorados por elas. Da mesma forma, era importante que seus produtos se adaptassem aos novos contextos culturais em que seriam inseridos, para que fossem mais bem aceitos, estimulando seu consumo.

Elementos linguístico-culturais estão entre os primeiros a serem considerados pela indústria de softwares em relação à necessidade de localização. A orientação do texto e o tipo de caracteres usados em japonês, por exemplo, quando comparados às línguas ocidentais, evidenciam a necessidade de se considerar algo que não era relevante até o momento em que o produto passou a alcançar esses novos mercados, sendo comercializado em múltiplas línguas (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 88). Hoje, a consciência do alcance da tecnologia e do comércio internacional, de forma geral, torna a localização uma parte integral das estratégias de globalização, razão pela qual é levada em consideração desde o início do desenvolvimento de um produto, conforme pontuam O’Hagan e Mangiron (2013, p. 87): “a localização ganhou reconhecimento, em um espaço de tempo relativamente curto, como um processo industrial imprescindível às empresas para a globalização eficiente de produtos em formato eletrônico”³¹.

Segundo o manual de localização da LISA, *Localization Industry Standards Association* (2003), “localização é o processo de adaptar e fabricar um produto para que

³⁰ “where the local language and other region specific conventions such as date and number formats, currency signs and also UI [User Interface] related nonverbal elements needed to be adjusted”.

³¹ “Localization has gained recognition in a relatively short period of time as an essential industrial process required by businesses for the efficient globalization of products in electronic form”

tenha a mesma aparência e cause a mesma impressão de um produzido nacionalmente”³² (p. 3), e também “o processo de se modificar produtos ou serviços para que acomodem as diferenças entre mercados distintos”³³ (p. 13). Em uma definição talvez menos enviesada que a da fonte mencionada anteriormente, Bernal-Merino (2014, p. 35) define localização como “o processo de se adaptar um produto a cada um dos *locales* de importação, em relação a requisitos linguísticos, técnicos, culturais e legais”³⁴.

No contexto comercial de jogos eletrônicos, O’Hagan e Mangiron (2013) afirmam que localização refere-se a:

(...) todos os muitos e variados processos envolvidos na transformação de softwares de jogos desenvolvidos em um dado país em um formato adequado para a venda nos territórios alvo, considerando um novo conjunto de contextos de uso com implicações linguísticas, culturais e técnicas³⁵ (p. 19).

Essas autoras reafirmam a nebulosidade em torno do que determina exatamente o processo de localização, resultado principalmente da falta de conceituação teórica nos Estudos da Tradução, visto que surgiu primariamente como uma prática (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 87).

Observando as definições apresentadas, é possível identificar elementos comuns entre elas. Todas citam um produto originalmente criado para um mercado e que deve ser adaptado ou modificado, segundo aspectos específicos, para que seja aceito em outro mercado alvo. De forma simplificada, pode-se dizer que a localização consiste no processo de modificar serviços e produtos de modo a adaptá-los a um novo público e mercado alvos, observando suas particularidades culturais e linguísticas. Esse público e mercado alvos constituem o chamado *locale*, do qual o próprio termo “localização” derivaria (ESSELINK, 2000, p. 1). Um *locale* é formado pela combinação de particularidades regionais, linguísticas e culturais que caracterizam um grupo ou mercado (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 88), não sendo necessariamente definido por fronteiras concretas ou geográficas, mas sim culturais e sociais.

³² “localization is the process of adapting and manufacturing a product so that it has the look and feel of a nationally-manufactured piece of goods”

³³ “the process of modifying products or services to account for differences in distinct markets”

³⁴ “the process of adapting a product to each of the importing *locales* in terms of their linguistic, technical, cultural and legal requirements”

³⁵ “all the many and varied processes involved in transforming game software developed in one country into a form suitable for sale in target territories, according to a new set of user environments with specific linguistic, cultural, and technical implications”

Segundo Pym (2004), cujas contribuições pioneiras para o estudo teórico da localização e da sua relação com a tradução são amplamente citadas em obras sobre o tema, “*locale*” é a situação de recepção a que um produto é ajustado, e que “designa tanto uma variação da língua quanto um conjunto de preferências culturais”³⁶ (PYM, 2001, p. 1-2), não se restringindo à língua, ao grupo social, à época ou ao espaço físico ocupado pelo público receptor, mas constituindo-se de uma combinação desses e de outros fatores. Para este autor, cultura e *locale* são distintos: culturas designam espaços maiores, práticas mais sistêmicas e estáveis do que aquelas mais maleáveis e etéreas normalmente associadas a um *locale* (PYM, 2001, p. 23).

Além disso, o autor afirma que “o *locale* é definido tanto pela *quantidade* de distribuição quanto pelos níveis de diversidade linguística e cultural que geram *resistência* a tal distribuição”³⁷ (PYM, 2004, p. 11, grifos no original). Assim, o esforço ao se levar em consideração um *locale* no momento da produção personalizada a ele deve estar refletido na relação entre o volume de venda e a resistência do mercado ao estrangeiro. Ou seja, para justificar o seu reconhecimento como um mercado singular que, conseqüentemente, exige a adaptação de um produto a ele, um *locale* deve consumir esses produtos adaptados e também continuar a demonstrar que é, de fato, dotado de singularidades que justifiquem essa adaptação.

Anterior à localização, ou mesmo condicional para que esta ocorra, a etapa de distribuição (ou “movimento”) também é central na análise de Pym, que a define como o deslocamento físico (incluindo por meio eletrônico) de um produto ou texto em que preocupação primária é com relação a para onde o texto vai, e só depois com as palavras que o compõem (PYM, 2004, p. 12-14). Deve-se ter em mente que um produto pode existir em vários *locales* em um mesmo momento, já que, como resultado da distribuição global, informação, pessoas e produtos não mais estão confinados a seus locais de nascimento. Daí ganhou vida a tradução, graças a esse movimento do texto (ou do produto), como o fez também a localização, de tal maneira que a existência desta prática continua a depender desse movimento: caso ele não existisse, não haveria necessidade de se traduzir ou localizar (*ibid.*, 2004, p. 11). Para evitar ambigüidades, o autor adiciona

Caso queiramos falar sobre alterações à forma do texto, falaremos em localização, ou transformação, ou adaptação, ou tradução, ou até mesmo

³⁶ “designates both a language variety and a set of cultural preferences”

³⁷ “the locale is defined by both the *quantity* of distribution and the degrees of linguistic and cultural diversity that create *resistance* to that distribution”

alteração da forma. Caso queiramos afirmar que textos são totalmente integrados a um sistema que os recebe, tentaremos falar sobre integração intercultural ou algo do tipo. Se estivermos preocupados com o fato de que não existe mudança de posição sem mudanças na qualidade, frisaremos o valor (ou significância, ou importância, ou até mesmo interesse) como o aspecto que mudou. Para todo o restante, o termo “distribuição” nos servirá como algo que abrange o máximo de movimento físico possível, levantando o mínimo de suposições teóricas possível.³⁸ (PYM, 2004, p. 14)

Como resultado dessa distribuição, que transpõe barreiras e amplia o alcance para outros *locales*, surgem outros dois conceitos centrais à localização: “internacionalização” e “globalização”. Bernal-Merino (2014, p. 85) relembra que, para a LISA, “o termo ‘localização’ caminha junto com os termos ‘globalização’ e ‘internacionalização’, ambos originalmente utilizados nas esferas de estratégias de mercado e economia global”³⁹. Isso dá origem ao que a indústria da localização chama de GILT – Globalização, Internacionalização, Localização e Tradução.

Como explicado anteriormente, a globalização pode ser considerada o fato gerador dos demais integrantes da sigla (PYM, 2004, p. 30). Cabe ressaltar, aqui, a dificuldade em se entender a internacionalização, ou mesmo a localização em sua totalidade, o que resulta, entre outras coisas, da polissemia do termo. A internacionalização, no processo de produção de produtos, pode ser vista como: a) uma etapa pré-localização, assumindo-se localização como a aplicação das mudanças no produto para um mercado-alvo; ou b) um dos passos no processo de localização, entendendo-o como constituído por todas as etapas contidas na sigla GILT (*id. ibid.*).

Em ambas as visões, temos que a “internacionalização é o processo de desenvolvimento de um produto de modo que ele possa ser facilmente localizável e possa alcançar distribuição e sucesso em todo o mundo”⁴⁰ (BERNAL-MERINO, 2015, p. 35), devendo ser considerada desde o princípio da produção. Quando isso é feito, o produto pode ser adaptado linguística-, técnica-, cultural- e legalmente para qualquer lugar em

³⁸ “If we want to talk about changing the form of texts, we will talk about localization, or transformation, or adaptation, or translation, or even change of form. If we want to claim that texts are wholly integrated into a receiving system, we will try to talk about crosscultural integration or something. If we are worried that there is no change of position without a change in quality, then we will stress value (or significance, or importance, or even interest) as the thing that is changed. For the rest, the term “distribution” can best serve us by covering as much material movement as possible, and by inviting a few theoretical assumptions as possible”

³⁹ “the term ‘localization’ went hand in hand with ‘globalization’ and ‘internationalization’, both these terms originally used in business strategy and global economics circles”

⁴⁰ “‘Internationalization’ is the process of designing a product so that it can be easily localised in order to achieve worldwide distribution and success”.

que seja distribuído. No processo de internacionalização, os elementos culturalmente marcados são, segundo Pym (2004, p. 31), removidos do texto, de modo a minimizar problemas que influenciariam na sua distribuição, e o produto é também preparado para que possa acomodar diferentes tipos de alfabetos ou organizações textuais.

Tanto Pym (2004) quanto O'Hagan e Mangiron (2013) alertam para o fato de que a internacionalização parece, às vezes, seguir em direção oposta, no sentido em que visaria o apagamento das particularidades dos *locales* ao buscar produzir produtos desprovidos de marcas culturais. De certa forma, isso resultaria em produtos menos suscetíveis a um estranhamento pelo consumidor; porém, poderia igualmente gerar produtos tão genéricos que careceriam de elementos com apelo suficiente para atrair qualquer público. Chandler (2005, p. 12) afirma, nesse sentido, e especificamente no contexto de jogos e software, que “se o produto foi internacionalizado adequadamente, não será necessário reprojeta-lo ou adicionar elementos para acomodar a tradução. Isso faz com que o processo de localização em si seja praticamente indolor”⁴¹.

Nesse sentido, a internacionalização distancia a produção de fatores que tornariam o produto particular, de certa forma contribuindo para uma suposta diminuição da relevância do *locale*, do texto e de sua tradução. Ao que parece, a internacionalização eventualmente serviria como justificativa para abandonar a localização, ao estabelecer uma homogeneização ou padronização do discurso tão profunda e uma aculturação tão abrangente – impondo, até mesmo, a utilização do inglês internacional como uma *língua franca* – que funcionaria, de acordo com Pym (2004, p. 37), como um decreto de morte para as “línguas minoritárias” e as diferenças culturais em vários níveis.

No entanto, o fato é que a internacionalização não extinguiu, ainda, a necessidade de se pensar na recepção de produtos por mercados individuais. O próprio reconhecimento da existência de *locales* e a criação de materiais cada vez mais ajustados às suas particularidades são prova de que a indústria da localização segue relevante. Ao discorrermos sobre adaptações motivadas pela aceitação no mercado-alvo, principalmente as de caráter linguístico e cultural, é inevitável que tracemos, instintivamente, um paralelo com os Estudos da Tradução, para os quais considerações acerca de alterações motivadas pelo foco num dado mercado, língua, público e textos alvo são indissociáveis de sua prática.

⁴¹ “if the product has been properly internationalized, [it] will not need to be redesigned or have additional features added to accommodate the translations. This makes the actual localization process fairly painless”

3.1.2 Estudos da Tradução e o conceito de equivalência

Munday (2016) salienta, em seu estudo sobre a trajetória dos Estudos da Tradução, que “equivalência” é um termo controverso. Ainda que possa ser empregado, de maneira abrangente, para significar a correspondência entre vocábulos ou unidades maiores de tradução na língua fonte (TF) e na língua alvo, é uma tarefa árdua e subjetiva precisar até que ponto essa equivalência, ou correspondência, existe. A questão fica ainda mais nebulosa quando pensada sob a ótica das primeiras teorias modernas da linguagem, como as que ressaltam questões sobre as relações entre significante e significado e a arbitrariedade do signo de Saussure.

Desde as primeiras exposições feitas por Jakobson (1969) sobre equivalência de sentido na tradução interlingual e a falta de correspondência completa entre unidades de línguas diferentes, passando pelas noções de equivalências formal e dinâmica de Nida (2003), que advogam o distanciamento das noções de equivalência palavra-por-palavra para focar no receptor do texto traduzido, até as relações de equivalência de Koller (1989), que enfatizam o duplo vínculo a que o tradutor está amarrado, entre texto fonte (TF) e condições comunicativas, os Estudos da Tradução trilharam um longo caminho em sua análise dos agentes envolvidos nessa interação intermediada pelo tradutor. De maneira geral, o que se pode identificar é uma tendência, ao longo dos anos, de se pensar cada vez mais na autonomia e na relevância do tradutor e de seu texto alvo (TA) e público, liberando-o gradativamente das restrições impostas pela exaltação do texto e da língua fontes.

Entre as mais relevantes mudanças de perspectiva na área, do ponto de vista do objeto de estudo desta pesquisa, está a abordagem centrada no texto alvo e em critérios voltados não ao nível da palavra ou frase, mas da comunicação e da cultura. A *Skopostheory*, introduzida por Vermeer e Reiss (2014 [1984]) e também utilizada por Nord (2005), coloca o público e cultura alvos como foco da tradução. Ao mesmo tempo, reconhece a relação entre texto fonte e alvo, observando a intenção do autor original; isto é, o tradutor deve realizar as adaptações pertinentes, desviando-se do texto fonte, se necessário, para que se alcance a função pretendida com a tradução, e para que esta seja bem aceita na cultura alvo. Segundo esses teóricos, determinar o *skopos* do texto fonte é possível por meio de sua análise, mas o da tradução deve ser determinado pelo sujeito que a solicita (REISS e VERMEER 2013, p. 90-91). Muitas vezes, são o público e a

cultura alvos que devem ser vistos como esse sujeito, e não o cliente contratante do serviço de tradução.

Essa linha teórica nos serve, principalmente, por suas considerações acerca da importância do contexto alvo da tradução e de como ele norteia e justifica as adaptações necessárias na tradução. A tradução não é dominada pelo texto de origem, e sim pelas relações entre cliente e propósito / função que a tradução deve alcançar na cultura alvo (PYM, 2006).

Várias estratégias foram propostas a partir dessa mudança de perspectiva, por vezes constituindo formas alternativas de enxergar a tradução. O termo “adaptação” captura a essência de todas as abordagens que propõem mudanças radicais no texto em nome da recepção da tradução, domesticando-o (VENUTI, 2002), sendo esta possivelmente uma das razões pelas quais nos parece um termo genérico, polissêmico, mais descritivo dessa tendência do que uma abordagem propriamente dita. É possível pensar em adaptação, também, no sentido dado ao termo por Vinay e Dalbènet (1995 [1973], p. 39-40), como sendo “o limite extremo da tradução”, um método de equivalência situacional para casos em que o contexto descrito no texto fonte não existe ou é completamente desconhecido na cultura alvo, justificando assim a criação de uma nova situação, mais familiar.

Os autores citados evidenciam não só a importância dada ao público-alvo na tradução, mas, em contrapartida, o poder da influência que este exerce nessa prática. Apropriando-nos das concepções de Lefevere (1992), é possível estabelecer um paralelo entre a “patronagem”⁴² e o papel do *locale* como forças determinantes das escolhas feitas pelo tradutor, cuja liberdade é simultaneamente ampliada (desprendendo-o do original) e restringida (prendendo-o ao *locale*). Ainda que se possa argumentar ser o mercado que determina os parâmetros da tradução, podemos considerar que ele o faz, primariamente, motivado pelo *locale*. O resultado dessa abordagem é uma visão da tradução como uma reescrita do original, condicionada ou influenciada pelas forças que ditam a produção da tradução, isto é, a patronagem e o *locale* (O’HAGAN e MANGIRON, 2013).

Por outro lado, se tal poder é atribuído não ao agente iniciador/motivador da tradução, mas àquele que de fato a realiza, nos aproximamos das noções do tradutor

⁴² Como explicado por Munday, ao descrever os conceitos criados por Lefevere (1992 *apud* MUNDAY, 2016, p. 200-202), a patronagem exerce controle sobre a leitura, escrita e reescrita do texto fora do sistema literário, opera nas esferas ideológicas, comerciais e de prestígio. Pessoas, grupos ou instituições influentes podem interferir no que é lido, escrito e traduzido – ou reescrito, nos termos de Lefevere.

como agente de criação (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 109). Em sua liberdade inerente ao papel de autor criador, ainda que produzindo com um público específico em mente, o tradutor promove a criação de um novo texto a partir da tradução do texto fonte, o que foi chamado de “transcrição” por Lal (1964) e Vieira (1999), posteriormente, reaplicado por O’Hagan e Mangiron (2013) à localização de jogos. Isso, principalmente, por causa do papel do tradutor como agente promotor de mudanças significativas no texto, em nome de sua recepção, caso em que opera a criação de um novo texto a partir do texto fonte.

O que todas essas abordagens têm em comum é o público-alvo como foco e como justificativa para operar grandes alterações. As motivações para tais alterações são a melhoria da recepção e o aumento do consumo do produto resultante dessa adaptação, que poderiam ser prejudicados pela não correspondência entre culturas. Essas mudanças de perspectivas nos Estudos da Tradução e os avanços propostos por estudiosos modernos foram alcançadas no decorrer de anos de elucubrações teóricas, diversas viradas, quebras de paradigmas e a ascensão e queda de teorias, refletindo transformações que permearam diferentes ciências ao longo do tempo.

Vale chamar a atenção para a escolha da palavra “produto” no parágrafo anterior, quando poderíamos igualmente ter utilizado “texto”. É nesse ponto, precisamente, que localização e tradução começam a se afastar. Até aqui, discutimos teorias de tradução aplicadas ao texto, partindo de reflexões sobre sua relação com o público leitor. Na localização, as mudanças operadas englobam outros componentes do produto, dos quais o texto é apenas um.

A indústria de localização considera a localização como uma adaptação abrangente, resultando em um texto ou produto totalmente novos. Por outro lado, essa indústria restringe fortemente o campo de atuação da tradução em seus projetos, enquanto a internacionalização tende a apagar completamente as marcas distintivas do *locale* do texto fonte e primar por equivalentes artificiais pré-fabricados (PYM, 2001, p. 57), seja na forma de falsos universalismos culturais ou no uso quase indiscriminado de memórias de tradução. Isso ocorre em meio a investidas por parte da tradução que, amparadas em mudanças na atividade do tradutor e nas formas de comunicação advindas das novas tecnologias, livram-na cada vez mais das amarras impostas por noções restritivas de equivalência, texto e língua. Assim está montado o palco para a inevitável batalha do século: Localização X Estudos da Tradução.

3.1.3 Localização X Estudos da Tradução

As tentativas feitas até aqui de se precisar no que consiste a localização são centrais para que possamos associá-la aos Estudos da Tradução. Antes de introduzir as definições de localização em seu manual (2003), a LISA (*Localization Industry Standards Association*) faz as seguintes ressalvas:

Para mais pessoas do que seria razoável, a localização é “só mais um processo linguístico”. Longe disso!⁴³ (p. 3);

Para muitas pessoas, a localização parece ser “apenas um processo linguístico” idêntico ou parecido com a tradução. No entanto, ainda que a tradução tenha um papel importante na localização de todos os produtos textuais, o processo de localização é, na verdade, muito mais amplo que isso.⁴⁴ (p. 13)

Fica clara, nesse trecho, a distinção estabelecida pela indústria entre “localização” e “tradução”. Esta é considerada como uma simples substituição de sequências de sentenças, uma correspondência quase dicionarística entre duas línguas, uma equação em que acontece a troca de *x* na língua fonte por *y* na língua alvo, sem a presença de qualquer outra incógnita. Já a primeira constituiria um processo superior, muito mais abrangente e complexo, envolvendo mudanças de ordem cultural, legal, visual e comercial.

Essas afirmações nos servem, especialmente se consideramos sua fonte, como ilustração introdutória das tensões e ambiguidades existentes entre Localização e Estudos da Tradução apontadas inicialmente por Pym (2004), e que autores como O’Hagan e Mangiron (2013) e Bernal-Merino (2014) chamam de “paradigma da localização *versus* tradução”. Chamamos atenção para o uso da letra maiúscula em Localização, a partir deste ponto da dissertação. Como já apontado anteriormente,

(...) do ponto de vista terminológico, localização parece confundir tanto o especialista quanto o leigo por criar ambiguidade, sendo algumas vezes intercambiável por “tradução voltada para o alvo”, e outras por todo um processo industrial.⁴⁵ (BERNAL-MERINO, 2015, p. 86)

Assim, empregaremos a grafia com letra maiúscula (“Localização”) quando nos referirmos especificamente à indústria da localização, diferenciando-a: i) dos processos

⁴³ “For far too many people localization is still ‘just another linguistic process’. Far from it!”

⁴⁴ “To many people, localization sounds like ‘just a linguistic process’ identical or similar to translation. However, while translation plays an important role in the localization of all text-based products, the process of localization is actually much broader than this.”

⁴⁵ “terminologically speaking, localisation seems to confuse both the expert and the layman by creating ambiguity, sometimes interchangeable with target-oriented translation, sometimes with a whole industrial process.”

intrínsecos à prática da localização e ii) da estratégia de tradução que busca adaptar um produto a seu *locale*. Essa proposta de uso é, em si, uma das contribuições que este estudo busca fazer ao debate na área, em língua portuguesa. Com ela, acreditamos poder auxiliar a resolver os problemas de ambiguidade no tema.

Na primeira seção deste capítulo, expusemos acerca da origem da localização e dos conceitos relacionados a ela, encapsulados na sigla GILT. As definições ali citadas não fazem menção ao termo “tradução”. A Localização tende a reduzir a tradução a “basicamente, a substituição de fragmentos de linguagem natural, na maioria das vezes de uma forma bastante literal (para evitar ter que redimensionar as caixas de diálogo)”⁴⁶ (PYM, 2004, p. 52), fazendo com ela pareça um processo quase automático e “apenas” linguístico. Assim, reduzida à conversão de fragmentos de texto da língua fonte (LF) para a língua alvo (LA), a tradução é privada da participação em questões de adaptação “alheias ao texto”, que seriam reservadas à localização (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 102). Como resultado, a localização se distancia do papel do “agente humano” desempenhado pelo tradutor.

Pode-se dizer que as práticas de localização populares atuais tratam a ação humana (isto é, a do tradutor) como um fator indesejável e caro, que abre espaço para a variação e a heteronímia, em detrimento da uniformidade, que é mais controlável e econômica. (*id. ibid.*, p. 42)⁴⁷

Essa visão depreciativa do papel do tradutor é refletida na tendência da Localização em priorizar a reprodução de segmentos, primando pela padronização e homogeneidade, por meio do uso de memórias de tradução e tradução automática por computadores. O’Hagan e Mangiron (2013) exemplificam essa prática no contexto da localização de softwares de produtividade⁴⁸. Nesses,

(...) geralmente não é permitido que o tradutor altere memórias de tradução com 100% de correspondência [...] independentemente de os co-textos serem diferentes. Além disso, em nome da eficiência, fragmentos sem correspondência são normalmente mandados para

⁴⁶ “basically, the replacement of natural-language strings, often in a very literal way (to avoid resizing the dialogue boxes)”

⁴⁷ “Mainstream localization practices today can be seen as treating human agency (i.e. that of the translator) as an undesirable and costly factor inviting variety and heteronomy against more manageable and economical uniformity.”

⁴⁸ Qualquer aplicativo usado para “produzir” informação. Basicamente qualquer programa usado para criar ou modificar um documento, uma imagem, um arquivo de áudio ou de vídeo pode ser chamado de software de produtividade. (“Any application people use to ‘produce’ information. Virtually any program used to create or modify a document, image, audio or video clip is productivity software”). Definição de “software de produtividade”, retirada do glossário de termos de tecnologia da informação da PCMag, disponível em: <https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/49780/productivity-software>. Acesso em: 28 de julho de 2019.

[tradução automática] e se espera que o tradutor os revise, em vez de traduzi-los do zero.⁴⁹ (*idem*, p. 108)

Nesse ponto, Pym (2014, p. 131) alerta para a contradição de que “a ideologia da localização é baseada na diversificação cultural, porém o princípio da reutilização de textos é o de que a língua *não* depende de situações específicas e, portanto, em teoria, não precisa ser adaptada”⁵⁰. Para a Localização, porém, o texto e sua tradução são apenas uma das várias etapas de adaptação do produto. Dessa forma, “o contexto da localização volta a tradução à estaca zero”⁵¹ (PYM, 2014, p. 132).

De fato, a Localização goza de um status mercadológico extremamente positivo, um que parece se recusar a compartilhar com a tradução. A pouca importância dada pela Localização aos componentes linguísticos de seus produtos (se é que tal dissociação é possível), em favor de uma abordagem fortemente mercadológica, está refletida na sugestão de Pym (2004, p. 4) de que o discurso da prática da localização proposto pela Localização opera como uma teoria linguística baseada na indústria. O sucesso comercial da Localização acaba por roubar dos Estudos da Tradução toda a glória merecida pelos significativos avanços alcançados na área.

Se para a Localização a tradução é frequentemente vista como uma conversão entre línguas, com pouca consideração às dimensões culturais, legais e técnicas, já que essas seriam abordadas em uma fase distinta no projeto de adaptação do produto, nos Estudos da Tradução essas dimensões são percebidas como indissociáveis do texto e do produto (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 91).

Dessa forma, os Estudos da Tradução caminham na direção contrária às suposições da Localização, ocupando-se cada vez mais de questões centrais à linguística textual, à análise do discurso e a problemáticas culturais e étnicas. “Nós não vemos mais a tradução como um exercício de substituição linguística no nível da oração”⁵² (PYM, 2004, p. 52). Marcas culturais são parte do texto e contribuem para as escolhas do tradutor tanto quanto a palavra, no texto fonte. Afinal, é ela (a palavra em si) o meio pelo

⁴⁹ “(...) translators are typically not allowed to change 100% TM matches [...] regardless of different contexts. Furthermore, for the purposes of efficiency, non-match segments are now often sent to [Machine Translation] and the translator is expected to post-edit rather than translate such segments from scratch”

⁵⁰ “the ideology of localization is based on cultural diversification, yet the principle of text-reuse is that language is not dependent on specific situations, and thus, in theory, does not have to be adapted.”

⁵¹ “the localization frame brings translation back to square one”

⁵² “No longer do we regard translation as a sentence-level language replacement exercise”

qual cultura, intenção e informação são transmitidas na mensagem do autor, ainda que no caso dos jogos os aspectos audiovisuais também desempenhem um papel importante.

Não nos restrinjam, no entanto, a uma visão unilateral (e possivelmente enviesada) do problema à nossa frente. Os Estudos da Tradução, a seu turno, falham por não dar o devido reconhecimento à localização ou estudá-la em suas várias acepções. O'Hagan e Mangiron atribuem essa abordagem limitada a um distanciamento e “falta de interesse em tecnologias, como fica aparente pela quase ausência de discussões teóricas sobre tecnologia nos Estudos da Tradução”⁵³ (2013, p. 98). Esse desinteresse parece resultar na falta de reconhecimento da crescente relevância da tecnologia como ferramenta auxiliar ao trabalho do tradutor. Uma vez que a localização está intrinsicamente ligada à tecnologia, ela também acaba por sofrer da mesma refração, não tendo sido completamente integrada à tradução ainda. Essas autoras evidenciam sua afirmação ao compilarem uma lista abrangente, e ainda que curta, de obras já publicadas sobre o tema. Reforçam sua tese ao afirmar que, em conferências sobre tradução,

(...) tópicos sobre localização (se inclusos) tendem a ser associados a uma área especial de tecnologia, frequentemente separada das teorias principais de tradução. [...] Dessa forma, o papel da localização nos Estudos da Tradução permanece separado em vez de integrado, sendo normalmente visto como um modelo de negócios e não um fenômeno tradutório digno de estudos mais aprofundados, da perspectiva teórica.⁵⁴ (O'HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 99)

Como evidências dessa afirmação, as autoras citam as escassas menções à localização em obras que compilam conceitos e teorias em Estudos da Tradução, como a *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (BAKER e MALMKJÆR, 1998) e o *Dictionary of Translation Studies* (SHUTTLEWORTH e COWIE, 1997). Apenas em sua terceira edição, nas poucas cinco páginas dedicadas ao assunto, a *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (BAKER e SALDANHA, 2020) menciona as tensões apontadas por estudiosos nas relações obscuras entre tradução e localização.

⁵³ “lack of interest in technologies as demonstrated by the relative absence of theoretical discussions on technology in Translation Studies”

⁵⁴ “(...) localisation topics tend to be (if included at all) consigned to a special technology track, often divorced from the mainstream translation theory discussion. [...] In this way, the position of localization in Translation Studies remains one of separation rather than integration, where it is often seen as a business model rather than as a translation phenomenon worthy of in-depth investigation from a theoretical perspective”

O mesmo teor está refletido na declaração de Bernal-Merino (*apud* O'HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 87), ainda que de uma perspectiva mais otimista, no sentido de solucionar essas ambiguidades:

Na minha opinião, o termo “localização” seria mais bem utilizado para se referir ao contexto industrial como um todo. Isto é, “localização” só deveria ser usado nos Estudos da Tradução para se referir a todo o processo industrial de adaptação de produtos de software aos requisitos e necessidades de outro *locale*, e não para se referir à tradução de textos em aplicativos de computador.⁵⁵

Dessa maneira, a localização é relegada àquilo que lhe deu origem: uma resposta à demanda do mercado de tecnologia, um processo industrial.

Em contrapartida, em sua descrição pioneira sobre o projeto de localização de um software, Esselink (2000, p. 17) enumera quatorze etapas que considera essenciais no processo de Localização, restringindo a tradução a duas delas: a tradução do software em si e dos conteúdos de apoio (manuais, guias, garantia e afins). Ao se pensar a localização enquanto resultado de etapas como gestão de projeto, engenharia de software, testagem e editoração eletrônica, listadas por Esselink (2000, p. 4) em sua explicação acerca das diferenças entre localização e tradução, é possível que se tenha a impressão de que aquela seja muito mais abrangente que esta. Parece-nos, no entanto, que as etapas citadas são também facilmente identificáveis em projetos de traduções maiores, principalmente aqueles envolvendo equipes de tradutores.

Bernal-Merino, por sua vez, pontua, partindo das mesmas definições apresentadas por Esselink:

Em um mercado globalizado, a aceitação de um produto pela cultura receptora é frequentemente vista como algo mais importante que a sua nacionalidade, o que muitas vezes pode ser difícil de identificar, já que a produção é geralmente dividida entre vários países. Então a “localização” é uma tradução voltada para o alvo que exige muitas adaptações técnicas e não linguísticas. Dessa forma, o termo não parece ser necessariamente adequado para os Estudos da Tradução.⁵⁶ (BERNAL-MERINO, 2015, p. 86)

⁵⁵ “In my opinion, the term ‘localisation’ would be more appropriate if used to refer to the overall industrial context. That is, localisation should only be used within Translation Studies when referring to the whole industrial process of customising a software product to the requirements and needs of another locale, and not to refer to the translation of texts appearing in computer applications.”

⁵⁶ “In a globalised marketplace, the acceptance of the product by the receiving culture is often perceived as more important than its nationality, which on many occasions may be difficult to determine because production is often spread over various countries anyway. So ‘localisation’ is a target-oriented translation that calls for many non-linguistic, technical adaptations. In this sense, it does not seem to be an entirely appropriate term for Translation Studies.”

Essa visão oriunda da orientação mercadológica da localização, baseada em modelos e projetos de negócios, não é negada por Pym (2001). Quando vista em um sentido mais restrito (talvez o único enxergado pelos não estudiosos da tradução), a tradução pode, sim, parecer apenas uma das muitas etapas abrangentes da localização, e as distinções acima ilustram o que as difere nesse contexto. Não se pode negar, no entanto, que existe uma sobreposição entre elas, perceptível apenas quando aceitamos a tradução para além de suas amarras ao original e de noções simplistas de língua.

Em contrapartida à afirmação de Bernal-Merino, Pym vê a incorporação do termo aos Estudos da Tradução como uma oportunidade.

“Localização”, vista como a adaptação de um texto internacionalizado a um *locale* específico, cobre tudo que os teóricos da tradução têm tentando legitimar há décadas, incorporando a reescritura extensiva como parte da transferência interlínguas. Como tal, o termo deveria ser encarado como uma adição potencialmente útil ao vocabulário dos Estudos da Tradução, apenas quando e se não for utilizado como uma forma de diminuição do próprio conceito de “tradução”.⁵⁷ (PYM, 2001)

Concluimos, então, que a batalha aludida neste capítulo pode ser resultado de uma falha de comunicação, consequência do pouco diálogo entre as duas áreas. Como em um conflito bilateral, nenhum dos dois lados parece disposto a compreender completamente a visão do outro sobre si mesmo, sobre o outro e sobre as relações entre os dois. Apropriando-nos do papel de mediadores nesse cessar fogo, há muito necessário, avaliamos o benefício mútuo de diálogos e políticas mais abertas e pacíficas.

Os Estudos da Tradução podem, por exemplo, promover mais iniciativas que incentivem o intercâmbio de informações e experiências entre as duas áreas. Isso traria benefícios, como o conhecimento sobre uma área nova e em pleno desenvolvimento, com grande volume de dados sobre aspectos práticos da tradução (e, por quê não, da localização), e que conseguiu encontrar na proximidade com setores de tecnologia e computação uma forma de acomodar as demandas de um mercado com prazos curtos, exigências grandes e recursos escassos. Dessa forma, seria possível explorar “novos horizontes nos Estudos da Tradução”, derivados do impacto do desenvolvimento tecnológico sobre a tradução (O’HAGAN e MANGION, 2013, p. 1) e do paralelo entre a indústria e a academia na área da tradução, promovendo mais estudos práticos (*id. ibid.*,

⁵⁷ “‘Localization’, as the adaptation of an internationalized text to a particular locale, covers everything that theorists of translation have been trying to legitimize for several decades, incorporating extensive rewriting as part of standard cross-language transfer. As such, it should be viewed as a potentially useful addition to the vocabulary of translation studies, if and when it is not given to belittling the concept of ‘translation’ itself.”

p. 2). Nas palavras de Pym (2001, p. 5), “As principais teorias linguísticas e as teorias acadêmicas da tradução certamente se beneficiariam com o empirismo e, seguramente, com os recursos investidos em projetos de pesquisa nessas áreas”⁵⁸.

A Localização poderia, por outro lado, encontrar lições de grande valia nos Estudos da Tradução para a solução de desafios e para seu melhor desenvolvimento. A valorização do *locale* – que seria, originalmente, seu intuito –, em vez da atual padronização e aculturação constatadas no princípio da internacionalização, a que está fortemente associada, poderia ser umas das decorrências positivas do diálogo entre as duas áreas, dados os avanços dos Estudos da Tradução contemporâneos no que diz respeito à influência de contextos culturais, políticos e sociais na tradução, bem como a considerações da função do texto (REISS e VERMEER, 2013) e das condições de recepção do texto traduzido (VENUTI, 2004).

Nesse sentido, Pym (2004) defende que, uma vez abertos os olhos de ambas as áreas para o estreitamento de fronteiras e rápidos avanços na comunicação que regem nossa época, seria possível superar os pontos cegos existentes nos dois lados. Para essa confluência, a pesquisa em localização de jogos se mostra particularmente promissora. Fazemos essa defesa com argumentos similares aos apresentados por Bernal-Merino (2014, p. 2-3), para quem as novas práticas surgidas da localização de softwares de entretenimento, bem como a introdução dos jogos eletrônicos como novo objeto de estudo podem mudar a perspectiva dos Estudos da Tradução acerca de conceitos como equivalência, criatividade e autoria, e promover a aquisição de novas habilidades pelo profissional da tradução que buscar atuar em um mercado tão intimamente ligado à tecnologia.

3.1.4 Jogos e o papel da localização na expansão de seu mercado

Há uma clara diferença na balança da localização em relação ao peso atribuído ao original e ao público a que ela se destina. Talvez por estarem abrigados em uma realidade virtual, inerentemente menos palpável e real que aquela dos livros e outros materiais impressos, os softwares aparentam ter uma fisionomia particularmente mais maleável. Para a localização, cuja origem é frequentemente associada aos softwares, estes acabam

⁵⁸ “Mainstream linguistics and academic translation theory could surely benefit from such empiricism, and indeed from the funds invested in research projects along these lines.”

sendo, ao menos teoricamente, “uma tabula rasa na qual se pode promover uma ampla série de manipulações que ultrapassam as conversões linguísticas de signos verbais”⁵⁹ (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 95). Autores da área, como O’Hagan e Mangiron (2013), Bernal-Merino (2014), Chandler (2005) e Esselink (2000), chamam a atenção para o fato de que, a depender do tipo de software, as abordagens de localização, o processo de desenvolvimento e a finalidade do produto serão completamente distintos. Esse é um ponto essencial para nossa afirmação da localização de jogos como um objeto de estudo singular, e muito mais fértil do que tem sido considerado no âmbito da tradução.

Quando comparados a jogos – ou, para utilizarmos a terminologia proposta por Bernal-Merino (2014, p. 98), a “softwares de entretenimento interativo multimídia”⁶⁰ –, softwares de produtividade parecem ser muito mais transparentes. Neles, o objetivo central é a realização de tarefas, geralmente voltadas para produção ou gestão. Isso implica que questões como eficiência, clareza e objetividade são centrais para o programa de computador, e também para os textos de que faz uso e sua tradução. Por esse motivo, esse tipo de produto incentiva a internacionalização no momento da produção, prezando por uma aculturação que possa deixar a sua tradução o mais próximo possível de um processo automatizado.

Para que usuários tenham maior facilidade em utilizar ferramentas em programas de computador, independentemente de seu fabricante, aumentando a acessibilidade do produto, os desenvolvedores buscam manter um elevado grau de correspondência na organização das informações e na terminologia entre softwares de produtividade. Isso resulta em um elevado grau de repetição, aliado a outros fatores comuns à produção de softwares, como atualizações frequentes, mudanças de última hora e o lançamento simultâneo em diversos países (*sim-shipping*). Além disso, “é importante manter a uniformidade no uso da terminologia e de expressões recorrentes, de modo a otimizar sua

⁵⁹ “a tabula rasa on which may be exercised a broad range of manipulations that go beyond linguistic conversions of verbal signs”

⁶⁰ O autor propõe TMIES (*Translation of Multimedia Interactive Entertainment Software*) como o termo que deveria ser adotado nos Estudos da Tradução para pesquisas sobre aspectos linguísticos e tradutológicos da produção de videogames, em substituição a localização ou tradução de jogos. Apropria-mo-nos apenas de sua nomeação técnica de jogos do ponto de vista da computação.

usabilidade e não afetar a funcionalidade de softwares e de outros conteúdos”⁶¹ (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 96).

Juntas, essas características acabam favorecendo o uso de ferramentas de tradução assistida por computadores (CAT tools) e memórias de tradução. Nesse contexto, há uma expectativa da redução da quantidade de decisões de tradução tomadas pelo tradutor, gerando até mesmo uma mudança de suas atribuições, passando de produtor a revisor do texto criado automaticamente. Os prazos ficam cada vez mais curtos, o acesso à totalidade do documento cada vez mais restrito e o resultado mais padronizado e repetitivo. Nesse tipo de software, o aspecto prático da informação está acima da qualidade do texto.

Em contrapartida, em videogames, a indústria segue em uma direção quase completamente oposta. Apesar de partilharem dessa imaterialidade com outros tipos de software, eles a utilizam para mudar totalmente a maneira como interagem com o público, “imerso-o em uma realidade virtual onde o incrível não só é possível, como também é controlável”⁶² (BERNAL-MERINO, 2015, p. 138). Essa natureza fantástica do jogo coloca o tradutor na posição de agente mediador, fazendo de sua intervenção no texto

[...] um fator positivo e essencial, ao invés da negatividade que normalmente carrega na prática atual da localização [...]. Embora o apelo afetivo ao usuário não seja, geralmente, o objetivo principal no desenvolvimento de softwares de produtividade, no desenvolvimento de jogos ele é uma parte integral, já que envolver o jogador mais intimamente na trama é uma prioridade.⁶³ (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 108)

Aqui, o objetivo é o apelo ao usuário, contribuindo para a sua identificação com o produto. Existe a busca pela singularidade em detrimento da padronização, por algo que o faça se destacar dos demais jogos e impulse seu consumo. Jogos eletrônicos têm se tornado cada vez mais sofisticados no que diz respeito aos comandos, elementos gráficos e roteiros. Equipes desenvolvedoras de jogos frequentemente contam com roteiristas,

⁶¹ “it is important to maintain uniformity in the use of terminology and recurring expressions so as to optimize usability and not to affect the functionality of the software or other electronic content.”

⁶² “immersing them in a virtual reality where the incredible is made not only possible, but also controllable”

⁶³ “an essential and positive factor rather than the negative one which is often presented in current localization practice. [...] Whereas an affective appeal to the user is usually not a main goal in designing productivity software, it is an integral part of game design because player engagement at a deeper level is a priority.”

responsáveis pela trama e diálogos em um enredo elaborado, materializado por equipes de modeladores e artistas gráficos, por vezes incluindo também dubladores.

Com a melhora da configuração e capacidade dos *consoles* e computadores, desenvolvedores de jogos conseguem investir no apelo audiovisual de seus produtos. Não são raros os casos em que atores profissionais são contratados para interpretar o papel das personagens nos jogos, servindo de modelo para a criação de seu avatar 3D (BERNAL-MERINO, 2015, p. 26). Por exemplo: o ator Kevin Spacey interpretou o vilão Jonathan Irons em *Call of Duty: Advanced Warfare*, e a atriz Camilla Luddington, famosa por seu papel na série *Grey's Anatomy*, interpretou a heroína Lara Croft nos últimos três jogos da franquia *Tomb Raider*.

Figura 6: Ator Kevin Spacey à esquerda e sua representação gráfica no jogo *Call of Duty: Advanced Warfare* à direita.



Fonte: Netflix (esquerda) e Activision (direita).

Dessa maneira, a experiência disponibilizada aos jogadores melhora e o ambiente fantástico em que adentram ao jogar fica mais envolvente. E com a renovada importância dada ao texto, quando comparado a softwares de produtividade, “a atuação do tradutor é enfatizada e celebrada, em vez de suprimida e descartada”⁶⁴ (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 103).

O papel da localização nesse contexto está “intrinsecamente ligado a operações comerciais e publicitárias globais, permitindo que videogames ultrapassem fronteiras socioculturais e linguísticas complexas e alcancem jogadores em uma série de

⁶⁴ “translators’ agency is highlighted and celebrated rather than suppressed and disregarded”

localizações geográficas”⁶⁵ (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 4). As transformações de cunho linguístico, cultural e técnico pelas quais um jogo passa para que esteja apto para consumo são ditadas pela demanda dos diversos mercados-alvos. Ainda que o propósito final dos jogos possa ser entreter e envolver seu público, o propósito do mercado é, indiscutivelmente, o lucro.

Talvez, justamente por isso, novos desafios surgem para o tradutor de jogos. Os prazos são tão curtos quanto os da tradução de qualquer outro texto e ele não ganha acesso ao *demo*⁶⁶ do jogo, nem lhe é dada a opção de descartar completamente as memórias da tradução, caso queira. Novas amarras o prendem, conjuradas por fatores como a intenção da empresa contratante, o vocabulário já estabelecido em possíveis versões anteriores do jogo (e de outros do mesmo gênero) e as expectativas de fãs, que apontam deficiências na qualidade da tradução rápida e implacavelmente, em fóruns dedicados aos jogos, poucas horas após o lançamento (BERNAL-MERINO, 2015, p. 3).

Além de estarem sujeitos a críticas, projetos de localização podem custar caro, mesmo que a tradução só represente um terço de seu valor total (PYM, 2004, p. 52). Ao advogar pela internacionalização do conteúdo de jogos, indo ao encontro de práticas aplicáveis a softwares de produtividade e a ideias que permearam a produção de videogames por anos, Chandler (2005, p. 26, 299, *apud* O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 208) aconselha aos desenvolvedores o uso do mínimo possível de referências culturais e a criação de jogos culturalmente neutros, com personagens e conteúdo que sejam de fácil acesso e compreensão a jogadores de qualquer país.

Todavia, por mais que os jogos frequentemente se passem em ambientes imaginários e fantásticos, são produtos de desenvolvedores que estão, eles próprios, inseridos em uma cultura. De fato, times de desenvolvedores de jogos frequentemente são compostos por pessoas de países e contextos diferentes, principalmente se consideramos os tradutores. Assim, os jogos irão inevitavelmente refletir a cultura de seus criadores. “Seria difícil encontrar um jogo completamente acultural, desprovido de qualquer

⁶⁵ “intricately intertwined with global business and marketing operations, enabling video games to cross complex socio-cultural and linguistic borders and to reach players in an increasing range of geographical locations”

⁶⁶ Abreviação de *demonstration* ou demonstração, *demos* são versões reduzidas do jogo, geralmente disponibilizadas gratuitamente para que o usuário possa experimentar o jogo antes de adquiri-lo.

referência explícita ou velada à cultura em que foi produzido”⁶⁷. (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 210)

Ainda que exista a tendência à internacionalização do conteúdo, uma vez que o foco recai sobre o produto e a comunidade a que ele se destina, isso resulta no fato de que o tradutor não é obrigado a reproduzir com exatidão a versão ou cultura presentes no texto fonte. Pelo contrário, como pontua Bernal-Merino (2014, p. 85), “caso aspectos culturais muito específicos não tenham sido neutralizados no design central do jogo, os localizadores são geralmente incentivados a seguir uma abordagem que favoreça soluções totalmente incorporadas à cultura alvo”⁶⁸. O autor declara, ainda, que a “culturalização também é, muitas vezes, essencial para que se mantenha o apelo afetivo do jogo nas versões localizadas e que se preserve a suspensão da descrença⁶⁹ pelo jogador”⁷⁰ (*id. ibid*, p. 85).

Essa marcação condicionada ao *locale* é ainda mais relevante em jogos, já que são desenvolvidos para envolver o usuário emocionalmente. Tal como afirmado por O’Hagan e Mangiron (2013, p. 95), é indispensável, então, que se pense nos diversos fatores presentes na escrita e em suas representações audiovisuais dentro do jogo ao se adaptá-lo, tais como menções a lendas, mitologias, religião e história, além dos elementos que tenham implicações legais e de classificação indicativa em diferentes mercados. Falhas nessa esfera podem potencialmente agravar um dos desafios encontrados por pesquisadores e profissionais que atuam na área de jogos: a visão de uma parcela da sociedade de que jogos eletrônicos são triviais, viciantes, promovem a violência e não detêm mérito como objeto de estudo acadêmico (BERNAL-MERINO, 2015, p. 3; O’HAGAN e MANGIRON 2013, p. 202).

O cenário começa a ter melhoras com a evolução do conteúdo e da qualidade dos videogames, que se tornam cada vez mais interativos e próximos de outros produtos da

⁶⁷ “It would be difficult to find a completely acultural game, devoid of any overt or covert references to the culture in which it was produced”

⁶⁸ “if too specific culture items have not been neutralized in the video game’s core design, localisers are usually encouraged to take an approach that favours solutions fully embedded in the target culture”

⁶⁹ A expressão “suspensão temporária (voluntária) da descrença”, cunhada em 1817 pelo poeta inglês Samuel Taylor Coleridge, designa um conceito da arte e do entretenimento referindo-se a escolha do indivíduo de não criticar ou questionar a veracidade de algo imaginário ou surreal, sacrificando a lógica, resultando em uma disposição a se deixar convencer e envolver por um cenário fictício ou fantástico para fins de entretenimento. Essa é a base por trás dos ideais de imersão e experiência de jogo em jogos eletrônicos. (CHANDLER e MUNDAY, 2016).

⁷⁰ “culturalization is also often essential to maintaining the affective appeal of a game in the localized versions and to preserving the player’s suspension of disbelief”⁷⁰

indústria de entretenimento, como filmes e seriados de TV. Plataformas de streaming como a Netflix já anunciam que passarão a oferecer jogos digitais em seu catálogo a partir de 2022⁷¹.

Estratégias como essas estão entre as empregadas pela indústria para alcançar a imersão do usuário no videogame. Esse é um dos fatores chave buscados em jogos eletrônicos e, frequentemente, identificado como seu propósito máximo. Estar imerso no jogo significa adentrar completamente sua trama, embarcar na aventura criada por ele e apresentada ao jogador. Buscando essa imersão, jogos se tornam cada vez mais complexos e bem estruturados. Depreende-se daí a importância do texto e de outros componentes audiovisuais para esse fator. Isso fica ainda mais evidente em jogos do gênero *RPG (Role Playing Games)*⁷² e de aventura, dada a importância da trama nos mesmos.

Quanto mais bem-sucedido o jogo localizado for, mais envolverá o jogador, ainda que de maneiras diferentes, a depender do seu tipo e gênero. Jogos centrados no texto e que dão mais ênfase à caracterização de personagens, por exemplo, têm uma probabilidade maior de realçar questões relativas à atuação do tradutor na transmissão do apelo, enquanto mídia afetiva, através de fronteiras linguísticas e culturais em suas versões localizadas.⁷³ (O'HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 108).

O'Hagan e Mangiron reafirmam a crescente preocupação dos desenvolvedores com aspectos culturais e a contribuição disso para o sucesso de um jogo em diferentes *locales*. Os avanços na produção de consoles e computadores permitem o desenvolvimento de jogos mais imersivos, com mais espaço para elaboração de narrativas, personagens, imagem e som, que possibilitam a representação e reprodução de marcas culturais complexas. Assim, jogos não são mais produtos tecnológicos, apenas, mas também produtos culturais, cujas características dão vazão a novos desafios de tradução, provenientes de sua natureza interativa (*ibid.*, p. 19).

⁷¹ Disponível em: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-07-14/netflix-plans-to-offer-video-games-in-expansion-beyond-films-tv>. Acesso em: 25 de agosto de 2021.

⁷² Gênero de jogo em que o jogador assume o papel de um personagem em um cenário do mundo fictício do jogo e embarca em uma longa jornada. Os personagens se desenvolvem conforme o jogo progride. (O'HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 10) ["Video game genre in which players assume the role of a character in a fictional game world setting and embark on a lengthy quest. Characters typically develop as the game progresses"].

⁷³ "The more successful the localized game is, the more it engages the player, albeit in different ways, depending on game genres and types. Games that are story-driven and pay greater attention to the characterization of game characters, for example, are more likely to highlight the issue of translators' agency in carrying over appeal as affective media across linguistic and cultural boundaries in their localized versions".

Em jogos online, particularmente aqueles que permitem a interação entre múltiplos jogadores de diversos países, estratégias de tradução e localização devem considerar até mesmo a comunicação entre os usuários. A RIOT Games, por exemplo, criou um glossário do *League of Legends* em português do Brasil no site do jogo⁷⁴. Com o intuito de facilitar a inserção de jogadores novatos e a comunicação entre os jogadores em geral, o compilado inclui definição, classe gramatical, exemplos de uso e variações de alguns termos do jogo. Na entrada do termo *ultimate*, por exemplo, o glossário enumera como possíveis variações: “ult”, “ultar”, “ultou”. Esse glossário constitui uma das estratégias utilizadas por desenvolvedoras de jogos para trazer seus produtos para mais perto de seus públicos e mercados-alvo.

Acreditamos, em consonância com estudiosos da área com os quais dialogamos aqui, que mesmo em seu sentido mais restritivo – atribuído pela Localização – não se pode negar o impacto da tradução “como um fator na transmissão da experiência do jogo, aumentando a satisfação do jogador com o produto e também a sua fidelidade à marca”⁷⁵ (BERNAL-MERINO, 2015). Distinto do que acontece com produtos, “o processo de internacionalização, apesar de seu intuito de generalizar um produto, acaba criando a necessidade de se utilizar abordagens particulares ao produto, em se tratando de artigos como os jogos”⁷⁶ (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 91).

Por seus traços inerentes de mobilidade e de marcação cultural, possibilidade de adaptações audiovisuais e alcance global, permeando inúmeros *locales*, os jogos eletrônicos são o objeto de estudo ideal para compreender melhor a conjunção entre Localização e Estudos da Tradução. Nos videogames, a localização “realça a criatividade do tradutor, celebrando, e não restringindo, a variação inerente à tradução humana”⁷⁷ (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 18).

3.2 A linguagem dos jogos e ferramentas para a sua exploração

3.2.1. Linguagem especializada em videogames

⁷⁴ Glossário disponível em: <https://centraldeaprendizado.br.leagueoflegends.com/glossario>. Acesso em : 28 de julho de 2019.

⁷⁵ “as a factor in conveying the feel of the game, enhancing players’ appreciation of the product, as well as increasing their loyalty to the brand”⁷⁵

⁷⁶ “the internationalization process, although intended to generalize a product, actually calls for product-specific approaches when dealing with artefacts such as games”⁷⁶

⁷⁷ “highlight[s] the translator’s creativity, thereby celebrating rather than restraining the variety inherent in human translation”

Características de linguagem especializada podem ser encontradas em diversas situações comunicativas, manifestadas em densidades diferentes, conforme o propósito e a situação da comunicação. Conforme sugere Hoffman (2004), em sua descrição da divulgação do texto de especialidade, quanto mais especializada, maior a densidade semântico-terminológica e menor a presença de definições da terminologia da área, posto que se pressupõe a especialização também do público leitor. Por outro lado, em textos menos especializados, tal como os de divulgação científica para o grande público, a frequência de explanações acerca da terminologia é maior. Não obstante, ambos detêm características de linguagens especializadas.

Linguagens de especialidade, de acordo com Barros (2004, p. 43-44), são “subsistemas [da] língua geral, próprios de discursos técnicos, científicos e especializados”. Fazem uso de recursos linguísticos utilizados na língua geral, porém diferem-se dela ao passo que utilizam com maior frequência alguns recursos na elaboração do seu texto, em níveis léxico-semânticos, semântico-sintáticos, narrativos e discursivos. Hoffmann (2004) define linguagem especializada como sendo um sistema parcial da linguagem que se utiliza nos textos, de acordo com o conteúdo e o tema, em âmbitos comunicativos especializados.

Jogos eletrônicos lançam mão do uso frequente dos recursos terminológicos em seu discurso. Sem unidades lexicais organizadas e arranjadas de uma maneira específica, já disseminada entre os usuários desses jogos, seria árduo alcançar uma comunicação efetiva – como fica claro pelos esforços dirigidos pelas desenvolvedoras na criação de ferramentas que facilitem a interação entre usuários de línguas diferentes em jogos online (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 318-324). Também na comunicação entre jogo e jogador, por seu conteúdo simular mundos alternativos baseados no mundo real, desenvolvedores buscam alcançar um alto nível de correspondência com domínios especializados, o que implica a necessidade do uso adequado de terminologia especializada (*id. ibid.*, p. 70), como procuraremos demonstrar na próxima seção.

No entanto, como apontam Hoffman (2004) e Krieger e Finatto (2004), a linguagem especializada se caracteriza como tal não apenas pelo léxico especializado. Não se reduz a identificação terminológica “a um conhecimento simplificado de uma lista de unidades lexicais” (KRIEGER e FINATTO, 2004, p. 129-130). Essa é apenas a sua característica mais facilmente identificável. Como pontuam Tagnin e Teixeira (2012, p. 52), a utilização correta da terminologia não é suficiente para garantir, por si só, que a

tradução gerará um texto que comunique a mensagem do original de maneira precisa, fluida e natural.

Byrne (2006) faz asserções nesse mesmo sentido em seu livro sobre a tradução de textos técnicos dizendo que, apesar de proporcionarem o combustível que os textos precisam para transmitir conhecimento especializado, “existe uma desproporção na atenção que questões de terminologia e léxico recebem na tradução técnica”⁷⁸ (*id. ibid.*, p. 3). Para o autor, o principal objetivo da comunicação técnica é a transmissão de conhecimento técnico para que o leitor desempenhe alguma função ou tarefa. O desafio é garantir que todas as informações relevantes sejam de fato transmitidas e que o leitor possa usá-las de forma fácil, correta e efetiva (*id. ibid.*, p. 10).

Como em outras áreas, o vocabulário especializado contribui para a comunicação especializada nos jogos eletrônicos. Os textos neles contidos veiculam desde informações técnicas e legais, como nos manuais de usuário e nos termos e condições de uso, a instruções para executar ações dentro do jogo. Isso faz com que o uso da terminologia adequada seja importante não só de uma perspectiva legal, como também para a imersão e experiência de jogo (BERNAL-MERINO, 2015, p. 199), já que designam objetos e ações comuns em diversos jogos e plataformas. A familiaridade dos jogadores com essa linguagem facilita a execução das ações de forma natural e quase instintiva, evitando a quebra da “suspensão da descrença” (*cf.* nota 59, p. 46).

Conforme pontua Bernal-Merino (2014), estudos sobre jogos, assim como os jogos em si, sofrem grande estigma por não fazerem parte dos estudos de disciplinas mais tradicionais, como as ciências, a engenharia ou o direito, sendo muitas vezes tratados com preconceito dentro da academia. O mesmo parece acontecer com a tradução de textos técnicos no âmbito dos Estudos da Tradução, na opinião de Byrne (2006, p. 1), para quem a tradução especializada, pelo conteúdo de seus textos não ser tão fascinante ou glamouroso como o de outros, acaba sendo relegada à segunda classe das atividades tradutórias. Uma dificuldade adicional particular aos estudos sobre jogos é que carecem da tangibilidade atribuída às temáticas geralmente tratadas pelas áreas técnicas, uma vez que se situam no campo virtual.

⁷⁸ “there is a disproportionate amount of attention devoted to terminology and lexical issues in technical translation.”

Não obstante, Byrne (2006, p. 1) considera que o fato de a tradução de textos técnicos ter como origem a tradução comercial e a comunicação técnica faz com que a área seja ainda mais rica e complexa, uma vez que sua preocupação principal é disponibilizar uma informação relevante a um novo público de forma útil e eficiente, não simplesmente reproduzindo o texto fonte e seu estilo (*id. ibid.*, p. 10-11) – o que acreditamos ser verdade, também, para os estudos sobre a tradução e localização de jogos. Do ponto de vista linguístico, o que se tem é apenas uma mudança de perspectiva, não implicando uma menor competência do autor ou do tradutor.

No entanto, ainda há pouco conteúdo em publicações acadêmicas dedicado exclusivamente ao texto de jogos e ao contexto dos elementos e ações que compõem seus mundos imaginários. Em seu mapeamento das dissertações e teses publicadas por instituições de ensino superior brasileiras no âmbito dos Estudos da Tradução no período compreendido entre 1998 e 2018, Barcelos e Malta (2020) identificam, entre as 2.212 publicações, apenas “cinco textos cujo enfoque se relaciona diretamente à localização de videogames. [...] Dessa forma, apenas 0,22% de todos os trabalhos foi dedicado” ao tema. Deles, quatro são dissertações de mestrado e um é tese de doutorado. Ao elencar as produções acadêmicas nessa área, os autores comprovam que “a baixa incidência de pesquisas sobre localização traz imediatamente a necessidade de a academia percebê-la como tema relevante de estudo e propor uma visão sobre a temática” (BARCELOS e MALTA, 2020, p. 140). Ao observarem os pontos de maior interesse dentro do tema em cada um dos trabalhos, os autores afirmam que

não foi possível detectar nos estudos analisados questionamentos sobre o papel e o conceito de localização em si, levando-se em conta o contexto cultural brasileiro. Na maioria das vezes, o termo – localização – é recebido como pronto e não sofre qualquer problematização (*id. ibid.*).

Nesse mesmo sentido, talvez por seu já citado propósito primário de entreter, conceitos em jogos eletrônicos carecem de definições normativas, em particular aquelas estabelecidas por meio de estudos ou publicações em meio acadêmico ou técnico. Como declaram O’Hagan e Mangiron (2014, p. 289), “na indústria dinâmica e de rápida evolução que é a dos jogos, a ausência de pesquisas acadêmicas significa que websites e blogs, além de publicações especializadas, são a principal fonte de informação”⁷⁹.

⁷⁹ “[...] in the dynamic and rapidly evolving game industry, the lack of academic research means that websites and blogs other than specialised journals remain the main source of information.”

Adicionamos a isso as proposições de Hoffman (2004, p. 83-84), que estabelece que há diferenças entre vocabulário especializado e a terminologia: o termo necessita de definição normativa, ao passo que o vocabulário especializado não-terminológico, o que chama também de semi-termos, não está definido normativamente, ainda que detenha descrição e denotação precisas. Dessa maneira, a terminologia está inserida no vocabulário especializado, que engloba também outras palavras tipicamente usadas em textos de uma determinada área.

Independentemente de sua classificação na Terminologia, para os Estudos da Tradução, o vocabulário especializado ainda exige escolhas conscientes e precisas por parte do tradutor, em suas estratégias de tradução, para que o texto possa alcançar seu propósito comunicativo – em jogos, informar e também entreter. Isso se aplica não somente aos termos, mas a todas as variáveis linguísticas e extralinguísticas que contribuem para a tipificação do texto técnico quanto ao seu gênero, tipo textual e contexto cultural de produção e recepção (TEIXEIRA, 2008, p. 36). Assim, o domínio da terminologia da área é condição necessária, mas não bastante, à elaboração da tradução especializada.

Uma aplicação dessas considerações ao contexto desta pesquisa é o impacto que a utilização adequada da linguagem especializada e do estilo do texto de jogos têm na jogabilidade. Na acepção de Bernal-Merino (2014, p. 40), jogabilidade é entendida como a facilidade de execução dos comandos e de resposta no jogo, resultantes das informações e instruções disponíveis. A tradução inadequada pode afetar a jogabilidade ao não transmitir com precisão a mensagem e a função do original, como no caso de instruções ou menus confusos. Poderíamos afirmar, portanto, que a tradução é, em parte, responsável por manter a jogabilidade do original, de modo que a observância da terminologia e do estilo no texto traduzido impacta diretamente na experiência de jogo e na imersão.

Nesse sentido, é importante que o tradutor esteja adequadamente equipado para (re)produzir uma comunicação efetiva em todos os âmbitos do texto do jogo. Como pontuado por Krieger e Finatto (2004), “uma utilização adequada da terminologia contribui para o alcance da precisão semântico-conceitual, requisito que toda tradução de texto especializado obrigatoriamente requer” (p. 67). Para isso, é imprescindível ao profissional da tradução “conhecer, e também poder acessar, repertórios terminológicos utilizados nas comunicações especializadas em ambas as línguas” (*id. ibid.*).

As autoras afirmam ser essa a maior contribuição da Terminologia para a Tradução, oferecer ferramentas que auxiliem a compreender a natureza, a constituição e o funcionamento do termo e dos outros componentes da linguagem especializada. Nesse ponto, acrescentamos também as afirmações de Byrne (2006), que aproximam o entendimento de estilo nos textos de linguagem especializada a uma noção quase terminológica: “se encararmos estilo como a maneira que escrevemos, as palavras que escolhemos e as construções frasais que utilizamos”⁸⁰ (p. 4), o estilo torna-se tão ou mais importante em contextos especializados que em outros contextos, “já que existe com um propósito, e não simplesmente pela estética ou entretenimento”⁸¹ (*id. ibid*).

Notadas essas afirmações, seguimos observando o tradutor em sua jornada por teorias e ferramentas que o auxiliem em sua missão. O caminho parece traiçoeiro e tortuoso quando aqueles que aparentam conferir suporte e liberdade também podem encurralá-lo e flanqueá-lo: “assim, videogames exigem rigor terminológico, ao se trabalhar com realidades e histórias preestabelecidas, e criatividade lúdica, ao se deparar com novas narrativas e objetos”⁸² (BERNAL-MERINO, 2015, p. 199).

Mas outros companheiros surgem à frente, e todas as estradas levam, eventualmente, à Linguística de Corpus, como veremos no item 4.3.

3.2.2. *Gênero do jogo e tipos textuais na composição do texto de jogos eletrônicos*

A complexidade de jogos eletrônicos não está presente apenas na sua programação, codificação e modelagem. Ainda que notado o papel central delas na criação do jogo, a criação de conteúdo interativo e técnico – desde história, personagens, diálogos, descrição de itens e habilidades, à embalagem, manual e interface do jogo – é completamente concebida no e por meio do texto. O volume de conteúdo escrito no jogo demanda o emprego de abordagens que permitam garantir a uniformidade na terminologia e no estilo por todo ele (BERNAL-MERINO, 2015, p. 108), tanto em sua criação como na tradução. Ambas requerem um alto grau de criatividade, característico dos jogos enquanto produtos de entretenimento, além do caráter mais funcional e preciso dos softwares de produtividade.

⁸⁰ “if we regard style as the way we write things, the words we choose and the way we construct sentences”

⁸¹ “because it is there for a reason, not simply for artistic or entertainment reason”

⁸² “Video games, thus, require terminological rigour when dealing with established realities and stories, and playful creativity when tackling new narratives and items.”

O enredo de jogos frequentemente se desenvolve reproduzindo períodos históricos, locais e fatos reais, ou baseiam-se neles para criar uma representação alternativa, fantasiosa. Franquias de jogos como *Call of Duty*, *Assassin's Creed*, *Age of Empires* e *Civilization* são exemplos de uso da história mundial na elaboração do enredo. Isso contribui para uma maior imersão do jogador, ao fazer referência a acontecimentos do mundo real. De uma perspectiva diferente, porém com efeito similar, vários jogos são baseados em livros, ou são a adaptação oficial de livros em formato de softwares de entretenimento, como é o caso das franquias de *Senhor dos Anéis*, *Star Wars* e *Harry Potter*.

Assim, na busca por entreter e cativar os usuários, os jogos eletrônicos lançam mão de uma estratégia dual. Ao combinarem narrativas fantásticas e aspectos técnico-informativos, eles geram, claramente, uma demanda por criatividade que atraia e envolva, de um lado, e de conhecimentos específicos de diversas áreas técnicas, por outro, constituindo desafios múltiplos ao escritor e ao tradutor da área. São essas as características, presentes em todos os jogos e veiculadas por seus textos, que definem o gênero textual jogo eletrônico.

Neste ponto, ressaltamos a diferença entre o **gênero textual**, explanado acima, e os **gêneros de jogos**. Da mesma forma que áreas do conhecimento, jogos acabam dividindo-se em categorias e subcategorias, formando conjuntos daqueles que detêm similaridades entre si e que acabam por desenvolver uma terminologia e um estilo de escrita próprios. Na área de jogos, essas divisões são chamadas de “gêneros”. O reconhecimento desses agrupamentos com características comuns levou Bernal-Merino (2014) e O'Hagan e Mangiron (2013) a advogarem a importância de se considerar o gênero do jogo e os tipos textuais na tradução de jogos eletrônicos.

Parâmetros diversos podem ser utilizados para classificar e particionar gêneros de videogames. Bernal-Merino (2014, p. 18-34) os segmenta quanto ao local de jogo, à plataforma, à distribuição e ao mercado.

- a) O local de jogo diz respeito ao espaço físico onde o jogador acessa o jogo. Ele pode ser um espaço móvel, caso o jogo seja acessado em um aparelho portátil, um espaço imóvel doméstico, como um computador desktop ou console ligado a uma televisão na casa do jogador, ou mesmo um espaço imóvel dedicado a jogos, como fliperamas, lojas de jogos e *lan-houses*.

- b) A plataforma é o tipo de aparelho eletrônico em que o jogo é acessado, como um console fixo (por exemplo o PlayStation, o Xbox ou o Wii), um console portátil (por exemplo o PS Vita, o Gameboy ou o 3DS), um computador desktop ou um celular.
- c) A distribuição indica a forma como o jogo é disponibilizado, que pode ser em formato físico (por exemplo, discos Blue-Ray ou cartões de memória), digital (por exemplo jogos em nuvem ou para *download*) ou pré-instalado (por exemplo *Paciência* ou *Campo Minado*).
- d) O mercado tem a ver com o público-alvo. Os jogos chamados de *mainstream* são desenvolvidos para o público geral, enquanto os jogos casuais são desenvolvidos como forma de passatempo (isto é, jogos menos complexos e mais repetitivos, com estágios curtos). Os jogos sérios (“*serious*”) são aqueles cujo objetivo primário não é entretenimento, como é o caso dos jogos para treinamento profissional, estudo ou publicidade.

Essas categorias de gêneros de jogos nos parecem relevantes apenas no contexto da produção, utilização e localização do jogo num sentido mais amplo, expressando pouco em relação à caracterização do texto *in-game*, ou seja, aquele projetado na tela do jogador (O’HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 159) e que tem impacto na jogabilidade e na experiência do usuário. Implicações em relação ao texto são mais perceptíveis nas segmentações de gênero segundo critérios como jogabilidade e tema, feitas pela indústria e o público de jogos. Notando a grande variedade das mesmas, parcialmente resultante da diferença de popularidade e preferência entre jogadores de territórios diferentes, O’Hagan e Mangiron (2013, p. 67-68), com base nos estudos de vários autores, sugerem alguns dos gêneros mais amplamente aceitos, apontando suas principais características e oferecendo alguns exemplos. No Quadro 1 apresentamos a tradução nossa para a tabela proposta pelas referidas autoras.

Quadro 1: Tradução da Tabela 1.3 Proposta de categorização de gêneros de jogos (*Indicative game genres*) de O’Hagan e Mangiron (2013, p. 67-68) – vide ANEXO A.

Tabela 1.3 Proposta de categorização de gêneros de jogos		
Gênero de jogo	Descrição	Exemplos
Ação	Qualquer jogo em que o propósito principal seja a ação do jogador, envolvendo reflexos rápidos e coordenação motora. Este gênero	<i>Doom</i> (1993) <i>Quake</i> (1996)

	inclui jogos do tipo “briga de rua”. Um subgênero recente é o de ação rítmica, que pode ser tratado como um gênero dissociado.	<i>Monster Hunter Tri</i> (2009)
Aventura	O ponto de perspectiva é fixo, geralmente visto por detrás das costas do personagem. Os enredos são detalhados.	<i>Tomb Raider</i> (1996) <i>Resident Evil 5</i> (2009)
Corrida	O jogador dirige um veículo.	<i>Gran Turismo</i> (1998) <i>Mario Kart Wii</i> (2008)
Tiro	O jogador vê a ação em primeira pessoa (FPS, <i>First Person Shooter</i> = Atirador em Primeira Pessoa) ou em terceira pessoa, com o objetivo de utilizar um arsenal.	<i>Half-Life</i> (1998) <i>Halo</i> (2002) <i>Call of Duty 4: Modern Warfare</i> (2007)
MMO (Multijogadores em Massa On-line)	Jogo on-line com uma grande quantidade de jogadores.	<i>EverQuest</i> (1999) <i>Lineage II: The Chaotic Chronicle</i> (2004) <i>World of Warcraft</i> (2004–)
Plataforma	O jogador precisa superar vários obstáculos, adquirindo mais poderes (“ <i>power-up</i> ”).	<i>Donkey Kong</i> (1981) A franquia <i>Super Mario Bros.</i> (1985 –) <i>Prince of Persia: The Sands of Time</i> (2003)
Quebra-cabeças	A missão do jogador é solucionar quebra-cabeças lógicos	<i>Tetris</i> (1985)
RPG (Jogo de Interpretação de Personagem)	O jogador assume o papel de um personagem e embarca em uma longa jornada. Os enredos são detalhados.	A franquia <i>Final Fantasy</i> (1987–) <i>Baldur’s Gate</i> (1998) <i>Dragon Quest IX</i> (2009)
Simulação (por vezes chamados de “Jogos de Criador”)	O jogador assume o papel de Criador e controla simulações de situações do mundo real.	A franquia <i>Microsoft Flight Simulator</i> (1982–) <i>The Sims</i> (2000)
Estratégia	Jogos em que o jogador deve solucionar um conflito estratégico.	<i>Civilization</i> (1991) <i>Command and Conquer</i> (1996) <i>Age of Empires</i> (1997)
Esportes	Jogos que imitam esportes, como tênis, futebol, golfe etc.	A franquia <i>FIFA</i> (1993–) A franquia <i>Pro Evolution Soccer</i> (2001–) <i>Wii Sports</i> (2006)
Jogos Sérios	Jogos desenvolvidos para propósitos específicos que não o entretenimento.	<i>America’s Army</i> (2002) <i>September 12th</i> (2003) <i>Food Force</i> (2005)
Jogos Sociais	Jogos ligados a sites de interação social como Facebook.	<i>Pet Society</i> (2008) <i>Farm Ville</i> (2009)
Fontes: Newmark (2004); McCarthy <i>et al.</i> (2005, 53-55); Kerr (2006a, 38-41); Egenfeldt-Nielsen		

Fonte: O'Hagan e Mangiron (2013, p. 68), originalmente em inglês. Tradução nossa.

Dada a grande capacidade de personalização e desenvolvimento para nichos específicos de jogadores, a quantidade e diversidade de gêneros, subgêneros e multigêneros dentre os jogos é imensa. O gênero dos jogos estudados nesta pesquisa, por exemplo, não figura explicitamente na tabela das autoras. Como explicado anteriormente (vide p. 13), os *MOBAs* poderiam ser considerados um subgênero dos jogos do gênero RTS (*Real Time Strategy*), este sendo ainda um subgênero do gênero Estratégia no Quadro 1, acima. Ou seja, *MOBAs* só seriam encontrados na classificação de gênero de estratégia abaixo de uma pilha considerável de prefixos sub-.

Para a localização e a tradução, o ponto central em se considerar a categorização de jogos segundo seus gêneros é que os conceitos ali convencionados apontam para uma convergência não só quanto a mecânicas, temáticas e funcionamentos, mas também no que tange ao conteúdo, organização e linguagem de seus textos. Isso implica numa forma de sistematização do comportamento do texto similar àquela que se esperaria na linguagem técnica de textos de uma mesma área do conhecimento, como exemplificam O'Hagan e Mangiron (2013, p. 70):

Jogos como simuladores de voo, jogos de ação situados em contextos militares, jogos de esportes como futebol, golfe ou tênis, ou *RPGs* baseados em dramas jurídicos exigem a utilização precisa de vocabulário especializado da mesma forma que uma tradução técnica em uma área de especialidade.⁸³

Quanto mais específica, a classificação por gênero permite extrapolar essas correspondências para além do vocabulário. Jogos do gênero *MOBA*, por exemplo, irão compartilhar características semelhantes, como a divisão do mapa, o objetivo de destruir a base inimiga e a grande variedade de personagens selecionáveis, com habilidades e biografias particulares. Ou seja, os *MOBA* terão, grosso modo, o mesmo funcionamento, regras e objetivos, o que implica dizer que eles terão textos de estrutura e conteúdo similares, ainda que com temáticas diferentes.

⁸³ “Games such as flight simulation, action games taking place in a military context, sports games such as football, golf, or tennis, or RPGs based on courtroom dramas require an accurate use of specialized terminology in a similar way to a technical translation in a specialized field.”

Outra classificação de particular interesse à nossa pesquisa é a que O'Hagan e Mangiron (2013) fazem dos jogos segundo seu volume de texto, separando-os entre **centrados no texto** (text-heavy / rich / oriented / intense) e **centrados na ação** (action-heavy / rich / oriented / intense). *RPGs (Role Playing Games)* (vide p. 46) e jogos de Aventura são gêneros mais centrados no texto, uma vez que possuem uma trama complexa, repleta de personagens, diálogos e enredo. Esporte, ação e corrida, por outro lado, são mais centrados na ação, apresentando textos *in-game* curtos e em pequena quantidade, para rápida referência ou instrução, mas com maior presença de vocabulário técnico.

Depreende-se dessa diferença a forma como os jogadores irão interagir com o jogo e, ainda mais pertinente a esta pesquisa, a importância que o texto – e sua tradução – terão no jogo. Isso é manifestado nas declarações das autoras (O'HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 108) de que a tradução de jogos centrados na história geralmente se assemelha mais a de textos literários, envolvendo um processo mais parecido com a escrita criativa (cujo propósito é entreter) do que uma escrita com um propósito funcional. Em consonância com essas autoras, acreditamos que jogos centrados no texto são os que oferecem maior e melhor material de estudo para a Localização e os Estudos da Tradução:

[...] jogos centrados no texto e que dão mais ênfase à caracterização de personagens, por exemplo, têm uma probabilidade maior de realçar questões da ação do tradutor na transmissão do apelo, enquanto mídia afetiva, através de fronteiras linguísticas e culturais nas versões localizadas. (*id. ibid.*, p. 108).⁸⁴

A importância dada ao texto é visível não só pelo seu volume, mas também no seu conteúdo e veículo. Bernal-Merino (2014, p. 108-109), de maneira análoga, afirma que uma separação pode ser encontrada também nos tipos textuais presentes nos diferentes componentes – veículos – traduzíveis dos *games*, cujas características textuais são determinadas por sua função. O autor separa esses componentes em:

- a) texto *in-game*;
- b) dublagem e animações;
- c) arte visual;

⁸⁴ “games that are story-driven and pay greater attention to the characterization of game characters, for example, are more likely to highlight the issue of translators’ agency in carrying over appeal as a affective media across linguistic and cultural boundaries in their localized versions”

d) localização (materiais de referência para manter a imagem da marca e padronizar o vocabulário em mercados distintos);

e) embalagem e divulgação.

Para ele, o tradutor deve familiarizar-se com as particularidades dos tipos textuais em todos esses componentes, que podem ser definidas pelo propósito que possuem na formação do produto “jogo eletrônico”. Ambos Bernal-Merino e O’Hagan e Mangiron veem a função ou o propósito do texto como sendo o fator definidor de sua configuração.

Enfatizamos que a localização de jogos almeja principalmente a transferência da experiência de jogo do original para o usuário do mercado alvo. Isso torna a localização de jogos uma tradução direcionada pela função, muitas vezes estimulando o tradutor a transcriar, ainda que em um contexto de restrições inflexíveis, normalmente ditas nas instruções de contratação da editora do jogo.⁸⁵ (O’HAGAN e MANRIGON, 2013, p. 312)

Depreende-se a expectativa de recorrência de um conjunto de características distintivas, de uma configuração, entre textos da mesma função. Citamos a definição de Reiss (1981, p. 126 *apud* BERNAL-MERINO, 2015, p. 109) acerca de tipologia textual enquanto elemento derivado da função do texto:

[...] eu, no entanto, defino variedades textuais como atos de fala ou escrita superindividuais, ligados a atos comunicacionais recorrentes e nos quais um padrão específico de linguagem e estrutura se desenvolveram devido a essa recorrência em constelações comunicativas similares.⁸⁶

Nesse sentido, Bernal-Merino (2014, p. 109) classifica o tipo de texto dentro de jogos como:

- a) **narrativo**, que apresenta informações sobre ambiente e personagens;
- b) **dialógico**, que transcreve as falas;
- c) **técnico**, que indica os requisitos do sistema para executar a aplicação;
- d) **funcional**, que compõe menus e opções;
- e) **didático**, que ensina comandos e regras ao jogador;
- f) **promocional**, que encoraja o consumo;

⁸⁵ “We have stressed that game localization ultimately seeks to transfer player experience from the original to the end users in the target market. This makes game localization a function-oriented translation, often prompting the translator to transcreate, albeit within a set of strict constraints normally governed by the commissioning brief of game publishers.”

⁸⁶ “I meanwhile define text variety as super-individual acts of speech or writing, which are linked to recurrent actions of communications and in which particular patterns of language and structure have developed because of their recurrence in similar communicative constellations.”

g) **legal**, que informa direitos e deveres do consumidor.

O autor propõe, então, correspondências entre componentes e tipos textuais, organizadas em uma tabela, que traduzimos e apresentamos no Quadro 2:

Quadro 2: Tradução da Tabela 4.1 Componentes dos jogos relacionados a seus tipos textuais (*Games assets related to their text type*), de Bernal-Merino (2014, p. 110) – vide ANEXO B.

Tabela 4.1 Componentes dos jogos relacionados a seus tipos textuais								
Tipo textual		Narrativo	Oral/Dialógico	Técnico	Funcional	Didático	Promocional	Legal
Componente do jogo	Texto <i>in-game</i>: Interface de usuário, mensagens do sistema, instalador de arquivos do jogo	S	S	S	S	S	S	S
	Dublagem e animações: roteiro de áudio e de vídeo	S	S	-	S	S	-	-
	Arte visual: logotipo, palavras embutidas na textura do jogo	-	-	-	S	-	S	-
	Glossários e Memórias de Tradução	-	-	S	-	-	-	S
	Embalagem e divulgação: caixa, manual, licença de software, garantia, arquivo “Leia-me”, arquivos de ajuda, site oficial	-	-	S	-	S	S	S

Fonte: Bernal-Merino (2014, p. 110), originalmente em inglês. Tradução nossa.

A partir dessa proposta de estudo do tipo textual segundo a sua função, é possível determinar o comportamento do texto em cada um dos componentes do jogo. Se aplicarmos esse mesmo princípio às generalizações já feitas a partir da suposição de uma convenção entre gêneros de jogos e suas partes diegéticas (que fazem parte da narrativa do jogo) e não-diegéticas (alheios ao mundo fantástico da narrativa do jogo, como embalagem e texto publicitários), conforme definições de O’Hagan e Mangiron (2013, p. 154) que os compõem, é de se esperar um grau de padronização na linguagem e no texto dos componentes de jogos do mesmo gênero, determinado pelo propósito do tipo textual neles presente.

Ou seja, além de uma terminologia comum estabelecida pelo tema e pelo gênero, há também um estilo comum estabelecido pelos mesmos fatores, aos quais se somam as preferências dos desenvolvedores do jogo, quando se trata de uma franquia (como o

conjunto de jogos do universo do Mario – *Mario Kart*, *Mario Odyssey*, *Mario Party*, *Super Mario Bros*, etc. – desenvolvidos pela Nintendo). Bernal-Merino (2014, p. 200) aponta nessa direção ao afirmar que “não é apenas terminologia que importa, a escolha certa de palavras está inexoravelmente associada ao estilo de escrita e à marca literária dos autores, dos gêneros e das técnicas de escrita do local e época de criação”⁸⁷, ao que o autor adiciona: “os leitores reconhecem e valorizam isso”⁸⁸.

Assim, dada a sistematização do texto do jogo segundo seu gênero e tipologia, acreditamos que uma abordagem de visão probabilística da configuração da linguagem, como é o caso da Linguística de Corpus (LC), como veremos a seguir, pode contribuir para melhor entender a área de localização e a tradução de jogos eletrônicos, possibilitando traçar estratégias de tradução específicas para um gênero de jogo e as tipologias textuais nele presentes. Tal abordagem nos permitirá explorar essas padronizações e singularidades da língua no contexto de uso dos jogos por meio do emprego de ferramentas computadorizadas, que possibilitam observar tendências de comportamento em larga escala, partindo-se de um banco de textos representativo dos gêneros e tipologias pesquisados que corrobore essa padronização – ao que se dá o nome de corpus. No item a seguir, apresentamos brevemente a LC e argumentamos, com outros autores, em favor do uso de suas metodologias de análise para fins de tradução de textos especializados.

3.3 Linguística de Corpus a serviço da tradução

Videogames são essencialmente produtos da aplicação da tecnologia a ideias e sistemas do mundo real, criando a sua representação e simulação digital com o propósito de entretenimento. Isso é nitidamente evidente em jogos de esporte ou simuladores de corrida e de voos, por exemplo. Em uma inversão de papéis que beneficia diversos setores, simuladores baseados em jogos já são utilizados para fins de estudo e treinamento em contextos reais, como simulação de procedimentos médicos, situações de risco ou exercícios militares (BERNAL-MERINO, 2015, p. 30-33).

⁸⁷ “it is not only about terminology, the right choice of words is inexorably coupled with the writing style and the literary imprint of the authors, the genres and the writing techniques of their time and place of creation”

⁸⁸ “readers recognize this and assign a value to it”

Como pontuado por Barros (2006), avanços da tecnologia possibilitaram a exploração de novas fronteiras e a verificação de hipóteses em todas as ciências, incluindo a linguística e a terminologia – a localização é um exemplo claro de área oriunda desses avanços. Frutos desse progresso, as ferramentas computacionais de análise textual possibilitam extrair evidências úteis ao trabalho de linguistas, terminólogos e tradutores, alcançando em pouco tempo o que, do contrário, poderia levar anos para ser constatado manualmente (TEIXEIRA, 2008, p. 154).

A observação da linguagem por meio do emprego de ferramentas informatizadas busca identificar padrões de ocorrência e co-ocorrência no uso natural da língua, em oposição a amostragens artificiais e/ou propositalmente criadas para seu estudo, uma vez que essas poderiam ser enviesadas, ainda que acidentalmente. A qualidade da evidência linguística, além da quantidade, é o principal motivo para a utilização desse método, uma vez que reflete uma análise empírica da língua, eliminando possíveis vieses quando comparada àquela baseada na intuição do pesquisador (SINCLAIR, 1991, p. 42 *apud* MUNDAY, 2016, p. 291).

A LC surge nesse contexto de constatação empírica e novos domínios oriundos da e possibilitados pela tecnologia moderna. Como define Berber Sardinha (2004, p. 3),

[a] Linguística de Corpus ocupa-se da coleta e exploração de corpora, ou conjuntos de dados linguísticos textuais que foram coletados criteriosamente com o propósito de servirem para a pesquisa de uma língua ou variedade linguística. Como tal, dedica-se à exploração da linguagem através de evidências empíricas, extraídas por meio de computador.

Depreende-se dessa definição que a tecnologia é peça central às análises feitas em LC, uma vez que sua principal característica é o empirismo, alcançado por meio do uso de computadores para o processamento de grandes quantidades de dados, conforme mencionamos anteriormente, organizados criteriosamente e sistematicamente, a que se dá o nome de corpora – que é o plural de corpus (BERBER SARDINHA, 2004, p. 16-19). Assim,

a combinação de acesso rápido ao “contexto amplo” de dados quantitativos, apoiado em análises críticas detalhadas do texto em seu habitat sociocultural, forma uma metodologia interdisciplinar

complementar capaz de revelar padrões que, do contrário, passariam despercebidos⁸⁹ (MUNDAY, 2016, p. 294)

Para a LC, a linguagem se manifesta como um sistema probabilístico de combinações não aleatórias entre palavras, denotando regularidade mesmo em suas variações, do que se depreende uma padronização, “expressa na recorrência sistemática de unidades concorrentes de várias ordens (lexical, gramatical, sintática, etc.)” (BERBER SARDINHA 2004, p. 40). Se é feita uma seleção de dados representativos de um universo particular do discurso – isto é, do “conjunto não finito dos discursos orais e escritos produzidos por uma área do saber ou do fazer humano” (BARROS, 2004, p. 44), as conclusões poderão ser generalizadas para outros discursos daquele universo. Isso possibilita a caracterização de linguagens de especialidade, a identificação e definição de termos e a observação dos vários recursos e estilos utilizados num dado domínio do saber. Isso torna a abordagem da LC particularmente útil para estudos terminológicos e estilísticos.

À tradução, a LC oferece a observação de exemplos de uso natural e autêntico da língua em contextos gerais ou especializados, bem como contextos definitórios e a potencial identificação de equivalente tradutórios (TEIXEIRA, 2008, p. 153). Enquanto metodologia de análise do texto aplicada aos Estudos da Tradução, a LC constituiu uma poderosa ferramenta de análise, capaz de identificar e quantificar padrões nos textos, o que, por sua vez, permite fazer referências cruzadas entre corpora em uma ou diversas línguas (BERNAL-MERINO, 2015, p. 245).

O objeto de estudo construído para a condução dessas análises, os corpora, são coletâneas de textos em linguagem autêntica, destinados à pesquisa e legíveis por computador, construídos segundo critérios previamente determinados, que se adequem ao propósito do tradutor ou pesquisador e que servirão de parâmetro para guiar sua compilação (TAGNIN, 2015). Berber Sardinha (2004, p. 19) discorre acerca dos princípios básicos que regem a escolha dos textos e a construção de corpora argumentando que se deve considerar:

- a) a autenticidade: os textos devem representar situações de comunicação autênticas em línguas reais e não podem ter sido produzidos com o intuito de compor o corpus;

⁸⁹ “The combination of rapid access to the ‘big picture’ of quantitative data, supported with close critical analysis of the texts in their sociocultural environment, comprises a complementary interdisciplinary methodology that reveals patterns that may otherwise pass unnoticed.”

- b) a naturalidade: os textos devem ter sido produzidos por falantes nativos, do contrário, isso deve ser explicitado;
- c) o propósito: a coleta deve seguir regras pré-estabelecidas, adequadas para se alcançar um objetivo específico;
- d) a representatividade: os textos devem ser extensos e em quantidade suficiente para que possam servir de base para generalizações a respeito dos textos que não foram incluídos no *corpus*, além de incluírem textos que possuam as características que se pretende estudar.

Os corpora podem ser de diversos tipos, o que tem implicações não só na maneira como são coletados e compilados os textos, mas também nas conclusões que se poderá obter por meio de sua análise. Com base nas categorias propostas por Berber Sardinha (2004) e outros autores, como Bowker e Pearson (2002, p. 45-52), Tagnin (2015) e Teixeira (2008, p. 161-162), listamos a seguir a classificação dos principais tipos de corpora quanto a:

- a) língua: podem ser mono- (permitem estudar uma língua), bi- ou multilíngues (permitem comparar línguas), podendo ainda ser multivarietais (representar variantes de uma mesma língua) e multiversão (com mais de uma versão de um mesmo texto – por exemplo, primeira versão de uma tradução e sua versão final, editada);
- b) data de publicação: podem ser sincrônicos (recortam um período de tempo específico) ou diacrônicos (recortes de diversos períodos), e ainda históricos (textos de um período passado) ou contemporâneos (textos atuais);
- c) manutenção: fechados/estáticos (não serão atualizados e nem receberão acréscimos) ou abertos/dinâmicos (permitem / preveem a inserção de novos textos);
- d) seleção textual: amostrais (fragmentos de textos – pouco comuns atualmente) ou totais (textos completos);
- e) modo / meio: orais (transcrições de falas) ou escritos;
- f) disponibilidade: on-line ou off-line;
- g) uso: de estudo (montados para fim de análise) ou de referência (utilizados como termo de comparação, geralmente de língua geral);
- h) conteúdo / área: de língua geral ou de domínio específico (especializados, regionais, de um autor específico);

- i) disposição / organização interna dos textos: paralelos (os textos são alinhados no nível da sentença, geralmente, com sua(s) respectiva(s) tradução(ões) em uma ou mais línguas) ou comparável (composto de um ou mais subcorpora que compartilham as mesmas características em termos de gênero, tipo textual, data de publicação, tamanho etc);
- j) tamanho: pequeno (até 80 mil palavras), pequeno-médio (80 a 250 mil), médio (250 mil a 1 milhão), médio-grande (1 a 10 milhões) ou grande (acima de 10 milhões)⁹⁰;
- k) autoria dos textos – individual (um autor), coletiva (diversos autores) ou institucional (empresas, órgãos, governos) e, ainda, de falantes nativos ou de não-nativos (aprendizes);

Uma vez concluído o planejamento e a coleta dos textos do corpus, deve-se prepará-lo para que possa ser utilizado nas ferramentas especialmente criadas para seu processamento. As etapas de preparação, conforme descritas por Berber Sardinha (2004), envolvem:

- verificar se os arquivos estão em extensão compatível com o software de análise;
- limpar os textos de códigos de línguas artificiais (como as linguagens de programação);
- organizar os textos acrescentando cabeçalhos, que armazenam dados da coleta e bibliográficos;
- segmentar do texto em partes lógicas por meio de etiquetagem (*tags*), segundo as necessidades da pesquisa.

Além desses passos, quando um corpus é paralelo, é necessário também alinhar as versões de um mesmo texto em todas as línguas do corpus, para que seja possível visualizar segmentos correspondentes entre elas durante o processamento dos dados.

Uma vez devidamente compilado e preparado, o corpus deve ser processado utilizando programas de análise de linguística. Esses permitem a visualização das informações a partir das quais serão feitas inferências quanto ao comportamento do texto – a essência da pesquisa em Linguística de Corpus. Uma primeira análise das palavras contidas no corpus indicará sua ocorrência, recorrência e co-ocorrência (BERBER SARDINHA, 2004, p. 90). Em uma análise mais aprofundada, conforme pontua Berber

⁹⁰ Números reportados na publicação de Teixeira (2008).

Sardinha (2004, p. 40), é possível observar a associação entre palavras e características do texto e suas condições de produção e recepção, para que se possa então traçar conclusões em relação a:

- colocação: a associação entre itens lexicais que coocorrem;
- coligação: a associação entre itens lexicais e gramaticais;
- prosódia semântica: associação entre itens lexicais e conotação.

Programas como o *AntConc* v 3.5.9 (ANTHONY, 2020) e o *WordSmith Tools* v. 7 (SCOTT, 2019) possibilitam o processamento dessas coletâneas gigantes de dados, destacando evidências linguísticas que possam auxiliar o profissional da língua. Cada um desses programas tem suas peculiaridades, mas a maioria inclui algumas funcionalidades básicas (BERBER SARDINHA, 2004, p. 91-110; TEIXEIRA, 2008, p. 170-180), a saber:

- **lista de palavras** (*Wordlist*): permite auferir o número de palavras-ocorrência (*tokens*) e de palavras-forma (*types*) de um conjunto de textos, além de listar as palavras ou multipalavras presentes no texto elencadas em ordem de frequência ou alfabética, do começo para o fim do item lexical ou na ordem invertida;
- **lista de palavras-chave** (*Keyword list*): obtida através da comparação do corpus de estudo com um de referência, geralmente de língua geral, este recurso auxilia na identificação de palavras com frequência de uso mais significativa, estatisticamente falando, no contexto estudado; ou seja, aquelas cuja ocorrência no corpus de estudo é mais provável que não tenha ocorrido por acaso;
- **concordanciador** (*Concordancer*): exibe uma palavra ou expressão de busca específica em seus vários contextos de ocorrência no corpus, permitindo a análise das palavras que coocorrem à direita e à esquerda do item que foi pesquisado (também chamado de “nódulo”).

O corpus compilado adequadamente permite identificar palavras recorrentes da área representada, palavras-chave, prováveis termos da linguagem de especialidade pesquisada – e o contexto à sua volta, as palavras e expressões com as quais coocorrem. Essa análise probabilística é capaz de apontar palavras e agrupamentos de palavras que, por sua alta frequência, tornam-se estruturas características daquele tipo de texto. Independentemente de sua classificação terminológica, sua disposição uniforme recorrente nos permite tratá-las como uma unidade do texto especializado. Ao traduzi-las, as avaliamos enquanto o conjunto que formam, e não apenas segundo seus componentes

individuais. Isso não quer dizer que palavras individuais não possam ser, por si só, unidades de significação do texto – o fato de ocorrerem repetidamente desempenhando a mesma função textual e semântica em porções similares do texto (como acontece, por exemplo, com as palavras presentes nos menus de configurações de softwares) as torna suficientemente determinadas no contexto para serem classificadas como unidades.

O estudo descritivo do corpus oferece, ainda, muitos outros *insights* quanto ao comportamento do texto para além da identificação de termos e fraseologias especializadas, apesar de sua já enorme utilidade. A afirmação de Bernal-Merino (2014, p. 200) aponta na direção de um problema para o qual essa abordagem pode apresentar uma solução: “ignorar os recursos estilísticos do texto a ser traduzido simplesmente porque são mais difíceis de listar em um glossário gera confusão, e a tradução resultante pode ser vista como inadequada para seu propósito”⁹¹.

Dessa forma, trataremos as ocorrências e co-ocorrências de combinatórias e palavras particulares aos textos especializados de *MOBA* como Unidades de Tradução Especializadas (UTEs), segundo as asserções feitas por Teixeira (2008). Para a autora, os critérios que determinam se um texto técnico foi adequadamente traduzido devem estar amparados não apenas na acuidade terminológica, mas também organização textual – ambos devem mimetizar as construções de “outros textos autênticos representativos do gênero e tipologia textual em questão” (*id. ibid.*, p. 41) na língua e culturas alvo. Dessa forma, Unidades de Tradução Especializadas seriam segmentações em um texto de especialidade identificadas atrás da comparação de textos semelhantes de um mesmo gênero produzidos naturalmente em cada uma das línguas do par trabalhado na tradução.

O ponto de partida de uma UTE “não é o termo, ou o conhecimento estruturado de uma área técnico-científica, mas os textos que veiculam esse conhecimento, e que são a matéria de trabalho primeira e última do tradutor” (*id. ibid.*, p. 149). Teixeira afirma, ainda, que as UTEs podem situar-se no campo microtextual, macrotextual ou extralinguístico.

Diante da “dimensão das dificuldades envolvidas no reconhecimento do estatuto terminológico de uma unidade lexical”, como colocaram Krieger e Finatto (2004, p. 133), o conceito de UTEs e o método para determiná-las propostos por Teixeira (2018) são

⁹¹ “Ignoring the stylistic features in the text to be translated simply because they are more difficult to put into a glossary generates confusion and the resulting translation may be perceived as ill-suited to its purpose.”

particularmente aplicáveis à investigação do texto para fins tradutórios. Ao entendermos que o texto especializado é constituído por parâmetros como a linguagem e a organização típicas de publicações técnicas de uma dada área do conhecimento em uma cultura particular, podemos examinar um acervo de dados linguísticos sob uma perspectiva macro, buscando padrões em sua organização que ajudem a discernir, entre outras coisas, suas seções, disposição típica e convenções textuais.

Em sua descrição das tendências da aplicação de Linguística de Corpus nos Estudos da Tradução, Munday (2016, p. 295) discute como os teóricos da área estabelecem a distinção entre o uso de abordagem baseada em corpus (*'corpus-based' approach*), que tenta validar uma teoria pré-existente por meio do corpus, e a pesquisa direcionada por corpus (*'corpus-driven' research*), que parte de dados disponíveis no corpus para detectar padrões e fazer generalizações. Um paralelo pode ser encontrado na descrição de O'Hagan e Mangiron (2013, p. 322) de uma tendência da tradução automática:

uma mudança de paradigma recente na [tradução automática] fez com que a abordagem direcionada por dados se tornasse o foco principal, em oposição à tradicional, baseada em regras, pelo menos em pesquisas cujo foco principal é [tradução automática baseada em estatísticas].⁹²

Essa tendência é uma consequência das mudanças de paradigma na própria Linguística de Corpus. A identificação dessas associações no texto pode contribuir para caracterizar o comportamento do texto no contexto que o corpus representa, seja esse um autor, um *locale*, uma área do conhecimento ou uma franquia de jogos desenvolvida por um estúdio específico.

Nesse sentido, este estudo busca aplicar uma abordagem direcionada por corpus (BERBER SARDINHA, 2004, p. 263), em que as estratégias de tradução são traçadas a partir do corpus e das informações oferecidas por ele, enquanto conjunto representativo de um gênero e tipologia textuais específicos. As escolhas do tradutor são, portanto, baseadas em padrões identificados na comparação entre o comportamento do texto nas línguas fonte e alvo. O mesmo se aplica à seleção dos itens lexicais para compor um material de consulta para o tradutor especializado como o que compilamos:

O uso da LC como abordagem no estudo dos textos técnicos, e não apenas como um conjunto de métodos computadorizados para a

⁹² “A recent paradigm shift in [Machine Translation] has seen the data-driven approach, as opposed to the classical rule-based, become the main focus, at least in research now mainly focused on [Statistical Machine Translation]”

exploração de textos, é, portanto, o posicionamento mais acertado quando se tem em vista produzir um material de apoio voltado para o tradutor-produtor-de-textos de um gênero e tipo textual bem específicos. (TEIXEIRA, 2008, p. 158).

Abordagens descritivas de estudo de corpora aplicadas aos Estudos da Tradução possibilitam a condução de pesquisas baseadas em evidências que não poderiam ser acessadas de outra forma, ajudando a identificar padrões extremamente úteis ao estudo da língua, principalmente do ponto de vista da tradução. “Nesse sentido, estudos da tradução baseados em corpora podem realçar as preferências na tradução de jogos eletrônicos que poderiam, posteriormente, auxiliar na formulação de estratégias e na análise de qualidade”⁹³ (BERNAL-MERINO, 2015, p. 245).

Questões como o lançamento simultâneo de jogos em vários países ao redor do mundo, o volume crescente de textos em jogos, cuja trama se torna cada vez mais complexa, e diálogos cada vez mais criativos destacam a importância da (boa) tradução. Em contraste, as informações limitadas oferecidas em kits de localização e os prazos cada vez mais curtos desafiam o tradutor da área. Esses fatores tornam essencial a criação de estratégias apropriadas para uma prática tradutória mais dinâmica e eficiente, que possibilite manter a coesão e a padronização textuais já estabelecidas pelos textos de uma área. Nesse sentido, a identificação de características que definem o gênero e o estilo do texto do jogo, aliada a abordagens de tradução direcionadas por corpus, se tornam indispensáveis para uma boa prática tradutória: a espada e o escudo com os quais o tradutor deve equipar-se para conseguir completar sua missão.

Com esses em punho, passamos às observações de outra área intimamente ligada à tradução, para que possamos estar mais bem preparados para a jornada em direção a apontamentos sobre a manifestação do texto em MOBAs e para coletar os espólios que dela advirem.

3.4 A elaboração de obras de consulta voltadas para o tradutor

Ainda que seu objeto primordial seja o termo técnico-científico, a Terminologia também se ocupa de outros elementos presentes na comunicação especializada, tais como a fraseologia e a definição terminológica. Podemos seguramente aplicar as observações

⁹³ “In this sense, corpus translation studies may highlight the preferences in the translation of video game texts that could help with later formulation of strategies and analysis of quality”.

de Krieger e Finatto (2004, p. 18) a respeito da Terminologia também à Tradução, referindo-nos à crescente relevância dessas disciplinas

(...) na e para a sociedade atual, uma vez que seus paradigmas de desenvolvimento estão intimamente relacionados ao processo de economia globalizada e ao acelerado desenvolvimento científico e tecnológico. Alinha-se, no mesmo paradigma, a organização e divulgação da informação, condições que favorecem o comércio e as relações internacionais.

Assim como fazemos uso da Linguística de Corpus para melhor amparar nossas afirmações sobre o comportamento textual dos jogos do gênero MOBA, lançamos mão também da Terminologia para abordar nosso objeto de estudo, já Tradução e Terminologia estão relacionadas, de forma evidente e inevitável, conforme pontua Cabré (1999, p. 177). Mais especificamente, vamos nos concentrar em um de seus pontos de confluência: a elaboração de obras de consulta bi- e multilíngues, como glossários, dicionários técnicos e bancos de dados. Ao considerarmos a terminologia de uma área do ponto de vista linguístico, podemos estar inclinados a atermo-nos, à princípio, ao conjunto de expressões que veiculam conceitos de uma área de especialidade. Afinal, como afirmam Krieger e Finatto (2004, p. 129) a identificação da terminologia está intrinsecamente relacionada “ao reconhecimento de textos técnicos ou científicos e à identificação de tipos textuais, sejam eles mais ou menos especializados ou mais ou menos terminologicamente densos”.

No entanto, as autoras alertam para o potencial equívoco em restringir a identificação terminológica aos substantivos que caracterizem uma área particular. Outros elementos inerentes à linguagem técnico-científica podem ser reconhecidos, no sentido amplo, como parte de sua terminologia: adjetivos, verbos, sintagmas terminológicos e fraseologias. Dessa forma, o conjunto dessas informações contribui para a formação do que as autoras indicam ser um “modo de dizer” típico

que também faz parte de uma linguagem especializada e, de alguma maneira, deve aparecer tanto como parte de um registro numa base de dados terminológicos quanto em um glossário ou dicionário. (KRIEGER e FINATTO, 2004, p. 129)

Ao abordar a construção de glossários voltados para o tradutor, Teixeira (2008) pontua que é essencial que o glossário registre, acima de tudo, as regularidades linguísticas que tipificam os textos que circulam entre os profissionais e aprendizes da área especializada em questão. Ou seja, as Unidades de Tradução Especializada (UTEs), mencionadas anteriormente. Para tanto, é preciso partir de um acervo de dados

representativo da área estudada, para que o material do corpus consiga demonstrar essa padronização, que, como já indicamos, ultrapassa o termo em sua representação conceitual, permeando toda a linguagem especializada.

Entre os pontos levantados por Krieger e Finatto (2004) no que se refere ao planejamento do levantamento de unidades com base num conjunto de textos, com vistas à produção de obras de referência especializadas, é importante voltarmos nossa atenção com antecedência à macro- e à microestrutura do produto final, sob as quais o trabalho estará organizado.

Segundo Barros (2004, p. 151), “por macroestrutura entende-se a organização interna de uma obra lexicográfica ou terminográfica”. A ela estão relacionados, por exemplo, “o prefácio, a introdução e as especificações tanto para a forma de uso quanto para a ordem de registro” (TUXI e FELTEN, 2019, p. 81). Assim, a macroestrutura engloba os capítulos de apresentação da obra, a estruturação e ordenamento dos verbetes e os demais elementos que organizem informações da obra, como os anexos, imagens, a bibliografia, a explicação dos campos do verbete etc.

Microestrutura, ainda segundo Barros (2004, p. 156), refere-se à “organização dos dados contidos no verbete”. Nela são consideradas “as informações gramaticais e lexicais em cuja composição estão a entrada, a categoria gramatical, a definição, o contexto e a nota, entre outras informações que se fizerem necessárias” (TUXI e FELTEN, 2019, p. 81). Neste ponto do planejamento da obra terminográfica, as informações que farão parte de cada uma das entradas apresentadas ao leitor são escolhidas, para que, com base nelas, seja compilado o banco de dados. Este, por sua vez, serve para registrar – antigamente em fichas de papel, atualmente em planilhas eletrônicas – quaisquer tipos de informações relevantes, sejam elas usadas ou não no verbete a ser apresentado para o usuário consulente. Ou seja, “é preciso adotar metodologias de pesquisa de trabalho que sejam coerentes” (KRIEGER e FINATTO, 2004, p. 127), de modo que a “ordenação dos dados de informações sobre o termo no interior de uma ficha de registro ou de uma base de dados e também o modo de organização das entradas no dicionário” (*ibid.*, p. 130) reflitam o objetivo da obra e o público a quem ela se destina.

Nos materiais de referência que atendam às necessidades particulares à prática de tradução, Teixeira (2008, p. 147 - 148) destaca a importância dos aspectos de uso contextualizado das palavras, como exemplos de ocorrência completos, razoavelmente extensos e variados, outras unidades com as quais a UTE da entrada mantenha relações de sinonímia, ou mesmo a indicação dos tipos de obras e campos do saber em que aquela

unidade lexical figura. A “simples” atribuição de definição ou equivalente, apenas, acaba por não oferecer todas as informações necessárias ao tradutor – é essencial que figurem elementos que indiquem o uso da unidade lexical em situações de uso autênticas.

Ao discorrerem sobre os problemas presentes na maioria das obras de referência convencionais, do ponto de vista da tradução, Tagnin e Teixeira (2012) apontam as vantagens das abordagens empiristas da Linguística de Corpus na organização de obras de referência. Ao descreverem o que classificam como uma controvérsia útil à validação da nomenclatura em glossários técnico-científicos, Krieger e Finatto (2004, p. 133) sugerem que a delimitação *a priori* do que figuraria em um dicionário especializado pode ser alcançada, ao menos em parte, por meio da “exclusão de palavras já definidas em um Dicionário de Língua Geral [...] Isto é, palavras ‘comuns’”.

Levando essas observações um passo a diante, Tagnin e Teixeira (2012) defendem que elaborar um glossário a partir da observação de um corpus especializado permitiria preencher algumas das lacunas presentes nas obras tradicionais, já que o corpus oferece exemplos autênticos de uso natural da língua e pode ser compilado e atualizado de acordo com as necessidades do tradutor. (*id. Ibid.*, p. 54). As autoras afirmam que um glossário bilíngue cuja elaboração seja direcionada por um corpus compilado para esse intuito, explorado com as ferramentas próprias para processamento de corpus, tem o potencial de evidenciar o vocabulário e as estruturas típicas capazes de caracterizar o texto (*id. ibid.*, p. 56 – 63).

Assim, de posse da compreensão da importância da linguagem especializada para a comunicação efetiva e veiculação de conceitos complexos dentro de uma comunidade de profissionais, lembramos que, de maneira semelhante, a linguagem dos videogames também possui configurações textuais particulares e unidades lexicais típicas. Observando as asserções feitas pelos autores acima e munidos do aparato teórico apresentado até aqui, descrevemos, a seguir, a metodologia empreendida na elaboração deste estudo e da obra de consulta que dele deriva, voltada ao tradutor iniciante no campo de jogos eletrônicos.

4. METAGAME

Metagame, ou simplesmente *meta*, refere-se às estratégias, personagens e itens mais utilizados em um dado momento no cenário de um jogo competitivo. O *meta* está em constante movimento e reflete as mudanças promovidas propositalmente pelas desenvolvedoras com a implementação de cada atualização, o que exige dinamicidade nas estratégias desenvolvidas pelas equipes profissionais. Neste capítulo, exploramos a metodologia empregada para o desenvolvimento desta pesquisa, que culminou nos resultados que analisamos no capítulo seguinte.

4.1 Planejamento e coleta do corpus

Conforme procuramos expor nos capítulos anteriores, este estudo foi elaborado unindo princípios da Linguística de Corpus, como abordagem e metodologia de análise, e preceitos teóricos dos Estudos da Tradução para traçar conclusões sobre o gênero jogo e os tipos textuais presentes em jogos eletrônicos classificados como *Multiplayer Online Battle Arenas (MOBA)*. O objetivo final, conforme já pontuamos, era organizar esse conhecimento e as implicações que têm para o tradutor de jogos eletrônicos trabalhando no par de línguas português-inglês na forma de um pequeno manual de apoio e de um glossário de unidades de tradução especializadas recorrentes no corpus compilado.

Para observar as manifestações textuais em jogos eletrônicos do gênero *MOBA*, bem como a sua importância para jogo e jogadores e consequente relevância de sua tradução, partimos da coleta e análise de dados disponíveis nos próprios jogos – fonte primária de informação para jogadores e profissionais da área. Nossa hipótese era de que seria possível observar o propósito duplo de informar e entreter, em jogos, em sua configuração textual, o que formaria o gênero textual “jogo eletrônico”.

O universo amostral da análise, representado pelo corpus, é composto por textos dos jogos *League of Legends (LoL)* e *Defense of the Ancients 2 (DotA 2)*, escolhidos por serem atualmente os dois exemplares mais relevantes da cena de *MOBAs*, dada a quantidade de jogadores e seu papel pioneiro nessa indústria, conforme demonstramos anteriormente. O recorte que fizemos na totalidade de textos que compõem um jogo desse tipo compreende, integralmente, o texto das **fichas técnicas** dos **personagens** e dos **equipamentos** (para exemplos, vide Figura 3, capítulo 2.2), que podem ser divididas em:

- **atributos:** valores numéricos iniciais e progressão de atributos como força, agilidade, velocidade de movimento, armadura, entre outros;
- **habilidades:** explica o funcionamento e os efeitos das habilidades, além de listar dados técnicos, tais como dano, tempo de recarga e custo;
- **biografias** (ou *flavour texts*⁹⁴): dão contexto ao personagem, habilidade ou equipamento e contribuem para formar o cenário fantástico que o jogador adentra ao optar pelos mesmos.

Esses textos constituem grande parte do texto *in-game*, isto é, aquele com o qual o jogador tem contato durante o jogo e que contribui para seu divertimento, tomada de decisões e execução de ações.

Seguindo os preceitos da Linguística de Corpus, conforme expostos por Berber Sardinha (2004), Tagnin (2015) e Teixeira (2008), entre outros, elencamos a seguir as características utilizadas no planejamento do corpus deste estudo, no tocante aos critérios de compilação que determinaram sua coleta:

Quadro 3: Critérios de compilação do corpus de *MOBA*

Língua	bilíngue, composto por textos em inglês norte-americano (as empresas desenvolvedoras são dos Estados Unidos) e português brasileiro;
Data e tempo	sincrônico, recortado da versão do jogo à época da coleta (2020), e contemporâneo, representando uma versão recente;
Manutenção	fechado, uma vez que não será atualizado com outros jogos, versões mais novas dos jogos, ou mesmo acrescido de novos personagens e equipamentos – o que não impede sua ampliação futura;
Seleção	alguns textos do jogo (fichas técnicas e biografias dos heróis e descrição dos equipamentos) em sua totalidade;
Modo ou meio	escrito, composto por textos apenas, não incluindo transcrições das falas das personagens ou recursos de imagem do jogo;
Disponibilidade	off-line, passível de disponibilização on-line no futuro;
Uso	estudo estilístico descritivo, a ser utilizado para traçar conclusões sobre o comportamento dos textos nos jogos;
Conteúdo ou área	domínio específico, jogos eletrônicos do gênero <i>MOBA</i> ;
Disposição ou	paralelo, contendo os textos na língua fonte (inglês americano) e

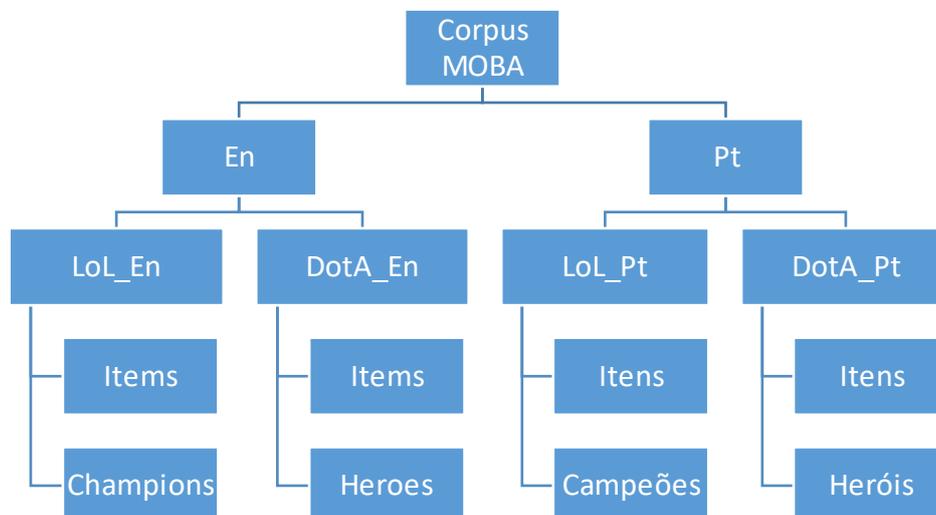
⁹⁴ *Flavour texts* são seções curtas de texto em jogos eletrônicos ou físicos que têm o intuito de contribuir para a imersão do jogador na narrativa. Funcionam como uma espécie de biografia bastante curta, uma vez que adicionam contexto fantástico a habilidades, personagens ou equipamentos, mas não contêm informações ou dados práticos para o jogo.

organização	suas respectivas traduções para o português brasileiro, alinhados no nível da sentença;
Tamanho	pequeno-médio (estima-se cerca de 200 mil palavras, somando ambas as línguas);
Autoria	institucional, tanto o original como a tradução possuem múltiplos autores que trabalham a serviço da desenvolvedora dos jogos.

Fonte: o autor.

Os textos compilados para a elaboração do corpus foram divididos segundo: i) a língua (inglês ou português); ii) o jogo a que pertencem (*DotA 2* ou *LoL*); e iii) o tema que representam (personagens ou itens). Para organizá-los de uma maneira ordenada, os arquivos dos textos foram distribuídos em pastas, seguindo a hierarquia descrita acima, tendo como resultado a estrutura demonstrada na Figura 7. Esses passos foram feitos manualmente, sem o auxílio de ferramentas que automatizassem esse processo.

Figura 7: Estruturação das pastas de arquivos do corpus



Fonte: o autor.

Os arquivos de texto foram nomeados de maneira a possibilitar a determinação de seu conteúdo, jogo de origem e língua, bem como seu paralelo no par estudado. Assim, o nome dos arquivos seguiu o padrão “Conteúdo_Jogo_Língua_Numeração”, de maneira que um par de arquivos como *Champions_LoL_En_US_050* e *Campeões_LoL_Pt_BR_050* contêm o texto sobre o quinquagésimo campeão de *LoL* (em ordem alfabética) em inglês e português, respectivamente. Esta organização também facilitou apontar a origem das palavras na ferramenta de análise de corpus. Em contrapartida, foram criados também arquivos singulares compilando todos os textos de

um mesmo tema, de um mesmo jogo e de uma mesma língua, substituindo-se a numeração pelas palavras “All” ou “Todos”. Estes arquivos, muito mais extensos que suas versões divididas, são úteis quando se está analisando o corpus como um todo.

Os textos foram retirados de sites oficiais publicados pelas desenvolvedoras de *League of Legends* e *Defense of the Ancients 2*, nas versões 10.4.1 (de 20 de fevereiro de 2020) e 7.23f (de 7 de janeiro de 2020), respectivamente. A fonte primária da informação é o próprio jogo, cujo conteúdo é replicado no site – mudanças ocorrem primeiro naquele para serem então refletidas neste. Tanto em *LoL* quanto em *DotA 2*, ambos jogo e site são escritos inicialmente em inglês, a língua fonte, para serem então traduzidos para outras línguas, sendo o português brasileiro a língua-alvo neste estudo. Devido a fatores diversos identificados durante a coleta dos textos, o método e a fonte de coleta variaram entre os jogos, as línguas e o conteúdo que se buscava extrair, resultando em duas abordagens de coleta principais.

A primeira foi utilizar o site do jogo como fonte para a extração do material linguístico, por não ser possível selecionar ou copiar textos dentro da aplicação dos jogos e / ou de seus arquivos na pasta de instalação no computador. A vantagem desta abordagem é não incluir o código fonte e a linguagem de computação das páginas, dispensando a realização da limpeza desses elementos no texto destinado ao corpus. Sem linguagem de computação, resta apenas o conteúdo de linguagem natural legível por humanos, diminuindo drasticamente o tempo necessário para adequação do texto à inserção no corpus.

Os textos foram copiados em sua totalidade da página de cada um dos personagens, colados no *Microsoft Word 2016* e salvos nas extensões .docx e .txt em codificação UTF-8. Ao colar o texto, foi selecionada a opção “manter somente texto”, ignorando a formatação original, sem prejuízo ao conteúdo verbal, porém com perda das imagens e ícones que constavam na página original. Ainda que se tenha em mente o papel da semiótica e da multimodalidade na composição textual, essa opção foi feita considerando-se o propósito desta pesquisa de utilizar uma abordagem de análise associada à Linguística de Corpus e à utilização de processadores de corpus, que não processariam as imagens do texto. No entanto, salienta-se que a presença de imagens poderia ter sido marcada substituindo-as por *tags* como <imagem> ou , o que manteria a completude dos textos-fonte.

Essa abordagem foi adotada para as coletas relativas aos heróis em *DotA 2* nas duas línguas, às biografias dos campeões de *LoL* nas duas línguas e aos campeões de *LoL* em inglês. Para acessar as biografias dos campeões de *LoL*, o jogador deve clicar no botão “Saiba Mais” dentro do perfil dos personagens no jogo, o que o direcionará ao site oficial. Essas biografias não estão disponíveis dentro do jogo, uma vez que a desenvolvedora busca criar um universo fantástico com seus personagens que vai além do *League of Legends*, incluindo biografias, contos, histórias em quadrinhos e outros jogos da franquia.

A segunda abordagem de coleta foi adotada para os textos relativos aos campeões de *LoL* em português e aos itens de *LoL* e *DotA 2* em ambas as línguas, em que foram utilizadas fontes que incluíam linguagem de programação. Ao acessar e inspecionar um site em um navegador (como no Google Chrome versão 75.0.3770.100 64-bits, utilizado nesta pesquisa), é possível acessar o código HTML (Hyper Text Markup Language) da página e chegar aos *links* que requerem a transmissão de informações contidas no servidor em que o banco de dados do site está hospedado. No caso dos sites utilizados nesta pesquisa, esses dados estão estruturados com base na sintaxe do objeto JavaScript, representados em um formato baseado em texto padrão chamado JavaScript Object Notation, ou JSON.

A página de itens no site do *DotA 2* traz o ícone de cada um dos itens disponíveis no jogo. É possível interagir com esses ícones de duas maneiras: clicando, o que faz abrir uma aba contendo as informações gerais sobre ele; ou posicionando o cursor sobre o ícone, o que faz surgir uma moldura flutuante (semelhante a um *pop up*) contendo informações gerais e detalhadas (vide textos em branco e verde, respectivamente, na Figura 8, p. 85). Uma vez que se buscava incluir a maior quantidade possível de conteúdo textual, era essencial que os detalhes sobre os itens também fizessem parte do corpus. Inspeccionando o site de *DotA 2*, encontramos a página contendo os dados de todos os itens, em JSON.

Já a Riot Games possui um Portal do Desenvolvedor, cujo propósito é permitir que desenvolvedores tenham acesso a recursos e interface de programação de aplicações (API, na sigla em inglês) para criarem conteúdo para o jogo. Ao se cadastrar, é possível obter arquivos em extensão JSON contendo os textos presentes em *LoL* nas diversas línguas em que o jogo é publicado. Os arquivos são individuais para cada campeão e um único para todos os itens.

Considerando o tempo que levaria para executar as etapas de limpeza e padronização dos textos relativos aos campeões de *LoL* e heróis de *DotA 2*, uma vez que estavam inicialmente divididos em arquivos individuais, optou-se por reagrupá-los em apenas um arquivo para cada jogo e língua. No Microsoft Word 2016, essa função está disponível na aba Inserir, dentro do botão Objeto, clicando-se em “Texto do Arquivo”. Dessa forma, é possível selecionar múltiplos arquivos e adicioná-los ao documento no Microsoft Word, semelhante à ação de copiar e colar, porém sem a necessidade de abrir vários arquivos um por um e selecionar o texto a ser copiado em cada um deles. Para delimitar o fim e o início de cada texto, utilizamos o marcador “//”, que mais tarde foi utilizado como ponto de referência em uma rotina de separação (vide p. 83 neste capítulo).

Uma vez adquiridos e condensados os textos, utilizamos ferramentas on-line de conversão entre formatos e de limpeza de linguagem de programação, como o BeautifyConverter e o OnlineJSONtools. Esses websites disponibilizam ferramentas em suas páginas que permitem a conversão entre formatos de linguagem de programação e formatos de softwares de produtividade populares, como os do pacote do *Microsoft Office*.

Executando os arquivos .json com o Bloco de Notas, realizamos o primeiro passo na rotina de limpeza dos textos, copiando o conteúdo para a caixa de diálogo em um website para exclusão das etiquetas HTML, para em seguida converter de JSON para Excel. No arquivo do Excel resultante, foram excluídas as colunas que não continham valores legíveis e relevantes para o corpus, para então convertermos o arquivo para texto na extensão .txt. O último passo realizado foi a exclusão de palavras de comando de programação, como *tooltip*, *label*, *effect*, que não fazem parte do texto visível dentro do jogo. O Quadro 4 exemplifica as etapas de limpeza percorridas para uma habilidade do campeão Bardo de *League of Legends*.

Quadro 4: Etapas de limpeza dos subcorpora utilizando conversores on-line⁹⁵

Primeira versão do texto, anterior às etapas de limpeza
{ "id": "Bardw", "name": "Santuário do Protetor", "description": "Revela um santuário de cura que ganha forças ao longo de um curto período de tempo, desaparecendo

⁹⁵ Os valores entre chaves, como “{{ f1 }} / {{ f2 }}”, são variáveis cujos valores são determinados pelo jogo e automaticamente substituídos por valores legíveis dentro da aplicação. No corpus, eles foram mantidos em suas posições originais para que o contexto fosse preservado. Já as chaves foram substituídas por sinais de maior e menor, de modo a transformar os valores em etiquetas HTML que podem ser ignoradas pelo processador de corpus, para que assim não integrem os resultados gerados na análise.

logo após curar a primeira unidade que o tocar.", "tooltip": "Bardo faz surgir um santuário de cura que imediatamente oferece {{ e5 }} <scaleAP>(+{{ a1 }})</scaleAP> de Vida, mas restaura até {{ e6 }} <scaleAP>(+{{ a2 }})</scaleAP> de Vida conforme acumula poder por 10s. O efeito do santuário também concede {{ e1 }}% de Velocidade de Movimento que decai ao longo de {{ e2 }}s.

Bardo pode ter até {{ e3 }} santuários ativos ao mesmo tempo, que permanecem onde estão até serem visitados por um Campeão aliado ou esmagados por um Campeão inimigo.

Santuários ativos:<scaleLevel>{{ f1 }}</scaleLevel> / {{ f2 }}
,"leveltip":{"label":["Cura base","Cura máxima"],"effect":["{{ e5 }} -> {{ e5NL }}","{{ e6 }} -> {{ e6NL }}"]},"maxrank":5,"cooldown":[12,12,12,12,12],"cooldownBurn":"12","cost":[70,70,70,70,70],"costBurn":"70","datavalues":{"effect": [null, [50,50,50,50,50], [1.5,1.5,1.5,1.5,1.5], [3,3,3,3,3], [0,0,0,0,0], [30,60,90,120,150], [70,110,150,190,230], [0,0,0,0,0], [10,10,10,10,10], [0,0,0,0,0], [0,0,0,0,0]], "effectBurn": [null, "50", "1.5", "3", "0", "30/60/90/120/150", "70/110/150/190/230", "0", "10", "0", "0"]}, "vars": [{"link": "spelldamage", "coeff": 0.3, "key": "a1"}, {"link": "spelldamage", "coeff": 0.6, "key": "a2"}], "costType": " de {{ abilityresourcename }}", "maxammo": "-1", "range": [800,800,800,800,800], "rangeBurn": "800", "image": {"full": "BardW.png", "sprite": "spell1.png", "group": "spell", "x": 432, "y": 48, "w": 48, "h": 48}, "resource": "{{ cost }} de {{ abilityresourcename }}"},

Versão pós exclusão de etiquetas HTML

```
{
  "id": "BardW",
  "name": "Santuário do Protetor",
  "description": "Revela um santuário de cura que ganha forças ao longo de um curto período de tempo, desaparecendo logo após curar a primeira unidade que o tocar.",
  "tooltip": "Bardo faz surgir um santuário de cura que imediatamente oferece {{ e5 }} (+{{ a1 }}) de Vida, mas restaura até {{ e6 }} (+{{ a2 }}) de Vida conforme acumula poder por 10s. O efeito do santuário também concede {{ e1 }}% de Velocidade de Movimento que decai ao longo de {{ e2 }}s. Bardo pode ter até {{ e3 }} santuários ativos ao mesmo tempo, que permanecem onde estão até serem visitados por um Campeão aliado ou esmagados por um Campeão inimigo.",
  "Santuários ativos": {
    "f1": "Santuários ativos: {{ f1 }} / {{ f2 }}"
  },
  "leveltip": {
    "label": ["Cura base", "Cura máxima"],
    "effect": ["{{ e5 }} -> {{ e5NL }}", "{{ e6 }} -> {{ e6NL }}"]
  },
  "maxrank": 5,
  "cooldown": [12,12,12,12,12],
  "cooldownBurn": "12",
  "cost": [70,70,70,70,70],
  "costBurn": "70",
  "datavalues": {
    "effect": [
      null, [50,50,50,50,50], [1.5,1.5,1.5,1.5,1.5], [3,3,3,3,3], [0,0,0,0,0], [30,60,90,120,150], [70,110,150,190,230], [0,0,0,0,0], [10,10,10,10,10], [0,0,0,0,0], [0,0,0,0,0]
    ],
    "effectBurn": [
      null, "50", "1.5", "3", "0", "30/60/90/120/150", "70/110/150/190/230", "0", "10", "0", "0"
    ]
  },
  "vars": [
    {
      "link": "spelldamage",
      "coeff": 0.3,
      "key": "a1"
    },
    {
      "link": "spelldamage",
      "coeff": 0.6,
      "key": "a2"
    }
  ],
  "costType": " de {{ abilityresourcename }}",
  "maxammo": "-1",
  "range": [800,800,800,800,800],
  "rangeBurn": "800",
  "image": {
    "full": "BardW.png",
    "sprite": "spell1.png",
    "group": "spell",
    "x": 432,
    "y": 48,
    "w": 48,
    "h": 48
  },
  "resource": "{{ cost }} de {{ abilityresourcename }}"
},
```

Versão pós conversão para Excel, exclusão de colunas não legíveis e conversão para .txt

```
id BardW
name Santuário do Protetor
description Revela um santuário de cura que ganha forças ao longo de um curto período de tempo, desaparecendo logo após curar a primeira unidade que o tocar.
tooltip Bardo faz surgir um santuário de cura que imediatamente oferece {{ e5 }} (+{{ a1 }}) de Vida, mas restaura até {{ e6 }} (+{{ a2 }}) de Vida conforme acumula poder por 10s. O efeito do santuário também concede {{ e1 }}% de Velocidade de Movimento que decai ao longo de {{ e2 }}s. Bardo pode ter até {{ e3 }} santuários ativos ao mesmo tempo, que permanecem onde estão até serem visitados por um Campeão aliado ou esmagados por um Campeão inimigo.
Santuários ativos: {{ f1 }} / {{ f2 }}
leveltip
label
Cura base
Cura máxima
effect
{{ e5 }} -> {{ e5NL }}
{{ e6 }} -> {{ e6NL }}
maxrank 5
```

```

cooldown
cooldownBurn 12

cost
costBurn 70
datavalues
effect
effectBurn
vars
link spelldamage
coeff 0.3
key a1
link spelldamage
coeff 0.6
key a2
costType de {{ abilityresourcename }}
maxammo -1
range
rangeBurn 800
image
full BardW.png
sprite spell1.png
group spell
x 432
y 48
w 48
h 48
resource {{ cost }} de {{ abilityresourcename }}

```

Versão limpa do texto

Santuário do Protetor
 Revela um santuário de cura que ganha forças ao longo de um curto período de tempo, desaparecendo logo após curar a primeira unidade que o tocar.
 Bardo faz surgir um santuário de cura que imediatamente oferece {{ e5 }} (+{{ a1 }}) de Vida, mas restaura até {{ e6 }} (+{{ a2 }}) de Vida conforme acumula poder por 10s. O efeito do santuário também concede {{ e1 }}% de Velocidade de Movimento que decai ao longo de {{ e2 }}s.
 Bardo pode ter até {{ e3 }} santuários ativos ao mesmo tempo, que permanecem onde estão até serem visitados por um Campeão aliado ou esmagados por um Campeão inimigo.
 Santuários ativos: {{ f1 }} / {{ f2 }}
 Cura base
 Cura máxima

Fonte: o autor

A execução dessas etapas garantiu que o conteúdo que seria adicionado ao corpus para ser posteriormente analisado no software de processamento de corpus espelhasse o máximo possível o texto *in-game*, visível para os usuários dentro da aplicação dos jogos. Além disso, tendo em vista os objetivos desta pesquisa, foi essencial utilizar etiquetas para diferenciar as seções que compõem os textos, para que fosse possível analisá-las separadamente. Programas de processamento de corpus são capazes de reconhecer essas etiquetas e fazer pesquisas apenas nos segmentos delimitados por elas. Adicionadas manualmente no início e fim de cada seção, utilizamos as seguintes etiquetas:

- <skl> e </skl> marcam porções relacionadas a atributos e habilidades;

- <bio> e </bio> delimitam as biografias dos personagens;
- <flvtxt> e </flvtxt> delimitam os *flavour texts* de personagens e itens.

Os Quadros 5, 6 e 7 ilustram a organização dos subcorpora de itens e de personagens dos jogos. Nos quadros, à esquerda estão os textos dos jogos e as etiquetas usadas para delimitar suas seções; à direita, listamos o tipo de conteúdo presente no texto correspondente à esquerda. Há variações, caso um ou mais componentes não estejam presentes naquele texto, e algumas informações, como as relacionadas às habilidades, se repetem de acordo com o número de habilidades que aquela personagem possui. Vide Anexo C (p. 191) para um exemplo de ficha de personagem completa.

Quadro 5: Disposição do texto de itens de *LoL* e de *DotA 2*

<skl>	
Adaga de Translocação	Nome
Em inglês: Blink Dagger Ativa: Translocar Teletransporte-se a um ponto alvo que está a até 1200 unidades de distância. A Adaga de Translocação não poderá ser usada por 3 segundos após sofrer dano de um herói inimigo ou Roshan. (...)	Descrição do item
</skl>	
<flvtxt>	
A famosa adaga usada pelo assassino mais rápido a andar pela terra.	<i>Flavour text</i>
</flvtxt>	

Fonte: o autor

Quadro 6: Disposição do texto em campeões de *LoL*

<bio>	
Bard o Protetor Andarilho	Nome e epíteto
Bardo Sabugueiro Bardo Dia Nevado Bardo Bardo	<i>Skins</i>
"O tilintar de seus passos são os ecos da mudança." ~ Ryze	Citação
Viajante de galáxias distantes, Bardo é um agente do acaso que luta para manter um equilíbrio em que a vida possa suportar a indiferença do caos. Muitos habitantes de Runeterra entoam canções que louvam sua extraordinária índole, (...)	Apresentação ou introdução do personagem
REGIÃO	Região

RUNETERRA	
<p>BARDO O PROTETOR ANDARILHO O Bardo viaja entre mundos além da imaginação dos seres mortais. Alguns dos maiores estudiosos de Valoran passaram suas vidas tentando entender os mistérios que ele encarna. Este espírito enigmático recebeu diversos nomes ao longo da história de Valoran, (...)</p>	Biografia
</bio>	
<skl>	
<p>É importante coletar sinos para aprimorar os ataques de seus mipes, mas não negligencie seu parceiro de rota! Tente fazer bonito ao trazer um aliado à sua rota com Jornada Mágica. (...)</p>	Dicas para jogar com e contra o personagem
<p>FUNÇÃO SUPORTE</p>	Função
<p>Prisão Cósmica Bardo dispara um projétil que causa Lentidão ao primeiro inimigo atingido, mantendo seu trajeto em seguida. Caso atinja uma parede, atordoará o alvo inicial; caso atinja outro inimigo, ambos serão atordoados. Bardo faz um disparo de energia, causando <e1 >(+ < a 1 >) de Dano Mágico a um ou dois inimigos. O primeiro alvo atingido sofrerá Lentidão de < e3 >% por < e4 >s. (...)</p>	Descrição detalhada da habilidade
<p>Dano Duração da Lentidão Duração do atordoamento Tempo de Recarga</p>	Dados técnicos da habilidade
</skl>	

Fonte: o autor

Quadro 7: Disposição do texto em heróis de *Defense of the Ancients 2*

<skl>	
AXE	Nome
Corpo a corpo - Iniciador - Resistente - Desativador - Caçador	Tipo de ataque e funções
<p>VISÃO GERAL 18 + 1.60 20 + 2.20 25 + 3.60 27 – 31 310 1.8</p>	Tabela de ganho de atributos
<p>Contraespiral Em inglês: Counter Helix Quando atacado, o Axe tem</p>	Descrição curta da habilidade

uma chance de contra-atacar em forma de espiral, causando dano puro a todos os inimigos próximos.	
</skl>	
<bio>	
BIOGRAFIA Mesmo quando soldado de baixa patente do Exército da Névoa Vermelha, Mogul Khan ambicionava a patente de General da Névoa Vermelha. Batalha após batalha, ele provou o seu valor através dos seus atos violentos. (...)	Biografia
</bio>	
<skl>	
ATRIBUTOS NÍVEL VIDA MANA DANO ARMADURA ALCANCE DE VISÃO ALCANCE DE ATAQUE VELOCIDADE DO PROJÉTIL	Atributos
Contraespiral Em inglês: Counter Helix Quando atacado, o Axe tem uma chance de contra-atacar em forma de espiral, causando dano puro a todos os inimigos próximos.	Habilidade
CUSTO DE MANA: 0/0/0 INTERVALO ENTRE USOS: 0.30 HABILIDADE: PASSIVA TIPO DE DANO: PURO IGNORA IMUNIDADE A MAGIAS: SIM (...)	Dados técnicos da habilidade
</skl>	
<flvtxt>	
O Axe é o único reforço que este exército precisa.	<i>Flavour Text</i>
</flvtxt>	

Fonte: o autor

Para apoiar a hipótese desta pesquisa, é primordial que se possa determinar a que parte do texto uma seção pertence, o que possibilitaria traçar características e padrões associados a ela, amparados pelos dados observados através do processamento do corpus. Por esse motivo também é importante que os textos estejam o mais paralelos possível.

Por terem sido coletados de fontes distintas, os conteúdos sobre os campeões de *LoL* em inglês e português eram similares em sua maior parte, porém estavam dispostos em ordem diferente. Posto o objetivo de gerar subcorpora paralelos entre as duas línguas, optou-se por estipular uma ordem que pudesse ser aplicada às duas línguas e por adicionar o conteúdo faltante ao inglês a partir das informações disponíveis no Portal de

Desenvolvedores da Riot Games. Esse passo permitiu a padronização entre os textos da mesma língua e sua respectiva tradução, funcionando como um pré-alinhamento. De maneira análoga aos passos descritos anteriormente, os arquivos JSON foram convertidos em Excel, as informações adicionais foram encontradas na célula relevante e acrescentadas manualmente aos subcorpora de destino.

Após nos certificarmos de que a ordem e o conteúdo entre as duas línguas estavam o mais similares possível, os textos foram alinhados utilizando o programa de código aberto *LF Aligner*, compatível com arquivos de texto nas extensões .docx e .txt com codificação UTF-8. O programa permitiu o alinhamento automático dos subcorpora segmentando-os por pontuação ou parágrafo, necessitando pouca intervenção manual para um resultado satisfatório. O alinhamento gerou três arquivos: um arquivo de memória de tradução na extensão .tmx e dois arquivos atualizados “somente texto” em extensão .txt, um para cada língua.

Em seguida, a versão compilada dos textos dos personagens e itens que compõem os subcorpora foi separada de modo a gerar um arquivo para cada personagem e item nas respectivas línguas. Essa tarefa pode ser feita semiautomaticamente utilizando o VBA (*Visual Basic for Applications*, acessível ao pressionar Alt+F11 dentro do Microsoft Word), executando uma rotina que usa um valor de referência, como o “///” mencionado anteriormente, para determinar onde o arquivo deve ser separado. O resultado são novos arquivos .docx seccionados após cada marcador e nomeados segundo um padrão determinado dentro da rotina configurada⁹⁶.

O último passo na preparação dos textos para análise nos processadores de corpus foi a conversão dos arquivos .docx gerados no passo anterior em arquivos “somente texto” .txt, empregando uma metodologia similar à da separação no VBA⁹⁷. Esse processo permite que seja criada uma cópia de nome semelhante em .txt de todos os arquivos do Microsoft Word em uma pasta. No entanto, o processo não permite selecionar a codificação a ser utilizada nos arquivos gerados através dele.

Inicialmente, tivemos dificuldades em utilizar os sites de conversão na direção JSON para texto. Uma mensagem de erro apontava que um problema no código

⁹⁶ Uma descrição completa do processo de separação semiautomática de um arquivo de texto em vários pode ser encontrada em <https://www.extendoffice.com/documents/word/966-word-split-documents-into-multiple-documents.html#a1>. Acesso em: 15 de abril de 2020.

⁹⁷ Uma descrição completa do processo de conversão semiautomática de um grande número de arquivos docx em .txt pode ser encontrada em <https://www.extendoffice.com/documents/word/5552-convert-word-to-txt.html#a1>. Acesso em: 17 de abril de 2020.

impossibilitava a conversão – ainda que ela tenha sido bem-sucedida ao converter os textos separadamente, um a um, o que afasta a possibilidade de o erro ter sido gerado por inconsistências no código. Dado o tempo considerável que a conversão individual dos arquivos demandaria, optamos por utilizar um software de conversão de dados para fazer esse trabalho automaticamente. O resultado obtido, porém, não foi em codificação UTF-8, fazendo com que tivéssemos que substituir todos os caracteres não reconhecidos do português (acentos, cedilhas, etc) manualmente. Essas e outras dificuldades são abordadas a seguir.

4.2 Dificuldades na coleta, limpeza e organização do corpus

Alguns contratempos surgidos no processo de compilação do corpus transformaram o que à princípio se pensava ser uma simples tarefa mecânica de copiar e colar em semanas de trabalho minucioso. Em sua maioria, eles foram gerados por três fatores principais: a falta de um planejamento concreto em relação à padronização da disposição das informações dos textos que formam os corpora, a coleta a partir de fontes diferentes para um mesmo tema e jogo (como foi o caso dos campeões de *LoL*), e os requisitos em relação à extensão e a codificação dos textos para uso nos processadores de corpus.

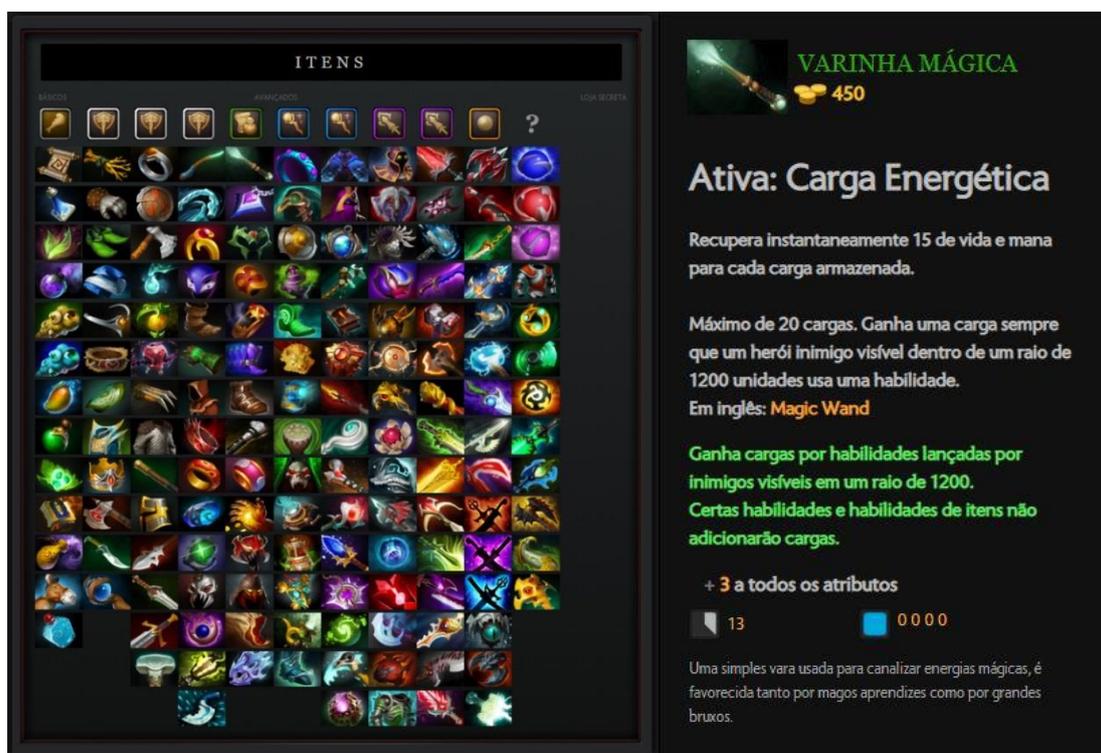
Não ter previamente analisado a fundo o conteúdo dos textos, para determinar o padrão que sua totalidade seguiria, fez com que fosse necessário comparar manualmente, repetidas vezes, os documentos que compunham um mesmo subcorpus, até que se estabelecesse um padrão a ser seguido. Ter traçado algo similar aos Quadros 5, 6 e 7 teria permitido estabelecer, de antemão, o conteúdo dos textos e sua disposição, facilitando a coleta e a verificação do paralelismo entre as línguas.

Um agravante para as diferenças na organização do conteúdo entre as línguas foi ter recorrido a fontes distintas para a coleta de informações em relação a um tema nas duas línguas do par estudado, fazendo com que, à princípio, não houvesse um paralelismo entre elas. Por consequência, foi preciso adicionar, excluir e mover seções até que se chegasse a um padrão que contivesse a maior quantidade de conteúdo possível. Esta etapa também poderia ter sido completada em menor tempo, ou evitada completamente, com um melhor planejamento da coleta e testes prévios.

Um desses contratempos pode ser exemplificado na coleta das informações avançadas nos textos de habilidades e equipamentos de *DotA 2*. Neles, apenas a parte

básica do texto é selecionável – as informações avançadas (em verde na Figura 8 aparecem apenas quando a seta do mouse é posicionada sobre o ícone da habilidade ou do item, o que faz com que não seja possível selecionar o texto. No caso dos textos dos personagens e equipamentos (também chamados de itens), uma vez que cada um (de uma longa lista) está localizado em uma página separada no site, isto é, em um endereço diferente, sua obtenção automática é dificultada, retardando o trabalho de compilação.

Figura 8: Repositório de itens de *DotA 2* (esq.); descrição avançada (em verde) do item (dir.).



Fonte: *DotA 2*, Valve.⁹⁸

Outro aspecto observado durante a compilação dos corpora de *DotA 2* foi a constatação de que conteúdos novos, resultantes de atualizações recentemente implementadas ao jogo, são publicadas no site antes de serem traduzidas. Como afirmado anteriormente, isso acontece porque as atualizações são sempre aplicadas primeiro ao jogo e depois ao site. Por exemplo, um dos heróis de *DotA 2* adicionados à época da compilação do corpus ainda não havia sido traduzido cerca de 3 meses depois.

O uso de fontes que incluíam linguagem de programação também trouxe desafios particulares à coleta de informações, exigindo a utilização de ferramentas das quais não se tinha domínio antes desta etapa. A presença de *strings* e etiquetas de linguagens de

⁹⁸ Disponível em: <http://www.Dota2.com/items/>. Acesso em: 28/07/2019.

programação é algo com que o tradutor que atua nesta área deve familiarizar-se, já que essas estão presentes em grande parte dos textos fonte em tradução de aplicações e software, como fica claro nos quadros apresentados no capítulo anterior. No entanto, as dificuldades surgiram não da manutenção ou edição desses códigos, e sim da necessidade de excluí-los, de modo a manter apenas linguagem natural no corpus de *MOBA*. Nas instâncias em que isso não foi possível, utilizamos a opção de ignorar etiquetas, presente tanto no *WordSmith Tools v.7* (SCOTT, 2019) quanto no *AntConc* (ANTHONY, 2020).

Por uma série de vezes, tentativas de conversão dos textos utilizando as ferramentas on-line resultaram em mensagens de erro indicando haver um problema com o código JSON em alguns dos arquivos fonte, impedindo por total a conversão. O erro afetava os textos em alguns sites de conversão, mas não em outros. Uma vez que se pretendia converter mais de 300 arquivos individuais no total, tentar identificar cada um daqueles que gerava a mensagem de erro e buscar sites alternativos tornou-se inviável. Optou-se então por utilizar o software *DataFileConverter*⁹⁹, publicado pela *WithData*, que em sua versão gratuita permite a conversão de até 20 arquivos de uma vez, e que não apontou erros no código durante a conversão.

No entanto, ao realizá-la, não foi selecionada a codificação UTF-8. Esse erro só foi identificado mais tarde, no momento da conversão em massa entre as extensões .docx e .txt utilizando o Microsoft VBA, ao tentar fazer a mudança de extensão, em que uma caixa de diálogo indicava que informações seriam perdidas no processo. Constatou-se que caracteres comuns na língua portuguesa, como “ç”, “ã”, “õ”, “à” e “é”, entre outros, haviam sido substituídos por “?” ou códigos aleatórios quando a conversão com o *DataFileConverter* foi feita. Posto que o erro foi gerado em uma das etapas iniciais de limpeza dos textos, e que várias etapas laboriosas já haviam sido completadas, optou-se por corrigi-lo manualmente, utilizando as ferramentas de localizar e substituir do Word.

A maior parte desses contratemplos poderia ter sido evitada com melhor preparação e conhecimento prévio dos requisitos e compatibilidades dos softwares envolvidos no processo. Ainda que tenham aumentado significativamente o tempo de coleta e preparação do conteúdo do corpus, levaram à aquisição de experiência e habilidades importantes quando se trabalha com tradução de software e processamento de corpus. Outrossim, o resultado alcançado foi suficiente para gerar os produtos que

⁹⁹ Um software de conversão de dados entre formatos (extensões) distintos, disponível em <https://www.withdata.com/data-file-converter/index.html>. Acesso em 3 de julho de 2021.

apresentamos como parte dos frutos deste estudo, e cuja metodologia de criação abordamos nos próximos pontos deste capítulo.

4.3 Análise do corpus para elaboração do guia do tradutor

Como explicitado no Capítulo 3.3 (p. 60), ao mesmo tempo em que podemos considerar uma única palavra como unidade de tradução, também é possível olhar para um texto e assumi-lo, em sua totalidade, como constituinte de apenas uma unidade de tradução. Empregamos ambas os pontos de vista nesta pesquisa, obtendo resultados que apontaram para uma série de características dos textos dos jogos *MOBA* aqui pesquisados.

Uma vez obtido um corpus organizado e etiquetado, pudemos destacar as seções do texto, segundo a delimitação feita com o uso de etiquetas e descrita anteriormente (vide p. 79), e analisar várias amostras de uma mesma seção em sequência. Para isso, nos arquivos que agrupavam a totalidade dos textos de personagens e de equipamentos dos respectivos jogos, em cada uma das línguas do par estudado, empregamos a função de pesquisa no Bloco de Notas (uma vez que os arquivos já estavam na extensão .txt) utilizando como critério de busca as etiquetas <skl>, <bio> e <flvtxt>.

A leitura e comparação de blocos de informação similares nos permitiu traçar conclusões sobre cada seção em relação a padrões e exceções na disposição e no conteúdo de seus textos. As asserções oriundas dessa abordagem culminaram em parte das observações e sugestões relativas aos aspectos macrotextuais das seções dos textos dos *MOBAs*, e foram possíveis graças à compilação e organização de nosso corpus de consulta.

Concomitantemente, utilizamos o programa de computador para análise lexical *WordSmith Tools* v.7 (SCOTT, 2019) – ou *WST* – para gerar listas de palavras e, a partir delas, listas de palavras-chave nas línguas do par estudado¹⁰⁰. Partindo dos arquivos dos subcorpora em .txt resultantes da organização do corpus, criamos listas de palavras do corpus de *MOBA* obedecendo a diversos critérios, de acordo com o que queríamos

¹⁰⁰ Para uma descrição passo-a-passo do uso das várias ferramentas disponíveis no *WST*, recomendamos a consulta ao guia de usuário do programa, disponível em https://lexically.net/wordsmith/step_by_step_Portuguese7/index.html?introduction.htm. Acesso em: 20 de junho de 2021.

analisar. Foram geradas listas de palavras do corpus total e das três seções de cada jogo, em cada língua, além da combinação deles.

Em seguida, essas listas foram contrastadas com os corpora de referência *British National Corpus*¹⁰¹ e *American National Corpus*¹⁰², para o inglês, e o Lácio-Ref¹⁰³, para o português brasileiro¹⁰⁴. Como resultado, obtivemos listas de palavras-chave divididas segundo os mesmos critérios descritos no parágrafo anterior. Essas listas são exploradas mais a fundo no Capítulo 5, a seguir.

De posse dos vocábulos de maior ocorrência em nosso universo amostral, avançamos para a análise da padronização utilizando os programas *AntConc* v.3.5.9 (2020)¹⁰⁵ e *AntPConc* v.1.2.1 (2017) para *Windows* 64-bit, desenvolvidos e distribuídos por Laurence Anthony, da Universidade de Waseda, no Japão, por serem de acesso gratuito e de manuseio mais fácil, comparados ao *WST*. No *AntConc*, selecionamos nosso corpus de análise e realizamos buscas usando como critério as cinco palavras-chave de maior frequência relativa no corpus (de acordo com o que havia sido identificado na lista de palavras-chave no *WST*), dispoendo os resultados em ordem alfabética a partir da primeira, segunda e terceira palavras à direita e, posteriormente, à esquerda do vocábulo buscado (vide Figura 11).

Dessa maneira, foi possível identificar visualmente as co-ocorrências mais frequentes e traçar padrões textuais a partir dessas observações. Essas conclusões serviram para substanciar os comentários sobre o texto de *MOBA* feitos no guia de tradução, disponível no Apêndice A. Além disso, as concordâncias mais relevantes (seja por sua frequência ou por agirem como base para a formação de alguns dos padrões textuais levantados) também foram elencadas, na forma de um glossário, cuja estrutura e compilação descrevermos, com vagar, a seguir.

¹⁰¹ Disponível em: https://www.laurenceanthony.net/resources/wordlists/bnc_wordlist.zip. Acesso em: 03 de agosto de 2019

¹⁰² Disponível em: https://lexically.net/downloads/BNC_wordlists/ANC_all.zip. Acesso em: 20 de junho de 2021.

¹⁰³ Parte do projeto Lácio-Web, disponível em: www.nilc.icmc.usp.br/lacioweb. Acesso em: 3 de julho de 2021.

¹⁰⁴ Disponível em: <http://corpusbrasileiro.pucsp.br/cb/Acesso.html>. Acesso em: 05 de agosto de 2019.

¹⁰⁵ Para uma descrição passo-a-passo do uso do *AntConc*, recomendamos a consulta ao guia de usuário do programa, disponível em http://www.laurenceanthony.net/software/antconc/resources/help_AntConc344_portuguese.pdf. Acesso em: 20 de junho de 2021.

4.4 Compilação e estrutura do glossário de UTEs de *MOBA*

O glossário que integra o guia do tradutor do Apêndice, fruto desta pesquisa foi elaborado observando os preceitos básicos de compilação de um glossário bilíngue. Quanto a sua macroestrutura, isto é, sua estrutura e apresentação geral, ele é apresentado por meio de uma breve introdução. Nela, abordamos a compilação dos dados que lhe deram origem, a composição de cada entrada, a organização dos verbetes em ordem alfabética e sua forma de consulta.

Quanto à organização de seus verbetes, isto é, sua microestrutura, optamos por priorizar informações relevantes à tradução. Dessa forma, cada verbete contará com campos para:

- UTE nas línguas fonte e alvo, seguido por
- contextos de uso de ambos os jogos, sempre que possível. Além disso, estão indicados a
- seção,
- jogo e
- número de ocorrências do vocábulo, podendo conter também
- indicações de traduções alternativas,
- UTEs a ela relacionadas e
- observações sobre seu uso no texto.

Um exemplo contendo essas informações por ser visto na Figura 19 (p. 108). O conteúdo foi gerado a partir da ferramenta de concordância do *AntConc*, empregando as cinco palavras-chave de maior ocorrência no corpus como critério de busca. Observando os resultados da busca organizados alfabeticamente segundo as três palavras localizadas primeiro a sua direita e depois a sua esquerda, foi possível identificar visualmente as repetições mais frequentes. Assim, determinamos as UTEs originadas dessas palavras-chave que teriam mais relevância para o tradutor.

Um segundo critério de seleção das palavras de busca a partir das quais seriam identificadas outras UTEs que viriam a compor o glossário foi motivado pela observação de padrão no corpus, em que verificamos o uso dos vocábulos que designam efeitos de estado (*status effects*) nos jogos.

Durante a busca pelas ocorrências de *damag** (em que o asterisco é usado para localizar ocorrências da UTE incluindo as variações *damage*, *damages*, *damaged* e

damaging) no corpus utilizando o AntConc, observamos uma série de ocorrências de combinatórias em que “*damag* and*” era seguido de palavras como *slow*, *stun*, *knock*, *silence*, *root* (além de suas possíveis variações). O Quadro 8 abaixo exemplifica a busca por “*damag* and*”.

Quadro 8: Verificação de combinatórias nas ocorrências “*damag* and*”

Ocorrências de *damag* and appl* e are*

AntConc 3.5.9 (Windows) 2020

File Global Settings Tool Preferences Help

Corpus Files

- Heroes_DotA_En_US_A
- Items_DotA_En_US_All
- Champions_LoL_En_US
- Equips_LoL_En_US_All

Concordance Concordance Plot File View Clusters/N-Grams Collocates Word List Keyword List

Concordance Hits 545

Hit	KWIC	File
28	30/35/40 (+U) (+U) physical damage and applying Frost	Champions_LoL_En_US
29	os, hitting enemies for extra damage and applying longer	Heroes_DotA_En_US
30	os, hitting enemies for extra damage and applying longer	Heroes_DotA_En_US
31	rby enemy, dealing physical damage and applying on-hit	Champions_LoL_En_US
32	us Attack Damage) physical damage and applying on-hit	Champions_LoL_En_US
33	gh his target, dealing magic damage and applying on hit	Champions_LoL_En_US
34	es them, they take the same damage and are also immobi	Champions_LoL_En_US
35	ake < totaldamage > magic damage and are knocked into	Champions_LoL_En_US
36	> (+70 Ability Power) magic damage and are knocked awa	Champions_LoL_En_US
37	enemies along her path take damage and are knocked tow	Champions_LoL_En_US
38	take < damagecalc > magic damage and are knocked tow	Champions_LoL_En_US
39	take < damagecalc > magic damage and are marked for	Champions_LoL_En_US
40	ductionbounce*100 >% less damage and are not knocked	Champions_LoL_En_US
41	5 (+25 Ability Power) magic damage and are rooted for 1.	Champions_LoL_En_US
42	rrounding enemy units take damage and are slowed. Laur	Champions_LoL_En_US
43	(+100 Ability Power) magic damage, and are slowed by 6	Champions_LoL_En_US
44	D (+40 Ability Power) magic damage and are slowed brief	Champions_LoL_En_US
45	my's bonus health) physical damage and are slowed by <	Champions_LoL_En_US

Search Term Words Case Regex Search Window Size 50

Advanced

Start Stop Sort Show Every Nth Row 1

Kwic Sort

Level 1 1R Level 2 2R Level 3 3R Clone Results

1

Total No. 4

Files Processed

90

Ocorrências de *damag** and *knock**

2

AntConc 3.5.9 (Windows) 2020

File Global Settings Tool Preferences Help

Concordance Concordance Plot File View Clusters/N-Grams Collocates Word List Keyword List

Concordance Hits 545

Hit	KWIC	File
204	was cast in, dealing damage and knocking away any enemies in i	Champions_
205	a location, dealing damage and knocking back enemies caught i	Champions_
206	g 230-680 physical damage and knocking enemies Airborne. (12	Equips_LoL_
207	stomp the ground, damaging and knocking nearby enemy units	Heroes_Dot/
208	stomp the ground, damaging and knocking nearby enemy units	Heroes_Dot/
209	: Damage) physical damage and knocking nearby enemies up. TI	Champions_
210	h his head, dealing damage and knocking the target back. Alistai	Champions_
211	by spears, dealing damage and knocking them back. </skl> <b	Heroes_Dot/
212	by spears, dealing damage and knocking them back. MANA CO	Heroes_Dot/
213	ility Power) magic damage and knocking them back. Damage C	Champions_
214	< damage > magic damage and knocking them up for < knock	Champions_
215	s it around, dealing damage and knocking up enemies. Wukong	Champions_
216	aldamage > magic damage and knocking up enemies for < kno	Champions_
217	: Damage) Physical Damage and knocking up the closest enemy	Champions_
218	s Verdict deals half damage and knocks enemies up for < knock	Champions_
219	amagecalc > Magic Damage and knocks surrounding units back	Champions_
220	it. This deals Magic Damage and knocks the target back. If the	Champions_
221	amage >) as manic: damane and knocks them back a short distar	Champions_

Search Term Words Case Regex Search Window Size 50

Advanced

1

Kwic Sort Level 1 1R Level 2 2R Level 3 3R

Total No. 4
Files Processed

Ocorrências de *damag** and *reduc**

3

AntConc 3.5.9 (Windows) 2020

File Global Settings Tool Preferences Help

Concordance Concordance Plot File View Clusters/N-Grams Collocates Word List Keyword List

Concordance Hits 545

Hit	KWIC	File
282	for 50% increased damage and reduce their Movement Speed t	Champions_
283	ake bonus physical damage and reduced movement speed. Last:	Heroes_Dot/
284	ake bonus physical damage and reduced movement speed. Last:	Heroes_Dot/
285	ed on his Armor as damage and reduces the Attack Speed of ene	Champions_
286	ge) bonus physical damage and reduces the enemy's Armor by	Champions_
287	ekton deals bonus damage and reduces the Armor of units hit.	Champions_
288	aldamage > magic damage and reduces the target's movement	Champions_
289	damage > physical damage and reduces their Armor by < armo	Champions_
290	ont of him, dealing damage and reducing enemy Armor and Ma	Champions_
291	o enemies, slowing, damaging , and reducing the resistances of al	Champions_
292	a location, dealing damage and reducing the Armor of enemies	Champions_
293	vest health, dealing damage and reducing their armor. Additiona	Heroes_Dot/
294	vest health, dealing damage and reducing their armor. Additiona	Heroes_Dot/
295	emy units, dealing damage and reducing their attack damage. E	Heroes_Dot/
296	emy units, dealing damage and reducing their attack damage. E	Heroes_Dot/
297	us Attack Damage) damage and reducing up to 8/11/14/17/20	Champions_
298	er victim for heavy damage and refreshes Phantom's Embrace's	Heroes_Dot/
299	er victim for heavy damage and refreshes Phantom's Embrace's	Heroes_Dot/

Search Term Words Case Regex Search Window Size 50

Advanced

1

Kwic Sort Level 1 1R Level 2 2R Level 3 3R

Total No. 4
Files Processed

Ocorrências de **damag*** and **root*** e **silenc***

4

AntConc 3.5.9 (Windows) 2020

File Global Settings Tool Preferences Help

Concordance Concordance Plot File View Clusters/N-Grams Collocates Word List Keyword List

Corpus Files

- Heroes_DotA_En_US_A
- Items_DotA_En_US_All
- Champions_LoL_En_US
- Equips_LoL_En_US_All

Concordance Hits 545

Hit	KWIC	File
329	ility Power) magic damage and rooting enemies for 1/1.25/1.5/	Champions_
330	ures a vine, dealing damage and rooting enemy targets hit. Ivern	Champions_
331	15/260 (+0) magic damage and rooting the first enemy hit for 1	Champions_
332	ice, dealing magic damage and rooting them. Deals 70/105/14	Champions_
333	sedamage > magic damage and roots for < minrootduration > s	Champions_
334	increased physical damage and roots his target briefly. Staggeri	Champions_
335	ility Power) magic damage and roots the target for 1/1.1/1.2/1.	Champions_
336	: Damage) physical damage and roots the target for 1.75 second	Champions_
337	tion, dealing bonus damage and scorching the earth for a short	Champions_
338	calc > bonus magic damage and scorching the earth for 4 second	Champions_
339	ssive area of effect damage and silence enemies. Upon landing,	Heroes_Dot/
340	ssive area of effect damage and silence enemies. Upon landing,	Heroes_Dot/
341	les that deal Magic Damage and silence enemy champions. Malz	Champions_
342	causing them to be damaged and silenced if they cast a spell	Heroes_Dot/
343	causing them to be damaged and silenced if they cast a spell	Heroes_Dot/
344	erie dust that deals damage and silences enemy units nearby. Ph	Heroes_Dot/
345	erie dust that deals damage and silences enemy units nearby. M	Heroes_Dot/
346	edamage > magic damage and silences for 0.75 seconds. Passi	Champions_

Search Term Words Case Regex Search Window Size 50

damag* and

Show Every Nth Row 1

Kwic Sort

Level 1 1R Level 2 2R Level 3 3R

Total No. 4

Files Processed

Ocorrências de **damag*** and **slow***

5

AntConc 3.5.9 (Windows) 2020

File Global Settings Tool Preferences Help

Concordance Concordance Plot File View Clusters/N-Grams Collocates Word List Keyword List

Corpus Files

- Heroes_DotA_En_US_A
- Items_DotA_En_US_All
- Champions_LoL_En_US
- Equips_LoL_En_US_All

Concordance Hits 545

Hit	KWIC	File
372	Damage) additional damage and slow the enemy by 40/45/50/5	Champions_
373	deal bonus magic damage and slow them for a few seconds. <	Champions_
374	ility Power) magic damage and slow them by 30/40/50/60/70%	Champions_
375	blades deal bonus damage and slow units hit. Talon tosses a	Champions_
376	u to take additional damage and slow . While Nautilus is shielded	Champions_
377	hit are dealt magic damage and slowed . Fizz launches a fish that	Champions_
378	mies are subject to damage and slowed movement. Reveals the	Heroes_Dot/
379	mies are subject to damage and slowed movement. Reveals the	Heroes_Dot/
380	ast of pure starfire, damaging and slowing all enemies caught in	Champions_
381	adly spikes, dealing damage and slowing all enemy units in front	Champions_
382	he ground, dealing damage and slowing all enemies near where	Champions_
383	ility Power) magic damage and slowing by 40/50/60% for 2 sec	Champions_
384	rkdamage > magic damage and slowing by 40% to 80%. Small s	Champions_
385	ink with his brush, damaging and slowing enemies. The damage	Heroes_Dot/
386	ink with his brush, damaging and slowing enemies. The damage	Heroes_Dot/
387	20/140 (+0) magic damage and slowing enemies by 40/45/50/5	Champions_
388	ny dealing physical damage and slowing enemies. Cannon Stanc	Champions_
389	ddamage > magic damage and slowing enemies by < slowperc	Champions_

Search Term Words Case Regex Search Window Size 50

damag* and

Show Every Nth Row 1

Kwic Sort

Level 1 1R Level 2 2R Level 3 3R

Total No. 4

Files Processed

Fonte: o autor.

Percebemos, com isso, ter identificado um padrão de combinatórias que nos pareceu formulaico. Constatamos também, verificando a aba *File View* do AntConc, à qual o usuário é direcionado ao clicar sobre a palavra de busca em uma das linhas da aba *Concordance*, que tal estrutura figurava apenas na seção de habilidades e estatísticas. A partir dessas, foi possível elaborar uma fórmula do padrão de configuração dessa fraseologia: “*damag* and [status effect]**”, em que tanto *damage* quanto a palavra que designa o efeito de estado compartilharão o mesmo tipo morfológico, isto é, ambos serão ou substantivo, ou verbo (nesse caso, compartilhando também o tempo verbal). Partindo dessas observações, decidimos adotar as palavras que designam efeitos de estado como segundo critério de busca por UTEs em nosso corpus de estudo. Essa constatação gerou, ainda, os quadros de padrões fraseológicos das seções de habilidade e estatísticas que apresentamos ao leitor do material de consulta incluso no Apêndice A.

Após identificarmos essas UTEs, nós as adicionamos a uma planilha do Microsoft Excel que serviu como banco de dados (Figura 9) para gerar as entradas completas. Um modelo de organização da entrada foi montado no Microsoft Word, determinando a disposição, o estilo e a fonte que comporiam as entradas do produto final. Para tanto, utilizando a função Mala Direta, disponível na aba “Correspondências” do Word, selecionamos a planilha do banco de dados como lista de destinatários e determinamos o local onde os campos seriam inseridos.

Figura 9: Banco de dados utilizado para gerar o glossário, através da função Mala Direta.

	A	C	D	E	F	G	H	I	J	K	O	P	Q
1	UTE(s) LF	Ocs. corp	DotA 2	LoL	Bios	Status/Habil	Flavour Text	UTE(s) LA	Contexto 1	Tradução 1	UTEs relacionadas	Traduções alternativas	Observações
	cost	757	DotA 2	LoL	Bios	Status/Habil	Flavour text	custo; custar	Witch Doctor focuses his magic to heal nearby allied units, costing Witch Doctor mana every second Voodoo restoration is active. (DotA 2)	O Witch Doctor foca a sua magia para curar unidades aliadas próximas, gastando mana a cada segundo que o Vudu estiver ativo.	gold		Custos podem ser cobrados em mana, vida ou ouro.
18	critical damage	11	DotA 2	LoL		Status/Habil		dano crítico	Blade Dance Gives Juggernaut a chance to deal critical damage on each attack. (DotA 2)	Dança da Lâmina Em inglês: Blade Dance Fornece ao Juggernaut a chance de causar dano crítico em cada ataque.	critical strike		Crítico é uma mecânica recorrente em jogos, sendo governada por dois fatores: a chance (percentual) de acontecer um
19													

Fonte: o autor.

Dessa forma, geramos o modelo ilustrado na Figura 10 abaixo, cujos campos (delimitados na forma <<campo>>) são automaticamente substituídos pelos valores correspondentes nas respectivas colunas do banco de dados ao clicarmos no botão “Concluir e Mesclar”. Isso gera um novo documento, em que cada página contém as informações correspondentes a uma linha do banco de dados. Caso o campo de uma das colunas não contenha um valor naquela linha (como as colunas “Bio” e “FlavourText” na linha de “critical damage”, na Figura 9), nenhum valor é inserido no documento resultante. Clicando com o botão direito sobre o campo e escolhendo Editar Campo, também é possível acrescentar um texto para que seja exibido antes ou depois dele, sempre que esse tiver um valor no banco dados – por exemplo, na Figura 10, “**Obs.:**” aparece apenas quando há um valor no campo correspondente do banco de dados. As entradas resultantes desse processo foram dispostas em um único documento do Word e posteriormente adicionadas ao Apêndice A.

Figura 10: Modelo do glossário pré-substituição dos valores.

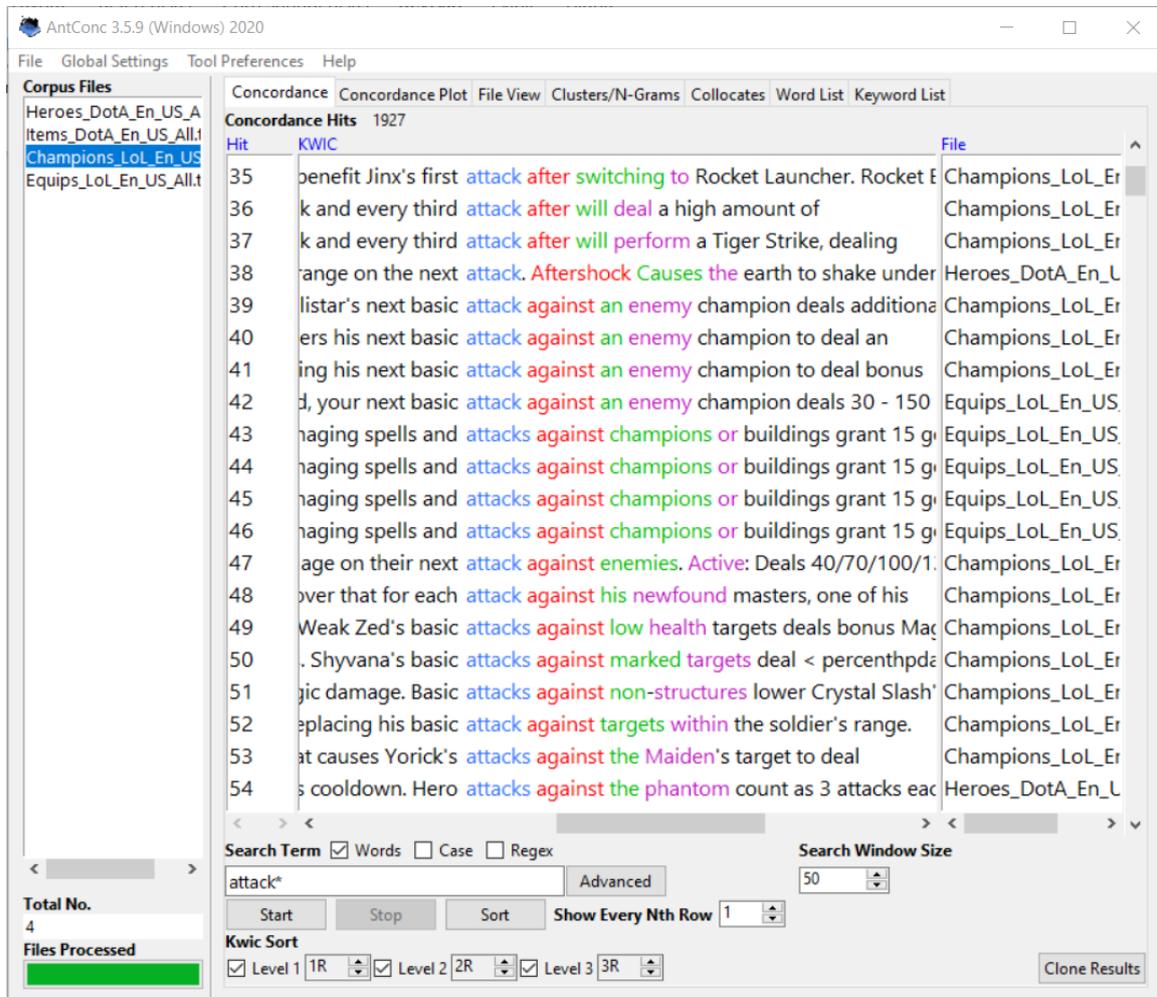
«UTES_LF»		Ocs.: «Ocs_corpus_TT»
▶ «UTES_LA»		Jogos: «DotA_2» «LoL» Seções: «StatusHabil» «Bios» «FlavourText»
«Contexto_1»	«Tradução_1»	
«Contexto_2»	«Tradução_2»	
Relacionadas: «UTES_relacionadas»		
<i>Traduções alternativas:</i> «Traduções_alternativas»		
Obs.: «Observações»		

Fonte: o autor.

Como citado anteriormente, as informações utilizadas para alimentar foram conseguidas examinando o corpus utilizando os softwares AntConc e AntPConc. Com o primeiro, foi possível determinar as UTEs, as palavras-chave que as originaram e seu número de ocorrências no corpus de *MOBA* em língua inglesa. Além disso, foi possível verificar os contextos de ocorrência das UTEs e de outras a elas relacionadas, bem como

os jogos e as seções em que apareciam. A Figura 11 exemplifica o processo utilizando a palavra-chave *attack*, terceira mais recorrente no corpus em inglês.

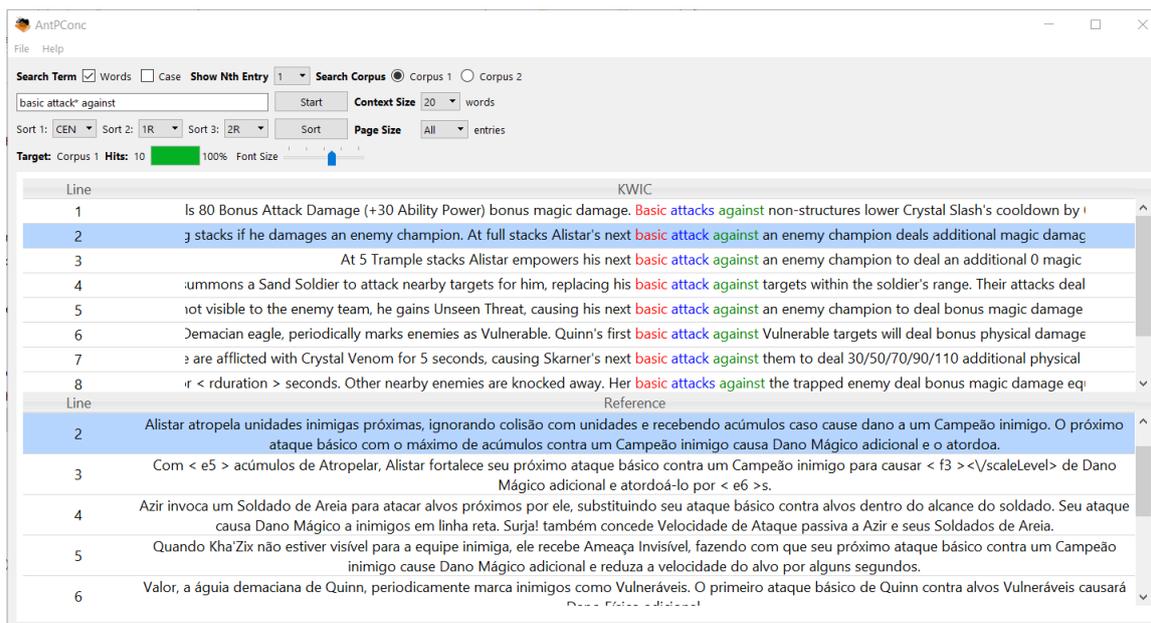
Figura 11: Exemplo de busca pela palavra *attack* no AntConc.



Fonte: o autor.

Os campos que designam a UTE na língua-alvo, as respectivas traduções dos contextos e possíveis traduções alternativas foram obtidas através do AntPConc, que possibilita a visualização do vocábulo buscado em contextos do texto fonte e alvo alinhados. Selecionando o arquivo de base de dados gerado a partir do LF Aligner e carregando-o como corpus para análise no AntPConc, podemos inserir a palavra-chave no campo de busca e obter, na metade de cima da tela de resultados, o contexto de uso no texto fonte e, na metade de baixo, o contexto correspondente na língua alvo. A Figura 12 mostra o resultado da procura por uma das UTEs identificadas no exemplo anterior “*basic attack* against*”, em que o asterisco é usado para localizar ocorrências da UTE também no plural.

Figura 12: exemplo de consulta de UTE, seu contexto e tradução no AntPConc



Fonte: o autor.

Assim, buscando pelas UTEs ou pelos contextos já identificados no AntConc, encontramos o contexto traduzido correspondente e o copiamos para compor o banco de dados na planilha Excel, utilizada posteriormente na mala direta. Explorando outros contextos traduzidos, foi possível discernir outras traduções já utilizadas pelas desenvolvedoras ou mesmo propor alternativas que tinham pouca ou nenhuma representação no corpus, mas que os autores viram como opções igualmente válidas. Por fim, o campo de observações foi adicionado para permitir o acréscimo de mais informações relevantes à entrada, verificadas ao longo da análise do corpus, mas que não se encaixavam nos demais campos.

Exposta a metodologia de coleta, organização e utilização das informações levantadas nesta pesquisa, passamos à descrição dos produtos que dela culminaram e à análise dos caminhos que percorremos ao longo do percurso.

5. PÓS-JOGO

Assim como acontece na cobertura de campeonatos de esportes tradicionais, após transmissão de jogos de *e-sports* os narradores e comentaristas discutem os pontos principais da partida, as estratégias adotadas pelas equipes e os acertos e erros que elas cometeram. Neste capítulo, analisamos os resultados obtidos nesta pesquisa, os pontos em que poderia ser aperfeiçoada e as avenidas passíveis de serem exploradas a partir dela.

5.1 O corpus resultante da pesquisa, em números

A compilação, organização e preparo dos textos de *League of Legends* e *Defense of the Ancients 2* gerou um corpus de consulta a partir do qual fizemos inferências sobre o comportamento dos textos escritos em jogos do tipo *MOBAs*. Para analisar os dados compilados, utilizamos os softwares de processamento de corpus *WordSmith Tools v. 7* (SCOTT, 2019), doravante WST, *AntConc* (ANTHONY, 2020) e *AntPConc* (ANTHONY, 2020), para a versão paralela do corpus. A Figura 13 apresenta a aba de estatísticas gerais do corpus no primeiro deles.

Figura 13: Estatísticas do corpus obtidas no WST

N	text file	tokens (running words) in text	tokens used for word list	types (distinct words)	type/token ratio (TTR)	standardised TTR	STTR std. dev.
	Overall	299.267	281.092	16.357	5,82	41,65	58,02
1	Equips_LoL_En...All_WINPADRAO	11.860	10.555	1.234	11,69	26,76	66,64
2	Champions_LoL_...All_WINPADRAO	192.424	188.074	13.611	7,24	44,82	54,60
3	Items_DotA_En...All_WINPADRAO	9.004	8.248	1.490	18,06	33,19	56,44
4	Heroes_DotA_En...All_WINPADRAO	85.979	74.215	7.579	10,21	37,32	61,42

Fonte: o autor.

Como indicado na figura, o estudo gerou um corpus de 299.267 palavras-ocorrência (*tokens*) em inglês. Dessas, 204.284 são oriundas de *LoL* e 94.983 de *DotA 2*. Apesar da visível diferença percentual na distribuição da composição do corpus, cerca de 68,26% e 31,74% respectivamente, por estarem representados em sua totalidade e fazerem parte do mesmo gênero de jogo eletrônico, acreditamos que tal disparidade não

afeta negativamente os resultados obtidos na análise. Pelo contrário, as semelhanças apontadas entre eles validam a hipótese de um padrão comum na configuração desses textos.

Isso pode ser mais bem observado ao avaliarmos a quantidade de palavras-forma (*types* ou *distinct tokens*). O WST apontou um total de 16.357 palavras diferentes no corpus. A mesma contagem apontou 14.485 palavras-forma em *LoL* e 9.069 em *DotA 2*, o que indica que uma possível sobreposição de 7.197 palavras-forma. Não é possível afirmar, com base apenas nesses dados, que a linguagem de um seja mais ou menos especializada que a do outro, e nem apontar que um deles contribua em maior ou menor grau para a contagem de palavras-forma.

Podemos indicar, no entanto, uma redução na diferença da proporção de representatividade *tokens* e *types* nos corpora individuais de cada jogo. Se na comparação do total de palavras-ocorrência notou-se uma proporção de aproximadamente 2,15 palavras em *LoL* para cada uma palavra em *DotA 2*, ou seja, 2,15 vezes mais palavras oriundas do primeiro do que do segundo, a proporção cai para aproximadamente 1,6 na comparação entre o número total de palavras-forma. Já a relação entre *tokens* e *types* nos dois jogos é de 7,09% e 9,54%, respectivamente – ou seja, apesar de menor, o corpus de *DotA 2* é proporcionalmente mais variado.

Já no corpus em língua portuguesa, cujas estatísticas podem ser vistas na Figura 14, temos um total de 321.140 palavras-ocorrência, o que representa um aumento de 7,3% em relação ao inglês. Isso pode ser explicado por fatores como flexões de gênero e número, por exemplo, que aumentam a variação vocabular. Na comparação de palavras-forma, que em português totalizaram 25.107, o crescimento sobe para 73%, o que pode ser parcialmente atribuído a variações de gênero, número e terminação verbal de acordo com a pessoa e tempo do verbo, o que necessariamente gera mais variações que em inglês.

Figura 14: Estatísticas do corpus em português obtidas no WST

N	text file	tokens (running words) in text	tokens used for word list	types (distinct words)	type/token ratio (TTR)	standardised TTR	STTR std. dev.
	Overall	321.140	307.235	25.107	8,17	44,76	56,43
1	Herois_DotA_Pt_BR_Todos.txt	95.799	84.393	10.930	12,95	41,18	57,69
2	Itens_DotA_Pt_BR_Todos.txt	10.731	9.969	1.976	19,82	37,21	54,48
3	Campeoes_LoL_Pt_BR_Todos.txt	200.439	200.003	19.295	9,65	48,12	51,20
4	Equipamentos_LoL_Pt_BR_Todos.txt	14.171	12.870	1.469	11,41	26,48	67,13

Fonte: o autor.

A análise da proporção entre palavras-ocorrência e palavras-forma aponta um nível de repetição elevado tanto em inglês quanto em português brasileiro, o que sugere uma padronização do conteúdo em relação a sua estrutura e à forma como a informação é transmitida. Esse fato pode ser associado a áreas técnicas ou mesmo a manuais de usuário, que também fazem repetida referência a componentes e critérios técnicos, como pontuado por Byrne (2006, p. 48). A seguir, olhamos mais a fundo as listas de palavras e palavras-chave geradas no WST, que corroboram as observações de Byrne.

5.2 As listas de palavras e palavras-chave geradas com o WST

As listas de palavras e palavras-chave do corpus de *MOBA* oferecem informações que guiaram a composição do glossário do material apresentado no Apêndice A e contribuíram para determinar as seções dos textos dos jogos *MOBA*s. As listas de palavras nos permitem fazer afirmações sobre os textos de maneira geral, ao passo que as listas de palavras-chave apontam particularidades da linguagem utilizada em nosso corpus, na comparação com a língua geral.

Como pode ser visto na Figura 15, a maioria das palavras entre as primeiras vinte de maior ocorrência no corpus total de cada língua são palavras gramaticais, com a mesma exceção em cada um deles: dano / *damage*. Esse fato indica que potencialmente sejam equivalentes nos textos da área e reforça a significância do par, já que são as únicas palavras de conteúdo a figurar na lista.

Figura 15: Lista das 20 primeiras palavras do corpus, em português (esq.) e inglês (dir).

N	Word	Freq.	%
1	DE	17.091	5,32
2	#	13.905	4,33
3	A	7.882	2,45
4	E	7.358	2,29
5	QUE	5.947	1,85
6	O	5.791	1,80
7	UM	4.312	1,34
8	EM	3.797	1,18
9	UMA	3.543	1,10
10	DO	3.463	1,08
11	PARA	3.197	1,00
12	DA	2.749	0,86
13	COM	2.704	0,84
14	POR	2.409	0,75
15	SUA	2.377	0,74
16	OS	2.292	0,71
17	SE	2.180	0,68
18	SEU	2.084	0,65
19	DANO	1.941	0,60
20	DE	1.839	0,57

N	Word	Freq.	%
1	#	18.175	6,07
2	THE	14.909	4,98
3	OF	7.857	2,63
4	TO	7.554	2,52
5	AND	7.137	2,38
6	A	6.301	2,11
7	DAMAGE	4.611	1,54
8	IN	3.364	1,12
9	HIS	3.301	1,10
10	FOR	2.619	0,88
11	HE	2.453	0,82
12	HER	2.146	0,72
13	THAT	2.058	0,69
14	WITH	2.041	0,68
15	IS	1.788	0,60
16	AS	1.729	0,58
17	IT	1.690	0,56
18	WAS	1.658	0,55
19	AN	1.592	0,53
20	BY	1.548	0,52

Fonte: o autor.

Já as listas de palavras-chave (*keyword*) podem oferecer significativamente mais informações sobre o conteúdo lexical dos textos analisados. Geradas a partir da comparação do corpus de estudo com um corpus de língua geral, essas listas permitem identificar a frequência relativa das palavras do corpus de estudo em relação à sua ocorrência na língua geral. Isso possibilita excluir automaticamente o “ruído” causado por palavras gramaticais ou comuns em quaisquer textos da língua e identificar aquelas que têm maior probabilidade de serem específicas da área especializada em estudo. A Figura 16 mostra a lista de palavras-chave do corpus em inglês, na comparação com o corpus de referência da língua geral, dispostas em ordem decrescente de chavidade.

Figura 16: Lista de palavras-chave do corpus em inglês

N	Key word	Freq.	%	Texts	RC. Freq.
1	#	18.175	6,07	4	12.542
2	DAMAGE	4.611	1,54	4	70
3	ENEMY	1.454	0,49	4	48
4	COOLDOWN	1.206	0,40	4	0
5	TARGET	1.246	0,42	4	52
6	ATTACK	1.297	0,43	4	92
7	MANA	1.043	0,35	4	0
8	ENEMIES	1.145	0,38	4	42
9	SECONDS	1.157	0,39	4	48
10	SPEED	1.133	0,38	4	88
11	MAGIC	985	0,33	4	39
12	ABILITY	1.099	0,37	4	116
13	BONUS	734	0,25	4	2
14	DEALING	658	0,22	4	33
15	DURATION	598	0,20	4	13
16	UNITS	619	0,21	4	33
17	SPELL	597	0,20	4	33
18	UNIT	571	0,19	4	48
19	COST	749	0,25	4	190
20	PASSIVE	486	0,16	4	11

Fonte: o autor

Como pode ser visto, “*damage*”, “*enemy*”, “*cooldown*”, “*target*” e “*attack*”, são as palavras com maior chavicidade (*keyness*) na totalidade do corpus estudado. Por outro lado, a ordem e as palavras mudam ao fazermos essa comparação nas seções do texto. Como ilustrado à esquerda da Figura 17, a lista de palavras-chave da seção habilidades e estatísticas (<skl>), na comparação com um corpus de língua geral, é bastante semelhante à do corpus total, por mais que as palavras apareçam em ordem diferente. O mesmo não acontece na lista mostrada à direita, formada pelas seções biografias (<bios>) e *flavour texts* (<flvtxt>), em que estão elencados nomes de personagens, tribos e locais – por não terem uso expressivo na língua geral, elas são destacadas como palavras altamente significativas no corpus. Além disso, observamos que são, em sua grande maioria, oriundas de *League of Legends*, o que pode ser explicado pela representatividade quase duas vezes maior deste jogo na composição do corpus. De fato, a maior diferença em extensão, quando comparamos seções semelhantes dos dois jogos, está nas biografias, que são expressivamente mais longas em *DotA 2* que em *LoL*, o que acaba favorecendo o aparecimento de vocábulos desse jogo na lista.

Figura 17: Lista de *keywords* de <skl> (esq.) e de <bio>+<flvtxt> (dir.)

N	Key word	Freq.	%	Texts	RC. Freq.
1	#	18.135	12,93	4	12.542
2	DAMAGE	4.583	3,27	4	70
3	ENEMY	1.398	1,00	4	48
4	COOLDOWN	1.205	0,86	4	0
5	TARGET	1.239	0,88	4	52
6	ATTACK	1.275	0,91	4	92
7	SECONDS	1.153	0,82	4	48
8	MANA	1.042	0,74	4	0
9	ENEMIES	1.072	0,76	4	42
10	SPEED	1.106	0,79	4	88
11	ABILITY	1.072	0,76	4	116
12	BONUS	733	0,52	4	2
13	MAGIC	772	0,55	4	39
14	DEALING	656	0,47	4	33
15	DURATION	598	0,43	4	13
16	UNITS	618	0,44	4	33
17	SPELL	579	0,41	4	33
18	COST	729	0,52	4	190
19	MOVEMENT	698	0,50	4	175
20	UNIT	566	0,40	4	48

N	Key word	Freq.	%	Texts	RC. Freq.
1	S	1.125	0,71	2	770
2	HIS	2.610	1,64	3	5.584
3	MAGIC	213	0,13	3	39
4	SHURIMA	136	0,09	1	0
5	NOXUS	127	0,08	1	0
6	ZAUN	119	0,07	1	0
7	DEMACIA	118	0,07	1	0
8	XERATH	114	0,07	1	0
9	BIO	119	0,07	1	4
10	AZIR	100	0,06	1	0
11	POWER	297	0,19	3	350
12	BATTLE	165	0,10	3	70
13	RUNETERRA	98	0,06	1	0
14	IONIA	98	0,06	1	0
15	PILTOVER	94	0,06	1	0
16	VIKTOR	98	0,06	1	2
17	NOXIAN	93	0,06	1	0
18	JAYCE	99	0,06	1	0
19	MORTAL	98	0,06	2	8
20	EMPIRE	127	0,08	2	41

Fonte: o autor

Para que afastemos a possibilidade de que a representatividade percentualmente maior de *LoL* na composição do corpus de estudo possa ter distorcido os dados obtidos, diminuindo a influência de *DotA 2* na identificação das palavras-chave, a Figura 18 mostra uma comparação das palavras-chave dos corpora de língua inglesa de cada jogo. Podemos perceber que dentre as 20 palavras-chave mais recorrentes, 10 são comuns às duas listas. Três da lista de *DotA 2* ocorrem na expressão “*pierces spell immunity*”, uma mecânica que não existe no jogo *LoL*, o que explica a baixíssima frequência nesse subcorpus.

Figura 18: Palavras-chave do subcorpus de *LoL* (esq.) e de *DotA 2* (dir.)

N	Key word	Freq.	%	Texts	RC. Freq.
1	DAMAGE	2.640	1,29	2	70
2	SECONDS	894	0,44	2	48
3	MAGIC	865	0,42	2	39
4	ENEMIES	839	0,41	2	42
5	COOLDOWN	691	0,34	2	0
6	ATTACK	754	0,37	2	92
7	ENEMY	691	0,34	2	48
8	SPEED	624	0,31	2	88
9	BONUS	468	0,23	2	2
10	DEALING	518	0,25	2	33
11	TARGET	502	0,25	2	52
12	ABILITY	540	0,26	2	116
13	DEALS	379	0,19	2	25
14	PASSIVE	350	0,17	2	11
15	POWER	650	0,32	2	350
16	CHAMPION	311	0,15	2	20
17	CHAMPIONS	288	0,14	2	8
18	MANA	263	0,13	2	0
19	NEARBY	338	0,17	2	51
20	HEALTH	552	0,27	2	338

N	Key word	Freq.	%	Texts	RC. Freq.
1	#	12.520	13,18	2	12.542
2	DAMAGE	1.971	2,08	2	70
3	MANA	780	0,82	2	0
4	ENEMY	763	0,80	2	48
5	TARGET	744	0,78	2	52
6	COOLDOWN	515	0,54	2	0
7	UNITS	518	0,55	2	33
8	ATTACK	543	0,57	2	92
9	ABILITY	559	0,59	2	116
10	SPELL	478	0,50	2	33
11	UNIT	488	0,51	2	48
12	SPEED	509	0,54	2	88
13	IMMUNITY	404	0,43	2	1
14	PIERCES	398	0,42	2	0
15	DURATION	412	0,43	2	13
16	COST	498	0,52	2	190
17	RANGE	426	0,45	2	146
18	MAGICAL	291	0,31	2	13
19	BONUS	266	0,28	2	2
20	ENEMIES	306	0,32	2	42

Fonte: o autor.

Esses resultados reforçam a semelhança vocabular entre os textos dos jogos e entre suas seções, como, de fato, aconteceria em áreas em que a padronização na linguagem serve como ferramenta para a comunicação de conceitos complexos em âmbito específico, como são as áreas de especialidade.

A seguir, corroboramos essas inferências ao explorarmos as características de cada seção do texto. Apontamos padrões encontrados na seção mais técnica do texto, que inclui a descrição de habilidades e efeitos, por exemplo, e os comparamos à linguagem narrativa fantástica que define as biografias dos personagens e às frases curtas e recheadas de humor e *lore* (o enredo) dos *flavour texts*.

5.3 O manual de suporte à tradução de MOBA

Uma das propostas estabelecidas no início desta pesquisa foi a elaboração de um material de consulta que fornecesse informações relevantes sobre a organização textual e o vocabulário típico dos textos presentes nos jogos *MOBAs* e em sua tradução para servir de guia ao tradutor iniciante na área de jogos eletrônicos. Nesse sentido, os dados do corpus compilado para a pesquisa direcionaram as asserções que fazemos em nosso material de apoio ao tradutor, intitulado “Tradução de jogos eletrônicos: anotações e exemplos práticos para a localização de *MOBA*” (vide Apêndice A).

Como sugerido pelo título, o objetivo do material é, amparando-se nos exemplos e conclusões levantadas em nossa pesquisa sobre a configuração textual dos *MOBAs*, oferecer informações que auxiliem o tradutor que pretende atuar na localização de jogos desse gênero. Nesse sentido, o guia foi estruturado de modo a oferecer, em um primeiro momento, um panorama sobre a localização de jogos eletrônicos, progredindo para uma análise aprofundada dos textos presentes em *LoL* e *DotA 2*, e finalizando com um curto glossário, que elenca algumas das UTEs mais recorrentes e relevantes identificadas na análise de nosso corpus.

Para que a leitura seja mais acessível e agradável, usamos uma linguagem menos densa que a normalmente utilizada em textos acadêmicos. Acreditamos, com isso, poder ampliar o público leitor, para incluir também os jogadores que, muitas vezes, são os tradutores amadores desse tipo de texto, e também para melhor refletir a temática de entretenimento em jogos eletrônicos estão inseridos. O material abre com uma pequena

introdução, em que apresentamos jogos digitais e sua ascensão no mercado de entretenimento, que levou ao surgimento dos *e-sports*. Fazemos, ainda, considerações sobre a crescente relevância da prática da localização e tradução de jogos e os desafios tradutórios presentes nessa área.

No capítulo seguinte, explicamos ao leitor como e para quem o guia foi elaborado. Referindo-nos a este estudo, destacamos elementos significativos de seu desenvolvimento, como as considerações acerca da relação entre gênero e tipologia textual dos jogos eletrônicos, o corpus de *MOBA* e as informações sobre as composições textuais particulares a *DotA 2* e *LoL* levantadas a partir dele.

Em seguida, apresentamos dois capítulos curtos com o intuito de introduzir conceitos básicos acerca da prática da localização de *games* e do funcionamento de um jogo *MOBA*. No primeiro deles, partindo de considerações das obras de O'Hagan e Mangiron (2013) e Bernal-Merino (2015), amplamente citadas no Capítulo 3 deste estudo, salientamos pontos importantes da localização de jogos, entre eles: a importância de familiarizar-se com o conteúdo que está sendo traduzido; a relevância das abundantes referências visuais, que podem auxiliar o tradutor; as ressalvas sobre as etiquetas de linguagem de programação que permeiam o texto de jogos eletrônicos; a dependência ainda persistente da língua inglesa; e o cuidado em ater-se à linguagem especializada dos jogos em algumas de suas seções.

No segundo, a fim de melhor posicionar aqueles pouco familiarizados com jogos de maneira geral, introduzimos conceitos básicos presentes na grande maioria deles. Abordamos os recursos “vida” e “mana”, o uso de “habilidades” e “equipamentos”, os tipos de ataque e seus possíveis resultados, como “dano” e “efeitos de estado”. Para tal, amparamo-nos não apenas na extensa experiência do autor deste trabalho em jogos digitais e de mesa, como também em websites especializados que disponibilizam material de suporte aos jogos, a que fazemos referência, por exemplo, na Figura 1 (p. 7). Popularmente conhecidas como *wiki* ou *fandom*, essas páginas são mantidas e alimentadas por comunidades de jogadores interessados naqueles *games* e, até mesmo, pela falta de um material de consulta padrão oferecido pelas desenvolvedoras, acabam ganhando relevância ao trazer contexto aos elementos dos jogos, sendo indicadas, inclusive, nos sites oficiais dos *MOBAs*.

A partir desse ponto, trazemos afirmações sobre a composição dos textos fonte e alvo de *LoL* e *DotA 2* embasadas nas investigações realizadas neste estudo. Assim,

abordamos individualmente as seções em que dividimos o texto de *MOBA* (segundo similaridades compartilhadas em relação a seu conteúdo e configuração) e a escrita e tradução de padrões frasais nelas recorrentes. Por fim, oferecemos ao leitor um glossário da linguagem especializada desses jogos, contendo algumas das UTEs derivadas das palavras-chave de maior significância estatística em nosso corpus.

Nos itens a seguir, discutimos em detalhe os levantamentos sobre os textos de *MOBA* que apresentamos no material de apoio ao tradutor, destacando as três seções que o compõem e o funcionamento dos padrões de configuração frasal nelas identificados. Em seguida, passamos à descrição da estrutura do glossário e de suas entradas.

5.3.1 Habilidades e estatísticas, biografias, flavour texts – as seções do texto de MOBA

Um das premissas defendidas neste estudo é a de que o gênero e a tipologia textual dos jogos eletrônicos contribuem para a composição e, conseqüentemente, a tradução do texto presente neles. Nesse sentido, uma análise da configuração geral do texto em *MOBAs* e a identificação de similaridades e distinções entre as partes que o compõem poderiam legitimar afirmações acerca de particularidades que as qualifiquem como seções distintas entre si.

Acreditamos que os dados do corpus contribuíram para a validação da referida hipótese, nos permitindo oferecer ao leitor do material de suporte à tradução de *MOBA* apontamentos e sugestões que contribuam para a prática da localização de novo conteúdo desses jogos e, possivelmente, de outros jogos que compartilhem dessas características. Assim, relatamos, resumidamente, as particularidades que observamos nas seções específicas do jogo:

- i. **Habilidades e estatísticas** – concentrando a maior parte das ocorrências de Unidades de Tradução Especializadas (UTEs), as habilidades e quadros de estatísticas compõem a seção mais especializada nos textos de *MOBAs*. Nas habilidades, a primeira parte das informações é disposta em texto corrido, descrevendo a ação realizada ao acioná-las e os seus resultados, tal como dano ou um efeito de estado. A segunda parte retoma a primeira, destacando as informações relevantes em formato de tabela. Para sistematizar e facilitar a busca por informações no texto, o emprego de ícones, particípios e frases nominais é frequente, o que também contribui para diminuir a contagem de caracteres. Essas

particularidades geram um texto econômico, padronizado e, sobretudo, funcional (uma ficha completa de personagem incluindo exemplos de textos desta seção pode ser vista no Anexo C).

- ii. **Biografias** – não incluem informações relevantes para a jogabilidade ou tomada de decisões, atendo-se ao enredo de cada personagem e conectando-o a outros correlatos. São os textos mais extensos de *MOBA* e, por isso, possuem maior diversidade vocabular; porém, pouco partilham da linguagem especializada das habilidades e estatísticas, o que fica claro ao compararmos a lista de palavras-chave desta seção com a das outras seções (como explicitado na Figura 17, p. 103). Nelas, as palavras-chave de maior ocorrência são as que descrevem peças importantes do enredo, como nomes de personagens, locais e tribos. As principais tipologias que utilizam são o texto descritivo, o narrativo e o fantástico, e o caráter intrinsecamente literário desta seção aumenta a frequência do uso de cadeias de adjetivos e inversões sintáticas. Por esses motivos, algumas das palavras que compõem as principais UTEs do corpus dispõem de traduções alternativas no português, posto que estão aplicadas a um contexto menos técnico e mais imaginativo / criativo.
- iii. **Flavour texts** – secundários ao texto principal, os textos desta seção são significativamente mais curtos, sendo frequentemente utilizados como frases cômicas ou de efeito. Com uso análogo ao de epígrafes e epigramas, os *flavour texts* são construções curtas compostas por uma ou duas orações, e contribuem para o desenvolvimento do enredo dos jogos, frequentemente valendo-se de aspectos da narrativa do personagem, equipamento ou habilidade a que está associado. Em *LoL*, os *flavour texts* são representados como citações, trazendo uma fala entre aspas duplas seguida de um sinal de til (~) e do nome de seu autor (geralmente o próprio personagem). Já em *DotA 2*, jogo em que são significativamente mais frequentes, a estrutura mais comum é que se tenha duas orações, e que a coesão entre elas seja estabelecida pelo sentido, em vez do uso conjunções, como pode ser verificado no exemplo abaixo:

While their carapace is relatively thin, it's guarded by a retractable field of razor-sharp spikes.

Apesar da carapaça ser relativamente fina, ela é protegida por uma superfície retrátil de espinhos pontiagudos.

5.3.2 Padrões de composição textual recorrentes em *LoL* e *DotA 2*

A comparação dos dados compilados nesta pesquisa, tanto sob uma perspectiva ampla de suas estruturas quanto da configuração individual de suas seções, nos direcionou a apontamentos acerca de padrões lexicogramaticais recorrentes na organização textual dos jogos analisados. Os primeiros que abordamos no material de apoio, e sobre os quais discorreremos e apresentamos exemplos nos pontos a seguir, referem-se aos nomes de personagens, tribos e locais próprios dos enredos dos universos de *LoL* e *DotA 2*.

- a) Nomes de tribos e locais não são traduzidos quando originados de neologismos. Por exemplo, os nomes Shurima, Nexus, Runeterra e Demacia, do universo de *LoL*, e Cymurri, Qaldin e Turstarkuri, de *DotA 2*, não são traduzidos. Por outro lado, aqueles formados total ou parcialmente por palavras da língua geral são traduzidos, como é o caso de *Ascendend*, *Sun Disc* e *Hearthblood* (Ascendentes, Disco Solar e Sangue da Fornalha), em *LoL*, e *Icewrack*, *Dead Gods* e *Scintillant Waste* (Geleiras Devastadas, Deuses Mortos e Detritos Cintilantes), em *DotA 2*.
- b) Nomes e epítetos de personagens não são traduzidos. Ainda que tenham um correspondente na língua geral, como Talon, Master Yi e Twisted Fate, em *LoL*, e Dazzle, Rattletrap e Disruptor, em *DotA 2*, os nomes permanecem na forma do original. O mesmo acontece com os epítetos dos personagens, caso esses sejam o nome pelo qual são conhecidos – em *DotA 2*, por exemplo, os heróis são chamados tanto por seu nome quanto por seu epíteto, como acontece nos casos de Rylai, a Crystal Maiden; Rattletrap, o Clockwerk; e Magina, o Anti-mage. Já em *LoL*, as partes dos epítetos que não forem neologismos são traduzidas, como acontece em Aatrox, a Espada Darkin; Irélia, a Dançarina das Lâminas; e Jarvan IV, o Exemplo de Demacia.

Os nomes de habilidades e equipamentos, por outro lado, sempre são traduzidos (observando-se a ressalva feita sobre a tradução de neologismos). Ao fazê-lo, o tradutor pode amparar-se em fatores adicionais, como observado nos exemplos do corpus listados a seguir.

- c) a descrição da habilidade (ex. *Frostbite*/Congelamento, cuja descrição é “cobre uma unidade com gelo, impedindo que se movimente [...]”);

- d) sua representação no ícone (ex. Jack-in-the-box/Caixa-surpresa, cujo ícone apresenta um pequeno palhaço preso à uma mola, saltando de caixa pequena; e *Earthbind*/Rede de caça, cujo ícone é uma rede de cordas trançadas); e
- e) a animação visual da habilidade ao ser executada no jogo (ex. *Hallucinate*/Alucinações, em que o campeão Shaco cria clones de si mesmo, e *Crystal Nova*/Explosão Cristalina, que causa uma explosão de gelo na área-alvo).

Nossas observações permitiram apontar, ainda, estruturas amplamente recorrentes nos textos das habilidades dos personagens e dos equipamentos desses jogos. A estrutura frasal que compõe a descrição das habilidades, por exemplo, tende a usar uma mesma “fórmula”, apresentando regularidades em: i) sua disposição textual (uma descrição curta seguida de outra mais longa e detalhada, precedidas ou seguidas de uma tabela que inclui, sucinta e pontualmente, os efeitos e valores variáveis já citados na descrição longa); e ii) sua estrutura frasal (uma frase na voz ativa, dividida em uma oração no presente do indicativo e outra no gerúndio, acompanhadas de outras frases no presente do indicativo). O Quadro 9 resume e exemplifica essa estrutura observada, e é também fornecido no material de suporte à tradução, acompanhado de exemplos retirados do corpus.

Quadro 9: Estrutura frasal da descrição de habilidades de personagens e de equipamentos.

	Padrão textual	Exemplo em <i>LoL</i>	Exemplo em <i>DotA 2</i>
1ª parte - descrição da ação e seu resultado	Faz <i>A</i> , resultando em <i>B</i> .	Fortalece os próximos 3 ataques básicos e habilidades de um Campeão aliado, fazendo com que reduzam a velocidade do alvo em X% [...]	O Grito de Guerra de Sven incentiva os heróis aliados a batalhar, aumentando as suas armaduras e dano.
2ª parte - detalhamento de efeitos secundários	<i>C</i> ocorre caso <i>D</i> ocorra. <i>E</i> ocorre.	Causa X de dano a não Campeões quando fortalecer habilidades de área de ação. Dura 6s.	Também aumenta a própria velocidade de movimento de Sven. Dura 8 segundos.
3ª parte - informações em formato de tabela	Efeito X: #/#/# Efeito Y: #/#/# Efeito Z: #/#/#	Dano: [...] Redução de velocidade: [...] Custo de: [...]	CUSTO DE MANA: 60 HABILIDADE: SEM ALVO IGNORA IMUNIDADE A MAGIAS: SIM

Fonte: o autor.

Padrões textuais também foram identificados na descrição de alvos dos efeitos de uma ação, que é uma informação presente em todas as habilidades dos jogos. Diversas combinações frasais são formadas a partir da palavra-chave “*unit*”, acrescida de adjetivos

que podem indicar a quantidade e o tipo de alvos que a habilidade pode atingir. Em outras variações, vemos a substituição de “unidades” por outro substantivo, como “aliado”, “inimigo”, “herói” ou “campeão”. No Quadro 10, que também integra o Apêndice A, mostramos a configuração geral desse padrão e algumas das combinações possíveis, de acordo com as informações obtidas no processamento de nosso corpus com o *AntConc*, usando uma metodologia similar à descrita no Capítulo 4.4, desta vez a partir da verificação das ocorrências de *units* no corpus de MOBA.

Quadro 10: Padrões textuais na descrição de alvos de habilidades.

Ação	Alcance	Posição	Qualificativo	Alvo	Local
<i>Damages</i> <i>Applies effect to</i> <i>Heals</i> <i>Attacks</i>	<i>all</i> <i>a/an</i> <i>each</i> <i>any</i> <i>every</i>	<i>nearby</i> <i>surrounding</i> <i>the nearest</i>	<i>allied</i> <i>friendly</i> <i>enemy</i> <i>target</i> <i>ranged</i> <i>melee</i>	<i>champions</i> <i>heroes</i> <i>minions</i> <i>allies</i> <i>units</i>	<i>in an area.</i> <i>at the target area.</i> <i>at the location.</i> <i>around them.</i>

Fonte: o autor.

De maneira similar, construções frasais que descrevem a aplicação de dano, seguida ou não de outros efeitos, também segue um padrão passível de algumas variações. Após uma primeira frase que descreve a ação da habilidade (p. ex. “causa uma explosão na área”, “envenena o inimigo”, “bate contra o chão”), a seguinte detalhará seus resultados, que incluem um dano aplicado aos inimigos e, às vezes, um ou mais “efeitos de estado” (*status effects*) (p. ex. “atordoar”, “silenciar”, “enraizar”). Nesse sentido, a função gramatical da palavra *damage* determinará a configuração do restante da frase. Os exemplos não exaustivos apresentados nos Quadros 11 e 12, a seguir, ilustram algumas das construções frasais possíveis em que *damage* funciona, respectivamente, como substantivo e como verbo.

Quadro 11: Exemplos de estruturas frasais utilizando *damage* como substantivo.

Primeira ação	Verbo	Quant.	Tipo	-	-	Efeito	Alvo
<i>Creates an explosion that</i>	<i>deals</i> <i>inflicts</i> <i>applies</i>	<i>heavy</i> <i>light</i> <i>moderate</i> <i>increased</i> <i>additional</i>	<i>magical</i> <i>physical</i> <i>true/pure</i> <i>area</i>	<i>damage</i>	<i>and</i>	<i>slows</i> <i>stuns</i> <i>roots</i> <i>slowing</i> <i>stunning</i> <i>rooting</i>	<i>nearby enemies.</i> <i>the target.</i> <i>enemy units.</i>

Fonte: o autor.

Quadro 12: Exemplos de estruturas frasais utilizando *damage* como verbo

Primeira ação	-	-	Efeito	Alvo
<i>Creates an explosion that</i>	<i>damages</i>	<i>and</i>	<i>slows</i> <i>stuns</i> <i>roots</i>	<i>nearby enemies.</i> <i>the target unit.</i> <i>the target.</i> <i>enemy units.</i>
<i>Applies a toxin,</i>	<i>damaging</i>		<i>slowing</i> <i>stunning</i> <i>rooting</i>	

Fonte: o autor.

Como ilustrado nos quadros, se agir como substantivo, pode vir adjetivada tanto com palavras que denotem a quantidade (p. ex. moderado, adicional, considerável) quanto o tipo de dano (p. ex. mágico, físico, em área). Nos casos em que for um verbo, essas informações não serão incluídas. É importante notar que os verbos que detalhem possíveis efeitos secundários deverão estar no mesmo tempo verbal do verbo *damage* ou do verbo do qual *damage* for o objeto.

Como explicitado, a análise do corpus levou a conclusões que ajudam o tradutor a entender o funcionamento dos textos fonte e alvo, comparando aspectos gerais e específicos de sua estrutura nos dois jogos digitais aqui estudados. Exemplos de uso desses e de outros padrões podem ser verificados nos contextos que acompanham as entradas do glossário elaborado como parte do material de apoio ao tradutor de *MOBA*, sobre o qual dissertamos na seção a seguir.

5.4 Elaboração e uso do glossário de *MOBAs*

Como descrito no item 4.4, o glossário de Unidades de Tradução Especializada (UTES) de *MOBA*, que é parte do guia do tradutor apresentado no Apêndice A, foi elaborado com as informações obtidas em nosso corpus, analisadas nos softwares de processamento de corpus AntConc e AntPCConc. Com base na lista de palavras-chave do corpus total de *MOBA* gerada no *WordSmith Tools*, selecionamos as 5 palavras de maior chavicidade nos textos fonte: *damage*, *enemy*, *attack*, *target* e *cooldown* para analisar. Partindo dessas palavras, passamos a elencar UTES originadas por elas e as informações para construir as entradas. Além dessas, optamos por examinar, motivados pelos apontamos feitos a partir do processo descrito em detalhes no item 4.4, algumas das UTES relacionadas aos efeitos de estado (*status effect*) que podem ser causados pelas

habilidades de personagens e itens no jogo, a saber, *stun*, *slow*, *hex*, *root*, *silence* e *knockback*.

Levantamos, ao todo, uma amostra de oitenta e oito UTEs, que foram dispostas em ordem alfabética e apresentadas após os comentários e sugestões que compõem a primeira parte do material de apoio ao tradutor, no Apêndice A. Por estarem dispostas em ordem alfabética, a consulta ao material pode ser realizada como a um dicionário. Alternativamente, também é viável a utilização da ferramenta de busca disponível em softwares de leitura e edição de textos, já que o formato eletrônico permite. Esse tipo de consulta permite encontrar não apenas a UTE de entrada, como também outras ocorrências do critério de busca em contextos adicionais. Assim, ampliamos a capacidade de busca e oferecemos ao leitor uma maior quantidade de exemplos de uso do vocábulo no corpus especializado de *MOBA*. A Figura 19 mostra, a título de exemplo, uma das entradas do glossário.

Figura 19: Exemplo de entrada do glossário.

deal damage		Ocs.: 298
▶ causar dano		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Summons an overgrowth of vines and branches around Treant that deal damage to afflicted enemies and prevent them from moving, blinking, going invisible, or attacking. (DotA 2)</i>	Invoca uma vegetação de videiras e galhos em volta do Treant que causa dano a inimigos afetados e impede que se movam, usem qualquer tipo de translocação, ataquem ou fiquem invisíveis.	
<i>Annie hurls a Mana infused fireball, dealing damage and refunding the Mana cost if it destroys the target. (LoL)</i>	Annie arremessa uma bola de fogo infundida em Mana, causando dano e recuperando o custo de Mana caso o alvo seja destruído.	
Relacionadas: deal (quantity / type) damage		
<i>Traduções alternativas:</i> dar dano		
Obs.: Deal / causar é a combinação verbal mais recorrente para damage / dano, ocorrendo mais de 1500 vezes no corpus.		

Fonte: o autor.

As possíveis traduções para a UTE são listadas logo abaixo da entrada em língua inglesa, precedidas pelo ícone de uma seta estilizada. Nelas, indicamos as traduções com maior ocorrência verificada no corpus, excluindo as que tivessem menos

representatividade, comparativamente. Além disso, nos casos em que identificamos uma opção como sendo utilizada exclusivamente em um dos jogos, especificamos entre parênteses o jogo a que a ocorrência está limitada. Dessa forma, o leitor sabe a amplitude de uso da estrutura naquele e em outros *MOBAs*.

Sempre que existiam ocorrências em ambos os jogos, oferecemos um contexto proveniente de cada um. Dessa maneira, o leitor pode comparar o uso em ambos e optar pela estrutura mais comum àquele com que estiver trabalhando. Nos casos em que a UTE está presente apenas em um dos *MOBAs*, trouxemos dois exemplos oriundos de porções diferentes da mesma fonte, mantendo a variação de contextos de utilização apresentados ao leitor.

Os campos “Jogos” e “Seções” indicam o jogo de origem e o local de ocorrência das UTEs. Com eles, o leitor terá mais informações para guiá-lo nas escolhas durante a tradução, baseadas no fato de a estrutura ser utilizada ou não no jogo em questão e na seção que está traduzindo. Mesmo as informações sobre a não presença de um vocábulo em dada seção permitem fazer inferências sobre seu uso no texto. Essa noção permite, por exemplo, saber sobre a necessidade de utilizar “dano” como tradução para “*damage*” também nas biografias e *flavour texts* em que a palavra ocorrer.

O número de ocorrências (“Oc.”) apontado nas entradas do glossário corresponde ao total de vezes que a UTE aparece no corpus de estudo. Tal valor contabiliza também as pequenas variações da estrutura da UTE, como singular e plural e conjugação em tempos verbais diferentes. Por exemplo, “*nearby enemy*” foi listado no glossário como tendo ocorrido 264 vezes no corpus – essa contagem inclui as instâncias em que a UTE ocorreu com o substantivo “*enemy*” no singular e no plural. Dessa forma, a UTE na língua alvo considera, também, as possíveis variações da entrada de origem.

O mesmo método foi aplicado, por exemplo, a “*nearby ally*”, cuja estrutura é similar à da referida anteriormente, mas que foi elencada como uma UTE separada, devido ao seu alto número de ocorrências e possíveis variações. Isto é, optamos por incluir essas duas entradas, ao invés de listar uma única como “*nearby ally/enemy*”. No entanto, para salientar que partilham a mesma estrutura e contexto de ocorrência, as listamos no campo de UTEs relacionadas, assim como outras a elas ligadas, tal qual “*nearby enemy unit*” e “*nearby allied unit*”, respectivamente.

Por fim, nos casos em que houve necessidade de fornecer informações relevantes ao trabalho do tradutor que derivaram das conclusões obtidas na análise do corpus como um todo, isto é, da comparação e análise macro e micro dos textos dos *MOBA* estudados, acrescentamos uma nota de observação na porção final das entradas. Os comentários ali apresentados abordam particularidades sobre o uso daquela UTE, como variações de número ou gênero, a posição em que aparece na frase, ou descrições do funcionamento da mecânica a que ela se refere.

Acreditamos que, aliado às observações iniciais sobre o gênero e as tipologias textuais dos jogos *MOBA* feitas no manual de apoio ao tradutor (Apêndice A), o glossário oferece mais embasamento para as escolhas tradutórias, com pontos de vista gerais e específicos da manifestação dos textos em *MOBAs*, contribuindo para consultas rápidas e detalhadas ou para um melhor entendimento do funcionamento geral do texto como um todo.

5.5 Uma nota sobre a qualidade das traduções

Ao longo da compilação do corpus e durante a elaboração do guia de tradução e glossário, identificamos diversas instâncias em que a qualidade do texto em português foi comprometida por erros na sua redação. Desde ausência de paralelismo entre orações ao uso incorreto de pontuação, essas faltas não parecem surgir em decorrência de erros no original em inglês reproduzidos na tradução, mas sim da qualidade da tradução em português.

Na biografia de Aatrox, por exemplo, citada no guia de tradução, o texto descreve a ascensão do personagem, localizando-a no tempo como: “*in ancient times, long before desert sands swallowed the empire*”, que foi traduzido como “antigamente, muito antes das areias do deserto engolirem o império”. A contração “das” não deveria acontecer, já “as areias do deserto” é sujeito preposto do verbo “engolir”, isolando, assim, o artigo definido “as” do advérbio “muito antes de”. Além disso, ainda que não se caracterize como erro gramatical e que se possa argumentar que “antigamente” seja uma tradução válida para “*in ancient times*”, nos parece que essa palavra não carrega a impossibilidade de se precisar uma data tão antiga, como o faz o original, sendo mais bem expressada por “em tempos longínquos” ou “num passado (muito) distante”.

Situações semelhantes foram identificadas na biografia de Talon, por exemplo, em que o texto começa descrevendo a infância do personagem e suas memórias da época. Órfão, criado no frio e violento mundo do crime, “[Talon] não se lembra de sua família, nem do afeto ou calor humano”. O original em inglês descreve que, “[i]nstead, the clink of stolen gold and the security of a wall at his back are all the kinship he has ever craved”, o que transforma esses elementos – ouro roubado e a segurança de um teto sobre sua cabeça – em sua família. Por outro lado, a tradução preferiu mudar o sentido da frase e retomar o verbo “lembrar”, escrevendo “[e]m vez disso, ele se lembra do tilintar de ouro roubado e da segurança de ter um teto sobre sua cabeça, que é tudo que ele deseja”. Chamamos atenção, primeiro, para a ausência do artigo definido “o” em “de ouro”, que distancia a ideia de os roubos terem sido cometidos por Talon. Em segundo lugar, o sentido original poderia ter sido mantido utilizando uma construção como “em vez disso, o tilintar do ouro roubado e um teto sobre sua cabeça são os únicos companheiros que sempre desejou”.

DotA 2 também peca na tradução, como na biografia do herói Disruptor, mestre das tempestades. Ao descrever o cenário em que se passa a história do herói, o original diz que “*the electrical storms that bring life-sustaining rains arrive at a cost and many are the charred and smoking corpses left in their wake*”. Na tradução, optaram por escrever que “as tempestades elétricas que trazem as chuvas da vida vêm com um custo”; mas “chuvas da vida” não tem um sentido estabelecido em português, e nem um similar ao do texto fonte no português. Reescrito como “as tempestades elétricas que trazem chuvas essenciais à vida têm um preço”, o trecho refletiria melhor e com mais naturalidade a ideia do original. Além disso, o adjetivo “*charred*” utilizado para descrever os corpos das vítimas das tempestades elétricas seria mais bem ilustrado em português pela palavra “carbonizados”, cuja co-ocorrência com “corpos” a favorece nesse contexto, em vez da alternativa “queimados” utilizada pelos tradutores.

Mais à frente, um erro na tradução do tempo verbal potencialmente mata o herói que, “apesar de pequeno para a sua espécie”, “*is fearless, and driven by na insatiable curiosity*”. Na tradução, a frase “o Disruptor era destemido, guiado por uma curiosidade insaciável” nos leva a concluir que o personagem ou morreu, ou deixou de ser destemido.

Esses são apenas alguns exemplos, escolhidos por terem sido retirados das biografias citadas no guia do tradutor. Vários outros foram encontrados ao longo do corpus, incluindo:

- inconsistências no uso de maiúsculas, independente do uso no original (ex. termos como “Dano Mágico” ou “Área de Efeito” aparecem com e sem a primeira letra em caixa alta, e o mesmo acontece com a palavra “adicional”, que não faz parte dos termos que acompanha);
- falta de paralelismo (ex. afasta inimigos e Esferas Negras, causando X de Dano Mágico a eles e em quaisquer inimigos com quem eles colidirem), grifo nosso;
- adição ou ausência indevida de pontuação (ex. o míssil explodirá ao colidir com um campeão inimigo, causando dano a ele e a inimigos ao seu redor, com base em sua Vida removida – a vírgula faz parecer que o dano é calculado individualmente para cada um dos inimigos, gerando números diferentes, quando na verdade é o mesmo para todos, baseado no do alvo primário);
- ordem dos adjetivos (ex. “Campeões aliados próximos de ataque corpo a corpo aplicam Congelar em ataques básicos” – o posicionamento de “ataque corpo a corpo” gera ambiguidade, ainda que diminuída por “ataque” estar no singular).

Não podemos afirmar que há uma diferença na qualidade das traduções justificada pelo modelo de contratação de tradutores utilizado pelas desenvolvedoras (*in-house*, no caso de *League of Legends*, ou *freelance* voluntário, em *Defense of the Ancients 2*, como explicitamos no capítulo 2.3). Ressaltamos, apenas, a recorrência de erros em ambos e a consequente necessidade de um melhor trabalho de revisão do texto traduzido em geral. Além disso, acreditamos que a utilização de uma memória de tradução permitiria uma melhor sistematização das estruturas usadas nas partes mais técnico-descritivas do texto, como as habilidades e estatísticas dos personagens, contribuindo para a coerência e padronização dos textos traduzidos.

5.6 GG WP – Good Game, Well Played

À época da proposição desta pesquisa, amparamo-nos fortemente no desejo de estudar as relações entre localização de jogos eletrônicos e os Estudos da Tradução, movidos em grande parte pela afeição nutrida por nós por jogos em geral e por esse campo de estudo. Ao longo de seu desenvolvimento, porém, percebemos que os jogos

eletrônicos ainda não estão amplamente consolidados como objeto de estudo acadêmico. Apesar da alta popularidade dos videogames, a disparidade no nível de familiaridade com o tema entre o público geral e aqueles que, como o autor, já estão inseridos nesse contexto, exigiu que se explanassem vários conceitos que considerávamos ser básicos, à princípio.

Ainda assim, o processo de elaboração do glossário permitiu perceber padrões e UTEs desconhecidos do autor nas línguas do par estudado, apesar das várias horas dispendidas jogando ambos *DotA 2* e *LoL* por vários anos. Sabíamos, por exemplo, que *slow* apresentava traduções distintas nos dois jogos, porém observamos que a palavra é frequentemente traduzida utilizando uma descrição (ex. reduz a velocidade de movimento), evitando o uso do termo que designa o efeito em cada um deles – “retardo”, em *DotA 2* e “lentidão”, em *LoL*. Outras, como *cooldown* (traduzido como “intervalo entre usos” em *DotA 2* e “tempo de recarga” em *LoL*), apresentam diversas construções diferentes nas traduções, sendo difícil precisar qual delas deveria, por sua representatividade, ser adotada como padrão.

Conclusões dessa natureza, somadas aos padrões identificados no corpus e à experiência adquirida com o uso de ferramentas computadorizadas de análise linguística, como os softwares de alinhamento e de processamento de corpus utilizados aqui, trouxeram novas perspectivas ao autor enquanto tradutor e pesquisador. A possibilidade de também contribuir para o desenvolvimento de estudos sobre o tema em língua portuguesa e oferecer apoio a tradutores que pretendam se especializar na tradução de jogos foram resultados bastante positivos deste estudo.

Acreditamos que as afirmações acerca da composição textual de jogos do gênero *MOBA* podem ser extrapoladas a outros de gêneros correlatos, principalmente no que tange àqueles que compartilhem da mesma linguagem especializada. Por exemplo, o autor acredita que a aplicação deste método de pesquisa às descrições de habilidades de personagens e equipamentos de jogos digitais com elementos de *Role-playing Games* identificaria padrões de estruturação frasal similares aos utilizados em *MOBAs*. De fato, a crescente popularidade dos videogames e a alta frequência da publicação de novos conteúdos garantem não só a continuada aplicabilidade de conclusões traçadas em estudos sobre o tema, como a estabilidade de demanda por sua localização.

Já a plasticidade natural dos textos da área, inerente a seu formato digital e à dinâmica de balanceamento dos jogos eletrônicos competitivos a cada nova atualização,

dificultou a compilação dos dados do corpus. Durante a coleta dos textos dos campeões de *LoL*, por exemplo, o site foi atualizado, mudando significativamente o conteúdo das páginas dos campeões, excluindo as descrições completas de seus atributos e habilidades antes de concluirmos a coleta já iniciada. O conteúdo em inglês foi adquirido antes da atualização, porém foi necessário buscar uma nova fonte para os textos em português que fosse publicada pela desenvolvedora do jogo e que incluísse todas as informações disponíveis dentro da aplicação do jogo. A diferença de fontes fez com que fosse necessário adaptar e complementar parte do conteúdo extraído do site em inglês, a partir da fonte utilizada para o português.

Uma outra atualização, desta vez em *DotA 2*, foi publicada quando tanto a compilação quanto a análise do corpus já haviam sido completadas. Buscando diminuir a elevada curva de aprendizado do jogo, sabidamente uma grande barreira para atrair novos jogadores, essa atualização focou em mudanças que possibilitassem uma inserção gradual no jogo, como a possibilidade de o jogador ser orientado por outros mais experientes durante uma partida. Isso fez com que vários conteúdos novos fossem adicionados ao jogo e à sua página na internet, entre eles um glossário com definições simples dos principais conceitos do jogo – similar ao que foi removido da página de *LoL* ao longo da elaboração desta pesquisa. Houvéssemos tido tempo hábil, a investigação desses dois glossários poderia trazer considerações relevantes para esta pesquisa. Isso demonstra mais um desafio imposto pela plasticidade a que nos referimos no parágrafo anterior.

De maneira análoga, a manutenção de um corpus monitor de *MOBA* poderia ser uma das formas de aprimorar e dar continuidade a esta pesquisa. Além dessa, a coleta dos textos de outros jogos desse gênero contribuiria para aumentar o campo de pesquisa e reforçar as afirmações que fazemos sobre o comportamento de seu texto, ou contestá-las. Juntas, essas medidas confeririam maior representatividade ao corpus e fariam com que eventuais mudanças nos padrões de estrutura frasal fossem refletidas no corpus, cuja consulta também poderia ser disponibilizada on-line, aumentando a visibilidade e longevidade dos dados que oferecemos ao tradutor da área no Apêndice A.

Os caminhos traçados ao longo da elaboração deste estudo foram elucidativos para o autor tanto da perspectiva de tradutor quanto de jogador. Como apontado também por outros pesquisadores nesse campo, a área de tradução e localização de jogos ainda carece de mais investigações e publicações, constituindo um solo fértil repleto de objetos de estudo contemporâneos para os Estudos da Tradução.

6. CONCLUSÃO

Há anos jogos eletrônicos deixaram de ser um produto destinado a um público específico. Hoje, além de serem consumidos por uma audiência ampla e diversificada, muitos desses jogos promovem competições internacionais com número de expectadores que supera o de esportes tradicionais bem estabelecidos. Essa crescente proeminência sublinha a importância do desenvolvimento de estudos sobre jogos e assuntos correlatos em diversos campos do conhecimento – inclusive a tradução.

Nesse contexto, o presente estudo buscou aproximar duas áreas intrinsicamente ligadas, Tradução e Localização, entre as quais há muitos diálogos a serem desenvolvidos. Começamos, no Capítulo 2, “Antes de soar a corneta”, por apresentar nosso objeto de pesquisa e situar o leitor no universo dos jogos *Multiplayer Online Battle Arena*. Essa familiarização foi importante para que se estabelecesse a relevância dos dois jogos utilizados no estudo e se entendesse as mecânicas a que fazemos referência na análise dos textos.

Em seguida, no Capítulo “*Theorycraft*”, abordamos o desenvolvimento da indústria da Localização e as discussões já promovidas dentro dos Estudos da Tradução sobre abordagens que permeiam as práticas da localização. Feito isso, traçamos relações entre os dois campos e conjecturamos sua aplicabilidade à tradução de textos escritos presentes em jogos do gênero *MOBA*.

Destacamos a existência de particularidades e padrões que caracterizam os *MOBAs* como pertencentes a um gênero de jogo eletrônico específico, dotado de características que determinam sua configuração textual. Identificamos, também, os tipos textuais presentes em cada uma das seções do jogo, segundo critérios como, por exemplo, a predominância de elementos narrativos-ficcionais ou descritivos-instrucionais, o uso de linguagem especializada e a padronização de estruturas frasais.

Tais constatações foram possíveis graças à elaboração de um corpus composto pelos textos escritos presentes em *League of Legends* e *Defense of the Ancients 2* e, posteriormente, a análise computadorizada dessas informações utilizando programas de análise de linguística. Essa abordagem direcionada pelo corpus nos permitiu fazer afirmações sobre a tradução de jogos *MOBA* sustentadas em dados proveniente dos próprios jogos e, por isso, representativas do que é de fato recorrente.

Esses passos foram descritos no Capítulo 4, “Metagame”, que cobriu o planejamento e compilação do corpus, o método de análise utilizado para extrair dele

informações relevantes para o tradutor e para a compilação do glossário e guia de tradução resultantes dessas observações.

Logo depois, em “Pós-jogo”, fornecemos os dados estatísticos textuais de *MOBA* apontados pelos programas de processamento de corpus e o material de apoio ao tradutor. Entre as informações reunidas durante a elaboração desses, destacaram-se o levantamento de algumas das Unidades de Tradução Especializadas (UTES) mais recorrentes nos *MOBAs*, a partir de uma lista de palavras-chave do corpus de inglês, acompanhadas por contextos de uso relevantes para sua tradução, e a identificação dos padrões textuais característicos de suas diferentes seções. Isso nos permitiu descrever as estratégias já empregadas pelas desenvolvedoras na elaboração e localização dos componentes textuais de seus produtos e que, conseqüentemente, podem ser adotadas pelos tradutores em seus trabalhos futuros.

Acreditamos que os dados angariados nesta pesquisa e as generalizações que tecemos com base neles, culminando na elaboração do guia de tradução para jogos *MOBA* e no glossário que o integra, formam uma valiosa ferramenta de auxílio à localização de jogos eletrônicos, seja para o tradutor profissional que tem pouco ou nenhum conhecimento de jogos eletrônicos, seja o jogador experiente, que tem pouco ou nenhum conhecimento sobre a prática tradutória. No campo das reflexões teóricas sobre as atividades do tradutor vistas sob as óticas dos Estudos da Tradução ou da Localização, procuramos promover a dissolução da impressão de que sejam dissociáveis ou mesmo independentes. Com isso, esperamos ter oferecido um ponto de entrada para a discussão desses temas em salas de aula e em centros de pesquisa acadêmica, em especial nos cursos de tradução de universidades brasileiras.

Abrem-se diversas avenidas para a continuação e aprimoramento deste trabalho. No corpus compilado, há ainda material para a criação de muito mais entradas, que poderiam ser adicionadas ao glossário. Considerando que os *MOBAs* aqui analisados passam periodicamente por atualizações e inclusão de novos conteúdos, esses poderiam alimentar um corpus monitor, assegurando a longevidade do guia e do glossário. Ademais, nossos apontamentos e sugestões poderiam ainda ser extrapolados para outros *games*, uma vez identificados paralelos entre o gênero de jogos eletrônicos *MOBA* e outros a ele relacionados, tal como aqueles que contenham elementos de *Role-Playing Game* e *Real-Time Strategy*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTHONY, L. **AntConc (Version 3.5.9)** [programa de computador]. Tokio, Japão: Universidade de Waseda, 2020. Disponível em: <https://www.laurenceanthony.net/software>. Acesso em: 10/06/2020.

_____. **AntPConc (Version 1.2.1)** [programa de computador]. Tokio, Japão: Universidade de Waseda, 2017. Disponível em: <https://www.laurenceanthony.net/software>. Acesso em: 10/06/2020.

AZENHA JÚNIOR, João. **Tradução técnica e condicionantes culturais: primeiros passos para um estudo integrado**. São Paulo: Humanitas/FFLCH, 1999.

BAKER, M.; MALMKJÆR, K. **The Routledge Encyclopedia of Translation Studies**. 1. ed. Londres e Nova Iorque: Routledge, 1998.

BAKER, M.; SALDANHA, G. **The Routledge Encyclopedia of Translation Studies**. 2. ed. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2009.

BAKER, M.; SALDANHA, G. **The Routledge Encyclopedia of Translation Studies**. 3. ed. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2020.

BARCELOS, Luiz G. N.; MALTA, Gleiton. **A tradução/localização de videogames: Um mapeamento das pesquisas realizadas em instituições de ensino superior brasileiras entre 1998 e 2018**. *Belas Infiéis, Brasília*, v. 9, n. 4, p. 127-144, jul./set., 2020.

BARCELOS, Luiz Gustavo Nogueira. **Localização e neutralização linguística na tradução de games no par espanhol-inglês**. 2020. 173 f., il. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) — Universidade de Brasília, Brasília, 2020.

BARROS, Lídia Almeida. Aspectos epistemológicos e perspectivas científicas da terminologia. **Cienc. Cult.** 2006, vol.58, n.2, pp. 22-26. ISSN 2317-6660. Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252006000200011. Acesso em: 14/10/2017.

_____. **Curso básico de Terminologia**. São Paulo: Edusp, 2004.

BERBER SARDINHA, Tony. **Linguística de Corpus**. Barueri: Manole, 2004.

BERNAL-MERINO, M.A. A brief history of game localisation. **Trans**, n. 15, 2011, Reino Unido p. 11-17

_____. **Translation and Localization in Video Games: Making Entertainment Software Global**. Nova Iorque: Routledge, 2015.

_____. Globalization and Co-Creation: Trends in International Game Production. *In*: ESSER, Andrea.; BERNAL-MERINO, Miguel .A.; SMITH, Iain Robert. **Media Across Borders: Localizing TV, Film and Video Games**. Nova Iorque: Routledge, 2016.

BOWKER, Lynne; PEARSON, Jennifer. **Working with Specialized Language**. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2002.

BYRNE, H. **Technical Translation: Usability Strategies for Translating Technical Documentation**. Holanda: Springer, 2006.

CABRÉ Catelvi, M. T. **Terminologia: representación y comunicación: elementos para una teoría de base comunicativa y otros artículos**. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Sèrie Monografies, 3, 1999.

CHANDLER, Heather M. **The Game Localization Handbook**. Massachusetts: Charles River Media, 2005.

CHANDLER, Heather M. e DEMING, Stephanie O'Malley. **The Game Localization Handbook** (2ª ed.). Sudbury, MA; Ontario e Londres: Jones & Bartlett Learning, 2012.

CHANDLER, D; MUNDAY, R. A Dictionary of Media and Communication. 2. ed. Oxford: Oxford University Press, 2016.)

CHASSOT, Daniel Leocádio. **Traduzindo aventuras de Pyramid of Shadows: questões terminológicas do gênero *fantasy* em Dungeons & Dragons**. 2021. 50 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras – Tradução – Inglês) – Univesidade de Brasília, Brasília, 2021.

ESPN. **Dota 2's The International surpasses \$40 million in prize money**. 9 de outubro de 2020. Disponível em: https://www.espn.com/esports/story/_/id/30079945/dota-2-international-surpasses-40-million-prize-money. Acesso em 01/09/2021.

ESSELINK, Bert. **A Practical Guide to Software Localization**. Amsterdã e Filadélfia: John Benjamins Publishing Co., 2000.

FLEURY, Afonso; SAKUDA, Luiz Ojima, CORDEIRO, José H. D. **I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. São Paulo: USP, 2014

FERNÁNDEZ-COSTALES, Alberto. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization. In: **Monti. Monografias de Traducción e Interpretación, 4**. Espanha: Universitat de València, 2012, p. 385-408.

_____. **Translation 2.0: The localization of institutional websites under the scope of functionalist approaches**. Espanha: Universidade de Oviedo, 2009.

FOLARON, Debbie. A Discipline Coming of Age in the Digital Age. In.: **Perspectives in Localization**, Keiran Dunne (ed.). Amesterdã e Filadélfia: John Benjamins Publishing Co., 2006.

GEDIGAMES. **Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais**. BNDES. 2014. Disponível em: https://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf. Acesso em 14/10/2016.

HOFFMANN, Lothar. Conceitos básicos da linguística das linguagens especializadas. Tradução de Maria José Barcony Finatto. **Cadernos da Tradução 14**, Porto Alegre: Instituto de Letras da UFRGS, 2004, p. 79-90.

HOUSE, Juliane. **Translation quality assessment: past and present**. 1. ed. Nova Iorque. Routledge, 2015.

JAKOBSON, R. **Lingüística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1969.

KOLLER, W. Equivalence in translation theory. Tradução de A. Chesterman. In.: **Reading in Translation Theory**. Helsink: Filnn Lectura, 1989.

KRIEGER, M. G.; FINATTO, M. J. B. **Introdução à Terminologia: teoria & prática**. São Paulo: Contexto, 2004.

KRIEGER, M. G.; ARAÚJO, L. (Orgs.). A Terminologia em Foco. **Cadernos de Tradução 17**. Porto Alegre: Instituto de Letras da UFRGS, 2004.

LAL, P. **Great Sanskrit Plays in New English Transcreations**. New York: New Directions, 1964.

LEAGUEFEED. **How many people play League of Legends? – UPDATED 2021**. Disponível em: [phttps://leaguefeed.net/did-you-know-total-league-of-legends-player-count-updated/](https://leaguefeed.net/did-you-know-total-league-of-legends-player-count-updated/). Acesso em: 01/09/2021.

LEFEVERE, André. **Translation, Rewriting, and the Manipulation of Literary Frame**. Londres: Routledge, 1992.

LEMOS, Adriana F.; DALVI, M. Amélia. Videogames, Leitura e Literatura: aproximações bibliográficas multi e transdisciplinares. **Revista (Con)Textos Linguísticos v. 7, n. 8.1**, UFES, 2013. Disponível em: <http://periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos/article/view/5992>. Acesso em: 22/05/2019

LISA. **The Localisation Industry Primer**, SMP Marketing and the LISA, 2ª edição, Suíça, 2013.

MANGIRON, Carme. Video Games Localization: Posing New Challenges to the Translator. In.: **Perspectives: Studies on Translatology**. v. 14, n. 4, p. 306-317, 2006.

MCDONALD, Emma. **The Global Games Market Will Reach US\$108.9 Billion in 2017 with Mobile Taking 42%**. Newzoo. 2017. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>. Acesso em 14/10/2016.

MOREIRA, Hudson Cogo. **Localizando o humor: uma análise da tradução do card game Munchkin**. Brasília, Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, Universidade de Brasília, 2020, 156 p. Dissertação de mestrado.

MUNDAY, J. **The Routledge Companion to Translation Studies**. Nova Iorque: Routledge, 2009.

_____. **Introducing Translation Studies: Theories and Applications**. Nova Iorque: Routledge, 4a. Ed. 2016.

MUÑOZ-SÁNCHEZ, Pablo. Video Game Localization for Fans by Fans: The Case of RomHacking. **The Journal of Internationalization and Localization**. Amsterdã e Filadélfia: John Benjamins Publishing Co, 2009. Disponível em: <http://www.lessius.eu/jial/>. Acesso em: 22/05/2019.

NIDA, Eugene A. TABER, Charles R. **The Theory and Practice of Translation**. Leiden: Brill, 2003

NORD, C. **Text Analysis in Translation: Theory, Methodology and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis** Tradução de C. Nord e P. Sparrow. 2 ed. Amsterdã: Rodopi, 2005.

O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carme. **Game localization: translating for the global digital entertainment industry**. Amsterdã e Filadélfia: John Benjamins Publishing Co, 2013. Game localization management balancing linguistic

Pesquisa game Brasil 2016. PGB. 2016. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 14/10/2016.

PRUDÊNCIO, A.C.; VALOIS, D.A.; DE LUCCA, J.E. Introdução à internacionalização e à localização de software. **Cadernos de Tradução**, v. 2, 2014

POLYGON, 2016. Disponível em: <https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>. Acesso em: 12/06/2019.

PYM, Anthony. **Localization and linguistics**. In: SLE conference, 2001. Disponível em: <http://usuaris.tinet.cat/apym/on-line/translation/loclinguistics.pdf>. Acesso em: 10/06/2019.

_____. **The Moving Text: Localization, Translation and Distribution**. Amsterdã e Filadélfia: John Benjamins Publishing Co, 2004.

_____. **Exploring Translation Theory**. Nova Iorque: Routledge, 2a. Ed. 2014.

_____. **On Translator Ethics: Principles for mediation between cultures**. Amsterdã e Filadélfia: John Benjamins Publishing Co, 2012.

_____. **What Localization Models Can Learn From Translation Theory**, 2006. Disponível em: http://usuaris.tinet.cat/apym/on-line/translation/localization_translation_theory.pdf. Acesso em: 10/06/2019.

REISS, K; VERMEER, H. J. **Towards a General Theory of Translational Action: Skopos Theory Explained**. Tradução de C. Nord. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2014.

ROSCOE-BESSA, Cristiane; AQUINO, Janaina; BORGES, Raquel. **O local e o universal na tradução de produtos cosméticos e comestíveis**. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Editora 7 Letras, 2014.

- _____. **A tradução-substituição**. 1ª Edição. Brasília, DF: Editora do Centro, 2010.
- _____. **A tradução de rótulos de comestíveis e cosméticos**. Brasília: Universidade de Brasília, Instituto de Letras, Plano Editora, 2003.
- SCOTT, M. **WordSmith Tools**, version 7.0.0.216. Oxford: Oxford University Press, 2019.
- SHUTTLEWORTH, Mark; COWIE, Moira. **Dictionary of Translation Studies**. Manchester: St. Jerome. 1997.
- SPORTV. **O que é MOBA? Confira significado e games de sucesso no competitivo**. 2 de abril de 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/o-que-e-MOBA-confira-significado-e-games-de-sucesso-no-competitivo.ghtml>. Acesso em: 28/07/2019.
- SPRUNG, Robert C. Translating into Success: Cutting-edge Strategies for Going Multilingual in a Global Age. **American Translators Association Scholarly Monograph Series, 2000. Volume XI**. Amsterdam & Philadelphia: Benjamins.
- TAGNIN, S. E. O. **A linguística de corpus na e para a tradução**. In: VIANA, V. & TAGNIN, S. E. O. (Org) *Corpora na tradução*. São Paulo: HUB Editorial, p. 19-56, 2015.
- TAGNIN, S. E. O; BEVILACQUA. **Corpora na Terminologia**, São Paulo: HUB Editorial, 2013.
- TAGNIN, Stella E. O.; TEIXEIRA, Elisa D. Translator-oriented, Corpus-driven Technical Glossaries: the Case of Cooking Terms. **Corpora**, Edinburgo: Edinburgh University Press, v. 7, n. 1, p. 51–67, maio, 2012.
- TEIXEIRA, E. D. **A linguística de corpus a serviço do tradutor**: proposta de um dicionário de culinária voltado para a produção textual. São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2008. Tese de Doutorado em Estudos Lingüísticos e Literários em Inglês. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-16022009-141747/pt-br.php>. Acesso em: 20/05/2019.
- VENUTI, Lawrence. Adaptation, translation, critique. **Jornal of visual culture**. Los Angeles, v.6, n.1, p. 25-43, 2007. Disponível em: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1470412907075066>. Acesso em: 25/06/2019.
- _____. **Escândalos da tradução**. Trad. Lauerano Pelegrin, Lucineia Marlino Villela, Marileide Dias Esqueda, Valéria Biondo. Bauru, EDUSC, 2002.
- _____. **The translator's invisibility: A history of translation**. London: Routledge, 2004. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.475.4973&rep=rep1&type=pdf>. Acesso em: 20/06/2019

VIEIRA, E. Liberating Calibans: Readings of Antropofagia and Haroldo de Campos' poetics of transcreation. In.: Bassnett, S; Trivedi, H. **Post-colonial Translation: Theory and Practice**. Londres e Nova Iorque: Routledge, 1999.

VINAY, J.P.; DARBELNET, J. **Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation**. Tradução e edição de Sager, J.C. and Hamel, M.J. Amsterdã e Filadélfia: John Benjamins Publishing Co., 1995.

Apêndice A

**Tradução de jogos eletrônicos:
anotações e exemplos práticos para a localização de *MOBA***

ÍNDICE

Introdução	128
Como e para quem este guia foi elaborado.....	129
Dicas para traduzir e localizar jogos	131
Conceitos básicos dos <i>Multiplayer Online Battle Arenas</i>	132
Nomes de personagens, <i>skins</i> e habilidades	133
Habilidades e estatísticas.....	135
Biografias.....	142
<i>Flavour texts</i>.....	144
Glossário de Unidades de Tradução Especializada de <i>MOBA</i>.....	145
Bibliografia comentada.....	147
Glossário de jogos MOBA para tradução	147

INTRODUÇÃO

Pergunte a qualquer pessoa se ela possui ao menos um jogo instalado em algum de seus dispositivos eletrônicos. Há 72% de chance de ela responder que sim, como bem mostrou a Pesquisa Game Brasil de 2021¹⁰⁶.

Os avanços tecnológicos exponenciais das últimas décadas têm possibilitado a criação de jogos cada vez mais sofisticados e visualmente atraentes. Além dos consoles, todo *smartphone* ou dispositivo móvel também se tornou uma plataforma potencial para o consumo de jogos eletrônicos e de formas de entretenimento relacionadas. E por mais que a produção nacional nessa área ainda não tenha conquistado o foco e o incentivo merecidos, o Brasil figura entre os principais mercados consumidores do mundo. Esse grande volume de dados significa também um grande volume de textos, que precisam ser traduzidos para várias línguas e culturas, com especial atenção à sua recepção pelo público local.

Nesse contexto, introduzimos a ideia de localização, com múltiplas facetas, que pode ser entendida tanto como a abordagem tradutória que produz um texto adequado às características particulares a um nicho específico, quanto o processo de repaginação de um produto ajustando-o a um novo mercado alvo, em que a tradução constitui uma dentre muitas outras etapas. Atrelada a ambos os significados está a necessidade de nos familiarizarmos com o texto fonte contido nesses produtos para além da palavra impressa ou projetada, no caso dos jogos eletrônicos, para entendê-los como parte de um espetáculo teatral a ser interpretado por um interlocutor inserido em um local, tempo e cultura específicos.

Em jogos eletrônicos, essa interpretação ultrapassa o texto. Nossos protagonistas serão personificados tanto por jogadores casuais como por profissionais dos *e-sports*, igualmente interessados em uma leitura que contribua para seu entretenimento e para suas decisões na partida. No cenário de *Multiplayer Online Battle Arenas* (Arenas de Batalha Multijogador Online, em tradução livre), ou *MOBAs*, essas decisões podem, inclusive, valer alguns milhões de dólares, ou algumas horas preciosas de fúria e frustração.

Novos conteúdos e atualizações são lançados regularmente e fazem parte da dinâmica de balanceamento dos jogos on-line. A proeminente cena de *e-sports* no mundo evidencia a contemporaneidade deste guia, embasando a estimativa de que a demanda pela localização de jogos do gênero *MOBA*, dentre tantos outros, continuará a crescer, aumentando também a relevância deste guia e de pesquisas unindo experiências práticas da indústria da Localização às reflexões teóricas dos Estudos da Tradução.

É fato que o profissional que quiser se especializar nesta área precisará conhecer também fatores indissociáveis da tradução de software eletrônicos. *Strings* serão suas companheiras, ao navegar pelos mares de palavras e códigos de programação. *Tags* serão

¹⁰⁶ Pesquisa Game Brasil, 2021. Disponível em <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil/>.

armadilhas subaquáticas, aguardando o tradutor desavisado que ousar modificá-las. Essas se somarão aos encaixes formados pelas restrições de quantidade de caracteres e incompatibilidades de codificação. Motins serão instigados pela alta hegemonia da língua inglesa, evidente, por exemplo, no acordo tácito de não tradução dos nomes dos personagens.

Cientes desses desafios, vamos nos ater primariamente a outros – os apresentados pelas palavras lidas pelos jogadores, não pelos computadores. Mas não desdenhamos a tecnologia. Lançamos mão de seus processadores para revelar, em meio às centenas de pilhagens textuais, padrões estatísticos que levariam anos para serem escavados a olhos e mãos nuas. E como recompensa por nossa jornada, compilamos e oferecemos este companheiro de tradução, na esperança de que se torne seu fiel escudeiro.

Nas próximas páginas, indicamos para quem e como este material foi elaborado. Em seguida, apresentamos dicas e considerações gerais sobre o processo de localização de jogos, para então apresentar alguns conceitos básicos com os quais o tradutor deve familiarizar-se antes de aventurar-se no mundo dos textos de *MOBAs*. Por fim, apresentamos dois produtos elaborados a partir de nossas análises do corpus especializado dos jogos *Defense of the Ancients 2*, da Valve, e *League of Legends*, da RIOT Games. O primeiro deles é uma análise aprofundada das características gerais do texto que constitui as diferentes seções desses jogos. O segundo, um glossário incluindo as principais combinações de palavras com as quais o tradutor irá se deparar ao debruçar-se sobre eles.

COMO E PARA QUEM ESTE GUIA FOI ELABORADO

Este guia é destinado a tradutores pouco familiarizados com a localização de jogos eletrônicos e a jogadores com bom conhecimento de inglês que tenham interesse em atuar como tradutores na área, em particular àqueles que vierem a trabalhar com *MOBAs*.

Esse gênero de jogo eletrônico distingue-se dos demais por seu protagonismo no cenário competitivo profissional de *e-sports*, em que as informações presentes no texto são extremamente relevantes para a tomada de decisões pelos jogadores. Porém, ainda que competitivos, os *e-sports* conservam elementos centrais a videogames, como a busca por uma suspensão temporária da descrença – uma imersão narrativa e visual que leva jogadores a se sentirem parte de um novo universo.

Essa confluência entre textos narrativos-ficcionais e descritivos-instrucionais é característica do gênero textual de jogos eletrônicos. Inseridos nesse contexto, os jogos *MOBA* se utilizam principalmente dos tipos textuais narrativo, funcional¹⁰⁷ e didático, distribuídos em maior ou menor grau em cada uma de suas seções. Convencionamos

¹⁰⁷ Classificação atribuída por Bernal-Merino (2015) ao texto presente em menus e configurações dos jogos.

separar essas seções em i) habilidades e estatísticas, ii) biografias dos personagens e iii) *flavour texts*, cujos padrões são distintos o suficiente para serem apontados como constituintes da manifestação textual própria desses jogos.

As afirmações que fazemos acerca da redação e da linguagem especializada dos *MOBA* são fruto de uma pesquisa de mestrado (PERPETUO, 2021) e foram possíveis graças à análise computadorizada de um corpus composto pela quase totalidade dos textos escritos presentes nos jogos *League of Legends (LoL)*, desenvolvido pela RIoT Games, e *Defense of the Ancients 2 (DotA 2)*, da desenvolvedora Valve, que há anos figuram entre os jogos mais jogados do mundo. Sua representatividade é tal que acreditamos serem suficientes para fundamentar nossos apontamentos e torná-los aplicáveis à tradução dos demais títulos desse gênero, ou até mesmo a outros que também tenham elementos de *Role-Playing Game (RPG)* e *Real-Time Strategy (RTS)*.

Utilizamos resultados estatísticos para levantar as palavras-chave desses jogos, a partir das quais identificamos Unidades de Tradução Especializadas (UTES) recorrentes dos *MOBAs*. UTes são combinatórias de palavras cuja frequência de co-ocorrência (o número de vezes que ocorrem juntas) é grande o suficiente para destacá-las no texto de uma área especializada (TEIXEIRA, 2008, p. 148-149)¹⁰⁸. Em seguida, através da análise linguística comparativa entre os corpora do original em inglês e da tradução para o português brasileiro, elaboramos um glossário com as UTes mais recorrentes, além de contextos de uso nas duas línguas e quaisquer informações adicionais que julgamos essenciais para trazer confiabilidade às escolhas inerentes à tarefa do tradutor.

Juntos, o panorama sobre a atividade de tradução e localização de jogos eletrônicos, as afirmações sobre as particularidades dos textos encontrados nas seções dos *MOBAs* e o glossário em formato eletrônico constituem um companheiro de tradução que, esperamos, seja de grande valia.

¹⁰⁸ Em sua tese **A Linguística de Corpus a serviço do tradutor**: proposta de um dicionário de culinária voltado para a produção textual, defendida em 2008, Teixeira apresenta o conceito de Unidades de Tradução Especializada (UTES) e sua contribuição para a elaboração de materiais de consulta que deem suporte ao tradutor que lida com textos de áreas especializadas, a partir de uma abordagem direcionada por corpus. A publicação está disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-16022009-141747/pt-br.php>.

DICAS PARA TRADUZIR E LOCALIZAR JOGOS

As dicas e sugestões abaixo servem como um norte inicial para tradutores e localizadores iniciantes na área de jogos eletrônicos. Elas não são inflexíveis, tampouco universais, mas mostram um caminho para melhores soluções tradutórias, especialmente no par de línguas inglês-português.

- Antes de começar, **familiarize-se com o jogo**. Assista vídeos introdutórios curtos, jogue por alguns minutos, acompanhe um trecho de uma partida narrada, pesquise sobre os personagens. Isso ampliará seu conhecimento sobre o contexto de uso desse tipo de texto, aumentando sua perspectiva durante tradução.
- É comum que os tradutores responsáveis pela localização recebam um **pacote de localização** contendo, além do texto a ser traduzido, informações sobre o projeto e o conteúdo do jogo, instruções e material de referência. Observe sempre as informações disponibilizadas pelo cliente, especialmente quando já existirem *games* ambientados no mesmo cenário.
- Aproveite a abundância de **referências visuais** sobre o jogo, como vídeos e imagens, para entender melhor a ideia por trás de cada personagem. Personagens com aparência sombria também terão descrições textuais mais sombrias, e assim por diante. Por outro lado, também é comum que questões de confidencialidade levem as desenvolvedoras a fornecer material de referência visual limitado, em algumas circunstâncias.
- **Tags**, ou etiquetas, servem para demarcar os códigos que serão lidos pelo software do jogo. Elas podem se tornar valores numéricos (ex. a quantidade de dano causado por uma habilidade em um certo nível, acrescido ou multiplicado proporcionalmente pelos atributos do personagem) ou possibilitar flexões de número e gênero em certas línguas. Não altere ou exclua essas *tags*, a menos que o cliente apresente instruções nesse sentido. No exemplo a seguir, já traduzido, é possível distinguir, em negrito, o texto legível a que o tradutor deve se ater e, em itálico, as *tags* que ainda estarão visíveis no texto fonte disponibilizado ao tradutor.

```
[{"id":"BandageToss","name":"Lançar Bandagens","description":"Amumu lança uma bandagem pegajosa em seu alvo e se lança em sua direção, causando dano e atordoamento.", "tooltip":"Lança uma bandagem em uma direção. Caso ela atinja uma unidade inimiga, Amumu se lança em direção a ela, causando {} e1 {} <scaleAP> (+{} a1 {}) </scaleAP> de Dano Mágico e atordoamento por {} e2 {}s.", "leveltip":{"label":["Dano", "Tempo de Recarga", "Custo de @AbilityResourceName@"]}}
```

- Os servidores dos jogos são separados por regiões do mundo, e não por línguas. O **inglês** acaba se tornando a principal língua utilizada para comunicação entre jogadores que não compartilhem o mesmo idioma. *DotA 2*, por exemplo, sempre cita o nome de habilidades e itens no original em inglês logo após a tradução.

Aliado a isso, a quantidade proporcionalmente pequena de jogos eletrônicos traduzidos para o português brasileiro, historicamente, obrigou o público nacional a tomar emprestados diversos termos da língua inglesa. Por esse motivo, é comum ver fãs usarem palavras como “farmar”, “stunar”, “castar”, “healar”, “tankar” ou “dropar” (para os verbos *farm*, *stun*, *cast*, *heal*, *tank* e *drop*, respectivamente) – mas elas não são usadas pelas desenvolvedoras.

- Você nunca sabe quando vai encontrar um *easter egg*¹⁰⁹. Esteja sempre atento a referências culturais do mundo *geek*, *nerd* e *pop*, em geral. O teor épico-fantástico das histórias e o tom cômico ou debochado utilizado entre os personagens do jogo fazem parte da diversão e devem ser reproduzidos, sempre que possível, adaptados ao mercado brasileiro. Uma evidência disso é a grande quantidade de referências a memes da cultura brasileira nas traduções e dublagens da RIOT Games (que vão desde “Vamos Kiko, não se misture com essa gentinha” a “Martela o martelão”).
- Atenha-se à **linguagem especializada** nas habilidades e tabelas. Prefira estruturas que reproduzam as formas comumente encontradas no jogo, observando seu caráter descritivo-informativo. Os jogadores devem ser capazes de entender e traçar paralelos entre as habilidades, o que torna o jogo menos difícil.

CONCEITOS BÁSICOS DOS *MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENAS*

Vida e **Mana** são recursos, quantificados em pontos. A quantidade de **vida** determina o quanto de **dano** um personagem pode sofrer antes que seja derrotado. Já a **mana** é o combustível utilizado para acionar as habilidades. No entanto, algumas habilidades podem ter **custo** baseado em pontos de vida, ou não ter custo algum.

Habilidades são ações especiais particulares de personagens ou equipamentos. De maneira geral, elas podem ser **passivas**, caso em que os bônus são aplicados automaticamente, e/ou **ativas**, que requerem um acionamento pelo jogador. Após serem usadas, as habilidades ficam temporariamente indisponíveis, até completarem seu **tempo de recarga**.

Ataques básicos, assim como as habilidades, geralmente precisam de um **alvo** individual ou uma **área-alvo**. Em alguns casos, o alvo pode ser o próprio personagem ou seus aliados (principalmente as habilidades de efeito positivo), ou unidades inimigas. Além de causar dano, ataques e habilidades também podem aplicar um **efeito** ao alvo, como aumento ou redução da velocidade de ataque ou de movimento, atordoamento, enraizamento, silenciamento, desarme, etc.

¹⁰⁹ Surpresas escondidas nos jogos pelos próprios desenvolvedores, trazendo referências cômicas ou tributos a suas principais influências e gostos.

Dano é um valor absoluto subtraído dos pontos de vida do alvo como **resultado de um ataque** bem-sucedido. Pode ser dos seguintes **tipos**: físico, mágico, puro (*Dota 2*) ou verdadeiro (*LoL*), e aplicado em rajada (uma grande quantidade de uma vez só) ou ao longo do tempo.

Equipamentos, também chamados de **itens**, são armas e artefatos mágicos que modificam atributos dos personagens, concedendo vantagens e habilidades extras. Eles podem ser **permanentes** ou **consumíveis** (descartados após o uso de todas as cargas disponíveis), e geralmente são comprados utilizando o dinheiro ganho ao longo da partida.

NOMES DE PERSONAGENS, SKINS E HABILIDADES

Nomes servem de âncora para conceitos novos introduzidos na narrativa, e podem referir-se a personagens, tribos e locais. Além de facilitar a comunicação entre os jogadores, nomes de personagens e habilidades são necessários para manter a coesão textual e visual nos textos de descrição das habilidades, sendo também essenciais para a narração das partidas ao vivo, em campeonatos.

De maneira geral, nomes de locais e tribos são mantidos no original, se forem neologismos (ex. Shurima, Darkin, Nexus); do contrário, são traduzidos (ex. Ascendentes, Disco Solar, Arquivos Violeta). O mesmo não acontece com os nomes e epítetos dos personagens, que são sempre mantidos em inglês, ainda que possuam equivalente na língua geral em português (ex. Talon, Templar Assassin, Disruptor). Excepcionalmente, essa regra não se aplica caso o epíteto não seja o título pelo qual o personagem é chamado, devendo-se traduzi-lo (ex. *Shaco, the Demon Jester* / Shaco, o Bufão Demoníaco e *Maokai, the Twisted Treant* / Maokai, o Ente Sinistro, ambos evidenciados nas linhas 1 das tabelas de *skins* de personagens, na página 134). Outros exemplos podem ser vistos na seção Biografias (p. 141).

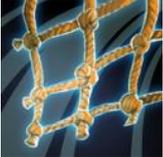
Por outro lado, os nomes de habilidades sempre são traduzidos (vide exemplo nos dois quadros a seguir). Ao fazê-lo, o tradutor pode amparar-se em fatores adicionais, como:

- a descrição da habilidade (ex. *Frostbite*/Congelamento, cuja descrição é “cobre uma unidade com gelo, impedindo que se movimente [...]”);
- sua representação no ícone (ex. *Jack-in-the-box*/Caixinha-surpresa e *Earthbind*/Rede de caça);
- sua animação visual executada no jogo (ex. *Hallucinate*/Alucinações, em que Shaco é mostrado criando clones de si mesmo, e *Crystal Nova*/Explosão Cristalina, que mostra uma explosão de gelo sendo causada na área-alvo).

O tradutor deve estar atento também a possíveis jogos de palavras e combinações idiomáticas da língua usados no original e buscar replicá-los no texto traduzido, sempre

que possível (ex. *Two-shiv Poison*/Veneno de Dois Gumes e *Divided We Stand*/Divididos Venceremos).

Ícones e nomes das habilidades de campeões em <i>League of Legends</i>					
Shako			Davion		
1		<i>Deceive</i> Enganar	6		<i>Decisive Strike</i> Acerto Decisivo
2		<i>Jack-In-The-Box</i> Caixinha-Surpresa	7		<i>Courage</i> Coragem
3		<i>Two-Shiv Poison</i> Veneno de Dois Gumes	8		<i>Judgement</i> Julgamento
4		<i>Hallucinate</i> Alucinações	9		<i>Demacian Justice</i> Justiça Demaciana
5		<i>Backstab</i> Apunhalar	10		<i>Perseverance</i> Perseverança

Ícones e nomes das habilidades de heróis em <i>Dota 2</i>					
Meepo			Crystal Maiden		
1		<i>Earthbind</i> Rede de Caça	5		<i>Crystal Nova</i> Explosão Cristalina
2		<i>Poof</i> Puf	6		<i>Frostbite</i> Congelamento
3		<i>Ransack</i> Revirar	7		<i>Arcane Aura</i> Aura Arcana
4		<i>Divided We Stand</i> Divididos Venceremos	8		<i>Freezing Field</i> Campo Congelante

Observar as imagens também abre outras possibilidades de tradução no caso das *skins* – itens de efeitos cosméticos que permitem alterar a aparência de personagens e outros elementos em jogos eletrônicos. É comum que algumas delas sejam lançadas em épocas comemorativas, como o Natal (ex. *Nutcracko/ Shako Quebra-nozes, Festive Maokai/Maokai Natalino*) ou o Ano Novo Chinês (que inspira várias das *skins* de *DotA 2*, devido à proeminência do jogo China). Podem, ainda, usar parte do nome do personagem para efeito cômico (ex. *Nutcracko, Shacoringa, Meowkai/Miaukai*).

<i>Skins do campeão Shaco, LoL</i>		
1	Shaco, the Demon Jester	Shaco, o Bufão Demoníaco
2	Mad Hatter Shaco	Shaco Chapeleiro Maluco
3	Royal Shaco	Shaco Bobo da Corte
4	Nutcracko	Shaco Quebra-nozes
5	Workshop Shaco	Shaco de Brinquedo
6	Asylum Shaco	Shaco do Manicômio
7	Wild Card Shaco	Shacoringa
8	Dark Star Shaco	Shaco Estrela Negra

<i>Skins do campeão Maokai, LoL</i>		
1	Maokai, the Twisted Treant	Maokai, o Ente Sinistro
2	Charred Maokai	Maokai de Carvão
3	Totemic Maokai	Maokai Xamanista
4	Festive Maokai	Maokai Natalino
5	Haunted Maokai	Maokai Assombrado
6	Goalkeeper Maokai	Maokai Goleiro
7	Meowkai	Miaukai
8	Victorious Maokai	Maokai Vitorioso

HABILIDADES E ESTATÍSTICAS

Habilidades e quadros de estatísticas compõem a seção mais especializada nos textos de *MOBAs*, concentrando a maior parte das ocorrências de Unidades de Tradução Especializadas (UTES).

Os quadros de estatísticas, organizados em uma tabela, oferecem informações essenciais sobre os personagens (como o valor de cada atributo, o máximo de vida e mana, a velocidade de ataque e movimento, a armadura, a resistência mágica, etc.), sobre suas habilidades (como quantidade e tipo de dano, tempo de recarga, alcance, alvos possíveis, efeitos, etc.) e sobre equipamentos (como custo, efeitos, componentes e etc.). Parte do texto escrito é frequentemente substituído ou auxiliado por ícones (ex. tempo de recarga é representado pelo ícone ) , permitindo que informações pontuais sejam avistadas mais facilmente.

Do mesmo modo, as informações nas tabelas são o mais padronizadas e econômicas possível. Suprimir verbos e utilizar frases nominais e participios permite diminuir a quantidade de caracteres necessários. É importante notar que haverá uma linha na tabela para cada um dos efeitos.

	Efeito no original	Possível tradução, sem supressões	Efeito na tradução
1	Shield Health Ratio	<i>Multiplicador de vida aplicado ao escudo</i>	Multiplicador da Vida do escudo
2	Physical Damage Reduction	<i>Redução do dano físico sofrido</i>	Redução de Dano Físico
3	Duelist Movement Speed	<i>Velocidade de Movimento fornecido por Duelista</i>	Velocidade de Movimento de Duelista
4	On-hit Damage	<i>Dano aplicado ao ter contato com o inimigo</i>	Dano ao contato
5	Heal Per Second	<i>Vida curada a cada segundo</i>	Cura por segundo
6	Bonus Damage Against Champions	<i>Dano de ataque adicional ao atingir campeões</i>	Dano adicional contra Campeões

Já as descrições das habilidades apresentam parte dessas mesmas informações, com ou sem ícones, em um texto descritivo em prosa, ilustrando a maneira como a habilidade funciona e seus efeitos. Nelas, observa-se a existência de um padrão: i) na **disposição textual** (uma descrição curta e outra mais longa e detalhada, precedidas ou seguidas de uma tabela que inclui, sucinta e pontualmente, os efeitos e valores variáveis já citados na descrição); e ii) na **estrutura frasal** (uma frase na voz ativa, dividida em uma oração no presente do indicativo e outra no gerúndio, acompanhadas de outras frases no presente do indicativo). Os exemplos de descrições longas do quadro abaixo demonstram o uso desses padrões:

	Padrão textual	Exemplo em <i>LoL</i>	Exemplo em <i>Dota 2</i>
1ª parte - descrição da ação e seu resultado	Faz A, resultando em B.	Fortalece os próximos 3 ataques básicos e habilidades de um Campeão aliado, fazendo com que reduzam a velocidade do alvo em X% [...]	O Grito de Guerra de Sven incentiva os heróis aliados a batalhar, aumentando as suas armaduras e dano.
2ª parte - detalhamento de efeitos secundários	C ocorre caso D ocorra. E ocorre.	Causa X de dano a não Campeões quando fortalecer habilidades de área de ação. Dura 6s.	Também aumenta a própria velocidade de movimento de Sven. Dura 8 segundos.
3ª parte - informações em formato de tabela	Efeito X: #/#/# Efeito Y: #/#/# Efeito Z: #/#/#	Dano: [...] Redução de velocidade: [...] Custo de: [...]	Custo de Mana: 60 Habilidade: sem alvo Ignora imunidade a magias: sim

O padrão explicitado acima pode ser visto nas tabelas a seguir, que trazem exemplos de habilidades de personagens de ambos os jogos. Perceba que informações

detalhadas, como o progresso escalonado da quantidade de dano, tendem a aparecer no corpo da descrição longa da habilidade em *LoL*. Em *DotA 2*, por outro lado, o texto da descrição curta é o mesmo da longa, mas somente a longa trará uma lista ao seu final, enumerando detalhes como quantidade de dano, alvo e intervalo entre usos.

Habilidade da campeã Syndra, <i>LoL</i>		
1	Scatter the Weak	Dispersar os Fracos
2	Syndra knocks enemies and Dark Spheres back dealing magic damage. Enemies hit by Dark Spheres become stunned.	Syndra afasta inimigos e Esferas Negras, causando Dano Mágico. Inimigos atingidos pelas Esferas Negras ficam atordoados.
3	Knocks enemies and Dark Spheres back dealing 85/130/175/220/265 (+60 Ability Power) magic damage to them and any enemies they collide with.	Afasta inimigos e Esferas Negras, causando 85/130/175/220/265 (+60 de Poder de Habilidade) de Dano Mágico a eles e em quaisquer inimigos com quem eles colidirem.
4	Dark Spheres that are knocked back stun all enemies in their path for 1.5 seconds.	Esferas Negras que forem afastadas atordoam inimigos em seu trajeto por 1,5s.
5	Damage	Dano
6	Cooldown	Tempo de Recarga
7	Scatter the Weak	Dispersar os Fracos
8	Syndra knocks enemies and Dark Spheres back dealing magic damage. Enemies hit by Dark Spheres become stunned.	Syndra afasta inimigos e Esferas Negras, causando Dano Mágico. Inimigos atingidos pelas Esferas Negras ficam atordoados.

Habilidade da campeã Nami, <i>LoL</i>		
1	Tidecaller's Blessing	Bênção da Conjuradora
2	Empowers an allied champion for a short duration. The ally's basic attacks and spells deal bonus magic damage and slow the target.	Fortalece um Campeão aliado por uma curta duração. Os ataques básicos e habilidades do aliado causam Dano Mágico adicional e reduzem a velocidade do alvo.
3	Empowers an allied champion's next 3 basic attacks and spells, causing them to slow the target by 15/20/25/30/35% for 1 second and deal 25/40/55/70/85 (+20 Ability Power) bonus magic damage.	Fortalece os próximos 3 ataques básicos e habilidades de um Campeão aliado, fazendo com que reduzam a velocidade do alvo em 15/20/25/30/35% por 1s e causando 25/40/55/70/85 (+20 de Poder de Habilidade) de Dano Mágico adicional.
4	Lasts for 6 seconds.	Dura 6s.
5	Deals X damage to non-champions when empowering Area of Effect spells.	Causa X de dano a não Campeões quando fortalecer habilidades de área de ação.
6	Damage	Dano
7	Slow	Redução de velocidade
8	Cost	Custo de

Habilidade do herói Pangolier, DotA 2		
1	Shield Crash	Escudo Estrondoso <i>Em inglês: Shield Crash</i>
2	Pangolier jumps in the air and slams back to the ground in front of his current position, damaging all enemies in a radius.	O Pangolier salta para o ar e cai de volta no chão em frente à sua posição atual, causando dano a inimigos ao seu redor.
3	For each enemy hero hit, he gains a percentage of incoming damage reduction for a short time.	Para cada inimigo atingindo, o usuário recebe uma porcentagem de redução de dano sofrido por uma breve duração.
4	Forward movement is maintained if Shield Crash is used while Rolling Thunder is active, and allows Rolling Thunder to clear walls or cliffs.	O movimento é mantido caso Escudo Estrondoso seja usado durante o Rolamento, permitindo que o usuário passe por paredes e desníveis.
5	MANA COST: 90/100/110/120	CUSTO DE MANA: 90/100/110/120
6	COOLDOWN: 19/17/15/13	INTERVALO ENTRE USOS: 19/17/15/13
7	ABILITY: NO TARGET	HABILIDADE: SEM ALVO
8	DAMAGE TYPE: MAGICAL	TIPO DE DANO: MÁGICO
9	PIERCES SPELL IMMUNITY: NO	IGNORA IMUNIDADE A MAGIAS: NÃO
10	DAMAGE: 75 / 150 / 225 / 300	DANO: 75 / 150 / 225 / 300
11	REDUCTION PER HERO: 9%/12%/15%/18%	REDUÇÃO POR HERÓI: 9%/12%/15%/18%
12	REDUCTION DURATION: 10	DURAÇÃO DA REDUÇÃO: 10
13	RADIUS: 500	RAIO: 500

Habilidade do herói Sven, DotA 2		
1	Warcry	Grito de Guerra <i>Em inglês: Warcry</i>
2	Sven's Warcry heartens his allied heroes for battle, increasing their armor and damage.	O Grito de Guerra de Sven incentiva os heróis aliados a batalhar, aumentando as suas armaduras e dano.
3	Additionally increases Sven's own movement speed.	Também aumenta a própria velocidade de movimento de Sven.
4	Lasts 8 seconds.	Dura 8 segundos.
5	MANA COST: 60	CUSTO DE MANA: 60
6	COOLDOWN: 32/28/24/20	INTERVALO ENTRE USOS: 32/28/24/20
7	ABILITY: NO TARGET	HABILIDADE: SEM ALVO
8	PIERCES SPELL IMMUNITY: YES	IGNORA IMUNIDADE A MAGIAS: SIM
9	SELF BONUS SPEED: 10%/14%/18%/22%	VEL. ADICIONAL PARA SI: 10%/14%/18%/22%
10	BONUS ARMOR: 6 / 9 / 12 / 15	ARMADURA ADICIONAL: 6 / 9 / 12 / 15

11	BONUS DAMAGE: 12 / 16 / 20 / 24	DANO ADICIONAL: 12 / 16 / 20 / 24
12	RADIUS: 700	RAIO: 700
13	DURATION: 8	DURAÇÃO: 8

Padrões textuais semelhantes podem ser observados nos equipamentos, com uma ressalva: eles não têm a descrição curta, apenas a descrição longa. A ordem das informações em *LoL* muda, já que as informações em formato de tabela vêm antes das ações e seus efeitos. As tabelas abaixo trazem dois exemplos de cada jogo.

Texto do equipamento Colhedor de Essência, <i>LoL</i>		
1	Essence Reaver	Colhedor de Essência
2	+70 Attack Damage +25% Critical Strike Chance	+70 de Dano de Ataque +25% de Chance de Acerto Crítico
3	UNIQUE Passive: +20% Cooldown Reduction	Passivo ÚNICO: +20% de Redução do Tempo de Recarga
4	UNIQUE Passive: Basic attacks refund 1.5% of your missing mana.	Passivo ÚNICO: Ataques básicos restauram 1.5% de sua Mana perdida.
5	Grants Critical Strike Chance, Cooldown Reduction, Attack Damage and restores mana on hit.	Concede Chance de Acerto Crítico, Redução do Tempo de Recarga e Dano de Ataque, e restaura Mana ao contato

Texto do equipamento Punho Congelado, <i>LoL</i>		
1	Frozen Fist	Punho Congelado
2	+125 Armor +20% Cooldown Reduction +700 Mana	+125 de Armadura +20% de Redução do Tempo de Recarga +700 de Mana
3	UNIQUE Passive: Spellblade - After using an ability, the next basic attack deals bonus physical damage equal to 100% of base Attack Damage in an area and creates an icy zone for 2 seconds that slows Movement Speed by 30% (1.5 second cooldown).	Passivo ÚNICO: Lâmina Arcana - Após usar uma habilidade, o próximo ataque básico causa Dano Físico adicional igual a 100% do Dano de Ataque base em uma área e cria uma região congelada por 2s, que reduz a Velocidade de Movimento em 30% (1.5s de Tempo de Recarga).
4	Size of zone increases with bonus armor.	O tamanho da área aumenta com a Armadura adicional.
5	Basic attacks create a slow field after spell cast	Ataques básicos criam um campo de Lentidão após conjurar uma habilidade

Texto do equipamento Disco dos Éons, <i>DotA 2</i>		
1	Aeon Disk	Disco dos Éons <i>Em inglês: Aeon Disk</i>
2	Passive: Combo Breaker - When you take damage and your health falls below 70%, a strong dispel is applied and you gain a 2.5 second buff that provides +75% Status Resistance and causes all	Passiva: Interruptor de Vida - Ao sofrer dano e ficar com menos de 70% de vida, uma dissipação poderosa é aplicada e lhe fornece um efeito durante 2.5 segundos, que fornece +75% de resistência estática

	damage you deal and are dealt to be reduced to zero.	e reduz a zero qualquer dano causado ou sofrido.
3	Only triggers on player-based damage.	Só é ativada por dano de heróis.
4	+ 300 Health + 300 Mana	+ 300 de vida + 300 de mana

Texto do equipamento Bastão Preto da Realeza, DotA 2		
1	Black King Bar	Bastão Preto da Realeza <i>Em inglês: Black King Bar (BKB)</i>
2	Active: Avatar - Grants Spell Immunity. Duration decreases with each use.	Ativa: Avatar - Fornece imunidade a magias. A duração diminui a cada uso.
3	Duration: 10	Duração: 10
4	Dispel Type: Basic Dispel	Tipo de dissipação: Básica
5	Purchasing another Black King Bar will not reset its immunity duration.	Comprar outro Bastão Preto da Realeza não reiniciará a duração da imunidade.
6	Using Black King Bar may remove some positive buffs.	Usar este item pode remover alguns efeitos positivos.
7	+ 10 Strength + 24 Damage	+ 10 de Força + 24 de dano

Padrões textuais também foram identificados na descrição de alvos dos efeitos de uma ação. Todas as ações, ataques e habilidades em *MOBA* precisam de um alvo para seus efeitos, que pode ser uma ou mais unidades aliadas e/ou inimigas, o próprio personagem ou até um alvo não específico (o que, tecnicamente, ainda conta como um alvo). Várias combinações frasais se formam utilizando “unidade” e adjetivos que indicam, por exemplo, a que equipe a unidade pertence (ex. unidade aliada ou inimiga). Pode-se, ainda, omitir “unidade(s)” e substituir o adjetivo por sua forma substantivada, sem prejuízo à coesão do texto (ex. aliado, inimigo, herói ou campeão). O diagrama abaixo mostra um padrão recorrente de estruturação frasal e algumas combinações possíveis, levantadas por meio da análise de nosso corpus de *MOBA*.

Ação	Alcance	Posição	Qualificativo	Alvo	Local
<i>Damages</i> <i>Applies effect</i> <i>to</i> <i>Heals</i> <i>Attacks</i>	<i>all</i> <i>a/an</i> <i>each</i> <i>any</i> <i>every</i>	<i>nearby</i> <i>surrounding</i> <i>the nearest</i>	<i>allied</i> <i>friendly</i> <i>enemy</i> <i>target</i> <i>ranged</i> <i>melee</i>	<i>champions</i> <i>heroes</i> <i>minions</i> <i>allies</i> <i>units</i>	<i>in an area.</i> <i>at the target</i> <i>area</i> <i>at the location.</i> <i>around them.</i>

O mesmo pode ser aplicado também às construções frasais que descrevem a aplicação de dano, seguidas ou não de outros efeitos. Como exemplifica o quadro a seguir, de maneira geral, a frase anterior descreverá a ação da habilidade (p. ex. “causa uma explosão na área”; “envenena o inimigo”; “ataca os órgãos vitais do alvo”), cujo resultado será o dano e outros possíveis efeitos causados (p. ex. atordoa, enraíza, retarda). Quando *damage* é um substantivo, ele pode vir adjetivado tanto com palavras que denotem a quantidade (p. ex. moderado, adicional, considerável) quanto o tipo de dano (p. ex. mágico, físico, em área).

Exemplos de estruturas frasais utilizando <i>damage</i> como substantivo							
Primeira ação	Verbo	Quant.	Tipo	-	-	Efeito	Alvo
Creates an explosion that	deals inflicts applies	heavy light	magical physical	damage	and	slows stuns roots	nearby enemies. the target. enemy units.
Applies a toxin,	dealing inflicting applying	moderate increased additional	true/pure area			slowing stunning rooting	

Porém, se *damage* for um verbo, essas informações não serão incluídas. É importante notar que, caso haja um efeito secundário, o verbo que o descreve estará no mesmo tempo verbal do verbo *damage* ou do verbo do qual *damage* for o objeto, como pode ser visto nos exemplos do quadro a seguir.

Exemplos de estruturas frasais utilizando <i>damage</i> como verbo				
Primeira ação	-	-	Efeito	Alvo
Creates an explosion that	damages	and	slows stuns roots	nearby enemies. the target unit. the target. enemy units.
Applies a toxin,	damaging		slowing stunning rooting	

Os exemplos acima não são exaustivos e as construções podem ou não conter componentes de todas as colunas. Com isso em mente, e observando o disposto nos quadros acima, é possível identificar no corpus de estudo descrições de alvos de habilidades, ações ou ataques como mostram os exemplos a seguir:

Exemplos de combinações possíveis para designar alvos em <i>DotA 2</i>		
1	Instantaneously swaps positions with a target Hero, friend or enemy.	Troca instantaneamente de posição com um herói-alvo, seja aliado ou inimigo.
2	Targets a friendly or enemy Hero, marks their position with an X, and returns them to it after several seconds.	Marca a posição atual de um herói aliado ou inimigo com um X e o retorna a ele após alguns segundos.
3	After a short delay, all enemies in the target area become fearful and run toward their home fountain.	Após um pequeno atraso, todos os inimigos na área-alvo ficam com medo e correm em direção à fonte de origem.
4	Slams the ground, stunning and damaging nearby enemy land units.	Bate no chão, atordoando e causando dano a unidades terrestres inimigas próximas.

Exemplos de combinações possíveis para designar alvos em <i>LoL</i>		
1	The rocket will explode upon colliding with an enemy champion, dealing damage to it and surrounding enemies based on their missing Health	O míssil explodirá ao colidir com um campeão inimigo, causando dano a ele e a inimigos ao seu redor, com base em sua Vida removida.
2	Thresh throws out a lantern that shields nearby allied Champions from damage. Allies can click the lantern to dash to Thresh.	Thresh arremessa uma lanterna que protege Campeões aliados próximos contra danos. Aliados podem clicar na lanterna para avançar na direção de Thresh.
3	Blasts target enemy champion, dealing a large amount of magic damage, increasing based on the target's missing health.	Explode o Campeão-alvo inimigo, causando uma grande quantia de Dano Mágico, que aumenta com base na Vida perdida do alvo.
4	Passive: Nearby melee allied champions' basic attacks apply Frost to enemy champions, large monsters, medium monsters, and large minions.	Passivo: Campeões aliados próximos de ataque corpo a corpo aplicam Congelar em ataques básicos desferidos contra Campeões inimigos, monstros grandes, monstros médios e tropas grandes.

BIOGRAFIAS

As biografias criam o enredo próprio de cada personagem, por vezes conectado aos de outros que façam parte do mesmo universo ou local. As informações que esta seção apresenta não têm efeitos práticos no jogo, isto é, não afetam a jogabilidade ou a tomada de decisões durante uma partida. Seu intuito, portanto, é lapidar o mundo fictício criado pelo jogo, entreter o jogador e, potencialmente, incentivando-o a consumir mais conteúdo do universo desses jogos. São consideravelmente mais longas em *LoL* que em *DotA 2*, refletindo os esforços da desenvolvedora RIOT Games na criação de um universo de jogo que contribua para a imersão do jogador para além das partidas.

Por serem os textos mais extensos dos *MOBAs*, as biografias têm maior diversidade de vocabulário e características das tipologias textuais descritiva e narrativa e do gênero literatura fantástica, presentes em contos e *short-stories*. O narrador, geralmente ausente, compartilha em terceira pessoa os feitos que conferiram notoriedade aos personagens e que culminaram em sua escolha por participar na batalha, ou seja, na partida em que são controlados pelos jogadores.

Por agirem como um prelúdio à batalha, é comum que os tempos verbais pretérito e presente ocorram no mesmo texto. O narrador começa apresentando a origem do personagem e os eventos que o motivam a lutar. Na última frase ou parágrafo, anuncia o papel que o personagem desempenha neste momento da história e o que aspira alcançar com sua vitória.

O caráter literário desta seção do jogo faz com que os textos apresentem cadeias de adjetivos, inversões sintáticas e maior quantidade de nomes próprios, o que contribui para dar forma e vivacidade ao enredo na mente do leitor-jogador. No entanto, não é

incomum as palavras que compõem as Unidades de Tradução Especializadas reaparecerem aqui com traduções alternativas, posto que estão aplicadas a um contexto menos técnico e mais imaginativo.

Parte da biografia do campeão Aatrox, <i>LoL</i>		
1	Whether mistaken for a demon or god, many tales have been told of the Darkin Blade... but few know his real name, or the story of his fall.	Ora visto como demônio, ora como deus, muitas histórias já foram contadas sobre a Espada Darkin... mas poucos conhecem seu verdadeiro nome, ou a verdadeira história de sua queda.
2	In ancient times, long before desert sands swallowed the empire, a mighty champion of Shurima was brought before the Sun Disc to become the avatar for a now forgotten celestial ideal.	Antigamente, muito antes das areias do deserto engolirem o império, um poderoso campeão de Shurima foi posto diante do Disco Solar para se tornar a manifestação de um ideal celestial hoje esquecido.
3	Remade as one of the Ascended, his wings were the golden light of dawn, and his armor sparkled like a constellation of hope from beyond the great veil.	Transformado em um dos Ascendentes, suas asas refletiam a luz dourada do amanhecer e sua armadura brilhava como uma constelação de esperança além do grande véu.

Parte da biografia do campeão Talon, <i>LoL</i>		
1	Talon's earliest memories are the darkness of Noxus' underground passages and the reassuring steel of a blade.	As memórias mais antigas que Talon tem são das passagens subterrâneas de Noxus e da reconfortante lâmina de uma adaga.
2	He remembers no family, warmth, or kindness.	Ele não se lembra de sua família, nem do afeto ou calor humano.
3	Instead, the clink of stolen gold and the security of a wall at his back are all the kinship he has ever craved.	Em vez disso, ele se lembra do tilintar de ouro roubado e da segurança de ter um teto sobre sua cabeça, que é tudo que ele deseja.

Parte da biografia da heroína Templar Assassin, <i>DotA 2</i>		
1	Lanaya, the Templar Assassin, came to her calling by a path of curious inquiry.	Lanaya, a Templar Assassin, atendeu ao seu chamado seguindo uma trajetória de curiosa indagação.
2	Possessed of a scientific bent, she spent her early years engaged in meticulous study of nature's laws -	Possuída por uma inclinação científica, ela passou sua juventude concentrada em meticulosos estudos sobre as leis da natureza -
3	- peering into grimoires of magic and alchemy, recreating experiments from charred fragments of the Violet Archives, and memorizing observations of the Keen recordkeepers.	- investigando grimórios de magia e de alquimia, recriando experimentos a partir de fragmentos carbonizados dos Arquivos Violeta e memorizando notas dos guardiões Keen dos registros.

Parte da biografia do herói Disruptor, <i>DotA 2</i>		
1	For those on the high plain, weather has become a kind of religion, worshiped as both the giver and taker of life.	Para aqueles dos planaltos, o clima tornou-se uma espécie de religião, venerado como aquilo que dá e toma a vida.
2	But the electrical storms that bring life-sustaining rains arrive at a cost, and many are the charred and smoking corpses left in their wake.	Mas as tempestades elétricas que trazem as chuvas da vida vêm com um custo, e muitos são os corpos queimados e fumegantes deixados como rastro.
3	Although small for his kind, Disruptor is fearless, and driven by an insatiable curiosity.	Apesar de pequeno para a sua espécie, o Disruptor era destemido, guiado por uma curiosidade insaciável.

FLAVOUR TEXTS

Flavour texts são frases curtas, cômicas ou de efeito, secundárias ao texto principal. Sem aplicação prática no jogo, seu propósito é acrescentar “uma pitada de sabor” ao enredo. Assemelham-se em estilo às epígrafes, citações de abertura que apresentam e resumem um assunto ou tema, e às epigramas, que são retóricas curtas, de efeito e, por vezes, de tom satírico ou cômico. Os quadros a seguir ilustram a estrutura utilizada em *flavour texts* nos dois jogos.

<i>Flavour texts</i> em equipamentos, <i>LoL</i>		
1	"There's only one way you'll get this armor from me..." - forgotten namesake	“Só existe uma maneira de você tirar esta armadura de mim...” - autor desconhecido
2	"If you want to make a Singularity from scratch, you must first destroy the universe."	“Se você quiser criar uma Singularidade do zero, primeiro é preciso destruir o universo.”
3	“A still more glorious dawn awaits.”	“Um amanhecer ainda mais glorioso aguarda [sic].”

<i>Flavour texts</i> em equipamentos, <i>DotA 2</i>		
1	The Bloodstone's bright ruby color is unmistakable on the battlefield, as the owner seems to have infinite vitality and spirit.	A reluzente cor de rubi da Pedra de Sangue é inconfundível no campo de batalha, já que o seu dono parece ter vitalidade e espírito infinitos.
2	A wicked weapon, used in torturing political criminals.	Uma arma perversa, usada na tortura de criminosos políticos.
3	The fabled dagger used by the fastest assassin ever to walk the lands.	A famosa adaga usada pelo assassino mais rápido a andar pela terra.

Em *League of Legends*, as páginas de cada um dos campeões têm uma epígrafe, que antecede suas biografias e dá um panorama de suas personalidades. Elas são citações de falas dos campeões, por isso vêm entre aspas e seguidas de um sinal de til (~) e o nome do autor da fala (geralmente o próprio personagem). A mesma construção é utilizada nos pouquíssimos exemplos de ocorrência de *flavour texts* em equipamentos no jogo.

<i>Flavour texts</i> em biografias, LoL		
1	“If that's just hungry, I don't want to see angry.” ~ Tryndamere	“Se isso é só fome, não quero nem vê-lo com raiva.” ~ Tryndamere
2	“A rose cannot grow in darkness. It dies, and the darkness grows...” ~ LeBlanc	“Uma rosa não pode crescer na escuridão. Ela morre, e então é a escuridão que cresce...” ~ LeBlanc
3	“Bein’ the boss... is a lot better than not bein’ the boss.” ~ Sett	“Ser o chefe... é bem melhor do que não ser o chefe.” ~ Sett

Já em *Defense of the Ancients 2*, eles costumam retomar elementos anteriores, combinando ideias apresentadas nas biografias e habilidades. De fato, parte da narrativa de *DotA 2* é contada também através dos *flavour texts*, o que ajuda a compensar as biografias significativamente mais curtas. Essas seções em *DotA 2* são geralmente divididas em duas orações, geralmente separadas por uma vírgula. É comum que a coesão entre elas seja estabelecida pelo sentido, em vez de empregar conjunções.

<i>Flavour texts</i> em habilidades, DotA 2		
1	Knight Davion's breath has become that of the mighty Eldwurm Slyrak, remembered for burning numerous other knights to a crisp.	O sopro do Cavaleiro Davion virou o mesmo do grande ancivorme Slyrak, lembrado por queimar inúmeros outros cavaleiros, transformando-os em cinzas.
2	A concoction of various stings, poisons, and toxins gathered from the jungles of Jidi Isle, victims surviving it are rare.	Uma mistura de vários ferrões, venenos e toxinas coletados nas florestas da Ilha Jidi, cujas vítimas raramente sobrevivem.
3	While their carapace is relatively thin, it's guarded by a retractable field of razor-sharp spikes.	Apesar da carapaça ser relativamente fina, ela é protegida por uma superfície retrátil de espinhos pontiagudos.

GLOSSÁRIO DE UNIDADES DE TRADUÇÃO ESPECIALIZADAS DE MOBA

O glossário de Unidades de Tradução Especializada (UTES) de *MOBA* foi elaborado a partir de informações obtidas do corpus compilado na pesquisa de mestrado que deu origem a este guia, composto pelos textos dos *games League of Legends* e *Defense of the Ancients 2*, mais especificamente as biografias e descrições dos personagens e equipamentos presentes nos jogos. A partir das cinco palavras de maior chavicidade nesse corpus (*damage*, *enemy*, *attack*, *target* e *cooldown*) e das palavras que

designam os principais “efeitos de estado” (*status effects*) desses jogos, fizemos um levantamento das combinatórias mais recorrentes em língua inglesa e as combinatórias equivalentes em português brasileiro, para auxiliar o trabalho de tradução.

Apresentamos oitenta e oito entradas nessa amostra de glossário, cada uma contendo: a UTE em inglês; sua frequência no corpus de estudo (*Ocs.*); a(s) UTE(s) equivalente(s) em português; uma indicação dos jogos e seções do texto em que ela está presente (*Jogo e Seção*) e dois contextos de uso, um para cada jogo. Nos casos em que uma possibilidade de tradução em particular for encontrada exclusivamente em apenas um dos jogos, isso será especificado entre parênteses, ao lado do equivalente em português. As entradas também, sempre que necessário, incluem outras UTEs na língua fonte a que a entrada esteja relacionada; traduções alternativas encontradas no corpus, com baixa frequência relativa de uso; e um campo com observações e informações adicionais relevantes ao trabalho do tradutor, como variações de número e/ou gênero, a posição em que a UTE aparece na frase ou, ainda, a descrição da sua mecânica de funcionamento. O modelo a seguir mostra a disposição desses elementos no glossário.

UTE na língua fonte		Total de ocorrências
▶ UTE na língua alvo		Jogos: Seções:
<i>Contexto 1</i>	Tradução 1	
<i>Contexto 2</i>	Tradução 2	
Relacionadas: UTEs relacionadas.		
<i>Traduções alternativas: outras opções de tradução, com baixa frequência relativa.</i>		
Obs.: observações relevantes sobre a UTE, como sua definição ou variações.		

Por estar disposto em ordem alfabética, ele pode ser consultado como um dicionário. Além disso, o leitor também pode utilizar a ferramenta de busca disponível nos softwares de leitura e edição de textos (por exemplo, Ctrl+F). Ao favorecer informações detalhadas e contextos de uso relevantes para as escolhas do tradutor de *MOBA*, o glossário visa proporcionar um melhor entendimento das estruturas que compõem o texto de *League of Legends* e *Defense of the Ancients 2*.

Para aprender mais sobre a fundamentação teórica e metodologias de pesquisa como as que embasaram a dissertação de mestrado em Estudos da Tradução que originou este Guia, apresentamos a seguir uma Bibliografia básica comentada.

BIBLIOGRAFIA COMENTADA

- BERNAL-MERINO, M.A. **Translation and Localization in Video Games: Making Entertainment Software Global**. Nova Iorque: Routledge, 2015.
- CHANDLER, Heather M. e DEMING, Stephanie O'Malley. **The Game Localization Handbook** (2ª ed.). Sudbury, MA; Ontario e Londres: Jones & Bartlett Learning, 2012.
- O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carme. **Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry**. Amsterdã e Filadélfia: John Benjamins Publishing Co, 2013.

Obras essenciais que oferecem análises aprofundadas das teorias e práticas de localização, trazendo discussões relevantes sobre o nascimento, o desenvolvimento e o futuro da indústria de localização de jogos eletrônicos:

- TAGNIN, Stella E. O.; TEIXEIRA, Elisa D. Translator-oriented, corpus-driven technical glossaries: the case of cooking terms. **Corpora v. 7, n. 1**, Edinburgo: Edinburgh University Press, maio, 2012, p. 51–67.

Artigo que descreve a abordagem direcionada pelo corpus como metodologia de elaboração de glossários especializados voltados para tradutores.

- PERPETUO (2021)

A pesquisa que gerou este companheiro de tradução, na qual tratamos as particularidades dos textos de *MOBA* e relatamos discussões teórico-práticas sobre localização dentro e fora dos Estudos da Tradução.

- BARCELOS, Luiz Gustavo Nogueira. **Localização e neutralização linguística na tradução de games no par espanhol-inglês**. 2020. 173 f., il. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) — Universidade de Brasília, Brasília, 2020.
- CHASSOT, Daniel Leocádio. **Traduzindo aventuras de Pyramid of Shadows: questões terminológicas do gênero *fantasy* em Dungeons & Dragons**. 2021. 50 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras – Tradução – Inglês) – Univesidade de Brasília, Brasília, 2021.
- FORNAZARI, Meggie Rosar. Localization Practices in Trading Card Games. Magic: The Gathering from English into Portuguese. **Belas Infiéis**, Brasília, v. 9, n. 4, p. 145-171, jul./set., 2020.
- SOUSA, Rafael Sales de. **Criatividade e padronização nas traduções de Dungeons and Dragons: um estudo com corpus**. 2019. 135 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras – Tradução – Inglês) – Univesidade de Brasília, Brasília,, 2019.

Outras leituras sobre práticas de localização de jogos competitivos, usando diferentes abordagens para caracterizar padronizações no texto e apontar fatores que influenciam as escolhas do tradutor.

Glossário de jogos MOBA para tradução¹¹⁰

Daniel Santos Perpétuo

[NUMBER] second cooldown		Ocs.: 62
▶ Tempo de Recarga de [NUMERAL]s; [NUMERAL]s de Tempo de Recarga		Jogos: LoL Seções: Status/Habil.
<i>UNIQUE Active: Places a visible ward that reveals the surrounding area and invisible units in the area until killed (120 second cooldown). (LoL)</i>	Ativo ÚNICO: Posiciona uma sentinela visível que revela a área ao seu redor e unidades invisíveis até ser abatida (120s de Tempo de Recarga).	
<i>UNIQUE Active - Crescent: Deals 60% to 100% of total Attack Damage as physical damage to nearby enemy units (closest enemies take the most damage) (10 second cooldown). (LoL)</i>	Ativo ÚNICO - Crescente: Causa 60% - 100% do Dano de Ataque total como Dano Físico a unidades inimigas próximas (inimigos mais próximos sofrem mais dano) (10s de Tempo de Recarga).	

Obs.: Estrutura inserida principalmente ao final da descrição de habilidades de equipamentos em LoL.

additional damage		Ocs.: 40
▶ dano adicional		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Places an enchantment on each attack while activated, causing it to deal additional damage based on how far away the target is. (DotA 2)</i>	Coloca um encantamento em cada ataque quando ativada, causando dano adicional com base na distância até o alvo.	
<i>Riven's abilities charge her blade, and her basic attacks expend charges to deal an additional damage. (LoL)</i>	As habilidades de Riven carregam sua lâmina, e seus ataques básicos consomem cargas para causar dano adicional.	

Relacionadas: bonus damage; extra damage; increased damage

¹¹⁰ Este glossário é parte integrante da Dissertação de mestrado apresentada pelo autor, em agosto de 2021, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Estudos da Tradução junto Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução do Instituto de Letras, Universidade de Brasília.

<i>apply</i>	Ocs.: 115
---------------------	------------------

► aplicar

Jogos: DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

Each maelstrom hit applies Mark of the Storm, up to a maximum of 3. (DotA 2)

Cada acerto do turbilhão aplica Marca da Tormenta, até um máximo de 3.

The damage reduction from Drunken Rage is applied when you start drinking, try to use it when you see damage coming your way. (LoL)

A redução de dano de Fúria da Bebedeira é aplicada no momento em que Gragas começa a beber. Tente usá-la quando vir que algo que causa dano se aproxima.

Obs.: Refere-se a aplicação ou início de um efeito, geralmente ativado ao atingir o alvo com um ataque ou habilidade.

<i>apply on-hit effect</i>	Ocs.: 17
-----------------------------------	-----------------

► aplicar efeitos de contato

Jogos: LoL
Seções: Status/Habil.

Steel Tempest is treated as a basic attack: It can critically strike, applies on-hit effects, is interruptible by crowd control and its cooldown and cast time are reduced by Attack Speed. (LoL)

Tempestade de Aço é tratada como ataque básico: ela pode causar acerto crítico, aplicar efeitos de contato, ser interrompida por efeitos de Controle de Grupo e seu Tempo de Recarga e de conjuração são reduzidos por Velocidade de Ataque.

Bolts can critically strike and apply on hit effects. Ranged attacks fire two bolts at nearby enemies. (LoL)

Os projéteis podem causar Acerto Crítico e aplicam efeitos de contato. Ataques à distância disparam dois projéteis em inimigos próximos.

Relacionadas: on-hit effect

Traduções alternativas: aplicar efeitos ao contato

area of effect	Ocs.: 32
-----------------------	-----------------

► área de efeito; * em área; área de ação

Jogos: DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

Troll hurls two axes around him in a close range area of effect, damaging enemy units. (DotA 2)

O Troll arremessa dois machados em uma área de efeito de curto alcance ao seu redor, causando dano a unidades inimigas.

It detonates after 3 seconds, dealing area of effect damage. (LoL)

Ela detona após 3 segundos, causando dano em área.

Relacionadas: AoE

Obs.: * Quando combinado com substantivos como dano ou habilidade, traduza como "substantivo + em área".

area of effect damage	Ocs.: 10
------------------------------	-----------------

► dano em área

Jogos: DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

Techies hurtle themselves into the enemy's midst, detonating charges upon impact which deal massive area of effect damage and silence enemies. (DotA 2)

Os Techies se lançam no meio dos inimigos, detonando cargas na aterrissagem que causam grande dano em área e silenciam inimigos.

While Nautilus is shielded, he is capable of dealing large amounts of area of effect damage with his basic attacks - consider taking down the shield if you have time. (LoL)

Enquanto Nautilus estiver protegido, ele é capaz de causar grandes quantidades de dano de efeito de área com seus ataques básicos - considere derrubar o escudo se você tiver tempo.

Relacionadas: AoE damage

<i>attack damage</i>	Ocs.: 301
-----------------------------	------------------

► dano de ataque

Jogos: DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

Increases the attack damage and armor for Luna and nearby allied ranged player units. (DotA 2)

Aumenta o dano de ataque e armadura de Luna e de unidades aliadas de longo alcance próximas.

This attack increases Trundle's Attack Damage by 20/25/30/35/40 for 5 seconds. (LoL)

Este ataque aumenta o Dano de Ataque de Trundle em 20/25/30/35/40 por 5s.

Obs.: Geralmente, refere-se ao dano de ataques básicos.

<i>auto-cast</i>	Ocs.: 14
-------------------------	-----------------

► uso automático

Jogos: DotA 2
Seções: Status/Habil.

ABILITY: AUTO-CAST, UNIT TARGET (DotA 2)

HABILIDADE: USO AUTOMÁTICO, UNIDADE-ALVO

<i>base damage</i>	Ocs.: 61
---------------------------	-----------------

► dano base

Jogos: DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

Each cast increases your next dash's base Damage, up to a max amount. (LoL)

Cada conjuração aumenta o dano base de seu próximo avanço, até um limite máximo.

Nearby enemy units are weakened, losing a portion of their base damage. (DotA 2)

Unidades inimigas próximas são enfraquecidas, perdendo parte do seu dano base.

<i>bonus damage</i>		Ocs.: 153
▶ dano adicional; dano extra		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Deals bonus damage for every time a unit was hit by Quill Spray in the last 14 seconds. (DotA 2)</i>	Causa dano extra para cada vez que uma unidade for atingida pela Rajada de Espinhos nos últimos 14 segundos.	
<i>Fizz can empower his next attack to deal bonus damage and empower his further attacks for a short time. (LoL)</i>	Fizz pode fortalecer seu próximo ataque para causar dano adicional e fortalecer os seguintes por um curto período.	

<i>channel</i>		Ocs.: 151
▶ canalizar; canalização		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil. Bios Flavour text
<i>Powerball is a channeled spell and is subject to interruption by spells that prevent casting. Casting Powerball cancels Defensive Ball Curl and puts it on cooldown. (LoL)</i>	Bola do Poder é uma habilidade canalizada e está sujeita à interrupção por habilidades que impedem conjuração. A conjuração de Bola do Poder cancela Bola Curva Defensiva e inicia seu Tempo de Recarga.	
<i>A simple wand used to channel magic energies, it is favored by apprentice wizards and great warlocks alike. (DotA 2)</i>	Uma simples vara usada para canalizar energias mágicas, é favorecida tanto por magos aprendizes como por grandes bruxos.	

Relacionadas: channeling (abilities)

Traduções alternativas: habilidades canalizadas

Obs.: Em habilidades e estatísticas, *channel* se refere à característica de habilidades que precisam de um tempo de canalização, durante o qual o personagem não pode desempenhar outras ações. Em biografias e flavour texts, por outro lado, a palavra tem o significado usado na língua geral.

<i>channeled</i>		Ocs.: 57
▶ canalizada		Jogos: DotA 2 Seções: Status/Habil. Bios
<i>ABILITY: CHANNELED, POINT TARGET (DotA 2)</i>	HABILIDADE: CANALIZADA, PONTO-ALVO	

Obs.: Ocorre apenas nas tabelas das habilidades em DotA 2.

<i>cooldown</i>		Ocs.: 1109
▶ intervalo entre usos (DotA 2); tempo de recarga (LoL)		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>When an enemy hero is killed with Culling Blade, its cooldown is reset, and Axe and nearby allied units gain bonus movement speed. (DotA 2)</i>	Caso a unidade morta seja um herói inimigo, o intervalo entre usos desta habilidade é zerado e velocidades de movimento e de ataque adicionais são fornecidos ao usuário e a unidades aliadas próximas.	
<i>This effect has a 5 second cooldown versus champions but no cooldown versus turrets. (LoL)</i>	Esse efeito tem um Tempo de Recarga de 5s contra campeões, mas não tem Tempo de Recarga contra torres.	

Traduções alternativas: intervalo (DotA 2); tempo de recarregamento (LoL)

cooldown is reduced by [TIME]

Ocs.: 16

► o Tempo de Recarga (da habilidade / de [NOME DA HABILIDADE]) é reduzido em [TEMPO]

Jogos: LoL

Seções: Status/Habil.

Olaf throws an axe into the ground at a target location, dealing damage to enemies it passes through and slowing their Movement Speed. If Olaf picks up the axe, the ability's cooldown is reduced by 4.5 seconds. (LoL)

Olaf arremessa um machado ao local-alvo, causando dano a inimigos que atravessar e reduzindo sua Velocidade de Movimento. Se Olaf apanhar o machado, o Tempo de Recarga da habilidade é reduzido em 4,5 segundos.

If the anchor hits terrain, Nautilus will drag himself forward, the cooldown is reduced by 50%, and 50% of the Mana cost is refunded. (LoL)

Se a âncora atingir o terreno, Nautilus puxa a si mesmo para frente, o Tempo de Recarga é reduzido em 50%, e 50% do custo de Mana é reembolsado.

Relacionadas: cooldown reduction

Obs.: As construções com maior ocorrência são [ABILITY NAME]'s cooldown is reduced by e cooldown of [ABILITY NAME] is reduced by

cooldown is reset

Ocs.: 5

► o intervalo entre usos (desta habilidade) é zerado (DotA 2); o Tempo de Recarga é restaurado

Jogos: DotA 2 LoL

Seções: Status/Habil.

When an enemy hero is killed with Culling Blade, its cooldown is reset, and Axe and nearby allied units gain bonus movement speed. (DotA 2)

Caso a unidade morta seja um herói inimigo, o intervalo entre usos desta habilidade é zerado e velocidades de movimento e de ataque adicionais são fornecidos ao usuário e a unidades aliadas próximas.

If Rend kills at least one target, its cooldown is reset and it refunds X mana. (LoL)

Se Lacerar abater ao menos um alvo, a habilidade tem seu Tempo de Recarga restaurado e recupera X de Mana.

Traduções alternativas: o tempo de recarga é reiniciado (LoL)

cooldown reduction		Ocs.: 92
<p>► redução do intervalo entre usos (DotA 2); redução do tempo de recarga (LoL)</p>		<p>Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.</p>
<p><i>Passive: Cooldown Reduction Reduces the cooldown time of all spells and items by 25%. (DotA 2)</i></p>	<p>Passiva: Redução de Intervalo Entre Usos Reduz o intervalo entre usos de todas as magias e itens em 25%.</p>	
<p><i>Cooldown reduction is especially good for Renekton, allowing him to both quickly build up and use his Fury. (LoL)</i></p>	<p>A Redução do Tempo de Recarga é especialmente boa para Renekton, permitindo é ele tanto acumular rapidamente quanto usar sua Fúria.</p>	

Obs.: Significativamente mais recorrente em LoL.

cost		Ocs.: 757
<p>► custo; custar</p>		<p>Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil. Bios Flavour text</p>
<p><i>Witch Doctor focuses his magic to heal nearby allied units, costing Witch Doctor mana every second Voodoo restoration is active. (DotA 2)</i></p>	<p>O Witch Doctor foca a sua magia para curar unidades aliadas próximas, gastando mana a cada segundo que o Vudu estiver ativo.</p>	
<p><i>Dr. Mundo gains bonus attack damage based on his missing health, and his next basic attack headbutts his target for additional damage. Passively increases magic resist whenever Dr. Mundo is dealt magic damage or pays a health cost. (LoL)</i></p>	<p>Dr. Mundo recebe Dano de Ataque adicional com base em sua Vida perdida e seu próximo ataque básico dá uma cabeçada no alvo, causando dano adicional. Sua Resistência Mágica é aumentada passivamente sempre que ele sofrer Dano Mágico ou pagar um custo em Vida.</p>	

Relacionadas: gold

Obs.: Custos podem ser cobrados em mana, vida ou ouro.

critical damage		Ocs.: 11
▶ dano crítico		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Blade Dance Gives Juggernaut a chance to deal critical damage on each attack. (DotA 2)</i>	Dança da Lâmina Em inglês: Blade Dance Fornece ao Juggernaut a chance de causar dano crítico em cada ataque.	
<i>Talon stabs the target unit. If they are within melee range, this attack deals critical damage. If they are outside melee range, Talon will leap at his target before stabbing them. (LoL)</i>	Talon apunhala a unidade alvo. Caso eles estejam próximos o suficiente para um ataque corpo a corpo, o ataque causa dano crítico. Caso estejam fora do alcance corpo a corpo, Talon saltará no alvo e o apunhalará.	

Relacionadas: critical strike

Obs.: Crítico é uma mecânica recorrente em jogos, sendo governada por dois fatores: a chance (percentual) de acontecer um crítico e o bonus aplicado ao valor base caso ele aconteça.

critical strike		Ocs.: 42
▶ golpe crítico (Dota 2); acerto crítico (LoL)		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>The extra targets will not receive other attack effects (such as critical strike). (DotA 2)</i>	Os alvos extras não sofrerão outros efeitos de ataque (como golpes críticos).	
<i>For a moderate time afterwards, Yasuo's critical strikes gain significant Bonus Armor Penetration. (LoL)</i>	Por um período moderado a seguir, os Acertos Críticos de Yasuo recebem Penetração de Armadura adicional significativa.	

Relacionadas: Critical hit; critical (strike) chance

Obs.: Crítico é uma mecânica recorrente em jogos, sendo governada por dois fatores: a chance (percentual) de acontecer um crítico e o bonus aplicado ao valor base caso ele aconteça.

damage and slow	Ocs.: 35
------------------------	-----------------

► causar dano e diminuir / reduzir (a velocidade de movimento / ataque); causar dano e retardo (DotA 2); causar dano e retardar (DotA 2); causar dano e redução de Velocidade de Movimento / Ataque (LoL); causar dano e Lentidão (LoL);

Jogos: DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

<i>Grimstroke paints a path of ink with his brush, damaging and slowing enemies. The damage is increased with each enemy the ink hits. (DotA 2)</i>	O Grimstroke traça uma trilha de tinta com o seu pincel, causando dano e retardo a inimigos. O dano aumenta a cada inimigo atingido com a tinta.
---	--

<i>Sion fires a short range shockwave that damages and slows and reduces the Armor of the first enemy hit. If the shockwave hits a minion or monster, it will be knocked back, damaging, slowing, and reducing the Armor of all enemies that it passes through. (LoL)</i>	Sion dispara uma onda de choque de curto alcance que causa dano e reduz a velocidade e Armadura do primeiro inimigo atingido. Se ela atingir uma tropa ou monstro, o mesmo será arremessado para trás, causando dano e reduzindo a velocidade e Armadura de todos os inimigos que atravessar.
---	---

Relacionadas: deal (quantity / type) damage and slow
Obs.: Slow pode ocorrer com ou sem movement speed/rate e attack speed/rate.

damage and stun	Ocs.: 29
------------------------	-----------------

► causar dano e atordoar; causar dano e atordoamento

Jogos: DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

<i>Slams the ground, causing tentacles to erupt in all directions, damaging and stunning all nearby enemy units. (DotA 2)</i>	Bate no chão fazendo com que tentáculos emerjam em todas as direções, atordoando e causando dano a todas as unidades inimigas próximas.
---	---

<i>Riven's sword emits a burst of runic energy that shocks nearby enemies, dealing 55/85/115/145/175 (+100 Bonus Attack Damage) physical damage and stunning them for 0.75 seconds. (LoL)</i>	A espada de Riven emite uma explosão de energia rúnica que atinge inimigos próximos, causando 55/85/115/145/175 (+100 Dano de Ataque Adicional) de Dano Físico e atordoando por 0.75s.
---	--

damage over time

Ocs.: 59

- ▶ dano ao longo do tempo; dano com o tempo

Jogos: DotA 2 LoL

Seções: Status/Habil.

Globs cause impact damage and create pools of firespit, which slow and apply damage over time. (DotA 2)

As bolas causam dano de impacto e deixam a área chamuscada, retardando e causando dano ao longo do tempo.

Malzahar infects his target's mind with cruel visions of their demise, dealing damage over time. Using Malzahar's other spells on the target will refresh the visions. (LoL)

Malzahar infecta a mente de seu alvo com visões cruéis de sua própria morte, causando dano ao longo do tempo. Usar as outras habilidades de Malzahar no alvo reiniciará o efeito.

Relacionadas: damage over [NUMBER] seconds; damage per second

Obs.: Damage over time é uma mecânica comum em jogos. Também pode ser usado estipulando um tempo específico (veja UTEs relacionadas).

damage per second

Ocs.: 65

- ▶ dano por segundo

Jogos: DotA 2 LoL

Seções: Status/Habil.

Corrosive Breath: attacks deal 20 poison damage per second for 5 seconds. Works on structures. (DotA 2)

Hálito corrosivo: ataques causam 20 de dano de veneno ao longo de 5 segundos. Afeta estruturas.

A murder of crows flock wildly around Fiddlesticks, dealing damage per second to all enemy units in the area. (LoL)

Uma revoada de corvos assassinos voa em volta de Fiddlesticks, causando dano por segundo a todas unidades inimigas próximas.

Relacionadas: DPS; damage over time

damage taken		Ocs.: 27
▶ dano recebido; dano sofrido		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>UNIQUE Passive - Eternity: 15% of damage taken from champions is gained as Mana. (LoL)</i>	Passivo ÚNICO - Eternidade: 15% do dano recebido de Campeões é convertido em Mana.	
<i>Thickens Tidehunter's hide to passively block a portion of any incoming physical attack damage. The hide also removes negative status effects if the damage taken crosses a threshold. (DotA 2)</i>	A pele do Tidehunter se torna mais espessa, bloqueando passivamente parte do dano físico sofrido e removendo efeitos de estado negativos quando o dano sofrido ultrapassa o limiar.	

Relacionadas: incoming damage

damage to surrounding		Ocs.: 7
▶ dano a unidades próximas; dano a unidades ao seu redor		Jogos: LoL Seções: Status/Habil.
<i>When Tristana kills a unit, her cannonballs burst into shrapnel, dealing damage to surrounding enemies. (LoL)</i>	Quando Tristana abate uma unidade, seus projéteis explodem com estilhaços, causando dano a inimigos próximos.	
<i>Can be activated to place a bomb on a target enemy that explodes after a short duration dealing damage to surrounding units. (LoL)</i>	Isso pode ser ativado para posicionar uma bomba em um alvo inimigo, que explodirá após uma curta duração, causando dano a unidades ao seu redor.	

Relacionadas: damage to surrounding units; damage to surrounding enemies; damage to surrounding enemy units

<i>damage type</i>		Ocs.: 276
▶ tipo de dano		Jogos: DotA 2 Seções: Status/Habil.
<i>DAMAGE TYPE: PHYSICAL / PURE / MAGICAL (DotA 2)</i>	TIPO DE DANO: FÍSICO / PURO / MÁGICO	

Obs.: Ocorre apenas nas tabelas das habilidades em DotA 2.

<i>deal damage</i>		Ocs.: 298
▶ causar dano		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Summons an overgrowth of vines and branches around Treant that deal damage to afflicted enemies and prevent them from moving, blinking, going invisible, or attacking. (DotA 2)</i>	Invoca uma vegetação de videiras e galhos em volta do Treant que causa dano a inimigos afetados e impede que se movam, usem qualquer tipo de translocação, ataquem ou fiquem invisíveis.	
<i>Annie hurls a Mana infused fireball, dealing damage and refunding the Mana cost if it destroys the target. (LoL)</i>	Annie arremessa uma bola de fogo infundida em Mana, causando dano e recuperando o custo de Mana caso o alvo seja destruído.	

Relacionadas: deal (quantity / type) damage

Traduções alternativas: dar dano

Obs.: Deal / causar é a combinação verbal mais recorrente para damage / dano, ocorrendo mais de 1500 vezes no corpus.

<i>deal damage and reduce [ATTRIBUTE]</i>	Ocs.: 17
--	-----------------

► causar dano e reduzir [ATRIBUTO]

Jogos: DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

Rubick creates a powerful stream of arcane energy that travels between enemy units, dealing damage and reducing their attack damage. Each jump deals less damage. (DotA 2)

Rubick cria uma poderosa corrente de energia arcana que viaja entre as unidades inimigas, causando dano e reduzindo o dano dos ataques delas. Cada salto causa menos dano.

Corki's gatling gun fires continuously at targets in front of him for 4 seconds, dealing up to 120/170/220/270/320 (+160 Bonus Attack Damage) damage and reducing up to 8/11/14/17/20 armor and magic resist. (LoL)

A metralhadora de Corki dispara continuamente em todos os alvos à sua frente por 4s, causando até 120/170/220/270/320 (+160 Dano de Ataque Adicional) de dano e reduzindo até 8/11/14/17/20 de Armadura e de Resistência Mágica.

Obs.: Atributos que podem ser reduzidos incluem: movement speed/rate, attack speed/rate, (attack) damage, armor, resistance.

<i>deal damage and slow</i>	Ocs.: 80
------------------------------------	-----------------

► causar dano e diminuir / reduzir (a velocidade de movimento / ataque); causar dano e retardo (DotA 2); causar dano e retardar (DotA 2); causar dano e redução de Velocidade de Movimento / Ataque (LoL)

Jogos: DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

Slams the ground, dealing damage and slowing the movement speed and attack rate of nearby enemy units. (DotA 2)

Bate no chão, causando dano e diminuindo a velocidade de movimento e a frequência de ataque de unidades inimigas próximas.

Urgot fires an explosive charge, dealing 25/70/115/160/205 (+70 Attack Damage) physical damage and slowing enemies hit by 45/50/55/60/65% for 1 second. (LoL)

Urgot detona uma carga explosiva, causando 25/70/115/160/205 (+70 Dano de Ataque) de Dano Físico e reduzindo a velocidade dos inimigos atingidos em 45/50/55/60/65% por 1s.

Relacionadas: damage and slow; deal (quantity / type) damage and slow

Obs.: Damage pode vir adjetivado por palavras que denotem quantidade ou tipo de dano. Slow pode ocorrer com ou sem movement speed/rate e attack speed/rate.

<i>deal damage and stun</i>		Ocs.: 30
▶ causar dano e atordoar; causar dano e atordoamento		Jogos: DotA 2 Lol Seções: Status/Habil.
<i>Fires a homing missile to seek the targeted enemy unit. The missile gains speed over time, dealing damage and stunning when it impacts the target. (DotA 2)</i>	Lança um míssil teleguiado que segue a unidade inimiga alvo. O míssil ganha velocidade com o tempo, causando dano e atordoamento no impacto com o alvo.	
<i>Ashe fires a missile of ice in a straight line. If the arrow collides with an enemy Champion, it deals damage and stuns the Champion, stunning for longer the farther arrow has traveled. (LoL)</i>	Ashe dispara um projétil de gelo em linha reta. Se a flecha colidir com um Campeão inimigo, ela causa dano e o atordoa. A duração do atordoamento depende da distância percorrida pela flecha.	

<i>deal damage based on</i>		Ocs.: 61
▶ dano com base em; dano baseado em		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Akali throws out five kunai, dealing damage based on her bonus Attack Damage and Ability Power and slowing. (LoL)</i>	kali atira cinco kunais, causando redução de velocidade e dano com base em seu Dano de Ataque adicional e Poder de Habilidade.	
<i>Stuns the target enemy hero, then deals damage based on how much life it is missing. Heroes killed by Reaper's Scythe will have 15 seconds added to their respawn timer. (DotA 2)</i>	Atordoa o herói inimigo alvo e depois causa dano com base no quanto de vida ele já perdeu. Heróis mortos por esta habilidade terão o seu tempo para renascer aumentado em 15 segundos.	

<i>extra damage</i>		Ocs.: 38
▶ dano adicional		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Deals extra damage based on the difference in intelligence between Silencer and the target. (DotA 2)</i>	Causa dano adicional de acordo com a diferença de Inteligência entre o Silencer e o alvo.	
<i>Camille blasts in a cone after a delay, dealing damage. Enemies in the outer half are slowed and take extra damage, while also healing Camille. (LoL)</i>	Camille faz um disparo em área de cone após um intervalo, causando dano. Inimigos na metade exterior têm sua velocidade reduzida e recebem dano adicional, ao mesmo tempo em que curam Camille.	

Relacionadas: additional damage

Obs.: Pode ser combinado com o tipo de dano

<i>hex</i>		Ocs.: 10
▶ enfeitiçar		Jogos: DotA 2 Seções: Status/Habil. Bios Flavour text
<i>Zharvakk's hocus pocus is not limited only to hexxing his opponents and is quite adept at curing ailments. (DotA 2)</i>	O abracadabra de Zharvakk não se limita apenas a enfeitiçar os seus adversários e é bem adepto a curar doenças.	
<i>Active: Hex Turns a target unit into a harmless critter for 3.5 seconds. The target has a base movement speed of 140 and will be silenced, muted, and disarmed. Instantly destroys illusions. (DotA 2)</i>	Ativa: Enfeitiçar Transforma a unidade-alvo em um animal inofensivo por 3.5 segundos. O alvo tem uma velocidade de movimento base de 140 e ficará silenciado, calado e desarmado. Se usado em uma ilusão, ela será destruída instantaneamente.	

Obs.: Hex é uma mecânica em DotA 2 que enfeitiça o alvo, transformando-o em um animal inofensivo por alguns segundos, como um peixe, uma galinha ou uma ovelha.

<i>ignore (unit) collision</i>		Ocs.: 6
▶ ignorar colisão		Jogos: LoL Seções: Status/Habil.
<i>Alistar tramples nearby enemy units, ignoring unit collision and gaining stacks if he damages an enemy champion. (LoL)</i>	Alistar atropela unidades inimigas próximas, ignorando colisão com unidades e recebendo acúmulos caso cause dano a um Campeão inimigo.	
<i>Active: Kha'Zix becomes Invisible for X seconds and activates Unseen Threat. While Invisible, he gains X% movement speed and ignores unit collision. (LoL)</i>	Ativo: Kha'Zix torna-se invisível por X s e ativa Ameaça Invisível. Enquanto está invisível, ele recebe X% de Velocidade de Movimento e ignora colisões com unidades.	

Relacionadas: move through units

Obs.: Apesar de a mecânica de colisão com outras unidades também existir em DotA 2, ela é chamado de move through units.

<i>immune to magic</i>		Ocs.: 6
▶ imune a magias		Jogos: DotA 2 Seções: Status/Habil.
<i>Causes a bladestorm of destructive force around Juggernaut, rendering him immune to magic and dealing damage to nearby enemy units. (DotA 2)</i>	Blade Fury Produz um furacão de lâminas em volta do Juggernaut, tornando-o imune a magias e causando dano a unidades inimigas próximas.	
<i>Summons 10 Serpent Wards to attack enemy units and structures. The Wards are immune to magic. (DotA 2)</i>	Mass Serpent Ward Invoca 10 serpentes sentinelas que atacam unidades e estruturas inimigas. As sentinelas são imunes a magias.	

incoming damage

Ocs.: 29

► dano sofrido; dano recebido (LoL)

Jogos: DotA 2 LoL**Seções:** Status/Habil.*Creates a shield that absorbs 70% of incoming damage in exchange for Medusa's mana. (DotA 2)*

Cria um escudo que absorve 70% do dano sofrido ao custo do mana de Medusa.

Riven does a quick dash in the direction of your cursor and becomes shielded, blocking up to X (+100% Bonus Attack Damage) incoming damage for 1.5 seconds. (LoL)

Riven avança rapidamente na direção do cursor e fica protegida com um escudo, bloqueando até X (+100% do Dano de Ataque bônus) de dano recebido por 1,5s.

Relacionadas: incoming attacks; damage taken*Traduções alternativas: dano causado a ele(a); dano recebido por ele(a)***Obs.:** Pode ser combinado com o tipo de dano.**increased damage**

Ocs.: 24

► dano adicional; dano aumentado

Jogos: DotA 2 LoL**Seções:** Status/Habil.*Volibear's repeated attacks grant him additional Attack Speed. Once Volibear has repeatedly attacked three times, he can perform a vicious bite on his target which deals increased damage based on the target's missing Health (LoL)*

Os ataques repetidos de Volibear concedem Velocidade de Ataque adicional. Ao atacar três vezes, ele pode dar uma mordida violenta, causando dano adicional com base na Vida perdida do alvo.

Kunkka's legendary sword grants increased damage and cleaves a large area of effect in front of him for a single strike. (DotA 2)

Fornece dano adicional e transposição de dano em uma grande área à sua frente para um único ataque.

Relacionadas: additional damage*Traduções alternativas: mais dano*

initial damage**Ocs.:** 24

▶ dano inicial

Jogos: DotA 2 LoL**Seções:** Status/Habil.

The chains slow and deal initial damage and, after a delay, stun those who are unable to break them. (LoL)

As correntes causam redução de velocidade e um dano inicial e, depois de um intervalo, atordoarão aqueles que não conseguirem quebrá-las.

Hurls a poisoned dagger which deals large initial damage, and then deals damage over time. The poisoned unit has its movement speed slowed for X seconds. An instance of damage is dealt every 3 seconds. (DotA 2)

Lança uma adaga envenenada que causa um grande dano inicial e, em seguida, causa dano com o tempo. A unidade envenenada sofre retardo de movimento por X segundos. Uma instância de dano é causada a cada 3 segundos.

interrupt**Ocs.:** 27

▶ interromper

Jogos: DotA 2 LoL**Seções:** Status/Habil.

Bios Flavour text

Camille briefly becomes untargetable and leaps onto an enemy champion, interrupting channels and locking them into an area they cannot escape by any means for X seconds. (LoL)

Camille fica inalvejável por um breve momento e salta sobre um Campeão inimigo, interrompendo canalizações e prendendo-o em uma área da qual não pode escapar de forma alguma por X s.

Instantaneously swaps positions with a target Hero, friend or enemy. Nether Swap interrupts channeling abilities on the target. (DotA 2)

Troca instantaneamente de posição com um herói-alvo, seja aliado ou inimigo, interrompendo qualquer habilidade canalizada.

Obs.: Relacionado a interrupção de habilidade canalizadas. Também pode ocorrer em biografias e flavour texts com o significado usado na língua geral.

knock back

Ocs.: 66

- ▶ empurrar para trás; arremessar para trás

Jogos: DotA 2 LoL

Seções: Status/Habil.

Hecarim gains increasing Movement Speed and can move through units for a short duration. His next attack knocks the target back and deals additional physical damage based on the distance he has traveled since activating the ability. (LoL)

Hecarim recebe Velocidade de Movimento crescente e ignora colisão com unidades por um curto período de tempo. Seu próximo ataque empurra o alvo para trás e causa Dano Físico adicional com base na distância percorrida desde a ativação da habilidade.

Hurls an explosive cocktail that explodes when it reaches the target location, knocking back, and dealing damage over time to enemies in the area. (DotA 2)

Arremessa um coquetel que explode ao alcançar o local-alvo, fazendo com que unidades inimigas na área sejam arremessadas para trás e sofram dano com o tempo.

Relacionadas: knockback; knockup

Obs.: A construção mais comum é knock + alvo + direção. DotA 2 utiliza apenas a direção back. Em LoL, as direções mais comuns são back, up, aside, away e into the air.

knock up

Ocs.: 41

- ▶ arremessar ao ar; arremessar para cima

Jogos: LoL

Seções: Status/Habil.

Jarvan IV extends his lance, dealing physical damage and lowering the Armor of enemies in its path. Additionally, this will pull Jarvan to his Demacian Standard, knocking up enemies in his path. (LoL)

Jarvan IV estende sua lança, causando Dano Físico e reduzindo a Armadura de inimigos atingidos. Além disto, ela puxará Jarvan na direção de seu Estandarte Demaciano, arremessando inimigos em seu trajeto ao ar.

The Darkin Blade may be re-cast 2 additional times, each one increasing in damage. Each strike can hit with the Edge, briefly knocking enemies up and dealing more damage. (LoL)

A Espada Darkin pode ser conjurada novamente mais 2 vezes, com mais dano a cada vez. Cada golpe pode atingir com a Lâmina, arremessando os inimigos para cima por um breve momento e causando mais dano.

Relacionadas: knock into the air; knock airborne

Obs.: Não é utilizado em DotA 2.

knockback		Ocs.: 23
▶ arremesso; arremessar para trás		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Gives a chance to stun and knockback an enemy unit on an attack. Deals a percentage of movement speed as damage. (DotA 2)</i>	Fornece a chance de atordoar e arremessar para trás uma unidade inimiga ao atacar. Causa dano adicional com base na sua velocidade de movimento.	
<i>Poppy smashes the ground, emanating a shockwave that deals X physical damage to enemies around the first champion hit and knocking them a large distance toward their Summoning Platform. The shockwave length and knockback distance increases with channel duration. (LoL)</i>	Poppy golpeia o chão, emanando uma onda de choque que causa X de Dano Físico a inimigos ao redor do primeiro Campeão atingido, arremessando-os por uma grande distância em direção à sua plataforma de invocação. O comprimento e a distância do empurrão da onda de choque aumentam com a duração da canalização.	

lower cooldown		Ocs.: 7
▶ reduz o Tempo de Recarga (LoL)		Jogos: LoL Seções: Status/Habil.
<i>While Skarner is charged, Crystal Slash deals 80 Bonus Attack Damage (+30 Ability Power) bonus magic damage. Basic attacks against non-structures lower Crystal Slash's cooldown by 0.25 seconds (quadrupled against champions). (LoL)</i>	Enquanto Skarner estiver carregado, Corte de Cristal causa 80 de Dano de Ataque Adicional (+30 Dano de Habilidade) de Dano Mágico adicional. Ataques básicos contra não estruturas reduzem o Tempo de Recarga de Corte de Cristal em 0,25s (valor quadruplicado contra Campeões).	
<i>Karma's passive lowers her Mantra cooldown when she hits enemy champions with abilities and basic attacks. Deny her from getting free hits on you. (LoL)</i>	A passiva de Karma reduz o Tempo de Recarga de Mantra quando ela atinge Campeões inimigos com habilidades e ataques básicos. Impeça-a de conseguir acertos livres em você.	

<i>magic damage</i>		Ocs.: 604
▶ dano mágico		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Her next attack has increased attack range and deals bonus magic damage, and will end Shadow Realm. (DotA 2)</i>	O seu próximo ataque tem um alcance aumentado e causa dano mágico adicional, encerrando o Reino das Sombras.	
<i>Once every 10 seconds, your next immobilizing spell deals 6 to 23 (+2% Your Bonus HP) bonus magic damage and releases a fire nova that also deals that bonus damage around you. (LoL)</i>	A cada 10s, sua próxima habilidade imobilizante causa 6 - 23 (+2% de sua Vida adicional) de Dano Mágico adicional e lança uma explosão de fogo ao seu redor que também causa dano adicional.	

Relacionadas: magical damage (muito menos frequente)

Obs.: Magical é usado para designar o tipo de dano em DotA 2 na construção DAMAGE TYPE: MAGICAL (TIPO DE DANO: MÁGICO). Fora essa exceção, existem pouquíssimas ocorrências de magical damage em DotA 2 e LoL.

<i>mana</i>		Ocs.: 1043
▶ mana		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>The blade deals damage and cuts down trees in its path when fired and retracted. While active the ability costs mana, and you lose the ability to attack. (DotA 2)</i>	A lâmina causa dano e corta árvores no seu caminho quando lançada e quando recolhida. Enquanto ativa, a habilidade custa mana e impede que você ataque.	
<i>Ryze's spells deal extra damage based on his Bonus Mana, and he gains a percentage increase to his maximum Mana based on his Ability Power. (LoL)</i>	As habilidades de Ryze causam dano adicional com base em sua Mana adicional. Ele recebe um percentual de aumento de Mana máxima com base em seu Poder de Habilidade.	

Relacionadas: Mana pool; mana cost; mana regeneration

Obs.: Mana cost é uma UTE com ocorrência mais significativa em DotA 2, já que LoL geralmente usa uma ordem diferente e tende a substituir a palavra mana por um ícone (ex. Cost: [NUMBER] Mana)

mana cost		Ocs.: 512
▶ custo de mana		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Each subsequent Riftwalk within the next 15 seconds doubles the Mana cost and deals an additional 40/50/60 magic damage per stack, stacking up to 4 times. (LoL)</i>		Cada Caminhar na Fenda subsequente dentro dos próximos 15s dobra o custo de Mana e causa 40/50/60 de Dano Mágico adicional por acúmulo, com um máximo de até 4 acúmulos.
<i>Storm Spirit becomes volatile electricity, charging across the battlefield until he depletes his mana or reaches his target. The activation mana cost is 30+8% of his total mana pool, and the cost per 100 units traveled is 12+0.7% of his total mana pool. (</i>		O Storm Spirit transforma-se em eletricidade volátil, atravessando o campo de batalha até que o seu mana acabe ou ele chegue ao seu destino. O custo de mana para ativação é de 30+8% da reserva total de mana e o custo por 100 unidades percorridas é de 12+0

mana pool		Ocs.: 8
▶ reserva de mana		Jogos: DotA 2 Seções: Status/Habil.
<i>Active: Sacrifice Consume 170 health to temporarily gain 150 mana. Lasts 10 seconds. If the mana gained cannot fit in your mana pool, it creates a buffer of mana that will be used before your mana pool. If this mana is not used before the duration ends, the extra mana is lost. (DotA 2)</i>		Ativa: Sacrifício Consome 170 de vida para temporariamente receber 150 de mana. Dura 10 segundos. Caso a quantidade de mana ganho ultrapasse o total da reserva de mana, você ganhará um acréscimo de mana que será usado antes da reserva.
<i>Adds extra pure damage to Outworld Devourer's attacks, based on his remaining mana pool. (Dota 2)</i>		Fornecer dano puro adicional aos ataques do Outworld Devourer com base na reserva de mana restante dele.

<i>mana regen(eration)</i>		Ocs.: 58
▶ regeneração de mana		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Gives additional mana regeneration to all friendly units on the map. This bonus is increased for Crystal Maiden. (DotA 2)</i>	Fornece regeneração de mana adicional a todas unidades aliadas no mapa. O bônus é maior para o portador da aura.	
<i>Skarner's presence causes crystals to spawn in set locations around the map. While near crystals his team owns, Skarner gains tremendous movement speed, attack speed, and mana regeneration. (LoL)</i>	A presença de Skarner faz com que surjam cristais em locais predefinidos do mapa. Quando está próximo dos cristais que sua equipe possui, Skarner recebe muita Velocidade de Movimento, Velocidade de Ataque e Regeneração de Mana.	

<i>melee</i>		Ocs.: 122
▶ (ataque/ combate) corpo a corpo		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil. Bios Flavour text
<i>With the strength that shattered the Sacred Helm, the Rogue Knight stands unopposed in melee combat. (DotA 2)</i>	Com a força que despedaçou o Elmo Sagrado, o Cavaleiro Rebelde se mantém imponente no combate corpo a corpo.	
<i>Passive: Nearby melee allied champions' basic attacks apply Frost to enemy champions, large monsters, medium monsters, and large minions. (LoL)</i>	Passivo: Campeões aliados próximos de ataque corpo a corpo aplicam Congelar em ataques básicos desferidos contra Campeões inimigos, monstros grandes, monstros médios e tropas grandes.	

Relacionadas: melee range; melee attack; melee unit

Obs.: Em MOBA, ataques podem ser melee (corpo a corpo) ou ranged (à distância / de longo alcance).

mini-stun		Ocs.: 13
▶ miniatordoamento; miniatordoada		Jogos: DotA 2 Seções: Status/Habil.
<i>Hurls a deadly shuriken at an enemy unit, dealing damage and mini-stunning the target. (DotA 2)</i>	Lança uma shuriken mortal em uma unidade inimiga, causando dano e um miniatordoamento.	
<i>Creates a damaging void that slows an enemy unit and deals damage. Void also mini-stuns, interrupting channeling abilities. (DotA 2)</i>	Cria um vazio letal que retarda e causa dano e miniatordoamento a uma unidade inimiga, interrompendo habilidades canalizadas.	

Relacionadas: ministun

move through units		Ocs.: 16
▶ Ignorar colisão; atravessar unidades;		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Clinkz moves invisibly through units until the moment he attacks or uses an ability. When exiting invisibility, Clinkz gains bonus attack speed. (DotA 2)</i>	Clinkz fica invisível e ganha a habilidade de atravessar outras unidades até que ele ataque ou use uma habilidade. Ao deixar a invisibilidade, Clinkz recebe velocidade de ataque adicional.	
<i>Hecarim gains increasing Movement Speed and can move through units for a short duration. (LoL)</i>	Hecarim recebe Velocidade de Movimento crescente e ignora colisão com unidades por um curto período de tempo.	

Relacionadas: pass through units; ignore (unit) collision (LoL)

Traduções alternativas: ignorar colisão

Obs.: Refere-se à habilidade de ignorar a colisão com outras unidades.

<i>nearby allied unit</i>	Ocs.: 33
----------------------------------	-----------------

► unidade aliada próxima (DotA 2); aliado próximo (LoL)
Jogos: DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

Witch Doctor focuses his magic to heal nearby allied units, costing Witch Doctor mana every second Voodoo restoration is active. (DotA 2)

O Witch Doctor foca a sua magia para curar unidades aliadas próximas, gastando mana a cada segundo que o Vudu estiver ativo.

Alistar charges his roar by stunning or displacing enemy champions or when nearby enemies die. When fully charged he heals himself and all nearby allied champions. (LoL)

Alistar carrega seu urro ao atordoar e deslocar Campeões inimigos, ou quando inimigos próximos morrem. Quando estiver com o máximo de cargas, ele cura a si mesmo e aos Campeões aliados próximos.

Relacionadas: nearby friendly unit (DotA 2); nearby ally

Obs.: Pode ser usado no singular ou no plural, precedido ou não por all; Allied unit pode ser substituído por ally, enemy e hero (DotA 2) ou champion (LoL)., seguidos ou não por unit.

<i>nearby ally</i>	Ocs.: 20
---------------------------	-----------------

► aliado próximo
Jogos: DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

Active: Barrier Gives a shield that blocks 400 magic damage to all nearby allies. Lasts 12 seconds. Radius: 1200 (DotA 2)

Ativa: Barreira Fornece um escudo que bloqueia 400 de dano mágico às unidades aliadas próximas. Dura 12 segundos. Raio: 1200

Active: Sivir rallies her allies for X seconds, granting all nearby allies an initial X% Movement Speed bonus that reduces to X% after the first X seconds of On The Hunt elapse. (LoL)

Ativo: Sivir incita seus aliados por Xs, concedendo inicialmente, a todos os aliados próximos, X% de Velocidade de Movimento adicional que se reduz para X% após os primeiros Xs da duração de Na Caçada.

Relacionadas: nearby allied unit

Obs.: Pode ser usado no singular ou no plural, precedido ou não por all.

nearby enemy		Ocs.: 264
▶ inimigo próximo		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Casting a spell creates an electrical charge, which is released in a burst on Storm's next attack, dealing damage and slowing nearby enemies. (DotA 2)</i>	Uma carga elétrica é criada ao lançar uma magia, que é liberada em uma explosão no próximo ataque do Storm, causando dano e retardando inimigos próximos.	
<i>Alistar charges his roar by stunning or displacing enemy champions or when nearby enemies die. When fully charged he heals himself and all nearby allied champions. (LoL)</i>	Alistar carrega seu urro ao atordoar e deslocar Campeões inimigos, ou quando inimigos próximos morrem. Quando estiver com o máximo de cargas, ele cura a si mesmo e aos Campeões aliados próximos.	

Relacionadas: nearby enemy unit

Obs.: Pode ser usado no singular ou no plural, precedido ou não por all.

nearby enemy unit		Ocs.: 84
▶ unidade inimiga próxima		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>UNIQUE Active - Crescent: Deals 60% to 100% of total Attack Damage as physical damage to nearby enemy units (closest enemies take the most damage) (10 second cooldown). (LoL)</i>	Ativo ÚNICO - Crescente: Causa 60% - 100% do Dano de Ataque total como Dano Físico a unidades inimigas próximas (inimigos mais próximos sofrem mais dano) (10s de Tempo de Recarga).	
<i>Treant saps life from a random nearby enemy unit every second, prioritizing heroes. Drains health and slows enemies. (DotA 2)</i>	O Treant suga a vida de uma unidade inimiga aleatória a cada segundo, priorizando heróis. Drena a vida e retarda inimigos.	

Relacionadas: nearby enemy

Obs.: Pode ser usado no singular ou no plural, precedido ou não por all; Enemy unit pode ser substituído por ally, enemy e hero (DotA 2) ou champion (LoL), seguidos ou não por unit.

nearby targets		Ocs.: 8
▶ alvos próximos		Jogos: LoL Seções: Status/Habil.
<i>Sivir's next X basic attacks bounce to nearby targets, dealing X physical damage to the first target and X physical damage to each subsequent target. (LoL)</i>	Os próximos X ataques básicos de Sivir saltam em alvos próximos, causando X de Dano Físico ao primeiro alvo e X de Dano Físico aos alvos subsequentes.	
<i>Azir summons a Sand Soldier to attack nearby targets for him, replacing his basic attack against targets within the soldier's range. Their attacks deal magic damage to enemies in a line. (LoL)</i>	Azir invoca um Soldado de Areia para atacar alvos próximos por ele, substituindo seu ataque básico contra alvos dentro do alcance do soldado. Seu ataque causa Dano Mágico a inimigos em linha reta.	

nearby unit		Ocs.: 20
▶ unidade próxima		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Undying rips health away from all nearby units and uses it to heal an ally, or damage an enemy. Soul Rip can also be used to heal Tombstone. (DotA 2)</i>	O Undying redireciona o fluxo de vida de todas as unidades próximas para curar um aliado ou causar dano em um inimigo. Também pode ser usada para curar a Lápide.	
<i>UNIQUE Active - Spectral Pursuit: Summons 2 spooky ghosts that hunt down nearby champions, revealing and Haunting them on contact. (LoL)</i>	Ativo ÚNICO - Perseguição Espectral: Invoca 2 assombrações que caçam Campeões próximos, revelando-os e assombrando-os ao contato.	

Obs.: Pode ser usado no plural ou singular; Unit pode ser substituído por ally, enemy e hero (DotA 2) ou champion (LoL), seguidos ou não por unit.

no target		Ocs.: 136
▶ sem-alvo		Jogos: DotA 2 Seções: Status/Habil.
<i>ABILITY: NO TARGET (DotA 2)</i>	HABILIDADE: SEM ALVO	

Obs.: Ocorre apenas nas tabelas das habilidades em DotA 2.

on-hit effect

Ocs.: 20

- ▶ efeitos de contato; efeitos ao contato

Jogos: LoL

Seções: Status/Habil.

Twitch's Attack Speed is among the highest in the game; try purchasing items with on-hit effects such as Black Cleaver or Wit's End. (LoL)

A Velocidade de Ataque de Twitch é uma das maiores de todo o jogo; tente comprar itens com efeitos ao contato, tais como Cutelo Negro ou Limite da Razão.

Targets cannot be hit more than once by a given Ricochet attack and on-hit effects are applied only to the first target of each attack. (LoL)

Os alvos não podem ser atingidos mais que uma vez para cada ataque de Ricochete. Efeitos de contato são aplicados somente ao primeiro alvo de cada ataque.

pass through

Ocs.: 52

- ▶ atravessar

Jogos: DotA 2 LoL

Seções: Status/Habil.

Olaf throws an axe into the ground at a target location, dealing damage to enemies it passes through and slowing their Movement Speed. (LoL)

Olaf arremessa um machado ao local-alvo, causando dano a inimigos que atravessar e reduzindo sua Velocidade de Movimento.

Elder Titan sends forth his Astral Spirit, damaging any units it passes through. When the spirit rejoins the Titan, it grants bonus damage and movement speed for each unit it passed through. (DotA 2)

Elder Titan envia adiante o seu Espírito Astral, causando dano a qualquer unidade que ele atravessar. Ao retornar, ele fornece dano e velocidade de movimento extras por cada unidade que foi atravessada.

Relacionadas: pierce

Traduções alternativas: ignorar colisão

Obs.: Refere-se à ataques ou habilidades que perfuram ou atravessam o alvo, potencialmente atingindo alvos subsequentes.

<i>physical damage</i>	Ocs.: 329
-------------------------------	------------------

► dano físico

Jogos: DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

UNIQUE Passive - Spellblade: After using an ability, the next basic attack deals bonus physical damage equal to 200% of base Attack Damage on hit (1.5 second cooldown). (LoL)

Passivo ÚNICO - Lâmina Arcana: Após usar uma habilidade, o próximo ataque básico causa Dano Físico igual a 200% do Dano de Ataque base ao contato (1.5s de Tempo de Recarga).

Passive: Manabreak Each attack burns 40 mana from the target, and deals 0.8 physical damage per burned mana. Burns 16 mana per attack from melee illusions and 8 mana per attack from ranged illusions. (DotA 2)

Passiva: Quebra de Mana Os seus ataques queimam 40 de mana do alvo e causam 0.8 de dano físico a cada ponto de mana queimado. Ilusões corpo a corpo queimam 16 de mana e ilusões de longo alcance queimam 8 de mana por ataque.

<i>PIERCES SPELL IMMUNITY</i>	Ocs.: 393
--------------------------------------	------------------

► IGNORA IMUNIDADE A MAGIAS

Jogos: DotA 2
Seções: Status/Habil.

PIERCES SPELL IMMUNITY: YES (DotA 2)

IGNORA IMUNIDADE A MAGIAS: SIM

PIERCES SPELL IMMUNITY: NO (DotA 2)

IGNORA IMUNIDADE A MAGIAS: NÃO

Obs.: Ocorre apenas nas tabelas das habilidades em DotA 2.

<i>point target</i>	Ocs.: 131
----------------------------	------------------

► ponto-alvo

Jogos: DotA 2
Seções: Status/Habil.

ABILITY: POINT TARGET (DotA 2)

HABILIDADE: PONTO-ALVO

Obs.: Ocorre apenas nas tabelas das habilidades em DotA 2.

<i>pure damage</i>	Ocs.: 25
---------------------------	-----------------

- ▶ dano puro

Jogos: DotA 2
Seções: Status/Habil.

Adds extra pure damage to Outworld Devourer's attacks, based on his remaining mana pool. (DotA 2)

Fornecer dano puro adicional aos ataques do Outworld Devourer com base na reserva de mana restante dele.

When attacked, Axe has a chance to perform a helix counter attack, dealing pure damage to all nearby enemies. (DotA 2)

Quando atacado, o Axe tem uma chance de contra-atacar em forma de espiral, causando dano puro a todos os inimigos próximos.

Obs.: Equivale a dano verdadeiro em LoL.

<i>ranged</i>	Ocs.: 123
----------------------	------------------

- ▶ à distância; de longo alcance; de longa distância

Jogos: DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

Vengeful Spirit's presence increases the ranged attack range and primary attribute of nearby friendly units. Spawns a Strong Illusion of Vengeful Spirit when she dies that lasts until it is killed or Vengeful Spirit revives. (DotA 2)

A presença da Vengeful Spirit aumenta o alcance de ataques de longo alcance e atributo primário de unidades aliadas próximas. Quando a Vengeful Spirit morre, ela invoca uma Ilusão Resistente de si que dura até renascer (ou ser morta).

Active: Transforms the Mercury Hammer into the Mercury Cannon gaining new abilities and ranged attacks. The next attack in Cannon Stance reduces the target's Armor and Magic Resist by X for X seconds. (LoL)

Ativo: Transforma o Martelo de Mercúrio em Canhão de Mercúrio, recebendo novas habilidades e ataques à distância. O próximo ataque em Empunhadura de Canhão reduz a Armadura e Resistência Mágica do alvo em X por Xs.

Relacionadas: ranged attack; ranged unit

Obs.: Em MOBA, ataques podem ser melee (corpo a corpo) ou ranged (à distância / de longo alcance).

<i>reduce cooldown</i>	Ocs.: 64
-------------------------------	-----------------

► reduzir o intervalo entre usos (DotA 2); reduzir o Tempo de Recarga (LoL)

Jogos: DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

<i>Restores mana to the target unit and reduces cooldowns of all abilities currently on cooldown by a fixed amount. (DotA 2)</i>	Restaura o mana da unidade-alvo e reduz em um valor fixo o intervalo entre usos de todas as habilidades em recarga.
<i>Sona plays her ultimate chord, stunning enemy champions and forcing them to dance and dealing magic damage to them. Each rank reduces the base cooldown of Sona's basic abilities. (LoL)</i>	Sona toca o seu melhor acorde, causando Dano Mágico, atordoando Campeões inimigos e forçando-os a dançar. Cada nível dessa habilidade reduz o Tempo de Recarga base das habilidades básicas de Sona.

Relacionadas: lower cooldown

Obs.: A construção mais recorrente é reduces [ABILITY NAME] 's cooldown.

<i>reset cooldown</i>	Ocs.: 19
------------------------------	-----------------

► redefinir o Tempo de Recarga (LoL); zerar o Tempo de Recarga (LoL); zera o intervalo entre usos (DotA 2)

Jogos: DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

<i>CHANNELED - Resets the cooldown on most of Tinker's items and abilities. (DotA 2)</i>	CANALIZADA — Zera o intervalo entre usos da maioria dos itens e das habilidades do usuário.
<i>Becomes the living embodiment of the vengeful moon, dashing to an enemy and dealing X magic damage, resetting its cooldown if the enemy is affected by Moonlight. (LoL)</i>	Torna-se a encarnação viva da lua vingativa, avançando até um inimigo e causando X de Dano Mágico, redefinindo seu Tempo de Recarga se o inimigo estiver afetado por Plenilúnio.

Obs.: Significativamente mais recorrente em LoL.

root		Ocs.: 131
▶ enraizar; enraizamento		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil. Bios Flavour text
<i>Neeko slings a tangle that deals X magic damage and roots for X seconds. The tangle becomes empowered after hitting an enemy, growing larger, moving faster, and rooting for seconds. (LoL)</i>	Neeko lança um emaranhado que causa X de Dano Mágico e enraíza por Xs. O emaranhado é fortalecido depois de atingir um inimigo, aumentando de tamanho, movendo-se mais rápido e enraizando por Xs.	
<i>A deadly pit is conjured at the target location; any unit that enters will be rooted. Each enemy unit within the pit are affected every 3.6 seconds. (DotA 2)</i>	Conjura um fosso mortal no local-alvo. Qualquer unidade que entrar será enraizada. Cada unidade inimiga no fosso é afetada a cada 3.6 segundos.	
Obs.: O uso em Bios e Flavour Text remete a parte da planta, sendo geralmente traduzido como raíz..		

scale		Ocs.: 26
▶ escalar		Jogos: LoL Seções: Status/Habil.
<i>Every few basic attacks, or against a target she has trapped or netted, Caitlyn will fire a headshot dealing bonus damage that scales with her critical strike chance. (LoL)</i>	A cada poucos ataques básicos, ou contra um alvo preso em uma armadilha ou rede, Caitlyn fará um disparo Bem na Mira causando dano adicional que escala com sua Chance de Acerto Crítico.	
<i>Warwick leaps in a direction (scaling with his bonus movement speed), suppressing the first champion he collides with for 1.5 seconds. (LoL)</i>	Warwick salta em uma direção (escalando com sua Velocidade de Movimento adicional), suprimindo o primeiro Campeão com que colidir por 1,5 segundo.	

Obs.: Attack Damage Scaling é traduzido como Escalamento de Dano de Ataque

shield that absorbs damage

Ocs.: 41

- ▶ escudo que absorve [NUMERAL] de dano

Jogos: DotA 2 LoL

Seções: Status/Habil.

If you would take damage that would reduce your Health below 30%, gain a shield that absorbs up to 240 - 600 damage for 2 seconds. (LoL)

Ao sofrer dano que reduziria sua Vida para menos de 30%, recebe um escudo que absorve até 240 - 600 de dano por 2s.

Creates a shield that absorbs 70% of incoming damage in exchange for Medusa's mana. (DotA 2)

Cria um escudo que absorve 70% do dano sofrido ao custo do mana de Medusa.

Relacionadas: shield that blocks damage

silence

Ocs.: 92

- ▶ silenciar; silêncio

Jogos: DotA 2 LoL

Seções: Status/Habil.

Bios Flavour text

Active: Soul Rend Silences a target for 5 seconds. At the end of the silence, an additional 30% of all damage taken during the silence will be dealt to the target as magical damage. All attacks on the silenced target will have True Strike and 100% chance to crit for 130% damage. (DotA 2)

Ativa: Rasgar Alma Silencia a unidade-alvo por 5 segundos. Ao fim do silenciamento, causa 30% de todo o dano sofrido ao alvo como dano mágico. Todos os ataques no alvo silenciado recebem Impacto Verdadeiro e 100% de chance de causar 130% de dano crítico. Alcance: Passiva: Golpe Crítico Fornece 20% de chance de causar 160% de dano.

Creates a zone at target location for X seconds, dealing X magic damage to enemy Champions in the cast radius. Enemy Champions standing in the zone are silenced until they leave. When the zone disappears, all enemy Champions still standing in the zone are rooted for X second(s) and take an additional X magic damage. (LoL)

Cria uma área no local-alvo por Xs, causando X de Dano Mágico a Campeões inimigos dentro do raio da conjuração. Campeões inimigos que permanecem na área são silenciados até saírem. Quando a área desaparece, todos os Campeões inimigos que permanecerem no local são enraizados por Xs e sofrem X de Dano Mágico.

Relacionadas: Silence Duration (Duração do Silenciamento) (DotA 2)

Obs.: O uso em Bios e Flavour Text a palavra não tem significado especializado, podendo ser traduzido por seu significado na língua geral ou sinônimos, como "calar".

<i>slow (s.)</i>	Ocs.: 190
-------------------------	------------------

► redução de velocidade; retardo (DotA 2); lentidão (LoL) **Jogos:** DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

Releases a wave of energetic plasma that grows in power as it expands, but also zaps on contraction, slowing and dealing damage to enemy units caught in its path. Damage and slow increases with distance from Razor. (DotA 2)

Libera uma onda de plasma energético que aumenta em poder enquanto se expande, mas também se contrai rapidamente, retardando e causando dano a unidades inimigas pegas no seu caminho. O dano e retardo são proporcionais à distância até Razor.

Bard fires a missile which will slow the first enemy struck, and continue onward. If it strikes a wall, it will stun the initial target; if it strikes another enemy, it will stun them both. (LoL)

Bardo dispara um projétil que causa Lentidão ao primeiro inimigo atingido, mantendo seu trajeto em seguida. Caso atinja uma parede, atordoará o alvo inicial; caso atinja outro inimigo, ambos serão atordoados.

Obs.: Em LoL, slow geralmente é usado como verbo no original em inglês, mas na tradução para o português brasileiro há maior ocorrência das formas em substantivo, lentidão e redução de velocidade, acompanhado do verbo causar.

<i>slow (v.)</i>	Ocs.: 473
-------------------------	------------------

► redução de velocidade; retardar (DotA 2); causar lentidão (LoL); atrasar (LoL) **Jogos:** DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

Ursa leaps forward 250 units and slams the earth, causing a powerful shock to damage and slow all enemy units in a nearby area for X seconds. (DotA 2)

O Ursa salta 250 unidades em frente e causa uma pancada na terra, fazendo com que uma poderosa onda de choque cause dano e retardo a todas as unidades inimigas próximas à área de efeito. O retardo dura X segundos.

Void Spike fires three spikes in a cone and slows targets hit by 60% for 2 seconds. Reveals enemy champions hit for 2 seconds. Isolated targets are slowed for 90% instead. (LoL)

Espinho do Vazio dispara três espinhos em área de cone e reduz a velocidade de inimigos atingidos em 60% por 2s. Revela Campeões inimigos por 2s. Alvos Isolados têm a velocidade reduzida em 90%.

Obs.: Em LoL, slow geralmente é usado como verbo no original em inglês, mas na tradução para o português brasileiro há maior ocorrência das formas em substantivo, lentidão e redução de velocidade, acompanhado do verbo causar.

<i>spell immunity</i>		Ocs.: 7
▶ imunidade a magias		Jogos: DotA 2 Seções: Status/Habil.
<i>Active: Avatar Grants Spell Immunity. (DotA 2)</i>	Ativa: Avatar Fornece imunidade a magias.	
<i>Cyclones cast on yourself go through spell immunity. (DotA 2)</i>	Ciclones lançados em si mesmo ignoram imunidade a magias.	
Relacionadas: Spell Immune (Dota 2)		

<i>stun</i>		Ocs.: 350
▶ atordoar; atordoamento		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil. Bios Flavour text
<i>Summons a Golem from the depths, stunning enemies for one second. The Golem lives 60 seconds, takes reduced damage from spells, has Permanent Immolation and Flaming Fists on attack. (DotA 2)</i>	Invoca um Golem das profundezas, atordoando unidades inimigas por um segundo. O Golem vive por 60 segundos, sofre menos dano de magias, e tem as habilidades Imolação Permanente e Punhos Flamejantes.	
<i>Blitzcrank fires his right hand. If it encounters an enemy unit it will stun them and deal X magic damage while he pulls them to himself. (LoL)</i>	Blitzcrank dispara a mão direita. Caso atinja uma unidade inimiga, ela a atordoará e causará X de Dano Mágico, além de puxar o inimigo até Blitzcrank.	

<i>stun and damage</i>		Ocs.: 17
<p>► atordoar e causar dano (DotA 2); causar dano e atordoamento (LoL)</p>		<p>Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.</p>
<i>Creates a path of ice that stuns and damages enemies that touch it. (DotA 2)</i>	Cria um caminho de gelo que atordoa e causa dano a inimigos que o tocarem.	
<i>Aurelion Sol creates an expanding disk, which explodes to stun and damage enemies when it moves too far away from him. (LoL)</i>	Aurelion Sol cria um disco em expansão, que explode para causar dano e atordoamento a inimigos ao movimentar-se para muito longe dele.	

<i>stun and deal damage</i>		Ocs.: 8
<p>► atordoar e causar dano; causar dano e atordoamento</p>		<p>Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.</p>
<i>Alchemist brews up an unstable concoction that he can throw at an enemy hero, to stun and deal damage in an area around the explosion. (DotA 2)</i>	O Alchemist produz uma mistura instável que pode ser arremessada em um herói inimigo para atordoar e causar dano em uma área ao redor da explosão.	
<i>If the hook hits a unit, Clockwerk launches himself into the target, stunning and dealing damage. (DotA 2)</i>	Se o gancho atingir uma unidade, o Clockwerk se lança ao alvo, causando dano e atordoamento.	

Obs.: A ordem "deal damage and stun" tem maior número de ocorrências

take damage		Ocs.: 74
▶ sofrer dano		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Rock spikes burst from the earth along a straight path. Enemy units are hurled into the air, then are stunned and take damage when they fall. (DotA 2)</i>	Espinhos rochosos emergem da terra em uma linha reta. Unidades inimigas são lançadas ao ar, sofrendo dano e sendo atordoadas ao atingirem o chão.	
<i>UNIQUE Passive: Regenerate up to 40 health over 8 seconds after taking damage from an enemy champion, based on percent missing health. (LoL)</i>	Passivo ÚNICO: Regenera até 40 de Vida por 8s após sofrer dano de um Campeão inimigo, com base no percentual de Vida perdida.	
Relacionadas: receive damage <i>Traduções alternativas:</i> receber dano		

target		Ocs.: 485
▶ alvo		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil. Bios Flavour text
<i>Huskar draws upon his health to break an enemy's life, leaping at a target within attack range to shatter a percentage of that hero's current health, and slowing them. (DotA 2)</i>	Sacrifica parte da sua vida para quebrar a de um inimigo, saltando em um alvo ao alcance de ataque para remover uma porcentagem da vida atual daquele herói e retardá-lo.	
<i>Kog'Maw launches a corrosive projectile which deals magic damage and corrodes the target's armor and magic resist for a short time. (LoL)</i>	Kog'Maw dispara um projétil corrosivo que causa Dano Mágico, corroendo a Armadura e Resistência Mágica do alvo por um curto período de tempo.	

target area		Ocs.: 56
▶ área-alvo		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>After a short delay, Brand creates a Pillar of Flame at a target area, dealing magic damage to enemy units within the area. Units that are ablaze take an additional 25% damage. (LoL)</i>		Após um curto intervalo, Brand cria um Pilar de Chamas na área alvo, causando Dano Mágico a unidades inimigas na área. Unidades que estiverem incandescentes sofrem 25% de dano adicional.
<i>Dark Willow releases her pet wisp to terrorize her enemies. After a short delay, all enemies in the target area become fearful and run toward their home fountain. (DotA 2)</i>		O usuário liberta o seu espírito de estimação para aterrorizar os seus inimigos. Após um pequeno atraso, todos os inimigos na área-alvo ficam com medo e correm em direção à fonte de origem.
Relacionadas: target location <i>Traduções alternativas:</i> área alvo		

target direction		Ocs.: 11
▶ direção-alvo		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Taliyah throws a volley of missiles in a target direction, moving freely as she does. This works the ground below her.(LoL)</i>		Taliyah arremessa uma rajada de projéteis na direção-alvo, movimentando-se livremente durante o arremesso. Isso manipula o terreno sob ela.
<i>Phoenix dives forward in an arc with a fixed distance in the targeted direction, dealing damage over time and slowing the movement speed of any units it comes into contact with, and then orbiting back to its original position. (DotA 2)</i>		Phoenix faz um rasante em arco à direção-alvo em uma distância fixa, causando dano com o tempo e redução de velocidade de movimento a qualquer unidade que entrar em contato, depois retornando à posição original.

target enemy [HERO/CHAMPION] Ocs.: 56

- [HERÓI/CAMPEÃO] inimigo alvo **Jogos:** DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

Legion Commander and the target enemy hero are forced to attack each other for a short duration. Neither hero can use items or abilities. (DotA 2) O usuário e o herói inimigo alvo são forçados a atacar um ao outro por um curto período de tempo. Nenhum dos heróis pode usar itens ou habilidades.

Leaps to target enemy champion and strikes a lethal blow, dealing X true damage. For each stack of Hemorrhage on the target, Noxian Guillotine deals an additional % damage. (LoL) Darius salta na direção de um Campeão inimigo e o atinge com um golpe letal, causando X de Dano Verdadeiro. Para cada acúmulo de Hemorragia no alvo, Guilhotina de Noxus causa um adicional de X% de dano.

Relacionadas: target(ed) enemy hero / champion
Obs.: Unit pode ser substituído por hero (DotA 2) ou champion (LoL).

target location Ocs.: 77

- local-alvo **Jogos:** DotA 2 LoL
Seções: Status/Habil.

Puck teleports to the target location and releases a burst of faerie dust that deals damage and silences enemy units nearby. (DotA 2) Puck se teletransporta para o local-alvo e solta uma explosão de pó de fada que causa dano e silencia unidades inimigas próximas.

Gangplank uncovers a powder keg at target location. If he attacks it, it explodes, spreading the attack's damage to enemies in the area, slowing them. (LoL) Gangplank posiciona um Barril de Pólvora no local-alvo. Ele explodirá caso seja atacado, causando dano aos inimigos na área e reduzindo a Velocidade de Movimento deles.

Relacionadas: target(ed) area; target(ed) point
Traduções alternativas: local alvo

<i>target unit</i>		Ocs.: 41
▶ unidade-alvo		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil.
<i>Banishes the targeted unit from the battlefield for a short duration. Upon returning, two illusions of the banished unit are created under Shadow Demon's control. (DotA 2)</i>		Exila a unidade-alvo, removendo-a do campo de batalha por uma breve duração. Ao retornar, duas ilusões da unidade são criadas sob o seu controle.
<i>Tryndamere slices toward a target unit, dealing damage to enemies in his path. (LoL)</i>		Tryndamere avança em direção a uma unidade-alvo, causando dano aos inimigos em seu trajeto.

<i>taunt</i>		Ocs.: 19
▶ provocar		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil. Bios Flavour text
<i>Second Cast: Galio taunts nearby enemy champions for 0.5 to 1.5 seconds, deals X to X damage, and refreshes the Damage Reduction for 2 seconds. Taunt duration, damage, and radius increase with charge time. (LoL)</i>		Segunda conjuração: Galio provoca Campeões inimigos próximos por 0,5 a 1,5s, causa de X a X de dano e reinicia a redução de dano por 2s. O dano, raio e duração da provocação aumentam com o tempo de carregamento.
<i>Axe taunts nearby enemy units, forcing them to attack him, while he gains bonus armor during the duration. (DotA 2)</i>		O Axe provoca unidades inimigas próximas, forçando-as a atacá-lo enquanto ele ganha um bônus de armadura até o fim da duração.

Obs.: Há apenas 3 ocorrências de taunt em DotA 2, todas relacionada ao herói Axe.

trigger		Ocs.: 55
▶ ativar; ativação; acionar (LoL)		Jogos: DotA 2 LoL Seções: Status/Habil. Bios
<i>Nautilus' basic attacks deal increased physical damage and roots his target briefly. Staggering blow cannot trigger more than once every few seconds on the same target. (LoL)</i>		Os ataques básicos de Nautilus causam Dano Físico aumentado e enraízam o alvo por um breve momento. Âncora Impactante não pode ser ativada no mesmo alvo mais de uma vez a cada poucos segundos.
<i>Targets a friendly or enemy Hero, marks their position with an X, and returns them to it after several seconds. Kunkka can trigger the return at any time during the duration. Lasts twice as long on allied heroes. (DotA 2)</i>		Marca a posição atual de um herói aliado ou inimigo com um X e o retorna a ele após alguns segundos. Kunkka pode ativar o retorno a qualquer momento até o fim da duração. Dura o dobro em heróis aliados.

true damage		Ocs.: 49
▶ dano verdadeiro		Jogos: LoL Seções: Status/Habil.
<i>Olaf attacks with such force that it deals true damage to his target and himself, refunding the Health cost if he destroys the target. (LoL)</i>		Olaf ataca com tal força que causa Dano Verdadeiro a seu alvo e a si mesmo, recuperando o custo de Vida caso destrua o alvo.
<i>UNIQUE Passive: Cannon Barrage additionally fires a mega-cannonball at center of the Barrage, dealing 300% true damage and slowing them by 60% for 1.5 seconds. (LoL)</i>		Passivo ÚNICO: A Barragem de Canhão dispara uma Megabala de canhão no centro da Barragem, causando 300% de Dano Verdadeiro e reduzindo a Velocidade de Movimento dos inimigos em 60% por 1,5s.

Obs.: Equivale a dano puro em DotA 2.

unit target		Ocs.: 164
▶ unidade-alvo		Jogos: DotA 2 Seções: Status/Habil.
<i>ABILITY: UNIT TARGET (DotA 2)</i>		HABILIDADE: UNIDADE-ALVO

Obs.: Ocorre apenas nas tabelas das habilidades em DotA 2.

ANEXO A – Tabela 1.3: Proposta de categorização de gêneros de jogos (*Table 1.3 Indicative game genres*) de O’Hagan e Mangiron.

Table 1.3 Indicative game genres		
Game genre	Explanation	Examples
Action	Any game whose main purpose is the player’s action, involving his/her quick reflexes and co-ordination skills. The genre includes “Beat ‘em up” games. The latest sub-genre is rhythm action which may be treated as a separate genre.	<i>Doom</i> (1993) <i>Quake</i> (1996) <i>Monster Hunter Tri</i> (2009)
Adventure	The player’s perspective is usually fixed just behind her/him. Includes detailed back stories.	<i>Tomb Raider</i> (1996) <i>Resident Evil 5</i> (2009)
Racing	The player is engaged in driving a vehicle.	<i>Gran Turismo</i> (1998) <i>Mario Kart Wii</i> (2008)
Shooter	The player sees the action in a first-person (FPS=First Person Shooter) or third-person perspective with the goal of firing the arsenal.	<i>Half-Life</i> (1998) <i>Halo</i> (2002) <i>Call of Duty 4: Modern Warfare</i> (2007)
Massively Multiplayer Online Game (MMOG)	A game is played online with a large number of players.	<i>EverQuest</i> (1999) <i>Lineage II: The Chaotic Chronicle</i> (2004) <i>World of Warcraft</i> (2004–)
Platform	The player needs to overcome various obstacles, while accumulating power (power-up).	<i>Donkey Kong</i> (1981) <i>SuperMario Bros. series</i> (1985–) <i>Prince of Persia: The Sands of Time</i> (2003)
Puzzle	The player’s mission is to solve a puzzle, using logic.	<i>Tetris</i> (1985)
Role Playing Game (RPG)	The player takes on the role of a character and embarks on a lengthy quest. Includes detailed back stories.	<i>Final Fantasy series</i> (1987–) <i>Baldur’s Gate</i> (1998) <i>Dragon Quest IX</i> (2009)
Simulation (sometimes called “God Games”)	The player plays God and manages real-world simulated situations.	<i>Microsoft Flight Simulator series</i> (1982–) <i>The Sims</i> (2000)
Strategy	Games that place the player in a strategic conflict to be resolved.	<i>Civilization</i> (1991) <i>Command and Conquer</i> (1996) <i>Age of Empires</i> (1997)
Sports	Games that emulate sports such as tennis, football, golf, etc.	<i>FIFA series</i> (1993–) <i>Pro Evolution Soccer series</i> (2001–) <i>Wii Sports</i> (2006)
Serious Games	Games designed for specific purposes other than pure entertainment.	<i>America’s Army</i> (2002) <i>September 12th</i> (2003) <i>Food Force</i> (2005)
Social Games	Games that are linked to social networking sites such as Facebook.	<i>Pet Society</i> (2008) <i>FarmVille</i> (2009)

Sources: Newman (2004); McCarthy et al. (2005, 53–55); Kerr (2006a, 38–41); Egenfeldt-Nielsen et al. (2008).

Fonte: O’Hagan e Mangiron. Fonte: O’Hagan e Mangiron (2013, p. 68)

ANEXO B – Tabela 4.1: Componentes dos jogos relacionados a seus tipos textuais
(*Table 4.1 Games assets related to their text type*) de Bernal-Merino.

Table 4.1 Game assets related to their text type

Text type	Narrative	Oral/Dialogic	Technical	Functional	Didactic	Promotional	Legal
	In-game text: UI, system messages, game installers	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Voiceover and Cinematics: audio and video scripts	Y	Y	-	Y	Y	-	-
Art: game logo, in-game texture embedded words	-	-	-	Y	-	Y	-
Glossaries and TMs	-	-	Y	-	-	-	Y
Packaging and promotion: box, manual, EULA, guarantee, 'ReadMe', help files, official website	-	-	Y	-	Y	Y	Y

Fonte: Bernal-Merino (2014, p. 110)

ANEXO C – Ficha completa do personagem Bardo, de *LoL*, retirada do corpus

<bio>

Bardo

o Protetor Andarilho

Bardo Sabugueiro

Bardo Dia Nevado

Bardo Bardo

O tilintar de seus passos são os ecos da mudança.

~ Ryze

Viajante de galáxias distantes, Bardo é um agente do acaso que luta para manter um equilíbrio em que a vida possa suportar a indiferença do caos. Muitos habitantes de Runeterra entoam canções que louvam sua extraordinária índole, mas todos concordam que o andarilho cósmico é chegado a artefatos de grande poder mágico. Cercado por um jubiloso coral de prestativos mipes espirituais, é impossível enxergar suas ações como malevolentes, pois Bardo sempre serve ao bem maior... de sua própria maneira estranha.

REGIÃO

RUNETERRA

BARDO

O PROTETOR ANDARILHO

O Bardo viaja entre mundos além da imaginação dos seres mortais. Alguns dos maiores estudiosos de Valoran passaram suas vidas tentando entender os mistérios que ele encarna. Este espírito enigmático recebeu diversos nomes ao longo da história de Valoran, mas títulos tais como Errante Cósmico e Grande Protetor capturam apenas um vislumbre de seu verdadeiro propósito. Quando a estrutura indecifrável do universo estiver ameaçada, o Bardo guiará toda a existência para longe da completa aniquilação.

</bio>

<skl>

É importante coletar sinos para aprimorar os ataques de seus mipes, mas não negligencie seu parceiro de rota! Tente fazer bonito ao trazer um aliado é sua rota com Jornada Mágica.

Deixe que os Santuários do Protetor acumulem carga - eles curam muito mais quando estão em força total.

Não se esqueça que os inimigos também podem usar os portais de sua Jornada Mágica e que sua Ultimate também pode atingi-los!

Os oponentes do Bardo também podem se deslocar através dos portais de Jornada Mágica. Você pode segui-lo, se achar que é seguro.

Você pode quebrar os santuários de cura do Bardo só de passar por cima deles. Não deixe que seus aliados os peguem sem uma boa luta.

A Ultimate do Bardo, Têmpera do Destino, afeta aliados, inimigos, monstros e torres. Às vezes pode ser vantajoso entrar nela!

FUNÇÃO

SUPORTE

Prisão Cósmica

Bardo dispara um projétil que causa Lentidão ao primeiro inimigo atingido, mantendo seu trajeto em seguida. Caso atinja uma parede, atordoará o alvo inicial; caso atinja outro inimigo, ambos serão atordoados.

Bardo faz um disparo de energia, causando X de Dano Mágico a um ou dois inimigos. O primeiro alvo atingido sofrerá Lentidão de X% por Xs. Se o disparo atingir outro inimigo ou uma parede, quaisquer inimigos atingidos serão atordoados por Xs.

Dano

Duração da Lentidão

Duração do atordoamento

Tempo de Recarga

Santuário do Protetor

Revela um santuário de cura que ganha forças ao longo de um curto período de tempo, desaparecendo logo após curar a primeira unidade que o tocar.

Bardo faz surgir um santuário de cura que imediatamente oferece X de Vida, mas restaura até X de Vida conforme acumula poder por 10s. O efeito do santuário também concede X de Velocidade de Movimento que decai ao longo de Xs. Bardo pode ter até X santuários ativos ao mesmo tempo, que permanecem onde estão até serem visitados por um Campeão aliado ou esmagados por um Campeão inimigo.

Santuários ativos: X

Cura base

Cura máxima

Jornada Mágica

Bardo abre um portal em terreno próximo. Tanto aliados quanto inimigos podem fazer uma viagem de ida através deste terreno ao entrar pelo portal.

Bardo abre um corredor de caminho único através de terreno próximo. Tanto aliados quanto inimigos podem usá-lo clicando em qualquer parte dele com o botão direito, permanecendo próximos à sua entrada, sendo que aliados o atravessam X% mais rapidamente que inimigos. O corredor desaparece após Xs.

Tempo de Recarga

Têmpera do Destino

Bardo desfere um arco de energia espiritual em um local-alvo, colocando todos os Campeões, tropas, monstros e torres atingidos em estase por um curto período de tempo.

Bardo desfere um arco de energia mágica em um local-alvo. No impacto, todos os Campeões, tropas, monstros e torres na área-alvo são colocados em estase por um curto período de tempo, tornando-se invencíveis, inalvejáveis e incapazes de agir por <rstasisduration >s.

Monstros épicos também são colocados em estase, apesar de serem normalmente imunes a desarmes.

Tempo de Recarga

Chamado do Viajante

A presença do Bardo faz com que surjam sinos mágicos, que concedem experiência, Mana e velocidade adicional a ele. Além disso, espíritos menores o seguem e ajudam em seus ataques - coletar sinos faz com que estes mipes acumulem poder ao longo do curso de uma partida.

</skl>

ANEXO D – Ficha completa do personagem Oracle, de *DotA 2*, retirada do corpus

<skl>

ORACLE

Longo alcance - Suporte - Bombardeador - Desativador - Escapista

VISÃO GERAL

26 + 4.00

15 + 1.70

20 + 2.40

13 - 19

295

2.1

Fim da Fortuna

Em inglês: Fortune's End **CANALIZADA** — Concentra o seu poder em um raio de energia maldita que, quando lançado, causa dano, enraíza e expurga os efeitos positivos de inimigos próximos ao alvo. Se o alvo for um aliado, expurga apenas efeitos negativos. Pode ser canalizado por até <abilitychanneltime> segundos. A duração do enraizamento é igual ao tempo de canalização. TIPO DE DISSIPACÃO: Básica

Decreto do Destino

Em inglês: Fate's Edict Arrebata uma unidade-alvo, desarmando-a e fornecendo 100% de resistência mágica adicional. Pode ser lançada em aliados e inimigos.

Chamas Purificantes

Em inglês: Purifying Flames Queima impurezas, causando dano mágico gigantesco ao alvo antes de fazê-lo regenerar vida ao longo do tempo. A quantidade de vida regenerada é maior do que o dano inicial. Pode ser lançada em aliados e inimigos.

Falsa Promessa

Em inglês: False Promise Altera temporariamente o destino de um aliado, atrasando qualquer cura recebida ou dano sofrido até o fim da duração desta habilidade. Qualquer cura atrasada será dobrada. Remove a maioria dos efeitos de estado negativos e desativações ao ser usada. TIPO DE DISSIPACÃO: Poderosa

</skl>

<bio>

BIOGRAFIA

Os ascendentes do Grande Trono de Cymurri têm trazido por eras os seus Oráculos exclusivamente do Incubatório de Marfim, no topo dos picos ocios da Faixa do Zelota, com o pagamento inicial feito na concepção do embrião e a liquidação do débito na entrega de um profeta maduro e bem treinado para o Portão do Rei Esculpido.

Criados pelas Sibilas Pálidas que os procriaram e deram à luz, todos os Oráculos sancionados eram ancorados pelas suas formas físicas ao mundo que a maior parte dos seres vivos hoje compartilha; enquanto isso, as suas almas vagueavam muito distantes, quase desligadas pelo mais leve cordão umbilical astral. Os profetas retornariam desses vagueios cósmicos, dizendo palavras de fogo com línguas de carne. As suas dicções místicas eram analisadas pelos Conselheiros de Cymurri, que encontravam nelas visões do futuro, conselhos diplomáticos, toda a munição sobrenatural necessária pela árvore genealógica dos Reis Esculpidos necessária para garantir a vitória em todas as campanhas, seja num tribunal ou em um campo de batalha. Portanto por gerações, as páginas do Tomo Esculpido vinham repletas de nomes de reis triunfantes e os novos domínios que haviam conquistado. Assim o foi, isto é, até um certo Oráculo chamado Nerif chegar para servir ao último rei de elmo de pedra.

As profecias de Nerif desde o início eram incomuns. Elas não pareciam meramente prever o futuro, mas sim moldá-lo. O estranho adivinho soltava conselhos que ninguém havia pedido e do nada os Cymurri se encontravam mergulhados em conflitos com inimigos recém-descobertos. Os Conselheiros, sentindo o seu poder sendo ameaçado, rapidamente culpavam o último Oráculo por tais indesejados acontecimentos. Eles exigiam a sua remoção, peticionando às Sibilas que recuperassem o seu profeta defeituoso e o substituíssem com um substituto de valor. Mas Nerif descreveu um mau-agouro da destruição do Incubatório e, horas depois, chegaram notícias da destruição da antiga escola por uma avalanche catastrófica. Temendo o mesmo destino das Sibilas Pálidas, os Conselheiros voltaram aos seus aposentos, agora evitando ao máximo serem percebidos pelo Oráculo.

O Rei Esculpido, porém, era dotado de grande praticidade. Ele duvidou da dedicação dos seus Conselheiros hiperprudentes. Um Oráculo de tamanha raridade, ele argumentou, deveria ser usado como uma arma para aumentar o seu domínio. Portanto, ele rebaixou os seus conselheiros tímidos e colocou Nerif ao seu lado. Com apenas um entendimento raso do talento de Nerif, ele audaciosamente declarou os resultados que desejava e persuadiu Nerif a proferir os seus desejos como profecia.

No início, tudo estava bem. O último Rei Esculpido se gabava de que, ao adotar o animal de estimação do Destino, ele o havia transformado em um mero brinquedo. Ele então deveria ter ficado alerta quando, na véspera da invasão que fez no reino da Sátrapa Inquietável, tentou arrancar uma previsão de vitória certa do seu Oráculo para apenas ouvir Nerif sussurrar baixo "A vitória pode ser de qualquer um". Ele não poderia conseguir uma afirmação mais concreta dos lábios de Nerif. Mesmo assim, o Rei tinha confiança no seu exército. A Sátrapa estava sitiada, mal armada e afastada de quaisquer aliados possíveis. Ele considerou que "A vitória pode ser de qualquer um" indicava que, com um poderio tático ao lado, o seu plano dificilmente falharia.

É claro que já sabemos que ele deveria ter levado as palavras do interlocutor de forma mais literal. Mesmo com um estudo cuidadoso dos Anais Anotados do Se, o que ocorreu no campo de batalha do palácio da Sátrapa Inquietável é quase impossível de ser visualizado. Aparentemente, no meio da carnificina, o confronto começou a se bifurcar. A cada momento-chave, a realidade se rachava e se quebrava em pedaços. Soldados que cambaleavam e morriam na batalha também se mantinham em pé, avançando à luta. As suas mentes também se dividiram; os guerreiros se encontravam ao mesmo tempo vivos e mortos, existentes e não existentes. A vitória e a derrota estavam particionadas, de forma que cada resultado separado era sentido simultaneamente pelos dois exércitos. O universo se tornou um salão de espelhos, com todos eles se quebrando sem parar.

O efeito imediato em ambos foi a insanidade. Incapaz de compreender o estado de ser tanto triunfante quanto derrotado, a mente do Rei Esculpido se dissipou em partículas de loucura. A ingênua Sátrapa não teve um destino melhor. As realidades opostas combinadas continuavam a se dividir mais e mais, ecoando em histórias infinitas, todas elas populadas por multidões desnorteadas que em breve perderam as habilidades de se alimentar, vestir, defender ou reproduzir da maneira tradicional.

Porém, muito antes destas repercussões agirem, os Conselheiros de Cymurri, cautelosos, capturaram Nerif, o amarraram, amordaçaram e lançaram para longe do universo deles a uma velocidade muito alta em uma barca dimensional, esperando que ele fosse a um lugar onde não poderia lhes causar mais mal. Mas é claro que era tarde demais para eles. E pode sê-lo também para nós.

</bio>

<skl>

ATRIBUTOS

25

15

1

NÍVEL

2,004

1,168

530

VIDA

1,846

1,066

338

MANA

155-161

95-101

39-45

DANO

11

5

2

ARMADURA

1800 / 800

ALCANCE DE VISÃO

620

ALCANCE DE ATAQUE

900

VELOCIDADE DO PROJÉTIL

HABILIDADES

Fim da Fortuna

Em inglês: Fortune's End CANALIZADA — Concentra o seu poder em um raio de energia maldita que, quando lançado, causa dano, enraíza e expurga os efeitos positivos de inimigos próximos ao alvo. Se o alvo for um aliado, expurga apenas efeitos negativos. Pode ser canalizado por até <abilitychanneltime> segundos. A duração do enraizamento é igual ao tempo de canalização. TIPO DE DISSIPACÃO: Básica

CUSTO DE MANA: 100

INTERVALO ENTRE USOS: 15/12/9/6

HABILIDADE: CANALIZADA, UNIDADE-ALVO

AFETA: HERÓIS

TIPO DE DANO: MÁGICO

IGNORA IMUNIDADE A MAGIAS: NÃO

DE DANO: 0 / 0 / 0 / 0

DANO: 120 / 150 / 180 / 210

DURAÇÃO MÍN. DO ENRAIZAMENTO: 0.5

RAIO: 300

</skl>

<flvtxt>

O orbe astral racha com poder enquanto energia pura é eliminada, rompendo temporariamente a conexão de um inimigo com o seu próprio corpo.

</flvtxt>

<skl>

Decreto do Destino

Em inglês: Fate's Edict Arrebata uma unidade-alvo, desarmando-a e fornecendo 100% de resistência mágica adicional. Pode ser lançada em aliados e inimigos.

CUSTO DE MANA: 50

INTERVALO ENTRE USOS: 16/13/10/7

HABILIDADE: UNIDADE-ALVO

IGNORA IMUNIDADE A MAGIAS: NÃO

DE DANO: 0 / 0 / 0 / 0

DURAÇÃO: 3 / 3.5 / 4 / 4.5

</skl>

<flvtxt>

Uma profecia inquebrável ressoa: por um momento, o aliado escolhido não sofrerá dano mágico. Outros tipos de dano, no entanto...

</flvtxt>

<skl>

Chamas Purificantes

Em inglês: Purifying Flames Queima impurezas, causando dano mágico gigantesco ao alvo antes de fazê-lo regenerar vida ao longo do tempo. A quantidade de vida regenerada é maior do que o dano inicial. Pode ser lançada em aliados e inimigos.

CUSTO DE MANA: 80/85/90/95

INTERVALO ENTRE USOS: 2.25

HABILIDADE: UNIDADE-ALVO

TIPO DE DANO: MÁGICO

IGNORA IMUNIDADE A MAGIAS: NÃO

DE DANO: 0 / 0 / 0 / 0

DANO: 90 / 180 / 270 / 360

CURA POR SEGUNDO: 11 / 22 / 33 / 44

CURA TOTAL: 99 / 198 / 297 / 396

DURAÇÃO: 9

</skl>

<flvtxt>

Assim como um salão de espelhos pode aumentar a luz de uma única vela, as paredes estilhçadas do universo podem transformar a luz da profecia em uma tocha ardente.

</flvtxt>

<skl>

Falsa Promessa

Em inglês: False Promise Altera temporariamente o destino de um aliado, atrasando qualquer cura recebida ou dano sofrido até o fim da duração desta habilidade. Qualquer cura atrasada será dobrada. Remove a maioria dos efeitos de estado negativos e desativações ao ser usada. TIPO DE DISSIPACÃO: Poderosa

CUSTO DE MANA: 100/150/200

INTERVALO ENTRE USOS: 115/80/45

HABILIDADE: UNIDADE-ALVO

AFETA: HERÓIS ALIADOS

IGNORA IMUNIDADE A MAGIAS: SIM

DE DANO: 0 / 0 / 0 / 0

</skl>

<flvtxt>

Inimigos e falsos profetas mentem com frequência sobre o destino dos homens.

</flvtxt>