



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

LUIZ GUSTAVO NOGUEIRA BARCELOS

LOCALIZAÇÃO E NEUTRALIZAÇÃO LINGUÍSTICA NA TRADUÇÃO DE *GAMES*
NO PAR ESPANHOL-PORTUGUÊS

BRASÍLIA/DF
2020

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

LOCALIZAÇÃO E NEUTRALIZAÇÃO LINGUÍSTICA NA TRADUÇÃO DE *GAMES*
NO PAR ESPANHOL-PORTUGUÊS

LUIZ GUSTAVO NOGUEIRA BARCELOS

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução da Universidade de Brasília, como parte dos requisitos necessários à obtenção do Grau de Mestre em Estudos da Tradução.

Área de habilitação: Estudos da Tradução

Orientador: Prof. Dr. Gleiton Malta

Brasília/DF, 12 de março de 2020.

Banca examinadora formada pelos professores:

Prof. Dr. Gleiton Malta – UnB
Orientador presidente

Prof. Dr. Igor Antônio Lourenço da Silva – UFU
Examinador externo

Profa. Dra. Cristiane Roscoe-Bessa – PósTrad/UnB
Examinador interno

A toda comunidade *gamer*.

“Vale a pena lutar pelo nosso mundo”.
Mei-Ling Zhou

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, sem Ele nada disso seria possível. Obrigado por ter me dado a força necessária para ingressar, cursar e concluir esse curso. A Ele toda honra e toda a glória.

Agradeço também a minha família por ter me dado o suporte e motivação para seguir em frente, correndo atrás dos meus sonhos e me motivado a nunca desistir.

Lorena, minha noiva que compreendeu minha ausência, acreditou em mim e me levantou toda vez que eu caía. Que mesmo enfrentando um dos momentos mais difíceis de sua vida ainda pode estar presente.

Ao meu Orientador, colega e amigo, professor Gleiton Malta por ter insistido em mim e não ter me abandonado, mesmo nos momentos de aflição, incertezas, inseguranças e ansiedade. Agradeço pelos “puxões de orelha” e todas as palavras de incentivo. Admiro-o como homem e profissional, obrigado por tudo.

Aos ilustres membros da banca, Profa. Dra. Cristiane Roscoe-Bessa e Prof. Dr. Igor Antônio Lourenço da Silva, por disporem de tempo e energia para auxiliar na melhoria e análise desta dissertação. Muito obrigado.

Agradeço à Capes pelo apoio financeiro que serviu como incentivo para esta pesquisa.

Aos meus amigos e colegas por terem suportado minha ausência e terem feito os momentos de lazer tão prazerosos a ponto de fazer tudo isso valer a pena.

Agradeço, por fim, às empresas *Blizzard*, Nintendo e demais produtoras de *games* no mundo. O trabalho de vocês despertou o meu anseio pela pesquisa.

RESUMO

Esta dissertação tem por objetivo analisar traços de localização e possíveis neutralizações linguísticas das versões para o espanhol latino-americano (ou espanhol *standard*), espanhol da Espanha e o português do Brasil do jogo eletrônico *Overwatch*, da empresa *Blizzard*. Localizado no campo disciplinar dos Estudos da Tradução, ramo descritivo e orientado ao produto tradutório, trata-se de um desdobramento do estudo preliminar desenvolvido por Malta e Barcelos (2018), cujo objetivo foi mapear traços de localização na tradução do material linguístico do referido *game*. Para este estudo, o corpus foi ampliado, possibilitando uma análise mais profunda. Valeu-se para embasamento teórico, teorias sobre globalização (Giddens, Baker e Saldanha, Esselink, Souza, Vales), localização de *games* (Frasca, Scholand, Gambier, Vannucchi e Prado, Bernal-Merino, Méndez González, Malta e Barcelos, Coletti e Motta, Minako O'Hagan e Carme Mangiron, da Silva e Esqueda), tradução e neutralização do espanhol (Fanjul). Lança-se mão das ferramentas da linguística de *corpus* para a organização, bem como para a análise do *corpus*. O *corpus* formado pelas legendas e falas (dublagens) dos personagens, é analisado tanto quantitativamente como qualitativamente para identificar características de localização. Essa análise se deu de forma semiautomatizada, por meio de análise manual e de um algoritmo elaborado para a categorização dos procedimentos técnicos de tradução mapeados no *corpus*. Utilizou-se, ainda, o programa *AntConc* para a exploração dos dados, bem como para sua apresentação quantitativa, tais como tamanho do corpus e dos *subcorpora*, palavras mais frequentes e riqueza lexical do *corpus*. Procurou-se, também, identificar as principais diferenças dos *subcorpora*, considerando a localização como fator norteador, utilizando uma análise *intracorpora* para averiguar sobre a neutralização do espanhol, identificado como espanhol latino. Dessa forma, o material linguístico objeto deste estudo forma um *corpus* customizado, paralelo, multilíngue e unidirecional. A carência de estudos acadêmicos sobre localização de jogos, bem como o apelo mercadológico que abrange o tema são alguns dos pontos que justificam este estudo. Como resultado, constatou-se a tendência mais localizadora dos *subcorpora* do português (CODPOR) e do espanhol da Espanha (CODESPES), e um forte traço de neutralização no *corpus* “*standard*” (CODESPLT). Notou-se, também, uma maior “liberdade” para adequar o material linguístico em *subcorpora* de raio de alcance reduzido (CODPOR e CODESPES), isto é, em que o público-alvo fosse compreendido entre fronteiras, e que não compartilhassem cultura com outros países. Esse tipo de análise busca determinar e problematizar sobre a inclusão e necessidade do reconhecimento de países *hispano* falantes por meio de sua individualidade, que pode ser reconhecida e respeitada quando existe uma intenção de empresas globais de adequar o produto à um mercado específico.

Palavras-chave: Tradução de *Games*. Localização. Estudos da Tradução baseado em *corpora*. Neutralização Linguística. *Overwatch*

RESUMEN

Esa tesis tiene por objetivo analizar rasgos de localización y posibles neutralizaciones lingüísticas de las versiones para el español latinoamericano (u español *standard*), español de España y portugués de Brasil del videojuego *Overwatch*, publicado por *Blizzard*. Insertado en el campo disciplinario de los Estudios de Traducción, rama descriptiva orientada al producto traductor, tratase de un desdoblamiento de una investigación preliminar desarrollada por Malta y Barcelos (2018) cuyo objetivo fue hacer el mapeo de los rasgos de localización en la traducción del material lingüístico del referido videojuego. Para ese estudio el corpus fue ampliado, posibilitando un análisis más profundo. Se utilizó para embasamiento teórico las teorías acerca de globalización (Giddens, Baker e Saldanha, Esselink, Souza, Vales), localización de videojuegos (Frasca, Scholand, Gambier, Vannucchi e Prado, Bernal-Merino, Méndez González, Malta e Barcelos, Coletti e Motta, Minako O'Hagan e Carme Mangiron, da Silva e Esqueda), traducción y neutralización del español (Fanjul). Se utilizan herramientas de la lingüística de *corpus* para la organización, análisis de *corpus*. El *corpus* recogido, leyendas y doblaje de los personajes fue analizado cuantitativamente como cualitativamente para identificar las características de localización. Ese análisis sucedió de modo semiautomatizado, por medio de un algoritmo desarrollado para la categorización de los procedimientos técnicos de la traducción y mapeo del *corpus*. Se ha utilizado todavía el programa *AntConc* para la elaboración de los datos además de su presentación cuantitativa, como el tamaño del *corpus* y del *subcorpora*, como las palabras más utilizadas y el *corpus* más rico. Se buscó además identificar las principales distinciones de los *subcorpora*, considerando la localización como norte, utilizándose un análisis *intracorpora* para averiguar a respecto de la neutralización del español, identificado como español latino. De hecho, el material lingüístico objeto de este estudio crea un *corpus* personalizado (hecho para ese proyecto), paralelo, multilingüe y unidireccional. La carencia de estudios académicos a respecto de la “localización de videojuegos” además de la necesidad mercadológica que está involucrada a la temática son algunos de los puntos que justifican esa investigación. Como resultado se constató la tendencia localizadora de los *corpora* a locales específicos (CODPOR e CODESPES) y un fuerte rasgo de neutralización del *corpus* “*standard*” CODESPES. Se ha percibido además una “más grande” libertad para adecuar lo material lingüístico de rayo de alcance reducido (CODPOR y CODESPES), o sea, donde el público-objetivo sea comprendido entre fronteras y que no compartan cultura con otros países. Ese tipo de análisis busca determinar y problematizar acerca de la inclusión y necesidad del reconocimiento de países hispanohablantes a través de su individualidad, que puede ser reconocida y respetada cuando existe una intención de empresas globales de adecuar su producto a un mercado específico.

Palabras-clave: Traducción de Videojuegos. Estudios de la Traducción basado en *corpora*. Neutralización Lingüística. *Overwatch*

ABSTRACT

This thesis aims to analyze the translations / localization of the versions for Latin American Spanish (or standard Spanish), Spanish from Spain and Brazilian Portuguese for the Overwatch electronic game, from Blizzard. Located in the disciplinary field of Translation Studies, a descriptive branch and focused to the translation product, it is an unfolding of the preliminary study developed by Malta and Barcelos (2018), whose objective was to map localization features in the translation of the linguistic material of that game. Theories on globalization (Giddens, Baker e Saldanha, Esselink, Souza and Vales), game localization (Frasca, Scholand, Gambier, Vannucchi and Prado, Bernal-Merino, Méndez González, Malta and Barcelos, Coletti and Motta, Minako O'Hagan and Carme Mangiron, da Silva and Esqueda), translation and neutralization of Spanish (Fanjul) were used for theoretical support. These theories are connected in the analysis of data and in the proposed questions. Corpus linguistics tools are used for the organization, as well as for the analysis of the corpus, partially replicating the methodology of the previous study. The collected corpus, subtitles and voiceovers, is analyzed both quantitatively and qualitatively to identify localization characteristics. This analysis took place manually, made through comparative tables that present the corpora side by side and a discussion based on the theories proposed in the theoretical chapter; and automated, through an algorithm by creating tags to classify translations and using the AntConc program to present the corpora percentage data, such as most used words and lexically richer corpus. We also sought to identify the main differences of the subcorpora, considering the location as a guiding factor, using an intracorporeal analysis to find out about the neutralization of Spanish, identified as Latin Spanish. In this way, the linguistic material object of this study forms a customized corpus (elaborated for this project), parallel, multilingual and unidirectional. The lack of academic studies on "game localization", as well as the market appeal that covers the topic are some of the points that justify this study. As a previous result, there was a tendency for corpora to find specific places (CODPOR and CODESPES) and a strong neutralization streak in the "standard" CODESPES corpus. It was also noted that there was a greater "freedom" to adapt the linguistic material in corpora with a reduced reach (CODPOR and CODESPES), that is, in which the target audience was understood across borders, and that they did not share culture with other countries. This type of analysis seeks to determine and problematize the inclusion and need for the recognition of Spanish speaking countries through their individuality, which can be recognized and respected when there is an intention of global companies to adapt the product to a specific market.

Keywords: Games translation. Localization. Translation studies based on corpora. Linguistic Neutralization. Overwatch

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – <i>Captura de Tela</i> do sistema do jogo Overwartch com a seleção dos idiomas.....	39
Figura 2 - Galeria de heróis e acesso às falas dos personagens	41

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Dissertações e Mestrados sobre Localização de IES Brasileiras.....	30
Quadro 2 - Procedimentos técnicos para localização.....	31
Quadro 3 - Leiaute dos quadros com as falas dos personagens nos três idiomas	42
Quadro 4 - Dados do estudo anterior – português, espanhol e inglês (cf. Malta; Barcelos, 2018)	45
Quadro 5 - Dados deste estudo - português, espanhol latino, espanhol da Espanha e inglês ..	50
Quadro 6 - Exemplo 1 personagem Ana	58
Quadro 7 – Exemplo 2 personagem Ana	59
Quadro 8 - Exemplo 3 personagem Ana	60
Quadro 9 - Exemplo 4 personagem Ana	61
Quadro 10 - Exemplo 5 personagem Ana	61
Quadro 11 - Exemplo 1 personagem Ashe.....	62
Quadro 12 - Exemplo 2 personagem Ashe.....	63
Quadro 13 - Exemplo 1 personagem Baptiste.....	63
Quadro 14 - Exemplo 2 personagem Baptiste.....	64
Quadro 15 - Exemplo personagem Brigitte.....	65
Quadro 16 - Exemplo 1 personagem D.VA	65
Quadro 17 - Exemplo 1 personagem Doomfist.....	66
Quadro 18 - Exemplo 1 personagem Genji.....	68
Quadro 19 - Exemplo 2 personagem Genji.....	69
Quadro 20 - Exemplo 1 personagem Hanzo	70
Quadro 21 - Exemplos personagem Junkrat	71
Quadro 22 - Exemplo 1 personagem Lúcio	72
Quadro 23 - Exemplo 2 personagem Lúcio	73
Quadro 24 - Exemplo 3 personagem Lúcio	74
Quadro 25 - Exemplo personagem Mccree.....	75
Quadro 26 - Exemplo 1 personagem Mei	77
Quadro 27 - Exemplo 2 personagem Mei	77
Quadro 28 - Exemplo 3 personagem Mei	78
Quadro 29 - Exemplo 1 personagem Mercy	78
Quadro 30 - Exemplos personagem Moira	79
Quadro 31 - Exemplos personagem Pharah	81

Quadro 32 - Exemplos personagem Reaper.....	82
Quadro 33 - Exemplos personagem Reinhardt	83
Quadro 34 - Exemplos personagem Roadhog.....	84
Quadro 35 - Exemplos personagem Soldado 76	86
Quadro 36 - Exemplo personagem Sombra	87
Quadro 37 - Exemplos personagem Symmetra.....	89
Quadro 38 - Exemplos personagem Torbjörn.....	90
Quadro 39 - Exemplos personagem WidowMaker	91
Quadro 40 - Exemplos personagem Winston.....	92
Quadro 41 - Exemplos personagem Wrecking Ball.....	93
Quadro 42 - Exemplos personagem Zarya.....	94
Quadro 43 - Exemplos personagem Zenyatta	96

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Tabela comparativa de <i>corpus</i>	44
Tabela 2 - Dados de Estrangeirismo	52
Tabela 3 - <i>Types</i> e <i>tokens</i> sem <i>stoplist</i>	50
Tabela 4 - <i>Types</i> e <i>tokens</i> com <i>stoplist</i>	50

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Estrutura do <i>Corpus</i>	45
Gráfico 2 - Estrangeirismo	52
Gráfico 3 - <i>Corpus</i> em Inglês	53
Gráfico 4 - <i>Corpus</i> em Espanhol Latino-americano	53
Gráfico 5 - <i>Corpus</i> em Espanhol da Espanha.....	53
Gráfico 6 - <i>Corpus</i> em Português do Brasil	53
Gráfico 7 - Tradução literal.....	54

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNF	<i>Backus Normal Form</i>
ET	Estudos da Tradução
CNPq	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
GILT	Globalização, Internacionalização, Localização e Tradução
LC	Linguística de <i>Corpus</i>
LGBT	Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais e Transgêneros
LISA	Localization Industry Standards Association
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
TF	Texto Fonte
UFC	Universidade Federal do Ceará
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina
USP	Universidade de São Paulo
UnB	Universidade de Brasília

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	16
2 CAPÍTULO TEÓRICO: TRADUÇÃO, LOCALIZAÇÃO E GAMES	19
2.1 <i>Globalização e tradução</i>	19
2.2 <i>Localização e tradução</i>	20
2.3 <i>Localização de games</i>	22
2.4 <i>Estratégias de tradução identificadas no processo de localização de games</i>	31
2.5 <i>Padronização/neutralização linguística</i>	33
3 METODOLOGIA	35
3.2 <i>A coleta e análise dos dados – Estudo anterior</i>	38
3.3 <i>Metodologia para análise quantitativa</i>	43
3.4 <i>Metodologia para análise qualitativa</i>	44
3.5 <i>Tags</i>	46
4 APRESENTAÇÃO DOS DADOS	49
4.1 <i>Dados quantitativos</i>	49
4.2 <i>Dados qualitativos</i>	51
4.2.1 <i>Estrangeirismo</i>	51
4.2.2 <i>Tradução literal</i>	54
5 ANÁLISE DE DADOS	56
5.1 <i>Análise quantitativa</i>	56
5.2 <i>Análise qualitativa</i>	56
5.2.2.1 <i>Ana</i>	58
5.2.2.2 <i>Ashe</i>	62

<i>5.2.2.3 Baptiste</i>	63
<i>5.2.2.4 Brigitte</i>	64
<i>5.2.2.5 D.VA</i>	65
<i>5.2.2.6 Doomfist</i>	66
<i>5.2.2.7 Genji</i>	67
<i>5.2.2.8 Hanzo</i>	69
<i>5.2.2.9 Junkrat</i>	71
<i>5.2.2.10 Lúcio</i>	72
<i>5.2.2.11 McCree</i>	74
<i>5.2.2.12 Mei</i>	76
<i>5.2.2.13 Mercy</i>	78
<i>5.2.2.14 Moira</i>	78
<i>5.2.2.15 Pharah</i>	80
<i>5.2.2.16 Reaper</i>	81
<i>5.2.2.17 Reinhardt</i>	82
<i>5.2.2.18 Roadhog</i>	84
<i>5.2.2.19 Soldado 76</i>	86
<i>5.2.2.20 Sombra</i>	87
<i>5.2.2.21 Symmetra</i>	89
<i>5.2.2.22 Torbjörn</i>	89
<i>5.2.2.23 WidowMaker</i>	91
<i>5.2.2.24 Winston</i>	92
<i>5.2.2.25 Wrecking Ball</i>	93
<i>5.2.2.26 Zarya</i>	94
<i>5.2.2.27 Zenyatta</i>	95
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	97

REFERÊNCIAS.....	100
APÊNDICE A - Overwatch.....	106
Overwatch.....	106
APÊNDICE B - STOPLISTS	165
APÊNDICE C- ARTIGO PROCESSAMENTO DE LINGUAGEM NATURAL APLICADO À TRADUÇÃO	168

1 INTRODUÇÃO

A localização de jogos¹ está em expansão no Brasil, principalmente sob o ponto de vista comercial, considerando que a indústria do entretenimento eletrônico cresceu e continua em crescimento². Atualmente, o Brasil é o 13º país que possui a maior receita no mercado de jogos eletrônicos.³ Em 2018 a indústria de *games* teve um faturamento maior do que a indústria do cinema e da música⁴. Diante desse crescimento, a profissionalização na área de localização de jogos é relevante, visto que empresas do ramo buscam profissionais especializados na área, o que dá espaço e justificativa para a ampliação de estudos neste campo, e, por conseguinte, um aprimoramento na área.

Inserido no campo disciplinar dos Estudos da Tradução (ET) (*cf.* HOLMES, 2004), em seu ramo descritivo orientado ao produto, este estudo tem como objeto o material linguístico do jogo *Overwatch*, com vistas ao mapeamento de características de localização. Faz parte do rol de pesquisas realizadas pelo Grupo de Pesquisa MapTrad – Mapeamentos em Tradução⁵ – da Universidade de Brasília (UnB) e registrado no CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico), cujo escopo principal é realizar mapeamentos de diferentes naturezas, seja no produto, no processo tradutório e/ou no campo disciplinar dos Estudos da Tradução.

Como **objetivo principal**, busca-se identificar traços da localização no material linguístico do referido jogo e mapear semelhanças/diferenças entre as versões do jogo produzidas para mercados culturais específicos, como Brasil, Espanha e Hispano América.

Como **objetivos específicos** busca-se (i) identificar traços de localização no game *Overwatch* em três idiomas: português do Brasil, espanhol latino-americano (ou standard) e espanhol da Espanha do; (ii) analisar qual das três versões são mais localizadas; e (iii) contrastar as versões em espanhol peninsular e espanhol latino-americano, por tratar-se de uma mesma língua.

¹ Nessa dissertação utilizar-se-á “jogo”, “videogame” ou “*game*” como sinônimos.

² IBARRA, Pedro; YAHYA, Hanna. **US\$ 1,3 bi em 2017**: entenda a ascensão do mercado de games do Brasil. 2018. Disponível em: <<https://www.poder360.com.br/economia/us-13-bi-em-2017-entenda-a-ascensao-do-mercado-de-games-do-brasil/>>. Acesso em: 13 set. 2019.

³ CATOS. **Brasil em 13º entre os países onde mais gastam em jogos, confirma o rank**. 2018. Disponível em: <<https://www.gamevicio.com/noticias/2018/07/brasil-em-13-entre-os-paises-onde-mais-gastam-em-jogos-confirma-o-rank/>>. Acesso em: 20 maio 2019.

⁴ HARADA, Janaína. **Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games?**. 2018. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em: 13 out. 2019.

⁵ CNPq. **Espelho grupo**. Disponível em: <dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/2060501981311209\>. Acesso em: 20 maio 2019.

Trata-se de um desdobramento de um estudo preliminar realizado por Malta e Barcelos (2018), cuja pesquisa realizou a identificação de características de localização no *game* em tela, identificando o *corpus* brasileiro como o mais localizado dentre os *corpora* elencados. Nesse estudo, ampliou-se o *corpus* do jogo, com uma coleta maior de falas e legendas, além de estender os objetivos e os idiomas analisados.

O material linguístico observado é formado pelas legendas e dublagens das falas dos personagens do jogo *Overwatch*. Essa motivação se deu após o autoquestionamento sobre as estratégias utilizadas pela equipe de localização do jogo em português em análise anterior, cujos resultados mostram maior tendência a localizar os elementos linguísticos (legendas e/ou dublagens) em português do Brasil que em espanhol latino-americano (cf. MALTA; BARCELOS, 2018); e se a localização para o espanhol latino-americano segue o mesmo padrão adotado na versão para o Espanhol da Espanha, conforme elencado nos objetivos específicos. Dessa forma, indagou-se:

1. Qual *corpus* apresenta mais traços de localização⁶ no material linguístico do jogo *Overwatch*?
2. Existe um padrão para a tradução/localização de acordo com o idioma e a modalidade de tradução, ou seja, legenda ou dublagem?
3. É possível, por meio da análise dos *subcorpora*, identificar uma forma brasileira, espanhola ou “neutra” de traduzir/localizar jogos eletrônicos?

A relevância deste estudo se dá pela necessidade de mais investigações na área de localização de jogos eletrônicos. Em estudo prévio, Barcelos e Malta (no prelo) constataram a carência de estudos no campo, tratando de dissertações de mestrado e teses de doutorado. Um dos fatores para a referida escassez pode ser atribuído à recente inserção da localização de *games* no país. Utilizando um recorte entre 1998 e 2019, foram encontrados, envolvendo o tema localização de jogos, um total de 4 dissertações e 1 tese, sendo 2 dissertações e 1 tese da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), 1 dissertação da Universidade de São Paulo (USP) e 1 dissertação da Universidade Federal do Ceará (UFC), o que representa apenas 0,22% de trabalhos acadêmicos pesquisados no período. Como motivo pessoal que levou a este estudo adiante foi a experiência do pesquisador como tradutor e jogador. Essa afinidade com o tema pesquisado é justificável academicamente, uma vez que Willians e Chesterman (2007)

⁶ Entende-se por mais ou menos localizado o *corpus* que possui uma maior inclinação, ou traços de orientação, para a cultura alvo.

declaram que, como primeiro quesito para aventurar-se no universo da pesquisa, é necessário gostar e ter conhecimento do tema a ser pesquisado.

Por fim, este trabalho possui um apelo de pesquisa mercadológico considerando-se a importância do cenário nacional, bem como a expansão desse mercado no Brasil, sendo o primeiro da América Latina e um dos 15 países do mundo de maior faturamento da indústria de *games*. Ainda segundo Willians e Chesterman (2007, p. 2), o objetivo das pesquisas no campo disciplinar dos Estudos da Tradução é expandir a soma dos conhecimentos, dessa forma, a contribuição desse estudo perpassa pela apresentação de novos dados, sugerindo respostas para indagações, testando ou melhorando hipóteses, teorias e metodologias existentes, propondo novos estudos e apresentando um novo olhar sobre as teorias da localização de *games*.

Esta dissertação está composta por 4 capítulos, 10 seções, referências bibliográficas e anexos. No Capítulo I encontra-se a introdução, no capítulo 2 se inicia o capítulo teórico para o embasamento teórico da dissertação. O capítulo 3 apresenta ao leitor a metodologia adotada no processo de cotejamento e análise de dados. O quarto capítulo discorre sobre novos *corpora* em adendo à pesquisa anteriormente apresentada.

2 CAPÍTULO TEÓRICO: TRADUÇÃO, LOCALIZAÇÃO E *GAMES*

Neste capítulo serão apresentados os pressupostos teóricos que fundamentam este estudo. Organizado no formato *up-down*, suas seções contemplam o estado da arte dos estudos relacionados à tradução em geral, à localização e sua relação direta com a tradução e, por fim, à localização de *games*. Está dividido em 4 seções e 1 subseção, cujo formato tem seu conteúdo apresentado de forma gradativa, iniciando com a Globalização e Tradução (Seção 2.1); Tradução e Localização (Seção 2.2); Localização de *Games* (2.3); e Estratégias de tradução identificadas no processo de localização de *games* (Subseção 2.3.1).

2.1 Globalização e tradução

Segundo Anthony Giddens (1990, p. 64), globalização é a intensificação de relações mundiais em que conectam locais longínquos de forma que os acontecimentos locais são modificados por eventos que acontecem longe do local, isto é, a influência de alguma ocorrência em qualquer parte do mundo pode influenciar, diretamente, locais distantes. Segundo Baker e Saldanha (2009, p.157), o vocábulo pode ser entendido como o termo que descreve a natureza de mudanças que afetam economias, culturas e sociedades de todo o mundo, a partir do século XX.

Esselink (2000) afirma que:

Nível geopolítico que lida com a globalização como forma de evolução econômica. Em segundo lugar, há uma globalização de uma empresa estabelecida internacionalmente por meio de filiais, escritórios de distribuição local. Terceiro: existe um processo de criação local ou localizada de versões para *sites*, que são referidos como “sites globalizados”. (ESSELINK, 2000, p. 4, tradução nossa)⁷

O exemplo apresentado por Esselink levanta o fato da influência global e econômica de empresas internacionais. Essas empresas estabelecidas em diversos sítios chegam à cultura alvo por meio de filiais, escritórios e *websites* globalizados.

Em contrapartida, Baker e Saldanha (2009) afirmam que o crescimento exponencial da indústria de localização foi uma consequência óbvia da necessidade de tradução que se deu por conta desse fenômeno (globalização). Esse ponto contrapõe a reflexão apresentada, visto que os conceitos de localização e globalização divergem, uma vez que a localização fornece o

⁷ Original: Geopolitical level that deals with globalization of business as an economic evolution. Secondly, there is a globalization of an enterprise that establishes an international presence with local branch or distribution offices. Thirdly, there is a process of creating local or localized versions web sites, which we will refer to as “web site globalization”. (ESSELINK, 2000, p. 4).

conforto cultural de não precisar transpor uma possível “ponte de ligação” entre culturas, considerando que os produtos serão adequados e adaptados ao mercado alvo. Já a globalização é um tipo de imposição cultural com fins econômicos por estimular a economia local por meio da disseminação de seus produtos e/ou cultura para outros países. Ademais, a localização também atuaria como “imposição cultural com fins econômicos”, contudo essa imposição atuaria a favor da preservação cultura alvo, enaltecendo-a e priorizando-a perante a cultura fonte.

Existe uma ligação entre globalização, tradução e localização. Segundo Souza (2015), para que o produto seja disponibilizado mundialmente, a empresa deve tornar-se global por meio do processo de globalização, ou seja, expandir-se para o mercado internacional. Para que isso seja possível, a empresa deve atentar-se as áreas de marketing, vendas e relacionamento ao cliente (SOUZA, 2015, p. 21). Para consolidar-se no mercado alvo, a empresa deve recorrer à tradução e à localização como atividade fundacional. Para entrar em um novo mercado, deve-se traduzir todo material linguístico de sua empresa, e para “entrar” na cultura de chegada, deve-se localizar o produto.

De acordo com o *The Localization Industry Primer* da Lisa⁸:

Globalização é a união da perspectiva e da filosofia de fazer negócios. As empresas globalizadas são exatamente isso: globais em todos os aspectos de suas atividades. No entanto, elas somente podem ser globais se forem locais nos mercados em que atuam. Os produtos, serviços, documentação, atendimento ao consumidor, suporte técnico, marketing e outras atividades de uma empresa devem refletir as necessidades do mercado local no que diz respeito à cultura, idioma e exigências dos negócios. (LISA, 2005, p. 3).

Existem diversas empresas globais que atuam hoje no mercado brasileiro. Essas empresas, como a Coca-Cola e Mc Donald’s, por exemplo, procuram se adequar ao mercado alvo por meio da tradução, *e.g.* Tradução do nome *Coke* para *Coca*. Vales (2017) ilustra que, em seguida às tomadas de decisões sobre tornar ou não um produto global, busca-se investigar as necessidades do novo público e as características para as versões adaptadas (se for o caso).

2.2 Localização e tradução

A empresa Microsoft apresenta a definição de localização como um “processo de modificação de um produto de modo que este seja aceito em um país diferente, cultura ou região do mundo” (MICROSOFT, 1995, p. 327). LISA - *Localization Industry Standards Association*

⁸ Lisa: *Localization Industry Standards Association*.

(Associação de Padronização do Setor da Localização) define que “localização é um processo de fabricação/adaptação de um produto para que tenha aparência de algo fabricado nacionalmente, sendo o que permite às empresas realizar negócios fora de seu mercado doméstico” (FRY, 2003, p.3)⁹.

A localização teve sua origem na necessidade de tradução de *softwares*, que ocorreu por meio da globalização da economia e se expandiu mediante o surgimento da internet. De acordo com Prudêncio, Valois e de Lucca (2004), todo material textual de um *software* deve ser passível de tradução e apresentar um texto culturalmente neutro, sem expressões designadas à uma cultura específica como gírias e expressões idiomáticas (PRUDÊNCIO; VALOIS; DE LUCCA, 2004, p. 212). Esse tipo de afirmação prescritivista pode parecer desconexo com a realidade dos dias atuais, 2020, considerando que um lançamento mundial de um *software* nem sempre se dá adequado e internacionalizado para todos os lugares do mundo, bem como quando se reduz utilizando a palavra “todos” imagina-se que o processo de criação de um programa se tornaria infinitamente mais caro e demorado para ser lançado se o motivo “passividade de tradução” for colocado como fator chave.

Durante o processo de desenvolvimento de *softwares* existe uma etapa chamada de Internacionalização (I18N), o que determina que ao desenvolver um programa, aplicativo ou *game*, por exemplo, deve-se criá-lo de forma neutra sob a ótica cultural, envolvendo valores financeiros e legais de um país. Essa “forma neutra” pretende torná-lo receptível ao material linguístico e cultural da cultura de chegada, envolvendo espaços para caracteres adequados à realidade linguística do *locale* e passividade de mudanças em sistemas métricos e/ou financeiros, por exemplo. Esse procedimento precede ao processo de localização (PRUDÊNCIO; VALOIS; DE LUCCA, 2004, p. 213).

De acordo com Baker e Saldanha (2009), a localização teve origem nos anos 1980, por conta do apelo econômico da época. Esse apelo fez com que as empresas de *software* buscassem novos mercados e utilizaram-se da localização para transpor a barreira cultural e, conseqüentemente, tentar entrar no mercado de forma mais efetiva. Essas demandas foram maiores em países como França, Alemanha, Itália e Espanha. Willy Brandt, ex-chanceler alemão, ilustrou esse fenômeno por meio dos dizeres: ‘Se eu estou te vendendo, eu falo sua língua. Se eu estou comprando, *dann müssen Sie Deutsch sprechen!* (Então você deve falar alemão) (BAKER; SALDANHA, 2009, p. 158).

⁹ Original: “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. This localization is the piece of the global business puzzle that enables companies to do business in markets outside of their home market.”

Baker e Saldanha (2009) definem localização como a “adaptação linguística e cultural de conteúdo digital para os requisitos locais do mercado estrangeiro e a prestação de serviços e tecnologias para o gerenciamento do multilinguismo por intermédio do fluxo digital de informação global”¹⁰. Dunne (2006) indica localização como o processo pelo qual os conteúdos digitais e produtos são adaptados para venda e uso em outro lugar.

A tradução é uma ferramenta imprescindível para a localização, que se atrela à forte ligação de novas tecnologias na prática de estudos da tradução (MUNDAY, 2009, p.17)¹¹. O autor afirma que a localização é vista como um “tipo especial de tradução” por considerar a cultura e região alvo. A perspectiva de uma localização sobre o material que vai ser localizado difere do olhar de uma tradução não localizadora. A tradução está inserida na localização, sendo uma das várias ferramentas auxiliaadoras no processo, pois a localização vai além da tradução, aliando-se mais ao contexto cultural em si. Com isso podem-se distinguir os campos de estudo da tradução e da localização.

Roscoe-Bessa, Aquino e Borges (2015) apresentam uma visão teórica e prática sobre a localização, tendo como centro de discussão os rótulos, de produtos cosméticos e/ou comestíveis. Além de tratar de rótulos, as autoras definem a função da localização e da tradução na cultura de chegada. Afirmam que pode ser aplicada a um contexto amplo de produto em que discorrem sobre a presença de elementos culturais em rótulos, insinuando um zelo para adequá-los aos diferentes mercados. Considerando a individualidade de cada povo e o não compartilhamento de valores e cultura entre eles, a localização atuaria de forma eficiente (ROSCOE-BESSA; AQUINO; BORGES, 2015, p.12).

2.3 Localização de *games*

A localização de um jogo está inserida no campo da tradução audiovisual que, por sua vez, engloba produtos de entretenimento derivados de mídias digitais, como filmes, séries e *games*. Essa modalidade de tradução audiovisual envolve distintos processos para outros meios de comunicação, como a tradução textual ou interpretação, por exemplo. A localização de *games* vai englobar não só o contexto linguístico do *videogame*, mas todos os paratextos, imagens e, inclusive, a dublagem do jogo.

¹⁰Original: “process by which digital content and products developed in one locale (defined in terms of geographical area, language and culture) are adapted for sale and use in another locale”.

¹¹ Original: “Initially, centred almost exclusively on the analysis of film subtitles and dubbing, audiovisual translation (sometimes also known as ‘screen translation’ or ‘multimedia translation’) now encompasses phenomena as varied as voice-over, fansubs, video games, audio description and even forms of localization, reflective of the strong involvement of new technologies in the practice and study of translation”.

No entanto, para adentrar nas discussões que permeiam a localização de jogos, é necessário definir o que é *videogame*¹². Gonzalo Frasca (2001) afirma que “*videogame* é o que inclui qualquer tipo de *software* de entretenimento, utilizando-se um computador, baseando-se em imagens ou textos e utilizando plataforma eletrônica em que envolva um ou vários jogadores, presencial ou digitalmente conectados” (FRASCA, 2001, p.4).¹³

Scholand (2002) reitera que a localização deve ater-se a todo o material do jogo, e não apenas traduzir a parte textual entre os pares linguísticos em questão. As modificações realizadas são infinitas, como cenas, textos, dublagem, posicionamento e funções dos botões e inclusive a própria aparência de algum elemento gráfico, do jogo ou fora dele, utilizando-se de referentes culturais para a aproximação do jogo com seu público, visando à melhor qualidade na *gameplay experience* (ou jogabilidade)¹⁴. Essa aproximação por meio de referentes culturais auxiliaria na *gameplay experience* considerando que o produto final chegaria totalmente adequado ao público alvo, o que seria uma imersão maior do jogador, sem barreiras linguísticas, culturais ou sociais, permitindo que o *player* se conecte diretamente ao jogo e o assimile de forma completa. A localização atua também na adequação de elementos comuns, por meio da internacionalização, como compatibilidade em conversões de sistemas de medidas (milhas para quilômetros, moedas, etc.), compatibilidade numérica, adaptação de *menus*, interface e até nas cinemáticas¹⁵ (*cutscenes*) e, caso necessário, a sincronização da oralidade a partir de um roteiro. (cf. SCHOLAND, 2002, p. 5).

Gambier (2006) assevera que os jogos eletrônicos são os melhores exemplos de multimodalidade, em virtude do seu caráter dinâmico. Discorre que a localização sofre dos mesmos problemas da tradução audiovisual quando os paratextos são ignorados e os estudos utilizam apenas transcrições de diálogos, ou outros elementos linguísticos. Pernas (2007) argumenta que a grande problemática para o tradutor de jogos é sua ampla diversidade temática. O conhecimento interdisciplinar, ou uma pesquisa adequada, é essencial para uma tradução adequada. Não existe limite sobre a temática abarcada nos *videogames*, é possível encontrar desde jogos de tiro a simuladores de voo, culinária, medicina, músicas e outros. O conhecimento acerca da temática, bem como da cultura alvo, é necessário para que a localização

¹² Nessa dissertação será utilizado *videogame*, *game*, jogos e jogos eletrônicos como sinônimos.

¹³Original: “I will use the term *videogame* in the broadest possible sense, including any forms of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment.”

¹⁴“Jogabilidade é a virtude que um jogo possui para ser fácil e intuitivo de se jogar. Quanto mais rápido o jogador se sentir confortável com os comandos do jogo e seu ambiente, mais conceituada é a jogabilidade”. (VANNUCCHI; PRADO; 2009, sem paginação).

¹⁵ Trechos animados que aparecem durante a partida pra explicar ou ilustrar algum fator preponderante para a história do jogo.

cumpra seu papel. Pernas (2007) defende que a função da tradução também é algo que influenciará a coerência do trabalho. De acordo com a autora, textos para o *menu* do *game* apresentam um espaço reduzido de caracteres, exigindo do localizador objetividade e criatividade, bem como adequação de textos para legenda ou dublagem.

Uma localização adequada pode auxiliar na imersão do jogo, considerando o conceito de *gameplay* discutido por Vannucchi e Prado (2009). Nesse sentido, a título de exemplo, Malta e Barcelos (2018) chegam à conclusão de que há uma propensão maior pela domesticação quando se trata do *game Overwatch*, já que o principal objetivo de uma localização é justamente a adequação do cenário para cultura alvo, e uma busca pelo melhor cenário de *gameplay* e imersão do jogador. Em casos de domesticação, a barreira para a adaptação seria ater-se à temática e aos traços característicos iniciais do *game*, bem como o conhecimento intercultural do tradutor, para buscar referências na língua alvo e na língua meta, para que não se percam essas referências durante a localização.

Mediante a consolidação da indústria de *videogames*, a partir da década de 1980, em conjunto com o estabelecimento do mercado europeu na década de 1990, o processo de localização passava do nível parcial (*e.g.*: manuais técnicos, informações textuais, encartes, etc.) para uma localização completa. Segundo Bernal-Merino (2011),

Durante a década, alguns jogos superaram os limites, provando, indubitavelmente, o que poderia ser feito em localização. *Baldur's Gate* (Bioware/Interplay 1998), por exemplo, foi um dos primeiros RPGs a ser “totalmente” traduzido e dublado em espanhol. Isto foi muito significativo do ponto de vista da localização porque, na maioria dos RPGs, há centenas de milhares de palavras (parte de livros, mapas, e pergaminhos encontrados ao longo da aventura) a serem traduzidas, assim como milhares de arquivos de *voice-over* a serem gravados para cada versão da língua. Ao final dos anos 90, o faturamento da indústria de *games* dobrou, e embora tenha ocorrido um crescimento interno, mais da metade desse crescimento veio dos investimentos em localização. Esta tendência continuou na década seguinte.¹⁶ (BERNAL-MERINO, 2011, p.15-16, tradução nossa).

A inclinação para localizar *games* se tornou uma prática comum e rentável a partir dos anos 2000. Empresas como a *Blizzard Entertainment* – responsável por criar o título trabalhado nessa dissertação – *Overwatch* (2016) –, e a *RiotGames* – desenvolvedora do jogo *League of Legends* (2009) – são algumas das empresas que exploraram localização como um fator

¹⁶Original: “Some games during this decade pushed the boundaries proving beyond any doubts what could be done in localisation. *Baldur's Gate* (Bioware/Interplay 1998), for example, was one of the first role playing games to be ‘fully’ translated and dubbed into Spanish. It was especially meaningful from the localisation point of view because, like most RPGs, it had hundreds of thousands of words (part of books, maps, and parchments found in the adventure) to be translated, as well as several thousand voice over files to be recorded for each language version. By the end of the nineties revenues had doubled in the games industry (ESA), and although there was some internal growth more than half of it came from the efforts put into localisation. This tendency continued in the following decade”.

preponderante para conquistarem o público-alvo por meio de suas versões nacionais para os citados *games*. O público brasileiro se mostrou um dos maiores mercados consumidores desse tipo de mídia, no mundo. Segundo pesquisa realizada pela Newzoo¹⁷ em 6 de julho de 2018, previa-se que 75,7 milhões de jogadores(as) brasileiros(as) iriam gastar 1,5 bilhões (em jogos eletrônicos) em 2018, colocando o Brasil em décimo terceiro lugar no ranking mundial de consumidores de *videogames*.

Seguindo a temática da imersão, Méndez González (2012, 2014a) apresenta a problemática do *game Nier*, desenvolvido pela empresa *SQUARE ENIX*, publicado em 2010 e apresentado ao mundo em duas versões diferentes: (i) para o mercado ocidental a versão propunha um herói mais velho, forte e estereotipado de homem másculo, bem como os típicos heróis americanos; (ii) na versão oriental, o personagem possui aparência um pouco mais fraca e andrógena, em que seu poder é interiorizado e deverá ser explorado, padrão este muito visto em produções de mangás e animes japoneses.

Além de alterações textuais e imagéticas, os periféricos externos também sofrem localização. Méndez González (2012, 2015) exemplifica por intermédio do controle para o console de mesa da Sony, em que os botões “x” e “círculo” apresentam cores e funções invertidas, dependendo do mercado, em virtude da representatividade desses símbolos e cores para cada região. As músicas também podem sofrer traduções, bem como os efeitos sonoros. Os acordes instrumentais que são usados na versão oriental podem ser localizados para uma versão europeia ou estadunidense, por exemplo.

No Brasil, a localização vem ganhando importância, principalmente do ponto de vista comercial, considerando que a indústria do entretenimento eletrônico cresceu, e segue em crescimento¹⁸. Coletti e Motta (2013) discorrem que se trata de um processo multidisciplinar e que envolve pesquisa e uma equipe para atuar em todos os âmbitos do processo. Para os autores, o quadro de localizadores e demais responsáveis técnicos é importante para a divisão do trabalho e auxílio à resolução das barreiras encontradas durante a localização. Os autores apresentam o exemplo do processo tradutório do termo *skin*, que já é uma terminologia utilizada pelos jogadores brasileiros. Em casos como esse, os membros da equipe realizam um *brainstorming* para levantar hipóteses para localizar o termo e, então, discutir e testar as opções sugeridas. Esse termo é utilizado para designar a customização do item escolhido pelo usuário.

¹⁷ NEWZOO. **Brazil games market 2018**. 2018. Disponível em:< <https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018>>. Acesso em: 19 jul. 2019.

¹⁸ IBARRA, Pedro; YAHYA, Hanna. **US\$ 1,3 bi em 2017: entenda a ascensão do mercado de games do Brasil**. 2018. Disponível em:< <https://www.poder360.com.br/economia/us-13-bi-em-2017-entenda-a-ascensao-do-mercado-de-games-do-brasil/>>. Acesso em: 13 set. 2019.

Após deliberação da equipe, os tradutores resolveram utilizar o termo “leiaute” (COLETTI; MOTTA, 2013, p.4).

Em seu estudo, Coletti e Motta (2013) trazem a descrição do processo de localização e os principais pontos envolvendo a barreira terminológica, no ponto de vista de referências e de direitos autorais; e, também, as dificuldades encontradas de acordo com a estrutura de programação do *game*. Elencam, também, sobre a problemática de traduzir os termos ainda não dicionarizados, como *sniper* ou *start*, e relatam a dificuldade de receptividade da comunidade mais antiga. Uma das problemáticas da localização de jogos é que pode haver divergência de ideias durante a produção de significado para palavras já consolidadas. Entende-se por produção de significado o ato tradutório que delimitará a utilização ou criação da terminologia a ser utilizada. Termos que já foram “agregados” como partes do vocabulário *gamer*, podem ser mais “problemáticos” de serem localizados. Outros exemplos de palavras que se tornaram expressões no *vocabulário gamer* são as palavras “*up*”¹⁹, “*feed*”²⁰ ou “*headshot*”²¹, que apresentariam problemas se traduzidas pelos equivalentes na língua de chegada (COLETTI; MOTTA, 2013, p.5).

Minako O’Hagan e Carme Mangiron (2006) trazem um olhar mais técnico da localização em si. As autoras discorrem sobre a singularidade de algumas características de localização de jogos e a estabelecem junto à tradução audiovisual e localização de *software*. Segundo as referidas autoras, a indústria da tradução observou um notável e exponente crescimento no setor de localização, representado pelo termo GILT (Globalização, Internacionalização, Localização e Tradução), no qual surgiu da necessidade de se criar versões locais de *softwares* e *games*. Elas afirmam, especificamente, que o enfoque da localização é a preservação da experiência dos jogos, atendo-se à estética e sensação provenientes do *game* original. As autoras defendem que a localização deve transpor todas as sensações e experiências, não apenas o material textual e paratextual. Como localizador, a função do profissional é produzir a imagem de que o produto seja nacional, além de preservar a diversão original. O domínio do jogo é imprescindível para que o localizador mantenha essa identidade, contudo, o vasto conhecimento de elementos culturais, como filmes e quadrinhos, também é importante para reconhecimento de possíveis referências. (O’HAGAN; MANGIRON, 2013, p. 75).

¹⁹ “Up”: Do inglês (cima, para cima); utilizado para quando o personagem sob de level ou vai treinar; Ex. “Upei para o level 100!”; “Vou upar na caverna dos Ores”.

²⁰ “Feed”: Do inglês (alimentar, alimento); utilizado para determinar que um personagem está morrendo para o adversário, o que ajuda o time inimigo a evoluir mais rápido e atrapalha o próprio time. Ex. “Aquele cara está feedando de propósito”.

²¹ “Headshoot”: Do inglês (Tiro na cabeça, em tradução literal); utilizado para designar a forma como matou/foi morto pelo inimigo. Ex.: “O Ricardo me matou com um *headshot*”.

A localização atua em um papel preponderante na receptividade dos jogos eletrônicos. A ligação dos *players* com os personagens e com a história é mais acessível quando o jogo é inserido no contexto sociocultural do local, considerando jogos que apresentam enredo pré-estabelecido. Pode-se considerar como inserção no contexto a adequação textual, dublagem e até a imagem de elementos do *game*. Adequá-lo para ser socialmente e culturalmente aceito é um grande passo em direção à aceitação. Essa quebra de barreiras fomenta a discussão sobre a “fidelidade” da tradução, contudo, a localização possui outro enfoque, sendo ela fiel ao seu propósito de proferir o caráter nacional ao *game*, captando a essência, e não necessariamente a mensagem, atuando de forma mais livre e menos “engessada” no processo tradutório e de adequação. Os localizadores possuem autonomia para criar e adaptar a obra visando a receptividade. Essa liberdade é freada pelo limite de caracteres liberados pelo jogo, o que pode ser problemático dependendo da origem do *game* por conta das diferenças gramaticais de cada língua (O’HAGAN; MANGIRON, 2013, p. 74).

Contextos históricos, sociais e religiosos são temáticas mais sensíveis para algumas culturas, carecendo então de uma atenção maior da equipe de localização para adaptar culturalmente os elementos críveis, utilizando-se da domesticação para isso (SOUZA, 2013, p. 51). O autor também afirma que outra ferramenta utilizada pelos localizadores é a “transcrição”²² entendida como a liberdade para criar ou recriar algum signo adequado para a situação, respeitando os adendos, como limites de caracteres, etc. Essa situação pode ser vista em *games* traduzidos do japonês por conta da diferença entre os *Kanjis* e o alfabeto romano. Os *Kanjis* apresentam um significado em apenas um caractere, sendo possível criar sentenças com sentido em pouco espaço.

Por ser um dos maiores mercados de *games* do mundo, isso influencia diretamente na vontade/motivação das empresas em investirem em jogos localizados para o português brasileiro²³. Além desse fervor por parte da comunidade e das empresas, o interesse também cresce nos tradutores e pesquisadores da área (apesar de ainda apresentarem poucos estudos mapeados no Brasil), como será mostrado mais adiante neste mesmo capítulo. Méndez González (2014), Coletti e Motta (2013) oferecem uma perspectiva mercadológica baseada nos

²²Transcriar, inspirando-se no poeta e professor de literatura, Haroldo de Campos, é criar a partir do que se quer traduzir. É, ao tentar traduzir o que outra pessoa escreveu ou narrou, reinventar sentidos tentando interpretar o que foi dito e registrado no encontro, nas entrevistas. SANTOS, Andrea Paula dos. **Transcrição**.2017. Disponível em:< <https://experienciaoralidadeperformance.wordpress.com/performance/transcriacao/>>. Acesso em: 29 jun. 2019.

²³PETRÓ, Gustavo. **No Brasil, empresas investem em jogos traduzidos para o português**.2011. Disponível em:<<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/03/no-brasil-empresas-investem-em-jogos-traduzidos-para-o-portugues.html>>. Acesso em: 13 jul. 2019.

mercados Espanha e Brasil, respectivamente e chamam a atenção para a necessidade emergente da localização de *games* para o português brasileiro. Afirmam que a tendência é de crescimento, proferindo um caráter de “formadores de uma nova identidade nacional no quesito de *games*” (COLETTI; MOTTA, 2013, p. 11) para os localizadores.

A localização destaca-se, diferente da tradução, que existe o discutível conceito de tradutor invisível. É possível reparar que, por conta da autonomia dos localizadores, existe uma conexão maior dos players com o material traduzido. Essa “conexão” é impressa em forma de manifestações em redes sociais, memes, paródias e outros. Existe uma apreciação à dublagem brasileira, e a localização segue os passos para a consolidação como formador de opinião. Existem casos (personagem Lúcio do jogo *Overwatch*, por exemplo) que a localização é tão bem recebida pelo público que existe um caminho inverso no processo. A localização torna-se o material oficial do jogo original (em inglês). Nesse caso, as falas do personagem em português foram levadas para o a dublagem do personagem em inglês.

Méndez González (2016) discorre sobre a adaptação de referentes culturais. O autor afirma que essa adaptação cultural tem como objetivo permitir que o público alvo aproveite um produto original com características de original (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016, p. 741), considerando original toda a experiência apresentada pelo jogo no seu idioma fonte sendo transportada à cultura alvo. A opção por essa adaptação tem lugar em situações em que certos signos não sejam aceitos na cultura de chegada, ou, também, em casos em que seria mais adequado, ou mais bem recebido, o uso de uma realidade alternativa àquela proposta pelo jogo original. A Língua está intrínseca à cultura, por isso é importante que o tradutor possua amplo conhecimento sobre as culturas do par linguístico com os quais trabalha, para que, com isso, consiga recriar os ícones culturais no processo de adaptação do produto.

Em jogos de gênero rítmico, que são *games* baseados em música e ritmos, isso pode ser ainda mais problemático. Nesses casos a localização é ainda mais complexa, pois transforma o jogo em algo completamente novo e diferente da versão original (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2015, p.90). Um exemplo que ilustra essa situação é o do jogo *Osu! Tatakae! Ouendan* (iNiS/NINTENDO, 2005) no qual apresenta uma lista de músicas que são bastante difundidas no Japão, contudo não são conhecidas internacionalmente. Visto esse fator, a empresa optou por lançar o *game* por meio de uma nova proposta para o ocidente, adequando e adaptando nome (*Elite Beat Angels*) e músicas. *Elite Beat Angels* (iNiS/NINTENDO, 2006) segue a mesma linha artística – direção de arte, gráficos e estilo artístico – do original, contudo traz versões de músicas mais ocidentais, amplamente difundidas, como, por exemplo, Madonna, David Bowie ou The Rolling Stones (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2015, p.190). É importante levar

em conta a relevância dos *games* para o cenário comercial e percebê-los como um grande referente cultural. Os jogos eletrônicos transformaram seu conceito de passatempo, entretenimento eletrônico, para um grande ícone da cultura pop mundial (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016, p. 753).

Considerando as informações cotejadas até o momento sobre localização de games, deve-se ponderar o ponto sobre o ensino de localização para a capacitação de tradutores. As autoras O'Hagan e Mangiron (2013) discorrem:

Apesar do ritmo rápido da indústria de *games* e do surgimento de diversos programas de treinamento em tradução em todo o mundo, a indústria e a academia seguiram rumos diferentes e se negligenciaram em diversas maneiras. Isso torna-se tão evidente quando se vê que poucos programas de graduação e pós-graduação incluíram tradução/localização de jogos em suas grades curriculares. (O'HAGAN; MANGIRON, 2013, P. 87)²⁴

Elas afirmam que é comum encontrar na grade curricular as disciplinas de tradução e versão para textos técnicos, jurídicos e literários, contudo, levando em conta o quão recente é o campo de estudos, a localização de jogos é praticamente ignorada. Ainda segundo as autoras, a localização é um processo que vai além da tradução. As autoras reforçam a necessidade da internacionalização antes de realizar-se a localização.

Da Silva e Esqueda (2018) trazem a perspectiva do ensino da localização de jogos na formação do tradutor em nível de graduação. Os autores propõem uma metodologia de ensino do processo de localização/tradução por intermédio do *game Call of Duty*. Segundo os autores, a tradução/localização de jogos apresenta um novo tipo de desafio para o ensino da tradução. Ademais, afirmam que a internacionalização é a adaptação do *software* para receber diferentes *scripts* de linguagens e regiões sem mudanças muito complexas (DA SILVA; ESQUEDA, 2018, p. 193).

Malta e Barcelos (2018) apresentam um estudo que fomentou o debate e a elaboração desta dissertação. O artigo discorre sobre a localização do jogo *Overwatch* e apresenta os principais casos localizados. Os dados são apresentados qualitativa e quantitativamente a fim de definir qual versão é mais localizada, a do espanhol da América latina ou a versão em português do Brasil. Como resultados tem-se que a versão brasileira é mais localizada, diferente

²⁴Original: “Despite the fast pace of the game industry and the opening of numerous translation training programs worldwide, industry and academia have evolved separately an neglected one another in several ways. This is so evident that few undergraduate and graduate programs have included game translation/localization in their curricula”.

da versão latino-americana que apresenta uma linguagem mais “genérica” em sua versão localizada/traduzida.

Barcelos e Malta (no prelo) buscaram mapear os estudos sobre tradução e localização de *games* no Brasil. Para tanto, foram realizadas pesquisas nos repositórios acadêmicos de diferentes instituições de ensino superior brasileiras, considerando os estudos realizados em nível de mestrado e doutorado. A escolha do recorte do nível de estudos que seriam válidos para esse mapeamento se deu, em primeiro lugar, como sugestão de réplica da metodologia utilizada como base para o estudo; e pelo desejo de investigar o aprofundamento de estudos sobre a localização de *games*, que vão além de um estudo inicial na graduação. Para o mapeamento, os autores utilizaram as seguintes palavras-chave: *video-games*, *videogame*²⁵, *videogames*, *vídeo game*, *vídeo games*, *jogo eletrônico*, *jogos eletrônicos*, *localização*, *tradução*. Como resultado, foram encontrados 5 trabalhos relacionados diretamente à localização de jogos. Foram, no total, 4 dissertações e 1 tese, sendo 2 dissertações e 1 tese da UFSC, 1 dissertação da USP e 1 dissertação da UFC, conforme mostrado no Quadro 1:

Quadro 1 - Dissertações e Mestrados sobre Localização de IES Brasileiras.

Autor	Título	IES	Ano de publicação	Nível
MEGGIE ROSAR FORNAZARI	LOCALIZATION PRACTICES IN TRADING CARD GAMES: MAGIC THE GATHERING FROM ENGLISH INTO PORTUGUESE	UFSC	2014	Mestrado
RICARDO VINICIUS FERRAZ DE SOUZA	TRADUÇÃO E VIDEOGAMES: UMA PERSPECTIVA HISTÓRICO-DESCRITIVA SOBRE A LOCALIZAÇÃO DE GAMES NO BRASIL.	USP	2015	Mestrado
FERNANDO DA SILVA	THE MAPPING OF LOCALIZED CONTENTS IN THE VIDEOGAME inFAMOUS 2: A MULTIMODAL <i>CORPUS</i> -BASED ANALYSIS	UFSC	2016	Doutorado
RENAN ABDALLA LEIMONTAS	“EU VOU EQUALIZAR SUA CARA”: ANÁLISE DA LOCALIZAÇÃO DO VIDEO GAME MORTAL KOMBAT X	UFSC	2017	Mestrado
HEMANOEL MARIANO SOUSA E SILVA	O ESTADO DA ARTE DA LOCALIZAÇÃO/TRADUÇÃO DE VIDEOGAMES	UFC	2018	Mestrado

Fonte: Barcelos e Malta (no prelo).

²⁵ Optou-se por utilizar as variadas possibilidades em que a expressão “*video game*” poderia ocorrer porque era esperado que os(as) autores(as) tivessem diferentes preferências por variações específicas.

Como comprovado inicialmente no estudo de Barcelos e Malta (no prelo), embora os Estudos da Tradução no país já tenham se consolidado, em contrapartida, as pesquisas sobre localização ainda estão iniciando, tanto que, dentre os resultados encontrados, a mais antiga foi de 2014, de Meggie Rosar Fornazari, intitulada *Localization practices in trading card games: Magic The Gathering from english into portuguese*. Este resultado ilustra o quão recente são os estudos sobre localização de jogos para os ETs e a necessidade de pesquisa especializadas para a área. É importante ressaltar que se sabe da existência da Tese de Doutorado de Meggie Fornazari, contudo, pela metodologia utilizada, o estudo não entrou na análise proposta, pois foram utilizados os repositórios acadêmicos das IES propostas, e o trabalho em questão não se encontrava no banco de dados em questão no momento da pesquisa. Esse mapeamento não conclui ou determina uma ideia, mas promove a reflexão e o debate.

2.4 Estratégias de tradução identificadas no processo de localização de games

De acordo com Venuti (1995) uma das estratégias mais frequentes é a estrangeirização (VENUTI, 1995, p. 6), ou seja, a manutenção do termo na língua fonte, concedendo caráter internacional do *game*. Em contrapartida, também há a domesticação (idem) que converte o termo em referente cultural para amenizar o possível choque linguístico, localizando o jogo como se este fosse um produto nacional. Venuti (1995) conceitua o procedimento de estrangeirização como “pressão etnodesviante que busca romper a tradição de fluência e transparência, expondo a alteridade linguística e cultural para que o leitor possa reconhecer o outro.” (VENUTI, 1995, p. 20). Para definir a “domesticação”, Venuti a estabelece como “redução etnocêntrica na qual a voz de outro é sufocada dentro da cultura alvo, sendo obrigada a aculturar-se para ser aceita” (VENUTI, 1995, p. 94).

Méndez González (2016) apresenta alguns procedimentos técnicos identificados na localização de jogos, conforme Quadro 2 a seguir:

Quadro 2 - Procedimentos técnicos para localização

Procedimento Técnico	Descrição
Transcrição:	Trata-se da cópia da pronúncia da palavra no idioma original. Entende-se “cópia da pronúncia” como a reprodução escrita, adaptada para o alfabeto do idioma alvo. Ex.: Tradução de palavras/nomes em alfabetos diferentes, como japonês. (MÉNDEZ GONZALEZ, 2016, p.747).

Transliteração:	Adaptação letra a letra de uma palavra de um alfabeto a outro, mais comum em situações de alfabetos distintos. Ex.: japonês para português. (MÉNDEZ GONZALEZ, 2016, p.747).
Domesticação ou transposição:	Segundo Venuti (1995), é a redução etnocêntrica, em que a voz da cultura alvo sufoca a cultura fonte. Ex.: Piadas ou expressões que sejam inteiramente adaptadas ao mercado alvo.
Tradução literal ou decalque:	Seria, basicamente, traduzir o texto palavra por palavra, repetindo a mesma mensagem do texto original, com as “mesmas palavras”. Em situações cômicas ou de nomes próprios pode causar prejuízos no sentido. Ex. Traduzir “ <i>Sweetheart</i> ” como “coração doce” e ignorar a expressão ali contida. (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016, p. 748).
Estrangeirização ou empréstimo:	Pressão etnodesviante a fim de romper a tradição de “fluência” e “transparência” expondo a alteridade linguística e cultural do texto fonte. (VENUTI, 1995, p. 20). Ex.: Trazer termos estrangeiros para a tradução, como por exemplo: “Ele levou um <i>headshot</i> ”.
Definição e explicitação:	Situação em que o tradutor opta por “acrescentar” uma informação por meio de uma definição ou explicitação em casos que o texto original não possua um referente concreto (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016, 749). Ex.: Notas de rodapé
Neutralização:	Trata-se de traduzir e neutralizar um termo, ocasionando a perda de elementos culturais da palavra, inevitavelmente. Coloca-se em primeiro plano a compreensão do leitor (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016, p. 749) Ex.: A tradução de um produto de uma marca apenas pelo produto.
Omissão:	Eliminar todo o elemento completamente e não apenas a marca cultural, como no exemplo anterior, como se nunca houvesse existido. (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016, p. 750). Ex.: Elementos do texto que possam ser ofensivos ou inadequados ao público alvo e optam por retirá-lo da versão traduzida/localizada.
Neologismo e recriação léxica:	É a invenção de novas palavras, isto é, criar uma palavra com base no texto fonte para que ela emita o mesmo significado da palavra original. Ex.: Palavras utilizadas no livro “Harry Potter” como Grifinória (<i>Griffindor</i>), Sonserina (<i>Slytherin</i>), Corvinal (<i>Ravenclaw</i>) e Lufa-Lufa (<i>Hufflepuff</i>). (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016, p. 750).

Fonte: Barcelos (2017, p. 19).

Segundo o autor, é comum o uso de três estratégias na localização de jogos: domesticação (que substitui marcas culturais estrangeiras por marcas culturais nacionais), estrangeirização (que importa referentes culturais do idioma fonte); e neutralização que é trazer

o termo original sem nenhuma marca cultural (supracitado) (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016, p. 746).

No Capítulo seguinte, intitulado como “Padronização/neutralização linguística”, será apresentada o conceito sobre o espanhol “*standard*”. Está descrito nesse capítulo a origem e motivações de adoção dessa prática, bem como teorias e conceitos acerca do assunto.

2.5 Padronização/neutralização linguística

Tratando-se de localização e tradução em espanhol, existe uma proposta de neutralização linguística atuante sob o espanhol falado em países da *centroamerica* e *latinoamérica*. Essa sugestão aparece após a relação de empresas com a língua hispânica e a necessidade de localizar o material para a língua, mas buscando uma forma economicamente mais viável. Uma alternativa foi estipular o espanhol da Espanha como “merecedor” de uma versão exclusiva e todos os outros países de *habla* hispânica “dividirem” o mesmo material textual, como se fossem uma unidade só.

Fanjul (2004) apresenta o conceito de variedade linguística:

A Sociolingüística em suas diversas disciplinas e interdisciplinas (Sociologia da Linguagem, Etnolingüística, Estudos de Variação) começou a mostrar, na segunda metade do século XX, a variação como característica inerente às línguas. Abriu-se, então, um imenso campo de estudos de diverso tipo: frequência de traços fonológicos, morfológicos ou sintáticos variáveis dentro de uma mesma comunidade que fala a mesma língua; coletividades bilíngües ou multilíngües e suas ocasiões de emprego de cada uma das línguas ou variedades de línguas utilizadas; variação do repertório, dentro de uma mesma comunidade segundo ocasiões ou eventos de fala; enfim, todas as possibilidades de estabelecer relações cientificamente sistematizáveis ou explicáveis, entre fatos de linguagem e contextos sociais. (FANJUL, 2004, p.166).

No trecho, o autor discorre sobre o surgimento da variação linguística como característica inerente à língua, o que fomentou a discussão sobre o assunto. Após esse período, surgiu a denominação das línguas, como as apresentadas nessa dissertação: Espanhol da Espanha, Inglês Americano, Português do Brasil e outros. Inicialmente essa diferença surgiu pela delimitação geográfica, dando espaço para análise de contexto social e cultural. Fanjul (2004) questiona, o que significaria avaliar subjetividade para delimitar variedades linguística? Ponderar se os falantes de uma suposta variante acreditam que falam “diferente” dos falantes da outra suposta variedade.

O ponto mais alto dessa interação é a “estandardização”: quando as instituições (já não somente os falantes como coletivos não orgânicos) estabelecem, por meio de gramáticas, dicionários, manuais de estilo, etc., o que é “próprio” de uma variedade ou língua. A estandardização é um ato político que pode determinar o começo do fechamento de uma língua sob um nome, o começo de sua existência como “uma língua” e já não como a variedade ou dialeto *X* de uma (outra) língua. (FANJUL, 2004, p. 169).

Em conformidade com o *corpus* dessa dissertação, o Espanhol da América-Latina e América Central foi reduzido à espanhol Latino (ou espanhol da América). Essa redução ignorou a heterogeneidade do material linguístico e cultural desses locais a fim de delimitar, “forçosamente” um público alvo padrão para receber a versão genérica da tradução/localização de um produto. A prática de neutralização mostra sua irregularidade quando, para conseguir não utilizar um padrão que seja estabelecido em outro local, optam por neutralizar de modo que o espanhol utilizado, em vários momentos, torna-se irreconhecível para qualquer país.

Considerando o preconceito linguístico, o autor Adrián Fanjul (2004) afirma:

Essa “variedade” artificial chamada imprecisamente “língua padrão” ou “norma padrão”, por meio da qual se “mede” a “correção” ou “incorreção” da produção, bastante alheia às práticas discursivas formais e informais de falantes cultos ou incultos, é aprendida pelo brasileiro quase que como língua estrangeira. É esperável, e acontece, que na posterior aprendizagem de uma língua estrangeira tão próxima como o espanhol, essa experiência traumática com a aprendizagem escolar da própria língua seja revivida de alguma maneira. (FANJUL, 2004, p. 177).

Nota-se que o padrão de determinação do conceito de certo e errado é uma influência direta da “língua padrão”. A visão eurocentrista exerce uma pressão em países politicamente mais debilitados, como os da América Latina, por exemplo, estipulando a língua ali falada como uma variedade da língua “original”, com o espanhol da Espanha ou Português de Portugal. Essa delimitação de uma língua à outra causa um rebuliço ao se ponderar a vantagem e desvantagem do ato. Pode-se considerar bom sob o ponto de vista de reconhecimento geográfico, social e político do *locale*, contudo, o ponto negativo se dá quando existe a qualificação de cada “variação”, quando se considera uma língua como principal e as outras como variantes que podem ser julgadas de acordo com a norma estipulada por outro país.

No Capítulo seguinte, intitulado como “Metodologia”, será apresentada o método utilizado para a confecção da dissertação. Está descrito nesse capítulo a origem de inspiração dessa metodologia, a forma como foram cotejados os dados, a descrição da forma de análise de dados por meio de *tags* e a criação de algoritmos para auxiliar no processo de verificação dos dados reunidos.

3 METODOLOGIA

Neste trabalho, a fim de poder realizar uma análise mais aprofundada sobre os *corpora* propostos, foram utilizados instrumentos de coleta da Linguística de *Corpus* (LC). De acordo com Berber Sardinha (2000, p. 325), a LC dedica-se à coleta e exploração dos *corpora*, ou conjuntos de dados linguísticos coletados a fim de servirem para uma pesquisa de língua e/ou variedade linguística, bem como se dedica à exploração da linguagem por meio de evidências empíricas, utilizando-se de um computador para o devido fim.

Miroir (2016) afirma que as ferramentas computacionais da LC são utilizadas em conformidade com os Estudos Descritivos da Tradução para pesquisa em traduções. Desse modo a Linguística de *Corpus* neste estudo tem uma importante função, considerando que possibilita a extração e o manuseio de dados quantitativos em larga escala, fornecendo valores que subsidiam uma análise qualitativa.

A metodologia usada reproduz a mesma utilizada por Malta e Barcelos (2018), que se utilizaram de quadros (Ver Quadro 3 p. 42) para dividir as falas de cada personagem nas línguas propostas. Esses quadros foram divididos entre as línguas – português do Brasil, espanhol da Espanha, espanhol latino²⁶ e Inglês – e entre legendas e falas. A exceção acontece em virtude da coleta de dados para o *corpus* em espanhol da Espanha, que foi incluída em uma nova coluna. Mediante expansão do conteúdo de análise, espera-se que os novos dados fomentem uma maior discussão e respondam as perguntas de pesquisa.

Adotou-se, também, uma forma de análise de *tags* e processamento de linguagem natural aplicado à tradução, a fim de estipular um modo mais “automatizado” de categorizar as traduções de acordo com a forma como foi traduzida, tudo isso utilizando algoritmos elaborados pela colaboradora Flávia Costa Bomfim²⁷. Os resultados obtidos para o processo de tradução literal foram divididos por dois, pois para *taguear* o *corpus* inserir a palavra entre os símbolos < e > e para fechar a *tag* deve-se repetir a palavra e encerrar com </ e >.

De acordo com Guaehe (1975, p. 21), “O processamento computacional de linguagem natural requer modelos algorítmicos mais ou menos polidos”. Aplicativos, *softwares* ou sistemas especializados em processamento de linguagem natural, cuja qualidade do resultado

²⁶ Utilizou-se “Espanhol latino” por ser essa a forma utilizada pelo sistema do jogo. Existe uma versão que abarca todos os países de fala hispânica, menos a Espanha que possui sua própria versão. A posteriori poderá ser referido como “espanhol latino”; “espanhol latino-americano”; “espanhol neutro”.

²⁷ De acordo com a pesquisadora do MapTrad, Flávia Costa Bomfim, com as linguagens de programação, algoritmos são desenvolvidos seguindo uma lógica. São convenções lexicais, sintáticas e semânticas de modo que as formas de *tokens*, comandos e construções possam ser traduzidos pelo compilador em linguagem de máquina, isto é, código binário com instruções de baixo nível a serem executadas pelo computador.

ainda não é perfeita, já são úteis à sociedade. São décadas de polimento de modelos algorítmicos que acompanharam estudos linguísticos. Knuth (1980), ao propor a discussão sobre o papel real da noção de algoritmo nas ciências matemáticas, entrega uma definição de algoritmo adotada neste trabalho²⁸.

Nem todos os meus colegas concordam comigo, mas acontece que a fonte de nossa discordância é simplesmente que minha definição de algoritmos é muito mais ampla que a deles: costumo pensar em algoritmos como abrangendo a variedade de conceitos que lidam com processos bem definidos, incluindo a estrutura dos dados que estão sendo acionados, bem como a estrutura da sequência de operações que estão sendo executadas; outras pessoas pensam nos algoritmos meramente como métodos diversos para a solução de problemas particulares, análogos aos teoremas individuais da matemática (KNUTH, 1980, p. 1).

Fazendo uma trajetória de suas próprias experiências como estudante, Knuth iniciou suas análises linguísticas quando comprou uma cópia de *Syntactic Structures* de Chomsky e propôs-se a encontrar um algoritmo para decidir o problema de ambiguidade das gramáticas livres de contexto (KNUTH, 1980, pp. 6-7). A BNF (*Backus Normal Form*) introduziu uma forma de representação textual para descrever gramáticas livres de contexto e desenvolvida para especificar uma linguagem de programação²⁹.

Diversos algoritmos foram desenvolvidos. Dois pesquisadores do centro de pesquisa *Thomas J. Watson*, da IBM, Jensen e Bino (1987, p. 251), caracterizaram como é executado o padrão habitual para trabalhos em processamento de linguagem natural: 1. uma situação difícil de linguagem; 2. uma informação semântica (pragmática / discurso / qualquer que seja) necessária para interpretar a situação como nós, humanos, a interpretamos; 3. Alimentação dessas informações no sistema; 4. Constatação de possibilidade de o sistema conseguir lidar com a situação. Seguindo o padrão caracterizado por Jensen e Bino (1987), no âmbito da tradução, constatou-se a seguinte pergunta a ser respondida pelo conjunto de algoritmos: o bloco de texto traduzido é praticado na cultura de chegada? O presente trabalho propõe essa análise.

3.1 O Jogo (*corpus*)

Overwatch foi concebido pela empresa *Blizzard* e lançado no ano de 2016. O *game* é multiplataforma, sendo possível jogá-lo em um computador que possua os requisitos mínimos

²⁸ Teorização e conceitualização criada por Flávia Bomfim, membro do grupo MapTrad.

²⁹ Algoritmo criado por Flávia Bomfim, membro do grupo MapTrad.

de sistema, um *videogame* Playstation 4 ou um *videogame* Xbox One. Trata-se de um *game* casual, que tem como suas principais características a acessibilidade e o caráter de passatempo, possuindo uma mecânica de fácil aprendizado e partidas rápidas sem compromisso (BRANDÃO et al., 2014, p. 1108); e expande-se para os *eSports*³⁰ por meio do modo competitivo de jogos online. Todo modo de jogo é obtido *online*, necessitando, então, de uma conexão com a internet para que seja possível usufruir de todo o seu conteúdo. No momento em que foi realizada a primeira coleta de dados havia 23 heróis – personagens selecionáveis com habilidades distintas – e 12 mapas. Atualmente, após diversas atualizações, existem 28 personagens e mais de 26 mapas.

Sua mecânica difere da maioria dos *games* mais antigos e segue um novo padrão de jogos, em que o *multiplayer online* é o único modo de jogo. Existe apenas uma repetição de partidas rápidas, e cada partida se torna única pois ela é jogada contra outras pessoas que também estão, em tempo real, conectadas à internet. As estratégias de localização auxiliam na imersão. *Overwatch* também foi traduzido para diversos idiomas como japonês, coreano, português do Brasil, espanhol americano, espanhol europeu e chinês, por exemplo.

Este estudo contempla a compilação e análise do material linguístico do jogo *Overwatch* cujo *corpus* foi coletado no dia 10 de setembro de 2019. É importante frisar o período da coleta uma vez que os *games* apresentam atualizações constantes em que este material é regularmente ampliado e/ou modificado. Portanto, os dados coletados para ambos os jogos constam de todas as atualizações vigentes até o momento.

Para tanto, foi compilado um *corpus* paralelo, customizado e unidirecional das falas dos personagens contendo o texto fonte (doravante TF) em inglês e suas respectivas traduções para o espanhol latino, português do Brasil e espanhol da Espanha do jogo *Overwatch* (doravante CODING, CODESPLT, CODPOR e CODESPES). Foi analisada a transcrição do áudio da dublagem além das legendas situadas na tela de seleção dessas linhas de voz (Figura 3).

Segundo Perrotti-García, (2005, p. 63), o *corpus* customizado é aquele que será explorado e criado diretamente pelo tradutor (pesquisador), podendo ser para a tradução propriamente dita ou para uma pesquisa. Sob este ponto de vista, o *corpus* das falas do *game Overwatch*, compilado sob o viés de uma análise tradutológica, se encaixa nas categorias de *corpora* supracitados. Por *Corpus* paralelo entende-se como a combinação de minimamente dois *subcorpora* alinhados entre si, sendo, *grosso modo*, um *subcorpus* de textos originais na

³⁰ Modalidade de competição esportiva de jogos eletrônicos.

língua 1 (L1) e outro *subcorpus* com os textos da L1 traduzidos para uma língua 2 (L2) (FRANKENBERG-GARCÍA, 2008, p. 118).

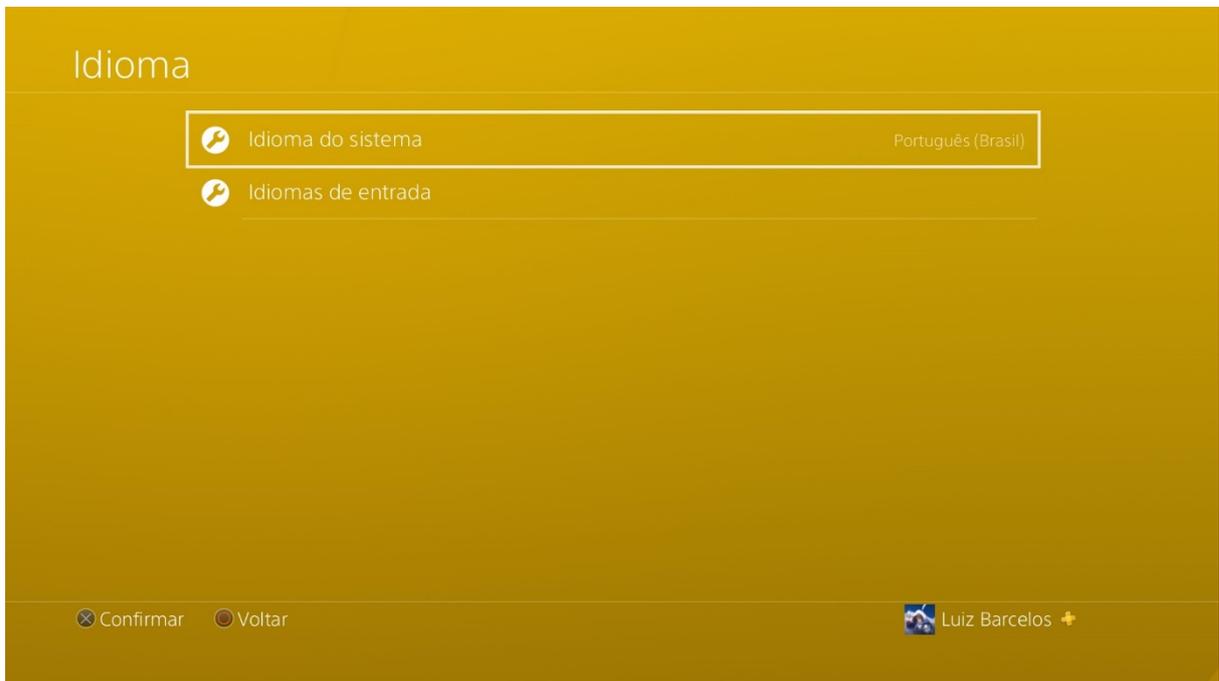
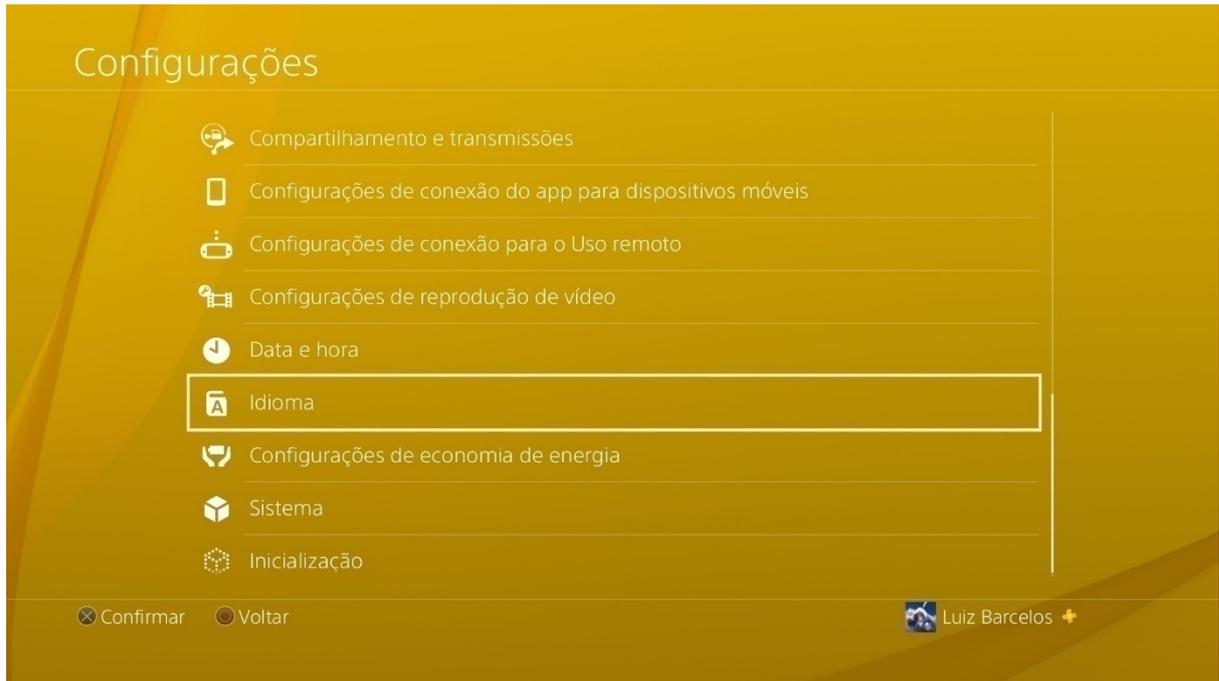
3.2 A coleta e análise dos dados – Estudo anterior

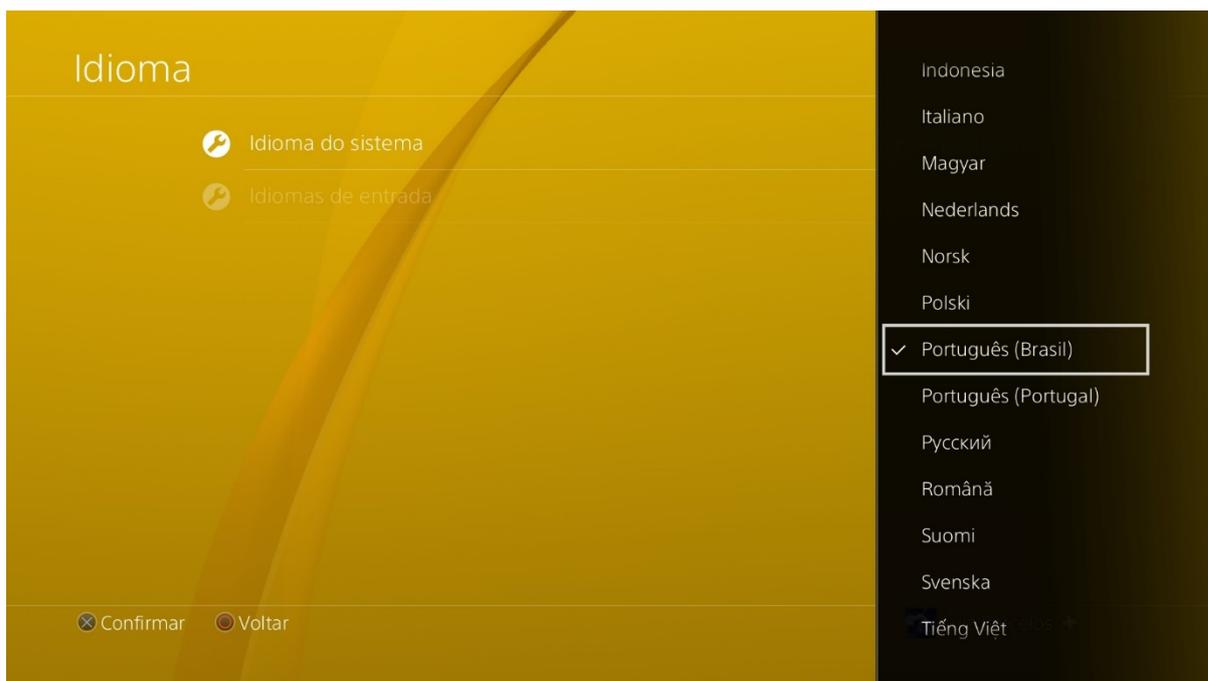
Como base para a metodologia aqui adotada, foram utilizados os estudos anteriores, por Malta e Barcelos. A metodologia empregada teve origem no TCC (Trabalho de Conclusão de curso) do curso de graduação em Letras – Tradução – Espanhol do aluno graduando Luiz Gustavo Nogueira Barcelos, que, em seguida, foi convertido em um artigo científico publicado pela Tradterm (USP) pelo mesmo autor em conjunto com Malta Magalhães.

Para a coleta e extração dos dados do *game Overwatch*, foram necessários: uma televisão, um console de videogame da marca *Sony* e modelo *PlayStation 4 slim*, uma mídia do jogo (compatível com essa versão de console) e acesso à internet (pois o *game* precisa de conexão já que todo seu conteúdo é *online*). Para a seleção dos idiomas, o jogo disponibiliza a opção de escolha da língua adotada para o sistema, conforme a Figura 1. Primeiro escolheu-se o idioma original (inglês dos Estados Unidos), depois as versões em português do Brasil, espanhol americano (espanhol latino, segundo o sistema) e espanhol da Espanha.

Replicando a mesma metodologia dos estudos anteriores, Barcelos (2017) e Malta e Barcelos (2018), uma vez selecionados os idiomas, as falas foram organizadas em quadros divididos por personagem. Os quadros contemplam, além do TF, a legenda e a fala transcrita do personagem nos idiomas português do Brasil e espanhol americano. Para dar início ao procedimento, as configurações do console foram alteradas para a região em que seria trabalhada a língua proposta. No caso, primeiramente foi alterado o idioma para inglês e a região para Estados Unidos da América para se ter acesso ao conteúdo original do *game*, em seguida para o Espanhol latino e, por último, para o português brasileiro, como mostrado na sequência de imagens da Figura 1.

Figura 1 – Captura de Tela do sistema do jogo Overwatch com a seleção dos idiomas





Fonte: *menu* do sistema do console Playstation 4 – Sony *Entertainment*

Depois desse processo, acessou-se o jogo para dar início ao procedimento de coleta das falas. Já no *game*, ingressou-se na área “galeria de heróis” em que permite o acesso do jogador aos itens personalizáveis. Entende-se por “personalizáveis” todo o material provido pelo jogo que possibilita uma customização, sejam as falas utilizadas no jogo, cenas que podem aparecer quando o jogador realiza a “jogada da partida”, falas e outros. O jogador pode selecionar até 4 falas dessas e selecioná-las para serem utilizadas durante a partida, de forma independente. O acesso às falas é realizado por meio do direcional inferior do *joystick*, em que as opções são mostradas na tela. As orações são divididas por heróis, organizados em ordem alfabética, conforme quadros apresentados no Apêndice A. A coleta de dados contemplou cada personagem, exceto o denominado como “Bastion”, pois se trata de uma representação de um robô que não apresenta falas em nenhum idioma conhecido. A sequência de imagens da Figura 2 ilustra o acesso às informações dentro do jogo.

Figura 2 - Galeria de heróis e acesso às falas dos personagens



Fonte: Menu do jogo *Overwatch* – Blizzard Entertainment

A sequência apresentada pelos quadros com as falas e legendas, acompanhou a mesma ordem proposta no *game*, em ordem alfabética e nos idiomas inglês, espanhol americano, espanhol da Espanha e português brasileiro. Nestes quadros (Ver Quadro 3) foram apresentadas as informações de “legenda” para o texto que representa a fala reproduzida oralmente, e a “fala” no local destinado à transcrição³¹ do áudio dublado no jogo nos três idiomas analisados. Todo o *corpus* exclusivo ao jogo foi distribuído em tabelas (cf. Apêndice A). Esses arquivos de áudio, contendo as informações das falas de cada herói, foram abertos, um a um, reproduzidos e transcritos. Cada personagem apresentava, no estudo anterior (cf. MALTA; BARCELOS, 2018), cerca de 14 falas. Neste estudo, com a ampliação do *corpus*, cada personagem apresenta aproximadamente 26 falas. Essas “*voicelines*” são apresentadas ao jogador por intermédio de uma tabela, transcrita em frases, na qual se pode reproduzi-las para ouvir e selecionar a desejada para utilizar durante a partida. Dessa forma, os quadros foram construídos para ilustrar o personagem, a fala escrita, a dublagem, e o idioma em que foi reproduzida. O Quadro 3, representa o *corpus* e seus *subcorpora*.

³¹Por não fazer parte do escopo deste trabalho, não foi realizada uma transcrição ortográfica conforme modelos de transcrição já estabelecidos. Para mais informação sobre transcrição ortográfica, sugere-se: Ramilo e Freitas (2001),

Quadro 3 - Leiaute dos quadros com as falas dos personagens nos três idiomas

Personagem (Overwatch)							
Inglês		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha		Português	
Legenda	Transcrição	Legenda	Transcrição	Legenda	Transcrição	Legenda	Transcrição

Fonte: Adaptado da Réplica do modelo de Malta e Barcelos (2018, p. 123).

Os personagens do *game* possuem diversas nacionalidades e, com isso, apresentam sotaques característicos e falas no seu idioma materno. Devido a isso, em algumas situações não foi possível a transcrição do áudio. Nesses casos, as falas foram catalogadas nos quadros como “ininteligível”, já que tampouco faz parte do escopo deste estudo observar falas em outros idiomas que não os selecionados previamente. Com isso, foram gerados 28 quadros no total, caracterizando-se, assim, o *corpus* customizado, paralelo, unidirecional multilíngue de falas e legendas do jogo.

Os *corpora* foram subdivididos em *subcorpora* por idioma e por personagem sendo: *subcorpus* de falas (transcrições) e *subcorpus* de legendas nos três idiomas, do jogo *Overwatch*. A subdivisão se dá devido à necessidade de comparação *inter* e *intracorpora*. Uma vez extraídas todas as falas, os textos foram convertidos para a extensão *txt*. Depois de convertidos, utilizou-se o programa *AntConc*³², para a extração de dados como:

1. Número de *tokens* que “corresponde ao número de itens ou ocorrências” (BERBER SARDINHA, 1999, p. 6),
2. Número de *types* que são formas ou vocábulos. (BERBER SARDINHA, 1999, p. 6)
3. *Types-Tokens Ratio* que é “a razão entre forma/item manifestada por meio de porcentagem”. Quanto maior seu valor significa que mais palavras distintas o texto apresenta, em contrapartida o baixo valor indica alto número de repetições (BERBER SARDINHA, 1999, p. 6-7).

Além desses dados, também foram geradas listas de palavras (*wordlist*) por meio das quais é possível averiguar a frequência de itens mais comuns em cada *corpus* e *subcorpus*. Este procedimento foi utilizado em conjunto à aplicação de uma *stoplist* (Apêndice B), cuja principal função é a retirada, em forma de “filtro”, de itens dessa lista de palavras. No caso deste estudo, foram retirados todos os itens sem carga semântica. Este procedimento se faz necessário para que estes itens gramaticais não interfiram no cálculo da *Ratio*, isto é, da razão que indica a

³²LAURENCE ANTHONY. **Software antconc**.2018. Disponível em:<<http://www.laurenceantony.net/software/antconic>>. Acesso em: 22 jun. 2019.

riqueza lexical de cada *corpus*. Baseando-se nos dados qualitativos, procura-se investigar as alternativas e escolhas tradutórias em cada idioma, analisado em seu número de palavras, tipos e formas adotadas nas traduções/localizações.

3.3 Metodologia para análise quantitativa

Sob o viés quantitativo, teve como objetivo a comparação entre *subcorpora* e sua descrição. No estudo de Malta e Barcelos (2018), os números totais e relativos representam a estrutura dos *corpora* no que toca à quantidade de palavras (itens), riqueza lexical (razão *types/tokens*), palavras mais frequentes e mais repetidas no *corpus*. Esses dados funcionam como descritores do *corpus*, portanto, são parte importante para se responder à uma das perguntas de pesquisa, na qual indaga-se sobre os traços de localização contidas em todos os *corpora*, e auxilia a chegar a um dos Objetivos Gerais deste estudo em termos quantitativos. Nesse estudo tem-se o *corpus* da dublagem em inglês como o mais rico, seguido do português e por fim o *corpus* em espanhol. Utilizando a *stoplist* e retirando palavras gramaticais sem carga semântica o resultado persistiu, apresentando inglês, português e espanhol, do mais “rico” ao mais “pobre” lexicalmente, respectivamente.

A análise feita nessa dissertação pretende exibir os resultados, baseado nos dados aqui estipulados, qual *corpus* possui maior riqueza léxica por meio de uma comparação *inter* e *intracorpora*, utilizando o estipulado no estudo anterior, com a criação de novos *corpora*, *stop list* (APÊNDICE B) e análises. A importância da utilização dessa *stoplist* se dá para se chegar a um resultado mais concreto, retirando palavras sem carga semântica e filtrando o resultado. Com o acréscimo de um novo *corpus*- Espanhol da Espanha – planeja-se poder reunir os dados aqui apresentados para utilizar como base para exploração mais aprofundada da análise de *corpus*. Dar-se-á replicando a metodologia supracitada, comparando o produto de *types e tokens* a fim de determinar a riqueza léxica dos *corpora*.

Os *corpora* analisados obtiveram um aumento significativo (vide Tabela 1) em comparação ao estudo de Malta e Barcelos (2018). O *corpus* de *Overwatch*, no estudo anterior, era de 310 falas para cada personagem (dubladas) e mais 310 legendas para essas falas, para cada idioma, em que, no total, foram analisadas 1860 sentenças. Atualmente, após o acréscimo do novo material proveniente de atualizações e inclusão de novos personagens ao *game*, dispõem-se 310 falas para cada língua, somando-se mais 310 sentenças de legenda, totalizando 2.480 expressões para análise, apenas para o jogo *Overwatch*. Um aumento de cerca de 320% do tamanho do *corpus*.

A Tabela 1 mostra o aumento do *corpus* em número de palavras dos dois jogos em comparação aos dados apresentados previamente e os novos dados.

Tabela 1 - Tabela comparativa de *corpus*

<i>CORPUS</i>	DADOS ANTERIORES (MALTA E BARCELOS, 2018)	NOVOS DADOS
<i>OVERWATCH</i>	7.046 palavras	22.612 palavras

Fonte: Elaboração própria.

É possível notar que os *corpora* anteriores são menos que 25% dos dados que foram utilizados para análise nesta dissertação. Utilizando exclusivamente os novos *corpora*, haverá um acréscimo de 75,60% se comparado ao *corpus* utilizado anteriormente. O incremento no *corpus* teve como objetivo averiguar se os resultados encontrados no estudo anterior, quais sejam, maior presença de elementos que caracterizem localização na tradução ao português do Brasil que ao espanhol, se mantinham. Ademais, acrescentar a comparação entre o material linguísticos (falas e legendas) em espanhol peninsular e espanhol latino americano.

3.4 Metodologia para análise qualitativa

A análise qualitativa cumpre com o escopo de se aferir os dados coletados desde a perspectiva dos Estudos da Tradução, ou seja, reconhecendo traços de tradução/localização no material linguístico que constitui o *corpus*. Este tipo de análise possui a natureza comparativa, tendo em vista que o *corpus* é formado por, no mínimo, três *subcorpora*, analisados individualmente (*intracorpora*) e de forma conjunta (*intercorpus*). A análise qualitativa também roga a premissa da diferença entre o *corpus*, das traduções e do texto original. Este tipo de investigação auxilia na argumentação sobre as escolhas do tradutor, baseando-se em dados concretos.

Serão analisadas e problematizadas as questões de localização, tradaptação e neutralização da língua. Essas questões serão embasadas por meio das teorias apresentadas no capítulo teórico e no decorrer da análise entre *corpus*, principalmente entre os *corpora* de língua espanhola, para identificar a diferença entre cada um. A fim de buscar uma melhor justificativa para as questões levantadas, utilizar-se-á o banco de dado de *corpora*. Esse banco de dados³³ apresenta, em suas devidas proporções, a utilização de expressões e palavras em cada *locale* de língua hispânica. Pretende-se, com isso, analisar se a neutralização está sendo efetuada.

³³ CORPUS DEL ESPANOL. Disponível em: < <https://www.corpusdelespanol.org>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

Em Malta e Barcelos (2018) foi apresentada essa análise de todo o primeiro *corpus* coletado. O Quadro 4 demonstra os dados analisados previamente:

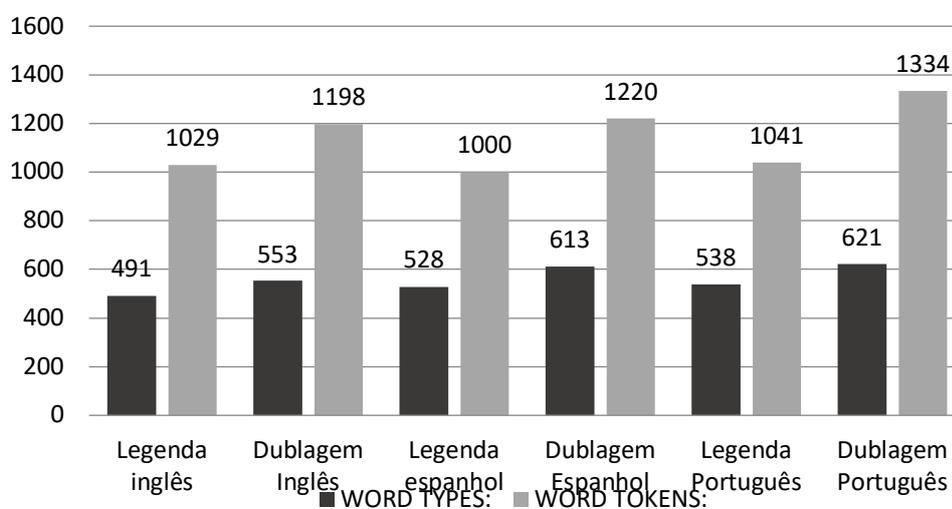
Quadro 4 - Dados do estudo anterior – português, espanhol e inglês (cf. Malta; Barcelos, 2018)

Falas	Legendas	Total
310 falas (por língua)	310 legendas (por língua)	1.860 sentenças ³⁴ (todas as línguas)

Fonte: Elaboração própria baseada em Malta e Barcelos (2018).

Essas falas são todas as apresentadas pelo jogo, contudo, alguns personagens apresentam falas não traduzidas para o idioma alvo das versões traduzidas/localizadas. Subtrai-se então 17 falas em língua estrangeira na versão em inglês, 15 falas na versão em espanhol e 7 para a versão brasileira do game. Essa informação pode conferir um caráter mais “localizado” a versão brasileira, considerando que uma fala em um idioma estrangeiro pode causar estranhamento e até desconforto para alguma parcela do público-alvo. A respeito da estrutura do *corpus* utilizado, tem-se o Gráfico 1:

Gráfico 1 - Estrutura do *Corpus*



Fonte: Malta e Barcelos (2018, p. 125).

³⁴ Adotar-se-á “sentença” para tratar de forma genérica os dados gerais, podendo ser legenda ou fala, de acordo com o contexto.

O gráfico 1 mostra a proximidade entre o *corpus* de inglês (legenda e dublagem) com o *corpus* do espanhol (idem), afastando-se do *corpus* em português que apresenta mais *tokens* que ambos. De acordo com Berber Sardinha (1999, 2004), a razão entre *types e tokens*, define a riqueza lexical do *corpus* em questão. Esse estudo possibilitou observar que a versão em português do Brasil é mais localizada que a versão em espanhol por permitir-se realizar mais adequações visando o maior “conforto cultural” ao público de chegada. Isto é, as falas dos personagens apresentam mais traços culturais marcantes, bem como sotaques e demais características que permitem ao público se conectar instantaneamente ao herói por meio de referentes culturais. Como exemplo, tem-se os casos em que alguns personagens que na versão original utilizam as falas em seu idioma materno – o que pode variar, pois cada personagem é de um país diferente – na versão em português essas falas foram traduzidas, e.g. *D.VA* e *Genji*. Outra situação é o “caso Lúcio” no qual referentes culturais da cultura pop são adicionados ao personagem a fim de proferir a “roupagem” nacionalista – às vezes estereotipada – de um suburbano do morro do Rio de Janeiro (MALTA; BARCELOS, 2018, p. 130).

Após explanar toda a metodologia e análise dos dados que precederam a este trabalho, o Capítulo 4 dessa dissertação apresentará os novos *corpora* aqui coletados e analisados.

3.5 Tags

Para a determinação das categorias de tagueamento, utilizou-se como parâmetro a definição apresentada por Berber Sardinha (2004):

[...]explica que tags ou etiquetas são códigos de anotação do corpus que servem para muitas funções, como, por exemplo, identificação de classe de palavra, nomeação dos falantes, especificação de divisões do texto, etc. A metodologia da LC foi utilizada na pesquisa exatamente pelo fato de as etiquetas possibilitarem um único item linguístico ser classificado quanto a uma serie de parâmetros, de modo que o acesso a essa classificação foi facilitado pelas ferramentas eletrônicas de busca do AntConc. (BERBER SARDINHA, 2004, p. 55).

Utilizou-se a tabela elaborada por Novais (2015, p. 48) para descrever e dividir as *tags* adotadas. Foi utilizado, ademais, como embasamento para a designação das categorias de *tags*, os trabalhos e publicações anteriores o trabalho de conclusão de curso, intitulado “A tradução de *games*: um estudo descritivo baseado no jogo *Overwatch*” de Luiz Gustavo Nogueira Barcelos em 2017 e em Malta e Barcelos (2018). Esses trabalhos permitiram delimitar que as *tags* devem ser dispostas entre tradução literal, “estrangeirismo”, tradução literal e localização, conforme o Quadro 2:

Quadro 2 – Categorização de Tags

A	B
Corpus	Tradução/Estrangeirismo
1 Português do Brasil	1 Tradução literal
2 Inglês	2 Estrangeirismo
3 Espanhol latino-americano	3 Localização
4 Espanhol da Espanha	

Fonte: Adaptado de Novais (2015, p.48).

As colunas foram divididas em A e B, como pode ser visto no Quadro 2. Na coluna A foram designadas as línguas compiladas no *corpus*, em que (1) foi designado para Português do Brasil, (2) para inglês, (3) para Espanhol latino-americano e (4) para Espanhol da Espanha. A coluna B é para designar se houve os procedimentos de tradução adotados, sendo (1) para a tradução literal, (2) para estrangeirismo, (3) para traduções localizadas, que se utilizam de marcadores culturais.

Na coluna “B” do quadro, onde está definido como “1. Tradução literal” serão designadas as traduções relacionadas diretamente com o texto fonte, em inglês, sendo ela contida em forma e contexto às informações da mensagem do locutor. Segundo Aubert (1987, p.187):

pode-se entender por *tradução literal* a tradução "ao pé da letra", isto é, a tradução em que determinado segmento textual (palavra, frase, oração) é expresso na LC mantendo-se as mesmas categorias numa mesma ordem sintática, utilizando vocábulos cujo semanticismo seja (aproximadamente) idêntico ao dos vocábulos correspondentes no texto em *língua de partida*.

Seguindo na coluna “B”, a *tag* designada como “2. Estrangeirismo” apresenta as sentenças que trouxeram características próprias exclusivas da língua mãe de origem do personagem, e não da cultura fonte; o exemplo a seguir representa o procedimento em questão: a personagem Widow Maker é francesa e apresenta, em sua versão original, algumas falas em inglês (idioma fonte) e outras são mantidas em francês para manter a caracterização cultural da personagem. Em algumas localizações, optou-se por manter essa característica, outras resolveram localizar a expressão, por isso essa categoria. Para definir, Alves (1994) afirma que estrangeirismo se trata de qualquer termo que provém de outra língua (estrangeira) e que se torna um empréstimo à cultura alvo quando assimilado por aquele receptor.

A *tag* “3. Localização” da coluna “B” apresenta as falas que sofreram interferência da equipe de localização para proferir caráter nacional e retirar marcas culturais da cultura fonte. Entende-se por localização a adaptação cultural do texto e/ou produto à cultura de chegada.

Apresentam também marcadores culturais por meio de gírias, palavrões, e referências culturais. De acordo com De Oliveira e Kilian (2016, p. 388): “os chamados marcadores culturais são expressões, gírias e termos particulares, compreensíveis e praticados por determinado grupo cultural, que se constituem em verdadeiro desafio para o processo de tradução”. Essa *tag* tem por objetivo determinar as características do *corpus* como possuidor de marcas culturais próprias, qualificando o *corpus* por meio da delimitação de suas características utilizadas na modalidade de localização.

4 APRESENTAÇÃO DOS DADOS

Este capítulo apresenta os dados coletados do *game* proposto e mencionado no capítulo Metodológico. Esses novos dados foram possíveis mediante a inclusão de material – novas falas – em eventos providos pela empresa provedora do *game* e, também, a inclusão de novos personagens que agregam ao enredo do jogo, bem como novos casos que surgiram durante a pesquisa. Entende-se por “evento provido pela empresa” as ações promocionais da distribuidora do jogo em datas comemorativas, como natal, ano novo chinês, *halloween*, etc. Esses eventos possibilitam o acréscimo de novas falas, *skins* e modos de jogo a fim de atualizar e manter o *game* sempre convidativo para a comunidade.

Este *corpus* foi analisado por meio do desdobramento do estudo aqui replicado. Este estudo se baseou nesses *corpora* supracitados e utilizará a óptica dos Estudos da Tradução para observar a escolha tradutória para cada caso, buscando traços de localização nas falas e dos personagens.

É importante poder avaliar a localização em diversos contextos e se a empresa em questão segue algum padrão para localizar seus *games* para português do Brasil. Essa avaliação será direcionada para responder as perguntas propostas no objetivo específico, que é identificar os traços de localização, comparar qual versão é a mais localizada e contrastar as versões em espanhol da Espanha e espanhol latino-americano e analisar a neutralização da língua espanhol no caso da versão “*standard*” do jogo.

4.1 Dados quantitativos

A fim de buscar um aprofundamento maior na localização do *game Overwatch*, foi proposto, então, a inclusão de um novo *corpus*. Esse *corpus* em questão é a versão localizada do jogo para o espanhol da Espanha, que apresenta características únicas e difere-se da versão “estandardizada” do jogo que foi proposto para unificar a língua espanhola na América Latina.

Discutir-se-á no presente trabalho acerca da neutralização da língua, de forma comparativa e utilizando as versões dos *corpora* aqui apresentado para embasar e justificar as assertivas acerca do assunto. A discussão sobre essa versão “genérica” da língua, que foi apresentada como forma de padronização, será mostrada no capítulo subsequente, por meio das análises quantitativas e qualitativas.

O Quadro 5 mostra a reunião de todas as falas e legendas de cada *corpus* cotejado. Essas falas/legendas foram somadas e registradas, ao final, um total de sentenças analisadas:

Quadro 5 - Dados deste estudo - português, espanhol latino, espanhol da Espanha e inglês

Falas	Legendas	Total
2.992	2.992	5.984

Fonte: Elaboração própria.

Cada *corpus* foi dividido por língua. Cada *subcorpus* se descreve por meio das legendas e falas propostas pelo jogo em uma das 4 línguas analisadas nessa dissertação. Existem 748 falas, somando todos os personagens, e 748 legendas referentes às falas destes.

Segundo Berber Sardinha (1999, 2004), quanto maior a diferença na razão entre *types* e *tokens*, maior a riqueza lexical do *corpus* em questão. De acordo com o capítulo metodológico, os *corpora* aqui analisados foram divididos em 4, CODING, CODPOR, CODESPLT e CODESPES, que reuniram falas e legendas para estipular seus dados de *types* e *tokens* e a razão entre eles. Veja a **Tabela 3** e **Tabela 4**:

Tabela 3 – Types e tokens sem stoplist

SEM STOPLIST				
	CODING	CODPOR	CODESPLT	CODESPES
WORD TYPES	1081	1282	1333	1316
WORD TOKENS	5864	4645	5596	5531
TYPES/TOKENS	5,42	3,62	4,19	4,20

Fonte: Elaboração própria.

Tabela 4 - Types e tokens com stoplist

COM STOPLIST				
	CODING	CODPOR	CODESPLT	CODESPES
WORD TYPES	1057	1311	1322	1309
WORD TOKENS	4638	5866	4997	5092
TYPES/TOKENS	4,38	4,47	3,77	3,88

Fonte: Elaboração própria.

Utilizou-se os *corpora* sem *stoplist* para a Tabela 3 e com *stoplist* para a Tabela 4. A *stoplist* (APÊNDICE B) foi utilizada a fim de delimitar o uso de palavras sem carga semântica (como artigos, por exemplo). Dentre as tabelas apresentadas, a primeira linha foi designada

para os *Types*, seguido dos *Tokens* na segunda linha e, por fim, a razão entre eles na terceira linha. A discussão acerca destes resultados se dará no próximo capítulo seguinte.

4.2 Dados qualitativos

Os dados qualitativos serão avaliados em cima dos *corpora* cotejados. Essa análise será feita de forma manual e utilizando-se, a princípio, um primeiro olhar do pesquisador e análise comparativa *intercorpus*. A investigação dará espaço para a discussão baseada nas teorias da tradução e localização apresentadas, principalmente, no capítulo teórico. Esses dados buscam delimitar, em conjunto aos dados quantitativos, acerca da localização de cada *corpus* aqui presente.

Além das análises anteriores e novos exemplos, também houve o acréscimo de uma nova língua, o espanhol da Espanha, buscando aumentar o campo de ação e análise deste estudo. Isso permitiu a ampliação dos *corpora*.

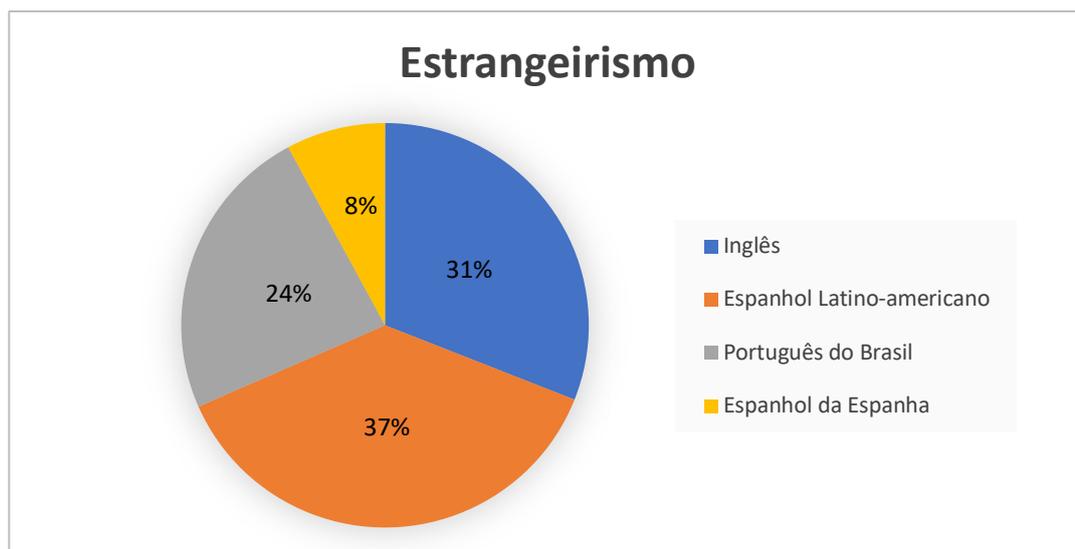
Ao primeiro passo, foram escolhidas as *voicelines* que apresentam diversas características em que apresentam traços de localização e demais procedimentos da tradução, como demonstrado no Quadro 2 que não se limitem apenas à tradução literal.

4.2.1 Estrangeirismo

Identificou-se os *corpora* como “ininteligível” – no momento do cotejamento dos dados – e “estrangeirismo” no ato de designação das *tags*. Foi possível notar que alguns *corpora* apresentavam mais termos estrangeirizados do que outros. O *corpus* em inglês, que é o idioma original do *game*, apresenta diversas *voicelines* de personagens que não são em inglês. Os “heróis” são de diversas partes do mundo e possuem sotaques e frases específicas referentes a própria cultura. Essas frases em questão estão sendo analisadas nessa seção, bem como diversas outras expressões identificadas pelo algoritmo criado que respondessem à essa alcunha. Os casos de estrangeirismo, majoritariamente, encontram-se na coluna designada às falas transcritas da dublagem do *game*, pois como a legenda atua como suporte para designar a mensagem contida na fala, então ela é sempre traduzida.

Foram encontradas 51 ocorrências no *corpus* em inglês, 62 ocorrências no *corpus* em espanhol latino-americano, 39 ocorrências em português do Brasil e 13 no *corpus* espanhol da Espanha, totalizando 165 vezes que se repetiu a palavra estrangeirismo. O **Gráfico 2** mostra a porcentagem geral de utilização estrangeirismo em todos os *corpora*, fazendo uma comparação *intercorpora*.

Gráfico 2 - Estrangeirismo



Fonte: Elaboração própria

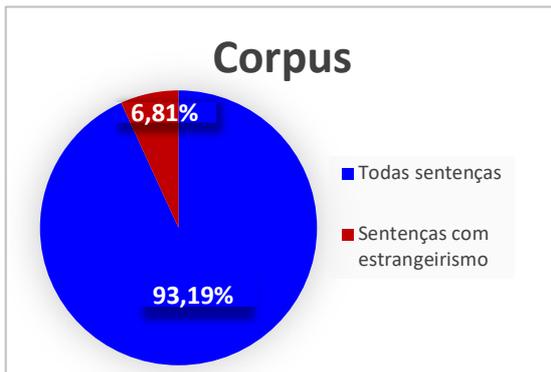
Em cada *corpus* a quantidade de estrangeirismo apareceu de uma maneira diferente. Existem *corpus* que possuem uma tendência maior a localização, outros a tradução literal e/ou neutralização da língua. A **Tabela 2** e os gráficos seguintes reúnem todas as informações, em porcentagem, sobre a quantidade de estrangeirismo presente no material analisado:

Tabela 2 - Dados de Estrangeirismo

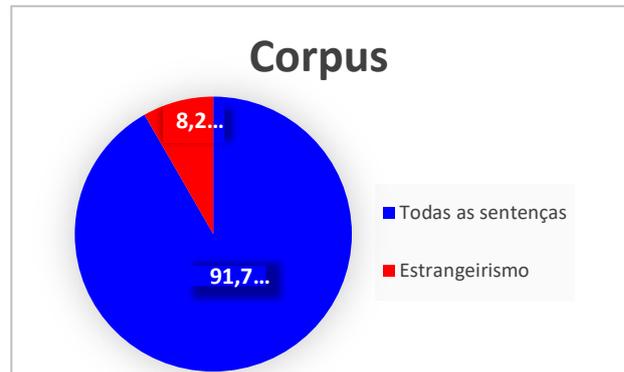
Dados	<i>Corpus</i> em inglês	<i>Corpus</i> em espanhol Latino-americano	<i>Corpus</i> em espanhol da Espanha	<i>Corpus</i> em português do Brasil
Sentenças sem Estrangeirismo	93,19%	91,72%	98%	95%

Fonte: Elaboração própria

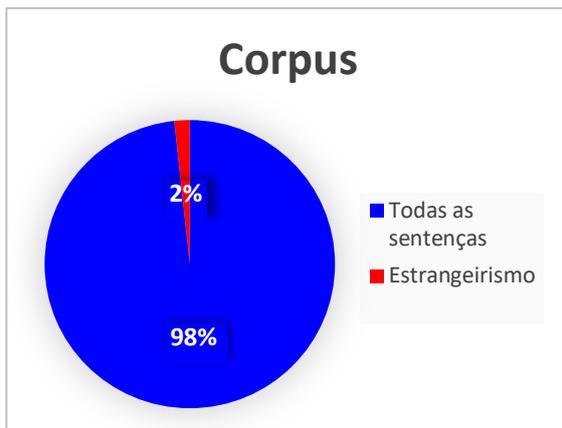
Nos gráficos 3, 4, 5 e 6, é possível notar a porcentagem de sentenças que mantiveram o estrangeirismo em suas traduções/localizações. O Gráfico 3 mostra que 6,81% de todas as sentenças apresentam estrangeirismo. Por se tratar do *corpus* fonte, que possibilitou a criação dos outros *corpora*, ressalta-se que os estrangeirismos aqui impostos serviram como base para auxiliar na determinação de atuação dos outros *corpora*. Ou seja, as *voicelines* representados no Gráfico abaixo e definidas como “estrangeirismo” são as falas que foram mantidas no idioma de origem do personagem do jogo, apresentadas como “ininteligíveis”.

Gráfico 3 - *Corpus* em Inglês

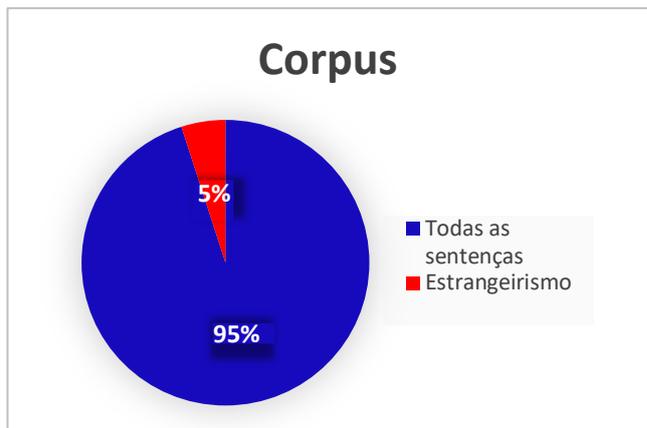
Fonte: Elaboração própria

Gráfico 4 - *Corpus* em Espanhol Latino-americano

Fonte: Elaboração própria

Gráfico 5 - *Corpus* em Espanhol da Espanha

Fonte: Elaboração própria

Gráfico 6 - *Corpus* em Português do Brasil

Fonte: Elaboração própria

Dentre os *corpora* analisados percebe-se que as versões que mais mantêm palavras estrangeiras são os *corpora* em inglês, espanhol latino, espanhol da Espanha e português do Brasil, subseqüentemente. Contudo, repara-se que a versão em espanhol latino-americano apresenta mais estrangeirismo do que a versão original em inglês. Esse fenômeno acontece pelo fato de, além das sentenças “ininteligíveis”, graças ao algoritmo aqui utilizado, também foram demarcadas as palavras de origem estrangeira, o que explica esse número de estrangeirismo nesse *corpus*. Palavras provenientes do universo *gamer*, como “GG³⁵” e “AFK³⁶”, por exemplo, e outras que são pertencentes à cultura americana, como “*Halloween*”, também entraram no mesmo filtro.

³⁵ GG (Good game) em tradução livre, “bom jogo”, usado para elogiar, ou as vezes até com ironia para um jogador que esteja com baixo rendimento na partida.

³⁶ AFK (Away from keyboard) em tradução livre, “longe do teclado”, usado para avisar que irá se ausentar.

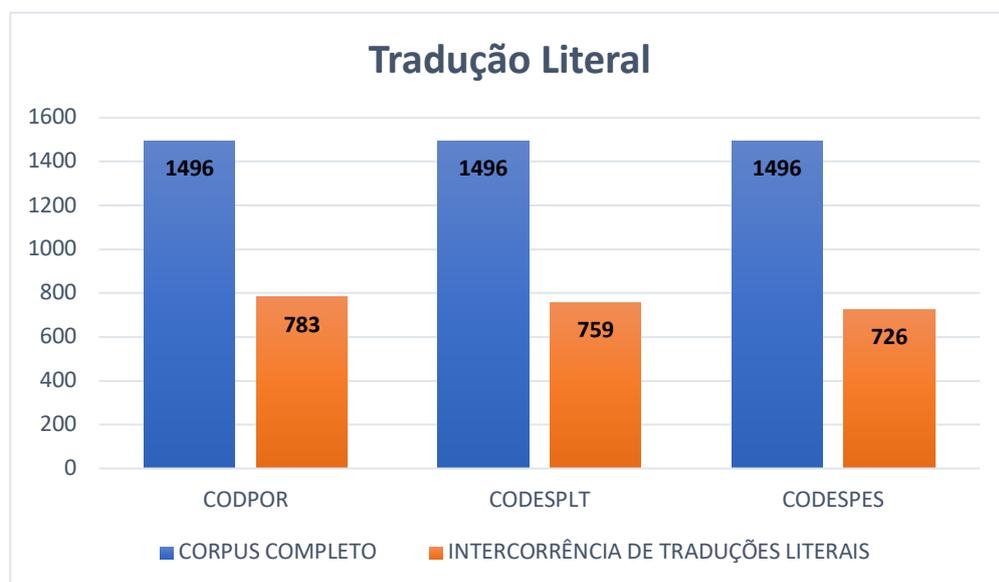
Refletindo-se sobre esses dados, percebe-se a pressão exercida de uma cultura sob a outra. Como o caso do *corpus* em espanhol *standard*, nota-se que existe um abafamento da cultura fonte, sendo ela priorizada à própria cultura alvo, que se pretende manter neutra diante de adequações culturais em grande maioria dos casos. Existe, ademais, o interessante fenômeno linguístico da reafirmação cultural pela via linguística. Nota-se que existem sistemas linguísticos que absorvem o vocabulário estrangeiro, outros preferem utilizar palavras da própria língua para se comunicar. Esse ponto é perceptível na comparação dos *corpora* em português do Brasil e espanhol da Espanha. A língua portuguesa, atualmente, sofre uma grande influência da cultura americana, utilizando a apropriação de palavras e trazendo-as para sua língua, como nas palavras “mouse”, “wi-fi”, “online”, etc. Existe, então, como prova o Gráfico 7, uma diferença da relação com estrangeirismo na língua espanhola.

4.2.2 Tradução literal

A tradução literal é uma forma de tradução amplamente difundida. Entende-se por tradução literal aquela que é palavra por palavra, ou até direta, a que considera a mensagem bruta e a transpõe para a língua meta. Notou-se também que a “tradução literal” foi um procedimento amplamente utilizado pelas equipes localizadoras do *game Overwatch*, definido com auxílio das *tags* aqui utilizadas.

Utilizando o algoritmo criado por Flávia Costa Bomfim para esse propósito, chegou-se ao seguinte resultado:

Gráfico 7 - Tradução literal



Fonte: Elaboração própria

Utilizando a ferramenta *AntConc* e os algoritmos elaborados, chegou-se ao resultado ilustrado no Gráfico 7. Os resultados obtidos – 1.566 decorrências no CODPOR; 1.518 decorrências no CODESPLT; 1.452 decorrências no CODESPES – foram divididos por 2, considerando que para taggear o *corpus* é necessário colocar a palavra entre os símbolos < e > e para fechar a *tag* utiliza-se a mesma palavra entre </ e >. Portanto, se fez necessário essa divisão para chegarmos ao resultado proposto.

Por meio desse resultado, pode-se entender que o *corpus* do CODPOR é mais traduzido literalmente, seguido pelo CODESPLT e pelo CODESPES. Vale ressaltar que essa análise aderiu tanto os *corpora* de legenda e fala, e que na análise qualitativa a atenção é voltada à mensagem, sem distinção, como apresentado acima.

5 ANÁLISE DE DADOS

Esse capítulo discutirá os dados cotejados e apresentados nos Apêndice A e Apêndice B. A análise qualitativa será feita de forma individual, pessoal e mecânica. Utilizou-se, também, a elaboração de *Tags* para auxiliar no processo de análise, bem como um método de designação de traduções literais e estrangeirismo a fim de automatizar a análise e permitir que as falas localizadas sejam separadas para investigação e discussão nesse capítulo.

A análise quantitativa foi feita por meio dos *corpora* reunidos e com o auxílio do programa *antconc* para a criação dos dados para futura discussão.

5.1 Análise quantitativa

Por meio das tabelas apresentadas no capítulo de apresentação de dados (TABELA 4 e TABELA 5), analisando separadamente, nota-se que o CODING é o *corpus* de “maior riqueza” léxica dentre os *corpora* sem a *stoplist*³⁷, ostentando 5,42 diante de 4,20 de razão do CODESPES, 4,19 do CODESPLT e 3,62 do CODPOR. Os *corpora* com *stoplist* confirmam que o *corpus* mais rico lexicalmente é o CODPOR com razão de 4,47, seguido do CODING com 4,38, CODESPES com 3,88 e CODESPLT com razão de 3,77.

Esse fenômeno acontece devido ao fato de tanto o português, quanto o espanhol possuírem mais categorias de itens lexicais, sem carga semântica, que o inglês. A fim de ilustrar, o uso de artigo definido, por exemplo, somente nessa classe de palavras, se poderá observar uma diferença em que nas duas línguas latinas comparada à língua anglo-saxônica. Isto é, enquanto o inglês utiliza o artigo *the* para expressar gênero ou número, o espanhol e o português utilizam quatro formas distintas, *el, la, los, las* e *o, a, os, as*, respectivamente. Essa questão por si só causa um aumento no número de *tokens* (total de palavras) e número de *types* (total de palavras sem repetição). Por isso, a necessidade de retirada deste tipo de palavra do *corpus* para uma análise mais fidedigna dos dados referentes à riqueza lexical.

5.2 Análise qualitativa

Considerando os dados apresentados na seção **4.2 Dados Qualitativos** desta dissertação, serão apresentadas as análises do material cotejado.

³⁷Apêndice B.

5.2.1 Estrangeirismo

A discussão acerca de estrangeirismo na tradução é ampla. Considerando os conceitos de localização apresentados e defendidos no capítulo teórico, existe uma nova gama de análise sobre esse fenômeno. Considerando os dados obtidos, notou-se que a maior decorrência de estrangeirismo se deu no CODESPLT (8,2%), *seguido do* CODING (6,81%), CODPOR (5%) e, por fim, CODESPES (2%). Essas inflexões explicam nas principais características e motivações do sistema linguístico e da equipe de localização responsável pelo *game*.

O conceito de localização não é paralelo ao conceito de estrangeirismo, podendo ambos coexistir e não se influenciariam. Considerando como localização “adaptação cultural”, a grosso modo, poderia claramente um termo estrangeirizador, que foi absolvido pela cultura de chegada, ser considerado localização. Termos como “mouse”, “online” ou “offline” já foram dicionarizados para português, por exemplo. O sistema linguístico brasileiro se apoia no sistema linguístico inglês, por isso se consideramos que 5% dos termos do CODPOR são estrangeirismo, isso não significaria que essas sentenças estariam inaptas a serem consideradas localizadas ou adequadas à cultura local.

O CODING apresenta estrangeirismos pelas influências das falas dos personagens que são apresentadas em seus idiomas nativos, isto é, que não sejam em inglês, cerca de 51 das 748 sentenças são em idiomas estrangeiros. É importante ressaltar que o CODING atua como texto fonte, então a relação de estrangeirismo nesse *corpus* serve como influência para o comportamento dos outros *corpora* que se basearam nele para elaboração de suas traduções e localizações.

O CODESPES é o *corpus* que menos apresenta influência estrangeira em seu vocabulário (15 sentenças de 748). Muito se dá por notar que existe muita influência localizadora (vide análise na seção 5.2.2) e a sua relação com idiomas estrangeiros. É comum da língua espanhola (ou até da língua portuguesa de Portugal, por exemplo) de utilizar-se de neologismos e decalques para empregar em seu idioma com menos influências de uma segunda ou terceira língua. Isso se reflete diretamente nos apenas 2% de estrangeirismo encontrados nesse *corpus*. As falas foram quase que todas localizadas e adaptadas para à língua alvo.

O *corpus* em espanhol latino – CODESPLT – apresentou a maior porcentagem de estrangeirismo. Considerando que esse *corpus* possui uma motivação padronizadora, a fim de propor uma versão que seja “coringa” ou neutra para ser usada em diversos países – que apresentam apenas a língua como ponte cultural – a quantidade de palavras ou expressões internacionais é plausível.

5.2.2 Tradução literal

A delimitação da quantidade de tradução literal foi feita por meio do algoritmo criado. Como o CODING é o texto fonte, a análise foi feita apenas para o CODPOR, CODESPLT e CODESPES.

Notou-se, aplicando as *tags* e o programa *AntConc* que o *corpus* que mais sofreu influência deste tipo de tradução foi o CODPOR com 783 intercorrências de traduções literais, seguido do CODESPLT (759 intercorrências) e, por fim, o CODESPES (726). A seção seguinte mostrará, de forma aplicada, o surgimento dessas traduções literais, localizações e da neutralização do espanhol de forma individual, feita quadro a quadro, personagem por personagem e de forma individual para cada língua.

5.2.2 Localização e variações

Destinou-se à essa seção, primeiramente, a análise manual feita independente de cada fala de cada personagem. Ao primeiro passo, foram escolhidas as *voicelines* que apresentam diversas características em que apresentam traços de localização e demais procedimentos da tradução, como demonstrado no Quadro 2 (página 31) que não se limitem apenas à tradução literal.

5.2.2.1 Ana

A personagem Ana é representada por uma personagem idosa e egípcia, que atua dando suporte e curando a equipe e também é mãe de outra personagem do jogo – Pharah – o que explica o contexto de algumas falas utilizadas por ela. A tradução da personagem Ana trouxe diversos casos que fomentam a discussão sobre localização. A seguir o exemplo ilustrado no Quadro 6:

Quadro 6 - Exemplo 1 personagem Ana

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
It takes a woman to know	It takes a woman to know it	As mulheres sabem das coisas	As mulheres sabem das coisas	Solo una mujer lo sabe	Solo hace falta tener una mujer para darse cuenta	Instinto femenino	Instinto femenino

Fonte: Elaboração própria.

No caso mostrado no Quadro 6, é possível notar uma discrepância entre as traduções adotadas, tanto na versão em português quanto em ambas versões em espanhol, com uma característica empoderadora. Entende-se por empoderamento, segundo Cortez e Souza (2008):

O empoderamento implica, pois, no reconhecimento das restrições sociais a que a categoria está submetida e da necessidade de reversão dessa situação, por meio de mudanças em um contexto amplo/público (inserção em cargos de poder/decisão, educação não sexista e serviços de saúde adequados) e também em contextos mais específicos, ou individuais (aumento de auto-estima e autonomia, reorganização do trabalho doméstico[...]) (CORTEZ, SOUZA, 2008, p. 172).

A versão standard do espanhol, traz uma versão mais reducionista, mas que se liga diretamente ao texto fonte, fugindo apenas em sua estrutura original. Por fim, no CEDESPES existe uma visão mais autônoma em sua estrutura, sendo uma proposta mais “enxuta” que a versão do CODESPLT, porém direta em sua mensagem. Nota-se, então, que a versão em português possui mais liberdade criativa do que as outras duas versões em espanhol. O *corpus* seguinte (CODESPES) segue a linha literal, enquanto a versão latino-americana adapta a mensagem. Outro exemplo parecido acontece no Quadro 7:

Quadro 7 – Exemplo 2 personagem Ana

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Learn from the pain	Learn from the pain	Aprenda com a dor	Aprenda com a dor	Aprende del dolor	Aprende del dolor	Aprende de tus errores	Aprende de tus errores

Fonte: Elaboração própria.

Nesse caso, a única versão que apresenta uma mensagem diferente é a do CODESPES. Utilizaram-se de uma difundida “expressão”, ou dito, para proferir uma característica própria à personagem. A expressão utilizada pelo CODPOR apresenta um menor registro, segundo os resultados de pesquisa utilizando as expressões aqui adotadas (39 mil resultados para opção usada pelo CODESPES e 16 mil para a tradução do CODPOR, utilizando as referências do sítio eletrônico de buscas *Google*). A expressão “*aprende del dolor*” possui o maior número de resultados (264 mil, considerando as diferenças populacionais dentre os países em comparação). Foi encontrado decorrência de uso de ambas expressões em diversos países *hispano hablantes*, portanto não se pode afirmar que essas escolhas foram adotadas com intuito de localizar. As pesquisas foram realizadas com as expressões entre aspas para filtrar os resultados para apenas as palavras requeridas.

No Quadro 8, a referência adotada pelas equipes de tradução é um campo amplamente cultural que se trata da relação que os filhos têm com suas mães. Nessa situação em particular é um ponto onde cabe um direcionamento e enriquecimento cultural por parte da equipe localizadora, acrescentando uma roupagem nacionalista de expressão regional. Entende-se por regionalismo uma expressão, palavra ou dito que expõe peculiaridades linguísticas de uma região específica, de uma cultura particular; localismo³⁸. O CODESPES utilizou de uma expressão difundida amplamente na cultura espanhola, por sua vez, o CODESLT optou, mais uma vez, por tentar padronizar a língua e abster-se de inserir ali um regionalismo e não trazer uma carga cultural regionalista, até porque essa versão servirá para todos os outros países de fala hispânica. A versão em português também optou por uma tradução mais localizada que traz essa “cor” abrigada a *voiceline*.

Quadro 8 - Exemplo 3 personagem Ana

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Mother knows best	Mother knows best	Mãe sempre tá certa	Mãe sempre tá certa	Mamá sabe	Mamá sabe	Hazle caso a mamá	Hazle caso a mamá

Fonte: Elaboração própria.

No exemplo apresentado no Quadro 9 nota-se uma tradução literal do CODPOR e do CODESPLT, contudo, na versão em espanhol da Espanha – CODESPES – existe uma nova ideia inserida no texto por meio de uma definição. Elimina-se o adjetivo de intensidade e superioridade, em que no texto fonte compara-se a atividade elaborada pela personagem com a aposentadoria e a tradução faz alusão ao fato da personagem não estar pronta para mudar sua atividade. Existe aí um outro olhar sobre uma mesma ideia. No segundo exemplo do mesmo quadro segue-se o mesmo raciocínio. O CODESPES utiliza-se de uma nova ideia para trazer uma nova perspectiva e um novo direcionamento à *voiceline*, sob uma nova perspectiva. Essa ideia de “cuidado”, divergindo da ideia original de “medo” apresenta uma faceta diferente da personagem, que possui uma característica fraternal. Acredita-se que a escolha da equipe de tradução foi imaginada pensando em perpetuar essa ideia e não divergir do que se foi proposto inicialmente pela construção da personalidade de Ana. Existe, então, uma forma de localização se considerar que os tradutores optaram por adaptar o trecho visando o consumidor final europeu.

³⁸ Fonte: Dicionário Michaelis.

Quadro 9 - Exemplo 4 personagem Ana

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Better than retirement	This is much better than retirement	Melhor que a aposentadoria	Isso é muito melhor do que a aposentadoria	Mejor que jubilarse	Esto está mucho mejor que jubilarse	No estoy hecha para retirarme	No estoy hecha para retirarme
Don't be scared	Don't be scared	Não tenha medo	Não se assuste	No tengas miedo	No tengas miedo	Yo os cuidaré	Yo os cuidaré

Fonte: Elaboração própria.

O Quadro 10 explana uma questão emblemática. Nota-se uma tradução literal do CODESPLT, contudo os outros *corpora* tiveram escolhas inusitadas. Essa fala foi criada para o “evento de inverno” do jogo que traz a temática natalina alusão a neve e gelo. Entende-se que, por esse motivo, as traduções talvez deveriam ater-se ao tema central, contudo existe a questão da localização e da quebra da barreira linguística e cultural nesse processo. Existem expressões culturalmente difundidas em português que poderiam ser adotadas e manter-se-ia a mensagem inicial, como “Mais perdida que cego em tiroteio”, por exemplo. Um contraponto desse tipo de expressão é que existe uma hipersensibilidade em temas que podem ofender a um público e, por tratar-se de um jogo inclusivo – que se utiliza de minorias como personagens negros, femininos e LGBT(Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais e Transgêneros), por exemplo – existe a possibilidade de se ter deixado de lado uma possível tradução mais adequada. No CODESPES optou por não realizar uma tradução literal, mas tampouco trouxe uma expressão cultural para a tradução.

Quadro 10 - Exemplo 5 personagem Ana

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
The moon in winter	More lost than the moon in winter	A lua no inverno	Estou mais perdida do que a lua no inverno	La luna de invierno	Más perdido que la luna en el invierno	El calor de la familia	El calor de la familia os protegerá del frío

Fonte: Elaboração própria.

5.2.2.2 Ashe

A personagem Ashe é uma *cowgirl* que atua na linha de frente da equipe, sendo responsável por matar os inimigos a uma grande distância. Essa personagem possui temperamento forte e é “empoderada”, o que se traduz em suas falas e postura. As traduções de Ashe apresentaram algumas questões interessantes de discussão. A questão exibida no Quadro 11 é pertinente para o debate sobre localização. Nota-se que o CODESPES foi o único a adotar uma expressão cultural na sua tradução. As versões do CODPOR e CODESPLT seguiram a tradução literal.

Quadro 11 - Exemplo 1 personagem Ashe

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
I run this show	I run this show	Eu que mando aqui	Eu que mando aqui	Aquí, yo mando	Aquí, yo mando	¡Yo llevo el cotarro!	¡Yo llevo el cotarro!

Fonte: Elaboração própria.

Utilizando o conceito de Localização por Di Marco (2007), o objetivo da localização não é produzir uma equivalência literal do texto original, mas, ao contrário, é criar o mesmo efeito na experiência para o jogador, tal qual o texto original buscou criar. (Di MARCO, 2007, p.7). Problematizando a afirmação do autor, existe um desconforto em delimitar que a localização deve criar o “mesmo” efeito de experiência de *gameplay* no *player* que está jogando o *game* localizado. Existe uma ideia do possível impacto na adoção de uma expressão na hora de se colocar no jogo. Contudo, afirmar que a localização vai trazer o mesmo “efeito” de *gameplay* no público alvo é árduo. Considera-se o fator cultural, que varia de cada região, também a relação com os jogos eletrônicos, que podem se dar de forma diferente em cada região – o público, analisando entre gênero, idade e escolaridade vai variar para cada país – e por isso não se pode relacionar a receptividade apenas com a tradução adotada.

Os limites impostos para a localização são passíveis de discussão. Alguns autores (como o próprio Di Marco) teorizam que nessa modalidade deve-se buscar transportar a mesma experiência, e não necessariamente a mensagem. Contudo, essa tarefa seria quase impossível se considerar todas as adversidades culturais, econômicas, religiosas e sociais. Existe uma diferença de perspectiva social entre sociedades ocidentais e orientais, bem como entre as próprias sociedades ocidentais entre si. Considerando essa informação, ressalta-se a necessidade de abrangência e discussão sobre o que realmente é a localização e quais seriam suas barreiras ideológicas e teóricas.

Referências são fatores importantes para se analisar em uma tradução/localização. A utilização de novos referentes culturais em referências pode auxiliar no processo de localização, para que aproxime o texto meta do público meta. Na frase utilizada no CODING, do Quadro 12 utiliza-se o nome de uma música Country de *Jhonny Cash*, contudo, as versões traduzidas não trouxeram um regionalismo “equivalente” a este. Nenhuma versão, CODPOR, CODESPLT ou CODESPES trouxeram alguma referência musical cultural para sua localização, e apenas a versão em espanhol da Espanha tentou trazer uma nova proposta sobre a sentença. Esse exemplo em questão já contrapõe o conceito de localização apresentado por Di Marco.

Quadro 12 - Exemplo 2 personagem Ashe

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
I'm an easy rider	I'm an easy rider	Eu sou da estrada	Eu sou da estrada	Suelo tomar el camino más fácil	Suelo tomar el camino más fácil	Nací para ser salvaje	Nací para ser salvaje

Fonte: Elaboração própria.

5.2.2.3 Baptiste

Baptiste é um herói Haitiano e atua no suporte da equipe. Esse personagem apresenta várias sentenças contendo estrangeirismo, em que seu idioma original é mantido, não tendo essa fala em questão traduzida. Contudo, o exemplo ilustrado no Quadro 13 existe uma questão diferente dos procedimentos de tradução adotados para ele (tradução literal e estrangeirização). Nota-se que o CODESPLT segue quase como um padrão a tradução literal. O CODPOR opta por retirar a marca cultural contida no texto fonte e “neutraliza” utilizando a expressão “agora é cada um por si”. O CODESPES retirou a marca cultural e inseriu sua nova identidade por meio de um “espanholismo³⁹”, utilizando-se da domesticação e transposição nesse processo, que acontecem quando o tradutor decide valorizar a cultura alvo à cultura fonte (VENUTI, 1915).

Quadro 13 - Exemplo 1 personagem Baptiste

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Time's up, pencils down	Time's up, pencils down	Acabou, cada um por si	Acabou, agora é cada um por si	Se acabó el tiempo,	Se acabó el tiempo,	Se acabó lo bueno	Se acabó lo bueno

³⁹ Espanholismo: “caráter distintivo ou costume do povo espanhol”. Fonte: *Dicionário Dicio Online*.

				bajen los lápices	bajen los lápices		
--	--	--	--	----------------------	----------------------	--	--

Fonte: Elaboração própria

No Quadro 14 existe uma expressão idiomática cultural galesa. No CODPOR optaram por amortizar e localizar a expressão, no CODESPES seguiu literalmente a expressão em inglês, contudo é um conceito cultural que também faz parte da cultura de chegada. O CODESPLT optou por adotar uma nova expressão da língua espanhola, mas que difere da ideia central da mensagem do texto fonte. A tradução de expressões idiomáticas é um campo de investigações bem amplo nos Estudos da Tradução. Entende-se por “expressão idiomática” como uma lexia complexa indecomponível, conotativa, e cristalizada em um idioma pela tradição cultural (XATARA, 1998, p. 149). Alterar uma expressão dessas é impossível, considerando que o impacto no público alvo não seria o mesmo do produto não localizado (se considerado o conceito de localização discutido anteriormente). Nota-se, então, um desejo dos localizadores do CODPOR, CODESPLT e CODESPES em utilizar uma expressão que reflita o mesmo sentido.

Quadro 14 - Exemplo 2 personagem Baptiste

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
An apple a day	Looks like the apple a day thing didn't work out for you	Frutas e verduras	Parece que comer frutas e verduras não deu certo pra você	Más vale prevenir	Parece que eso de más vale prevenir no funciona para tí	Una manzana al día	Parece que eso de una manzana al día no te ha funcionado muy bien

Fonte: Elaboração própria.

5.2.2.4 Brigitte

Brigitte é uma jovem escudeira sueca que também atua no suporte ao time. Ela é filha do personagem Torbjörn e escolheu seguir os passos de seu pai ao juntar-se a equipe. Por conta disso, várias *voicelines* da personagem são baseadas nas falas de seu pai, o que replicaria os possíveis comentários feitos a posteriori. Portanto, aqui nessa serão analisadas apenas as falas exclusivas dessa personagem.

As traduções das falas de Brigitte em si não apresentam grandes variações. As principais foram reunidas no Quadro 15. No primeiro exemplo existe uma diferença entre CODESPLT e

CODESPES em que o primeiro omite a tradução da palavra *mace* e o segundo traz um jogo de palavras com a palavra *mazazo*. No segundo exemplo, no CODESPES, existe a diferença do acréscimo da expressão *remangarse*, enquanto o CODESPLT continua por meio da tradução literal. No exemplo 3 se nota que a versão em português apresentou uma discrepância, omitindo uma informação importante para o texto fonte, que é a afirmação de seu sobrenome. O sobrenome da personagem não aparece em outros momentos do jogo, apenas em suas falas. Retirar uma informação da única fonte desse dado é uma decisão que pode influenciar no desenvolvimento da história do jogo.

Quadro 15 - Exemplos personagem Brigitte

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Mace to the face	Mace to the face	Maça na cara	Maça na cara	Directo a la cara	Directo a la cara	Vaya mazazo	Vaya mazazo
Time to roll up my sleeves	Time to roll up my sleeves	Hora de arregañar as mangas	Hora de arregañar as mangas	Hora de subirme las mangas	Hora de subirme las mangas	Hora de remangarse	Hora de remangarse
Dare to Lindholm	Dare to Lindholm	Pra ter medo, basta me ver lutar	Pra ter medo, basta me ver lutar	Atrévete a ser una Lindholm	Atrévete a ser una Lindholm	Por el poder de Lindholm	Por el poder de Lindholm

Fonte: Elaboração própria.

5.2.2.5 D.VA

D.VA, ou Hana Song, é uma jovem *gamer* sul-coreana que utiliza seu robô mecha para derrotar seus inimigos, atuando como *tank*⁴⁰ da equipe. A personagem apresenta um extenso vocabulário *gamer*, que é amplamente conhecido pela comunidade de jogos online. Esse vocabulário apresenta algumas peculiaridades na língua portuguesa, pois muitas expressões são mantidas do inglês, algumas são “aportuguesadas” e outras são criadas. É possível perceber peculiaridades das decisões tomadas pelas equipes de tradução em algumas questões específicas, como no exemplo:

Quadro 16 - Exemplo 1 personagem D.VA

Inglês	Português do Brasil	Espanhol Latinoamericano	Espanhol da Espanha
--------	---------------------	--------------------------	---------------------

⁴⁰ *Tanks*, no Overwatch, são personagens que possuem uma defesa maior, barreiras para proteger a equipe e mais vida (HP), aguentando levar mais dano dos inimigos e atuando como protetores da equipe.

;)	Winky face	:)	Um beijo pros fãs	;)	Carita con guiño, muac	;)	Barra, guiño
A new challenger !	Here comes a new challenger	Uma nova competidora !	Aí vem uma nova competidora !	¡Un nuevo retador !	¡Aquí viene un nuevo retador !	Partida encontrada	Partida encontrada

Fonte: Elaboração própria.

Existe aqui uma problemática na tradução dessa sentença. Graficamente, o texto que aparece na legenda não muda, que é uma carinha sorrindo e piscando representada por meio dos símbolos “;)”. Em inglês, na dublagem, a personagem fala a expressão idiomática representada pelo símbolo. No CODPOR, por sua vez, a personagem foge do cerne da mensagem estipulada, criando uma nova mensagem para a *voiceline*, que difere da legenda. O CODESPLT segue literalmente o CODING e o CODESPES apenas descrevem o símbolo da legenda, ignorando completamente seu significado e até a dublagem original do jogo. No exemplo inferior a diferença se dá no CODESPES que ignora a inclusão da personagem na mensagem da fala, atendo-se mais a mecânica do jogo do que ao conceito do texto fonte. Nesse caso, os tradutores utilizaram, em sua abordagem, a omissão.

Nota-se, também, o objetivo da equipe em localizar a terminologia *gamer* para cada *locale*. Existe uma gama de falas que representam o público de jogadores que se identificam com esse vocabulário, o que foi respeitado em quase todas as situações de tradução. Exemplo de falas como “GG”, “AFK”, “LOL” são gírias muito específicas e que, se traduzidas diferente do que foi absorvido pela cultura alvo, torna uma perda irreparável da caracterização da personagem. É visível uma barreira maior para o CODESPES, como no exemplo supracitado da tradução de “;)” ou O CODESPLT, no apêndice, em outro exemplo, na tradução de “GG” para “*buen juego*” e ignorando a expressão idiomática *gamer*.

5.2.2.6 Doomfist

Doomfist é um herói nigeriano possuidor de um sotaque marcado. Atua como linha de frente causando danos aos adversários. No Quadro 17 foram reunidos os exemplos de falas mais emblemáticas do personagem:

Quadro 17 - Exemplo 1 personagem Doomfist

Inglês	Português do Brasil	Espanhol Latinoamericano	Espanhol da Espanha
--------	---------------------	--------------------------	---------------------

You're not bad	You're not bad, but not good either	Nada mau	Você não é ruim, mas também não é bom	No estás nada mal	No eres malo, pero tampoco bueno	Soy adicto a la perfección	Soy adicto a la perfección
Don't get back up	Don't get back up	Senta um pouquinho	Senta um pouquinho	Vete a molestar a otro lado	No sirves ni de estorbo	Sal de mi vista	Sal de mi vista
I make medicine sick	So mean, I make medicine sick	Faço até remédio ficar doente	Sou tão mau que faço até remédio ficar doente	Descompongo todo remédio	Soy tan malo que hago enfermar la medicina	Como cocos sin pelar	Soy tan duro que como cocos sin pelar
Take it on the chin	Take it on the chin	Podem bater o quanto quiserem	Não tentem se safar dessa	Puedes soportarlo	Puedes soportarlo	Tómatelo con filosofía	Tómatelo con filosofía
I'll throw you a bone	I'll throw you a bone	Cachorro que late, não morde	Cachorro que late, não morde	Te daré un hueso	Te daré un hueso	Te has ganado un hueso	Te has ganado un hueso

Fonte: Elaboração própria.

Nota-se uma inclinação maior do CODESPES de localização. O *corpus* em espanhol da Espanha utiliza-se de expressões idiomáticas próprias – como “comer cocos sin pelar”; “tómatelo con filosofía”; etc – enquanto o CODESPLT segue traduzindo literalmente e o CODPOR utiliza-se – menos, vale ressaltar – as opções de localização, se comparado ao *corpus* europeu. A utilização de expressões idiomáticas enriquece o produto, se analisado pela ótica de localização. Existe o reconhecimento imediato quando se adota uma expressão difundida na cultura alvo para um texto final. Esse tipo de impacto reflete diretamente na percepção de localização do usuário, dando-lhe a sensação de produto nacional e quebrando possíveis barreiras culturais que uma tradução sem adaptação poderia ocasionar.

5.2.2.7 Genji

O ninja cibernético, Genji, é de origem nipônica e utiliza espadas e *shurikens* como arma de combate e atua também na linha de frente no campo de batalha. Genji apresenta várias falas que “vestem” o personagem com a cultura nipônica, por isso é possível notar que várias dessas sentenças apresentam áudio “ininteligível”, ou seja, em japonês. Esses dados já foram computados anteriormente e discutidos no estudo precursor deste trabalho e no capítulo anterior, portanto aqui serão discutidas as falas que seguem o rumo da localização.

Quadro 18 ilustra exemplos em que houve uma interferência no processo tradutório da equipe de localização de alguns *corpora*.

Quadro 18 - Exemplo 1 personagem Genji

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
You are only Human	You are only Human	Você é apenas humano	Você é apenas humano	Solo eres humano	No eres más que humano	Errar es humano	Errar es humano
All bark, no bite	All bark, no bite	Cão que ladra, não morde	Cão que ladra, não morde	Mucho ruido, poca acción	Mucho ruido, poca acción	Perro ladrador, poco mordedor	Perro ladrador, poco mordedor

Fonte: Elaboração própria.

No primeiro exemplo do

Quadro 18, mais especificamente no *corpus* CODESPES, quando se acrescenta a ideia do “erro” para utilizar uma expressão conhecida, existe um acréscimo de ideia que não estava contido no texto fonte. Nesse caso em específico não ocorre uma tradução direta do texto fonte. Essa localização e adaptação procura um modo de se conectar ao público receptor por meio de uma expressão idiomática, mas que difere da mensagem do CODING. No segundo exemplo do mesmo quadro percebe-se a adequação de expressões no CODPOR e no CODESPES, enquanto o CODESPLT segue a tradução literal.

O Quadro 19 apresenta uma versão localizada da palavra “touché” no CODESPES, que foi mantida em todos os outros *corpora*. Existe o reconhecimento da expressão em francês nas culturas alvo dos *corpora* aqui trabalhados. Essa palavra ficou popularizada pelo esporte “esgrima”, que faz referência ao tocar a espada no adversário. O personagem Genji utiliza a expressão por utilizar também uma espada como arma, fazendo uma alusão direta ao esporte. No CODESPES foi traduzido o significado da palavra, ignorando a sua contextualização e referência ao esporte que popularizou a expressão. Constatou-se, por meio de pesquisas em banco de dados de *corpora*⁴¹ em espanhol e sítios eletrônicos espanhóis especializados em esgrima que na Espanha essa expressão também é adotada.

⁴¹ CORPUS DEL ESPANOL.2017. Disponível em:< <https://www.corpusdelespanol.org>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

No segundo exemplo a seguir existe outra alteração, um acréscimo de informação e a omissão de outra, trabalhando, então, com uma liberdade criativa maior do que a dos outros *corpora*. A tradução utilizada no *corpus* em português do Brasil conserva a temática e ideia da mensagem. O mesmo acontece no CODESPLT, diferente da versão utilizada no CODESPES. A tradução feita pela equipe responsável pela fala em espanhol da Espanha omite a palavra “blessings” e propõe uma expressão idiomática para dar lugar à tradução da *voiceline*, apresentando uma localização da sentença.

Quadro 19 - Exemplo 2 personagem Genji

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Touché	Touché	Touché	Touché	Touché	Touché	Tocado	Tocado
Count your blessings	Count your blessings	Comece a rezar	Conte suas bênçãos	Recuerda dar las gracias	Cuenten sus bendiciones	Apreciar lo que se tiene	Hay que apreciar lo que se tiene

Fonte: Elaboração própria.

5.2.2.8 Hanzo

Hanzo é um arqueiro japonês que é irmão de Genji que atua no combate direto, proferindo dano ao combate. Nesse momento de análise, já é possível notar quase que um padrão adotado por cada equipe de localização. Encontra-se nos *corpora* exemplos de tradução literal no CODESPLT (em exceção do segundo exemplo), o CODPOR apresenta grandes alterações e adaptações, como no primeiro e no terceiro exemplo. O CODESPES mostra uma nova opção de localização, no exemplo um.

No primeiro exemplo, o CODPOR utiliza-se da equivalência dinâmica, proposta inicialmente por Nida (1964). A autora Fernanda Frio (2013) explica:

Desse modo, o mais importante é que a tradução soe tão natural quanto se fosse um texto previamente concebido na língua-alvo, ou seja, que não revele sua condição de tradução. A certeza de que o tradutor atingiu essa naturalidade, portanto, seria o fato de ela não se fazer notar, pois, como o autor sugere, a adequação linguística se faz presente justamente quando não desperta atenção pra si. Assim, o texto de chegada pode modificar estruturas, categorias gramaticais e semânticas, tipos de discurso, para melhor servir ao público receptor, através da eliminação de marcas da língua estrangeira (FRIO, 2013, p. 20).

Fernanda apresenta a ideia que, por meio da equivalência dinâmica, orienta-se que o texto alvo seja natural como o texto fonte. Por natural se compreende que não possua marcas estrangeiras oriundas do trabalho precursor. A expressão “*you are already dead*”, se traduzida literalmente, não é utilizada em português do Brasil. Seria compreendida, de fato, mas não se

trata de uma expressão idiomática como é na língua fonte. Utilizando a equivalência dinâmica, o tradutor pode mudar todo o material semântico, estrutural ou até gramatical para melhor e encaixar ao seu público alvo. Veja o Quadro 20 para os exemplos que se seguem:

Quadro 20 - Exemplo 1 personagem Hanzo

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
You are already dead	You are already dead	Seu destino já foi selado	Seu destino já foi selado	Ya estás muerto	Ya estás muerto	Ya estáis muertos	Ya estáis muertos
Never second best	Never second best	Segundo melhor, jamais	Segundo melhor, jamais	Siempre el mejor	Siempre el mejor	No tengo rival	No tengo rival
Do not rouse the dragon	You do not want to rouse the dragon	Não desperte o dragão	Nem todos os homens foram feitos para dançar com dragões	No molesten al dragón	No querrás molestar al dragón	No querrás despertar al dragón	No querrás despertar al dragón
Insolent cur	Insolent cur	Vira-lata insolente	Vira-lata insolente	Canalla insolente	Canalla insolente	Bestia insolente	Bestia insolente

Fonte: Elaboração própria.

O segundo exemplo elencado no quadro 20 apresenta uma situação diferente para cada tradução. Em inglês a sentença “*Never second best*” foi traduzida literalmente para o CODPOR e adaptada para o CODESPLT e CODESPES. Nota-se que a versão em espanhol latino-americano acrescenta um novo dado à mensagem; a versão em espanhol da Espanha opta por explorar um novo caminho. Existe uma verossimilhança entre ambos – fonte e meta – contudo, abre-se um leque de interpretação. Além da possível mensagem proposta no texto fonte, de não possuir um rival à altura por ser “o melhor”, existe outras linhas de interpretação, como a de não possuir rivais no local, ou até de não possuir rival por ter uma conduta pacifista. Trata-se de uma opção mais rica em significados, porém menos direta.

Seguindo no Quadro 20, no terceiro exemplo, percebe-se uma discrepância na localização da *voiceline* utilizada no CODPOR. Existe um acréscimo de informação, uma explicitação de um referente não apresentado no texto fonte. Agregar esse tipo de informação possibilita uma gama maior de interpretações, que são enriquecidas com a utilização de metáforas, como “dançar com dragões”. O último exemplo do mesmo quadro dispõe opções

diferentes para cada tradução. O CODING, texto fonte, existe uma analogia ao animal cachorro. Essa fala foi inserida no jogo após o evento comemorativo do ano do cachorro, comemorado pelo ano novo chinês. Tanto as falas, quanto as *skins* dos personagens seguiram essa temática. O CODPOR manteve o “cão” na fala, contudo, as versões do CODESPLT e CODESPES optaram por neutralizar essa informação e a retiraram de suas traduções, substituindo-o por “*canalla*” (CODESPLT) e “*bestia*” (CODESPES).

5.2.2.9 Junkrat

O personagem de “dano” – entende-se por personagem de dano, definição apresentada pelo próprio jogo, o herói que tem como função causar dano à equipe adversária, isto é, atuar a linha de frente, no ataque – Junkrat, é um australiano de temperamento explosivo e que faz parceria com o personagem Hoadhog. Em suas falas foi possível constatar o quão marcante é a localização realizada pela equipe responsável pelo CODESPES. Existe uma “adequação cultural” grande e a inserção da cultura alvo. Observe no quadro a seguir:

Quadro 21 - Exemplos personagem Junkrat

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Happy birthday	Happy birthday	Feliz aniversário	Feliz aniversário	Feliz cumpleaños	Feliz cumpleaños	¡Tachan!	¡Tachan!
Come the raw prawn	Don't come the raw prawn with me	Não tente dar uma de espertinho	Não tente se dar bem em cima de mim	Pásate de listo	No quieras pasarte de listo	Tonterías	No me vengas con tonterías
Dipstick	Dipstick	Desgraça	Desgraça	Bruto	Bruto	Pelele	Pelele
Go on... Give it a shake!	Go on... Give it a shake!	Vai, tenta aí.	Vai, sacode um pouquinho.	Vamos... ¡Sacúdelo!	Adelante... ¡Sacúdelo!	Venga, vamos a darle un meneo	Venga, vamos a darle un meneo

Fonte: Elaboração própria

É possível reparar no Quadro 21, comparando-se o CODING com o CODESPES, que existe uma liberdade maior na hora de traduzir / localizar suas falas. Existe ali uma clara fidelidade à cultura de chegada. O esforço para se incluir notas culturais é perceptível, o que certamente agrega ao produto final e ao propósito de uma localização. No segundo exemplo, optam-se por traduzir a expressão australiana “*come the raw prawn*”, utilizada pelo personagem, por “*no me vengas con tonterías*”, que não seria uma tradução literal ou direta, mas que propõe a inclusão de um *meme* espanhol, e traz o tom humorístico à *voiceline*. No terceiro exemplo do

mesmo quadro ocorre o mesmo, utilizando-se “*Pelele*” para aproximar a fala da cultura, sem barreiras estrangeiras. Existe também o desejo de adequação sonora por parte da dublagem do personagem. Essas traduções são explicadas por Méndez González (2016):

Localizar é um termo cuja definição poderia ser: traduzir e para traduzir todo produto audiovisual e multimídia, o que implica não apenas traduzir a parte puramente textual, mas para traduzir todos os tipos de produções paratextuais que o cercam, o acompanham, o contextualizam e são apresentados em tela ou fora dela. Se não pode existir nunca um texto sem paratexto, também não pode existir tradução sem sua para tradução correspondente, acima de tudo em tradução audiovisual e multimídia em que o texto recebe vida na tela e fora dela graças aos paratextos (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016, p.752).⁴²

Os exemplos supracitados levaram em conta a influência sonora da fala na hora de realizar a localização. Méndez González (2016) afirma que não pode existir um texto sem paratexto, como também não se pode existir uma tradução sem sua paratradução. Na localização de “*Happy Birthay*” para “*Tachan*” foi levado em conta esse material paratextual sonoro para dar a mesma ideia do texto escrito.

5.2.2.10 Lúcio

O brasileiro Lúcio é o personagem que inspirou essa dissertação. Atuando no *background* da equipe e oferecendo suporte a todos, o DJ carioca apresenta falas com sotaque marcado e muitos referentes culturais. Alguns dos casos mais emblemáticos encontram-se nos quadros a seguir:

Quadro 22 - Exemplo 1 personagem Lúcio

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Can't stop, won't stop	Can't stop, won't stop	Não para, não para, não para não	Não para, não para, não para não	No puedo parar, ni quiero	No puedo parar, ni quiero	¡No pares, sigue, sigue!	¡No pares, sigue, sigue!
Hit me!	Hit me!	Arrebentei.	Arrebentei.	¡Con todo!	¡Con todo!	Niquelado	Niquelado

⁴² Original: “localizar es un término cuya definición bien podría ser la siguiente: traducir y paratraducir todo producto audiovisual y multimedia. Lo cual implica no sólo «traducir» la parte puramente textual del texto audiovisual y multimedia sino también, y sobre todo, «paratraducir» todos y cada uno de los tipos de producción paratextual que lo acompañan, lo rodean, lo envuelven, lo prolongan, lo introducen y lo presentan tanto en pantalla como fuera de ella. Si no puede existir nunca un texto sin su paratexto, tampoco puede haber traducción sin su correspondiente paratraducción, sobre todo en traducción audiovisual y multimedia donde el texto cobra vida en pantalla y fuera de ella gracias a los paratextos.”

Fala sério, seu juiz!	Hey, Juiz, vai tomar caju	Come on, ref!	Oh, come on ref!	¡Por favor, árbitro!	¡Por favor, árbitro!	Arbitro, ¿estás ciego?	Arbitro, ¿estás ciego?
-----------------------	---------------------------	---------------	------------------	----------------------	----------------------	------------------------	------------------------

Fonte: Elaboração própria.

O exemplo ilustrado no Quadro 22 foi apresentado em trabalhos anteriores (MALTA; BARCELOS 2018), contudo, ao acrescentar o CODESPES aos *corpora*, encontrou-se um contraponto importante para análise. A opção adotada pelo CODESPES traz não só a tradução, mas também um referencial cultural forte. O trecho utilizado é o refrão de uma canção conhecida na Espanha, o que traz a referência do CODING, seguido pelo CODPOR que acompanha o mesmo viés. Contudo, na versão do CODESPLT, eles ignoraram o fator cultural, a referência musical. Por tratar-se de uma versão *standard*, a escolha da equipe pode ter sido ignorar esse fator e apenas traduzir a sentença, de forma neutra. O terceiro exemplo traz a mesma carga cultural, onde no CODPOR traduz-se por meio de um cântico de torcida brasileiro, visto em estádios de futebol, porém, utilizaram uma versão adaptada e livre de palavrões e ofensas. O CODESPES também traz essa carga semântica do futebol com referências fortes.

Ainda sobre o personagem Lúcio, enxerga-se um possível padrão de localização no CODESPES. No Quadro 23, nos exemplos 1 e 2, as mensagens diferem do texto fonte, seja acrescentando alguma informação ou até mudando o sentido da frase. Esse “padrão” não está de acordo com os demais *corpora* aqui pesquisados, *corpora* estes que apresentam versões literais em sua grande maioria (CODESPLT) ou adequações culturais em tons mais localizadores (CODPOR).

Quadro 23 - Exemplo 2 personagem Lúcio

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
You gotta believe!	You gotta believe!	Tem que acreditar!	Você tem que acreditar	¡Debes creer!	¡Debes creer!	Cambiaremos el mundo	Cambiaremos el mundo
Not hearing that noise	Not hearing that noise	Não tô te ouvindo, não	Não tô te ouvindo, não	No me vengas con eso	No me vengas con eso	No te oigo	No te oigo con los cascos puestos

Fonte: Elaboração própria.

Seguindo na temática futebol, o Quadro 24 mostra uma estratégia utilizada no CODPOR para aproximar o personagem brasileiro de sua própria cultura. O Brasil é um país conhecido pelo futebol, e na localização de seu personagem não poderiam faltar referências ao esporte. No 23, no exemplo 2, há uma tradução em que colocaram vocabulário e referências ao

esporte. No Quadro 24 é possível perceber também no exemplo 1 onde na tradução optam por “jogada sensacional” e no exemplo 2 na tradução “tem que aprender a levar na esportiva”.

Quadro 24 - Exemplo 3 personagem Lúcio

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
I make this look good...	I make this look good, real good	Olha que jogada sensacional...	Olha que jogada sensacional...	Hago que esto se vea bien...	Hago que esto se vea bien...	Esto sí que es tener clase	Esto sí que es tener clase
Learn to take it easy	You need to learn to take it easy	Tem que levar na esportiva	Tem que aprender a levar na esportiva	Aprende a tomarlo con calma	Tiene que aprender a tomarlo con calma	Echar el freno	Hay que aprender a echar el freno en la vida

Fonte: Elaboração própria.

Nos três exemplos do Quadro 22 e 24, é possível enxergar o desejo de localização do CODPOR. Utilizaram referentes culturais marcantes para traçar a personalidade carioca de Lúcio por meio de forte alusão a cultura popular, como o funk e o futebol. Porém, é possível notar também que existe um estereótipo vinculado ao personagem que “reduz” a cultura brasileira à padrões impostos a outrora. É interessante e ao mesmo tempo desconfortável perceber que os brasileiros são conhecidos pelo carisma e espontaneidade, porém torna-se incomodo quando essa percepção é simplista a ponto de não se aprofundar na sociedade e costumes brasileiros para traçar um perfil diferente do desenhado pela mídia nacional e internacional.

5.2.2.11 McCree

Esse personagem é um típico *cowboy* americano que, munido de sua pistola, atua na linha de frente da equipe. Existe uma grande carga cultural nesse personagem em virtude de se tratar da cultura fonte do *game*. Com base nessa informação, é possível reparar em muito “americanismo” em suas *voicelines*. Considerando a primeira sentença do Quadro 25, por exemplo, existe uma problemática por conta do duplo sentido, um trocadilho envolvendo a palavra “*snow*”. A solução utilizada pelo CODPOR tenta propor esse duplo sentido fazendo alusão ao abate do adversário e a imagem dele estar “comendo neve”; no CODESPLT perde-se esse duplo sentido e no CODESPES trazem uma nova ideia pra frase, mas que também não

apresenta essa carga de humor proposta pelo texto fonte. A tradução de referentes culturais e a presença de duplo sentido foi alvo das indagações de Aubert (2006):

A atualização em co(n)texto (por oposição a certas formas de atualização meta-lingüística), implica que o potencial de significação de uma palavra ou de uma expressão realiza-se apenas parcialmente. Por exemplo, o fato do termo norueguês *klokke* poder significar relógio, sino/campanário e horas (na expressão *hva er klokken* = que horas são) constitui, em tese, uma peculiaridade lingüístico-cultural do norueguês, mas, é altamente improvável que uma indagação pedindo informação sobre o horário venha a evocar, na mente dos interlocutores, o badalar de um campanário, simplesmente porque o contexto exclui a atualização deste sentido.

Do mesmo modo, o termo “cadeira”, usado em um catálogo de uma loja de móveis, não evocará o sentido acadêmico (“cátedra” ou “disciplina”), embora este sentido esteja consignado no potencial de significação do vocábulo “cadeira” em língua portuguesa. A tradução do termo encontrado no catálogo poderá, portanto, ser feita sem necessidade de incluir na solução tradutória esse potencial de evocação. (AUBERT, 2006, p. 28).

Aubert (2006) passeia pela ideia da visão parcial da percepção do significado da palavra. Todo o contexto (e até paratexto) influenciam na compreensão total do sentido. Contudo, o caso do personagem Mccree, no Quadro 25, indica a criação de novos duplo-sentidos (CODPOR), a neutralização (CODESPLT) e a tradução literal, ignorando os múltiplos sentidos da sentença e traduzindo sob um olhar unidirecional.

Quadro 25 - Exemplos personagem Mccree

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
You've been snowed in	You've been snowed in	A neve tá gostosa?	A neve tá gostosa?	Te vendría bien un poco de nieve	Te vendría bien un poco de nieve	Bloqueado por la nieve	Bloqueado por la nieve
Hair of the dog	Ah, think I need a little hair of the dog	Um drinque do cão	Ah, preciso de um trago pra essa vida de cão	Perro que ladra no muerde	Perro que ladra no muerde	Este perro viejo necesita un trago	Este perro viejo necesita un trago
Don't sass me	Don't sass me	Não me provoque	Não me provoque	No me faltes al respeto	No me faltes al respeto	Menos chulería	Menos chulería
I hear you, pumpkin	I hear you, pumpkin	Entendido, gostosura.	Pode crer, docinho.	Calabaza calabaza todos para la casa	Calabaza calabaza todos para la casa	Entendido, calabaza	Entendido, calabaza

Fonte: Elaboração própria

Ademais, no Quadro 25, existem outros exemplos a serem discutidos. Na segunda linha do quadro observa-se também uma expressão regional que diz, buscando um equivalente em uma expressão brasileira, “uma ressaca se cura com outra”. Ademais, existe a alusão ao “cão” pois se trata do um evento anual do ano novo chinês, que se comemorava, na época do lançamento, o ano do cachorro. Em português optam por não utilizar a difundida expressão, mas permanecem com a ideia da bebida e acrescentam uma nova expressão para não fugir da temática do evento. O CODESPLT opta por acrescentar uma expressão com ideia diferente do texto fonte e, por fim, o CODESPES utiliza-se da mesma ferramenta do CODPOR e propõe uma expressão que envolva o animal e a bebida.

No mesmo quadro existem mais 2 exemplos que corroboram e ilustram a caracterização do personagem. Nota-se que “*Don't sass me*” é traduzido literalmente pelo CODESPLT e CODPOR, enquanto o CODESPES utiliza uma amortização à cultura sobrepondo a cultura espanhola por meio de expressão idiomática. O 4º exemplo retrata a cultura americana do *Halloween* e o personagem Mccree faz outro trocadilho, utilizando “*pumpking*” que é um dos símbolos da celebração. No CODPOR escolha foi de localizar a expressão, utilizando na legenda a palavra “gostosura” que remete ao festejo, mas na fala dublada apresentaram “docinho” como solução. A tradução do CODESPLT se desconecta totalmente da mensagem, mas se atém ao contexto cultural norte-americano, dando mais um indício de que as falas traduzidas nesse *corpus* não são direcionadas para o público latino-americano no geral. O *corpus* CODESPES optou por traduzir, mas não localizar a expressão.

5.2.2.12 Mei

Cientista e ambientalista, Mei é uma heroína chinesa que se juntou a equipe para auxiliar na defesa do grupo após adquirir seus poderes de gelo depois de sofrer um acidente e ficar em estado “criostático” por anos. Por conta disso, existe toda uma temática que cerca a personagem, como falas com referência a gelo, frio ou até personagens famosos que apresentem alguma semelhança com ela. Observa-se uma situação no Quadro 26 em que a expressão “*chill out*” mantém essa temática que envolve a personagem. O CODPOR e o CODESPLT seguem uma tradução literal, mas permeiam-se na mesma temática, diferente do CODESPES que traduz a mensagem, mas não todo seu contexto. O mesmo ocorre no segundo exemplo do mesmo quadro em que existe uma referência ao filme “*Frozen*”, que é notada e utilizada no CODPOR, mas completamente ignorado no CODESPLT e CODESPES.

Quadro 26 - Exemplo 1 personagem Mei

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Chill out!	Hey, chill out!	Relaxa!	Que fria!	¡Enfría tu temperamento!	Hey, ¡Enfría tu temperamento!	Eh, tranqui	Eh, tranqui
You have to let it go	You have to let go	Livre estou	Livre estou	Tienes que dejarlo ir	Tienes que dejarte nieve	Suéltalo	Suéltalo

Fonte: Elaboração própria.

No exemplo mostrado no Quadro 27 é apresentado mais uma vez a problemática da tentativa padronização, neutralização ou “standartização” da língua espanhola. Uma simples fala como “Okay” que poderia muito bem ser traduzida por “dale” dependendo da região, é obrigada a ser tratada de forma impessoal por não poder utilizar alguma expressão que não caiba em todos os contextos ao qual esse *corpus* foi designado. Segundo Fanjul (2004) existe o “mito” da existência de duas línguas: Espanhol da Espanha e o Espanhol da América-Latina (como se pôde reparar na análise dos dados). O autor atribui a isso à realidade político-linguística de cada região, a normativa da língua e a busca pela definição por espanhol “mais correto”. Essas delimitações, a princípio, ocorriam pelas variedades geográficas, mas, no geral, toda consideração de línguas e suas variações atuam como fator de identificação e símbolo de identidade social, grupal e nacional (FANJUL, 2004, p. 169). Percebe-se no exemplo do Quadro 27, e de todos os exemplos de como foram cotejados esses dados, de que existe sim uma diferenciação até comercial na tratativa da língua *standard* e a específica ao público europeu.

Quadro 27 - Exemplo 2 personagem Mei

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Okay!	Okay!	Ok!	Ok!	¡Está bien!	¡Está bien!	¡Vale!	¡Vale!

Fonte: Elaboração própria.

Abaixo, no Quadro 28, apresenta-se um exemplo de enriquecimento cultural na localização do CODESPES. Essa adaptação, como já disse Bastin (1998), é um procedimento tradutório que tem por objetivo prover um texto que seja reconhecido e represente o texto fonte. Todavia, além da adaptação, a localização oferece uma ideia além do ponto de reconhecimento. A localização busca que esse novo texto se apresente ao leitor como de autoria nacional, com características próprias da cultura meta. Nos exemplos supracitados encontram-se duas situações, ambas para o CODESPES, que seguem essa teoria.

Quadro 28 - Exemplo 3 personagem Mei

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
I tried my best	I tried my best	Fiz o máximo que pude	Fiz o máximo que pude	Lo di todo	Lo di todo	Me he esforzado a tope	Me he esforzado a tope
Wake up, sleepyhead!	Wake up, sleepyhead!	Acorda, dorminhoco!	Acorda, dorminhoco!	¡Levántate, dormilón!	¡Levántate, dormilón!	¡Arriba, marmota!	¡Arriba, marmota!

Fonte: Elaboração própria.

5.2.2.13 Mercy

Mercy é a médica da equipe e trabalha curando seus aliados e trazendo-os de volta ao combate. Suas falas seguem a temática médica. O Quadro 29 mostra dois exemplos das localizações/traduições adotadas nos *corpora* CODPOR, CODESPLT e CODESPES. O exemplo da primeira linha expõe as expressões utilizadas como ferramenta de tradução. Nota-se na versão do CODPOR uma tradução literal. O CODESPLT opta por utilizar uma frase com o mesmo sentido conotativo e ainda permanece na subárea do texto fonte. O CODESPES, por sua vez, utiliza-se de regionalismo e, como o CODPOR, ignora a temática de “comida” apresentada na fala original por meio do duplo sentido. No segundo exemplo, existe uma localização no *corpus* em espanhol da Espanha no qual se adequa ao método de aplicação de uma medicação no país. A frase, traduzida literalmente em português, não reflete a realidade do atendimento médico no país. É possível entender, mas não soa natural ao pé de poder chamá-la de localização. O CODESPLT traduz literalmente e neutraliza possíveis referentes culturais.

Quadro 29 - Exemplo 1 personagem Mercy

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Piece of cake	Piece of cake	Moleza	Muito fácil	Pan comida	Pan comida	Coser y cantar	Coser y cantar
Sponge or spray?	Would you like the sponge or the spray?	Esponja ou Spray?	Você prefere aplicação com esponja ou spray?	¿Esponja o spray?	¿Prefieres la esponja o el spray?	¿Tradicional o neuromuscular?	¿Prefieres vendaje tradicional o neuromuscular?

Fonte: Elaboração própria.

5.2.2.14 Moira

A personagem Moira é uma cientista de Dublin que se envolveu com processos ilegais para dar continuidade em seus estudos. Ela atua como curandeira e dispõe de um incomparável sarcasmo em suas *voicelines*. O Quadro 30 apresenta algumas questões para discussão.

Quadro 30 - Exemplos personagem Moira

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Idle hands	Idle hands are the devil's workshop	...oficina do diabo	Mente vazia é a oficina do diabo	El ocio	El ocio es la madre de todos los vicios	Las manos ociosas	Las manos ociosas son el juguete del diablo
Get off the stage	Get off the stage	Desce do palco	Desça do palco	Fuera del escenario	Fuera del escenario	Menos humos	Menos humos
You've made a dogs breakfast	You've made a dogs breakfast of it	Mas que gororoba para cachorro	Você precisa de adestramento	Hiciste todo un desastre	Hiciste todo un desastre	Otro día de perros	Otro día de perros

Fonte: Elaboração própria.

No primeiro exemplo, observa-se a utilização de duas expressões idiomáticas utilizadas na língua espanhola, no CODESPLT e CODESPES. Buscando pela frequência de resultados em sítios eletrônicos de pesquisa e bancos de dados de *corpus*, observa-se que a expressão “*El ocio es la madre de todos los vicios*” é mais utilizada do que a expressão “*Las manos ociosas son el juguete del diablo*”. Contudo, nota-se uma intenção do CODESPES de tentar ater-se a temática do texto fonte, e também ao uso mais direcionado ao seu público de chegada.

No exemplo disposto na segunda linha, existem traduções literais para o CODPOR e CODESPLT e no CODESPES existe a utilização da ambientação do texto fonte, que envolve cenário, palco etc; contudo, existe a utilização de um marcador cultural para a fala fazer alusão a uma banda espanhola. A utilização dessa ferramenta auxilia na quebra da “barreira” estrangeirizadora, propondo uma tradução com algum referente forte da cultura local para que o público receptor perceba a aparência localizadora da sentença.

No terceiro e último exemplo do Quadro 30, existe a ambientação no CODING relacionada ao evento do ano do cachorro, no calendário do ano novo chinês. O CODPOR e o CODESPES permaneceram utilizando a temática, contudo, existe incongruências a serem ressaltadas. No *corpus* em português existe uma dissociação da mensagem contida na legenda para a fala dublada pela personagem. Utilizam-se do tom “sarcástico” da personagem para apresentar uma fala em tom mais ríspido, mas que chocaria com a mensagem do texto fonte. O

corpus em espanhol da Espanha amortiza por meio da adequação da mensagem utilizando uma expressão idiomática e regionalista como uma nova proposta de localização. A tradução adotada pelo CODESPLT é literal e ignora a ambientação do evento do jogo.

É comum reparar nessa postura do *corpus* em espanhol “latino-americano”. Existe um claro direcionamento para um texto neutro; essa tão buscada neutralidade enfrenta a barreira cultural, que é impossível de ser desassociada da língua. Toda palavra proferida por um falante, nativo ou não, apresenta carga cultural e mesmo que buscando não utilizar expressões ou sotaques específicos de regiões geográficas distintas, sempre existirá uma perceptividade diferente para cada público alvo. A busca por objetividade ou neutralidade em pode destruir a percepção adequada daquele texto meta para o seu público final.

5.2.2.15 Pharah

Por meio de seus propulsores e foguetes, Pharah, filha da personagem Ana, faz a cobertura aérea, protege e elimina os inimigos da equipe. Nos dados cotejados, conseguiu-se reparar que, nessa personagem em especial, existe uma tradaptação. De acordo com Gambier (1992) as tradaptações podem ser a nível linguístico ou extralinguístico, o que engloba desde jogos de palavras às referências de tradições, costumes etc. Frio (2013) apresenta uma ideia mais contemporânea sobre a tradaptação e adaptação:

Finalmente, vale lembrar que o recurso à adaptação é cada vez mais recorrente nos dias de hoje, seja em nível local ou global, pois existe a tendência a tornar o texto traduzido convincente como um texto concebido na língua de chegada, para melhor atender aos leitores que não dominam a língua estrangeira ou são capazes de identificar sua presença velada em passagens traduzidas de maneira equivocada. (FRIO, 2013, p. 22-23).

Nota-se uma semelhança entre o conceito apresentado por Frio (2013) como o modelo de localização aqui utilizado. O que difere é a motivação da adaptação do produto/texto.

No exemplo citado no Quadro 31 nota-se, por exemplo, na primeira linha do CODESPES que existe uma tradaptação, utilizando referências culturais e novos jogos de palavras. Nas linhas subsequentes do mesmo *corpus* é possível perceber que quase sempre há uma forma de tradaptação. O segundo exemplo do Quadro 31 existe a utilização de marcador cultural para localizar a expressão no CODPOR. A versão proposta pelo CODESPLT segue, novamente, a linha da tradução literal; o CODESPES utiliza-se localização para sua sentença. No terceiro exemplo existe um jogo de palavras com a palavra “Pharah” que sofre por tradaptações em nos *corpora* CODPOR e CODESPLT. A exceção se dá no CODESPES que

na adaptação ignorou-se a métrica do efeito sonoro que a fala da personagem teria ao ser dublada. Os exemplos 4, 5, 6 e 7 apresentam sempre uma adaptação conotativa e semântica.

Quadro 31 - Exemplos personagem Pharah

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Flying the friendly skies	Flying the friendly skies	O domínio dos céus é meu	O domínio dos céus é meu	Volando por el cielo azul	Volando por el cielo azul	Surcando el cielo	Surcando el cielo
Sorry, but I need to jet	Sorry, but I need to jet	Desculpa, mas preciso sair voando	Desculpa, mas vou ter que dar no pé	Lo siento, pero debo despegar	Lo siento, pero debo despegar	Para tirar cohetes	No es como para tirar cohetes
Play nice, play Pharah	Play nice, play Pharah	Faça como a Pharah faria	Faça como a Pharah faria	Juega bien, juega con Pharah	Juega bien, juega con Pharah	Contar con Pharah	Siempre podéis contar con Pharah
I keep the peace	I keep the peace	Eu mantenho a paz	Eu mantenho a paz	Yo mantengo la paz	Yo mantengo la paz	Soy la pacificadora	Soy la pacificadora
Clear skies, full hearts	Clear skies, full hearts, can't lose	Céu limpo, corações tranquilos	Céu limpo, corações tranquilos, vitória garantida	Cielo despejado, corazones llenos	Cielo despejado, corazones fuertes, no podemos perder	Con determinación	Con determinación no perderemos
Stay on target	Stay on target	Mantenha m-se no alvo	Mantenha m-se no alvo	Mantén la vista en el objetivo	Hacia el blanco	Debo seguir sobre el objetivo	Debo seguir sobre el objetivo
Try me	Try me	Pode vir	Pode vir	Inténtalo	Inténtalo	No me asustan	No me asustan los retos

Fonte: Elaboração própria.

5.2.2.16 Reaper

Reaper é um soldado que, após morrer, foi trazido a vida de volta pela heroína Moira. É representado por um espectro que tem sede de vingança. Esse personagem possui um teor mais obscuro, o que veste suas falas com a temática sobre “morte”. O Quadro 32 mostra três exemplos de *voicelines* do personagem. Inicialmente, observando a primeira linha, tanto o CODESPLT, CODESPES e CODPOR apresentam versões diferentes e para suas traduções, em

que na versão em português agregam a uma informação (“de volta dos mortos”) que não continha inicialmente.

Quadro 32 - Exemplos personagem Reaper

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
I'm back in black	I'm back in black	De volta dos mortos	De volta dos mortos	Te vuelta a segar	Te vuelta a segar	La oscuridad me guía	La oscuridad me guía
It's in the refrigerator	It's in the refrigerator	Mais um homem morto	Mais um homem morto	Está en el refrigerador	Está en el refrigerador	Pena de muerte	Pena de muerte
I work the graveyard shift	I work the graveyard shift	Estou montando um cemitério	Eu estou montando um cemitério	El panorama es sombrío	El panorama es sombrío	Cómo se viene la muerte, tan callando	Cómo se viene la muerte, tan callando

Fonte: Elaboração própria.

Os *corpora* subsequentes trazem novas ideias, sendo o CODESPLT o mais literal e tanto o CODESPES como o CODPOR mais tradaptados. O segundo exemplo do Quadro 32 apresenta uma ideia sobre morte, no CODING, em que o personagem aponta que “está no refrigerador” fazendo uma alusão ao cadáver da pessoa. No CODPOR ignora essa referência pois não é uma expressão utilizada na cultura brasileira, porém utiliza uma tradaptação que se atém a temática de morte, mas por meio de uma nova ideia. A tradução do CODESPLT é literal e o CODESPES utiliza-se de uma tradaptação para o termo.

No terceiro exemplo, disposto na terceira linha, existe uma situação diferente para cada tradução. O CODING apresenta a sentença “I work the graveyard shift”, que pode causar um problema de tradução pois “graveyard” pode ser traduzido por “cemitério” em português, contudo, “graveyard shift” é uma expressão para “turno da noite”. O *corpus* em português optou por tradaptar a expressão como uma referência a cemitério. O CODESPLT utilizou uma neutralização da expressão e optou por criar uma nova mensagem para a “voiceline”. No *corpus* em espanhol da Espanha, os tradutores mantêm a temática, mas acrescentam um forte referente cultural à expressão, optando por utilizar um trecho da poesia “*Coplas a la muerte de su padre*” de Jorge Manrique.

5.2.2.17 Reinhardt

Reinhardt é representado por um guerreiro alemão que luta utilizando martelo e escudo para proteger seu time. Em suas falas dubladas é possível notar uma forte presença de sotaque alemão, além de referências à sua cultura mãe. Por meio dos exemplos cotejados, foi possível notar um “desvio” – ou tendência de localização – maior no CODESPES se comparado aos outros *corpora*. O CODPOR, nesses exemplos, se comporta de forma mais literal; o CODESPLT apresenta pequenas adaptações, como na tradução de “*smashing*” por “genial”, por exemplo. O CODESPES utiliza-se de uma liberdade maior para localizar as *voicelines*, como a utilização da palavra “espeluznante” que dá outro sentido à tradução; “*muletilla al canto*” também difere da mensagem do texto fonte; “*la fortuna sonríe a los valentes!*” que se utiliza de marcadores culturais para localizar; e “*Eres del año del gallo?*” que atem-se à temática do evento referente à fala, mas foge de seu contexto cognitivo.

Quadro 33 - Exemplos personagem Reinhardt

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Smashing	Smashing	Esmagar!	Esmagar!	Genial	Genial	Espeluznante	Espeluznante
Catch phrase!	Catch phrase!	Frase de efeito!	Frase de efeito!	¡Mi frase típica!	¡Mi frase típica!	Muletilla al canto	Muletilla al canto
Fortune favors the bold	Fortune favors the bold	A sorte favorece os ousados	A sorte favorece os ousados	¡La suerte está del lado de los audaces!	¡La suerte está del lado de los audaces!	¡La fortuna sonríe a los valentes!	¡La fortuna sonríe a los valentes!
Are you chicken?	Are you chicken?	Você é galinha?	Você é galinha?	¿Eres gallina?	¿Eres gallina?	¿Eres del año del gallo?	¿Eres del año del gallo?

Fonte: Elaboração própria.

O primeiro exemplo do Quadro 33 é rico para ilustrar as afirmações do parágrafo anterior. “*Smashing*” se torna “Esmagar” no CODPOR, que utiliza uma saída literal. O *corpus* do espanhol “neutro” utiliza “*genial*”, que é uma proposta de nova conotação à sentença. No quarto *corpus* – CODESPES – utilizaram a palavra “*espeluznante*” que, em tradução livre, poderia significar horrendo, horripilante. Existe, como no CODESPLT, uma nova proposta de sentido à frase.

O segundo exemplo, “*Catch phrase!*” (CODING) apresenta tradução literal para o CODPOR, uma adaptação para o CODESPLT e uma localização por meio de um referente cultural no CODESPES. O mesmo acontece no terceiro exemplo: CODPOR e CODESPLT

seguindo uma tradução literal e o CODESPES localizando a expressão para um termo regionalista. No quarto exemplo a questão se repete nos *corpora* em português do Brasil e espanhol latino-americano, porém, existe uma adaptação no CODESPES que optou por não localizar, mas explicitar o fator motivador de origem da sentença, que é o evento *ingame* em comemoração ao ano novo chinês, o ano do galo.

Apesar da semelhança de conceito entre tradução e localização, existe uma diferença processual e de produto. A tradução opta por traduzir e adaptar para adequar a mensagem ao público final a fim de causar um menor “estranhamento” no leitor/consumidor. A localização parte do mesmo princípio, contudo, é possível notar que esse procedimento não possui as “amarras” do texto fonte. Existe sim um desejo de adaptar a mensagem fonte para o texto meta, porém não é o principal objetivo da localização, que visa, principalmente, em como chegará ao leitor alvo.

5.2.2.18 Roadhog

Roadhog é o parceiro australiano do personagem Junkrat e atua como *tank* para a equipe. Alguma de suas falas, que podem ser vistas, no Quadro 34, possuem um característico teor violento. Veja a seguir:

Quadro 34 - Exemplos personagem Roadhog

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Piece of cake	Piece of cake	Moleza	Molezinha	Pan comido	Facilísimo	Está chupado	Está chupado
Hook, line, and sinker	Hook, line, and sinker	Gancho, corda e isca	Já tá no gancho	Los haré trizas	Los haré trizas	Hora de la matanza	Es la hora de la matanza
There's no "I" in team	There's no "I" in team	Uma equipe não se faz sozinha	Uma equipe não se faz sozinha	No hay individualismos en el equipo	No hay individualismos en el equipo	La unión hace la fuerza	La unión hace la fuerza
That's my business	That's my business and business is good	Isso é da minha conta	Isso é da minha conta, e na minha conta é bacana	Ese es mi trabajo	Ese es mi trabajo y el trabajo va bien	Soy el mejor en lo que hago	Soy el mejor en lo que hago, sembrar el caos

It's all gone to the dogs	It's all gone to the dogs	Matand o cachorro a grito	Matando cachorro a grito	Todo es para los perros	Todo es para los perros	Estoy en un humor de perros	Estoy en un humor de perros
---------------------------	---------------------------	---------------------------	--------------------------	-------------------------	-------------------------	-----------------------------	-----------------------------

Fonte: Elaboração própria.

Em relação à sua tradução e localização, no primeiro exemplo do quadro existe uma intenção de todos os *corpora*, inclusive do CODING, de trazer uma expressão cultural à *voiceline*. A expressão “*piece of cake*” possui o sentido de “fácil”, apresentado por meio de uma expressão idiomática. Em português utilizou-se a expressão “molezinha” que segue a mesma proposta, bem como em espanhol (latino-americano) com a expressão “pan comido”, que, após investigação em banco de dado de *corpora* em espanhol, constatou-se que é um dito utilizado em países sul-americanos e países *hispanohablantes* da América central⁴³. O CODESPES também se utiliza de uma expressão regionalista em sua localização.

Um contraponto interessante do primeiro exemplo do Quadro 34 é poder perceber que, mesmo que exista um menor redirecionamento de recursos para a localização de jogos focados em países da América-central e América-latina, existe a possibilidade de realizar uma tradução mais direcionada e até rica em termos “comuns” a diversos países, como no exemplo supracitado. Não é necessário, nem adequado, tentar neutralizar a língua enquanto existem opções que podem gerar a aproximação e quebra de barreiras culturais ao público alvo, mesmo que o trabalho não tenha sido feito direcionado especificamente para um pequeno recorte geográfico.

No exemplo número dois do Quadro 34 existe um fator que foi ignorado por todos os *corpora* de tradução: a referência cultural. No CODING a frase proferida pelo personagem faz alusão à uma música, com o mesmo nome, do grupo americano “*Royal Blood*”, e essa referência é perdida nas traduções dos três *corpora*. Nota-se uma tradução literal para o jogo brasileiro, e adaptações para os *corpora* em espanhol.

No exemplo três, a única ressalva ocorre no CODESPES no qual nota-se a inclusão de um ditado, difundido culturalmente na Espanha, os outros *corpora* fazem traduções literais. O quarto exemplo traz uma problemática na tradução do CODESPLT em que a palavra “business” é traduzida por “*trabajo*” sendo que, a variedade conotativa da palavra poderia ser interpretada como “problema” por exemplo. A versão do CODPOR desse exemplo é literal e o CODESPES acrescenta informações não contidas no texto fonte.

⁴³ CORPUS DEL ESPANOL.2017. Disponível em: < <https://www.corpusdelespanol.org/now/>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

O último exemplo do Quadro 34 existe a atmosfera criada pelo evento de ano novo chinês sobre o ano do cachorro, por isso todos os *corpora* mantiveram-se na temática, contudo, apresentaram cada um a sua própria perspectiva de tradução: no CODPOR localizou-se por meio de expressão idiomática “matando cachorro a grito”; no CODESPLT foi traduzido literalmente; e no CODESPES também localizou-se utilizando a expressão “*estoy en un humor de perros*”.

5.2.2.19 Soldado 76

O personagem Soldado 76 utiliza como arma uma metralhadora e granadas para eliminar seus inimigos e, também, é representado por um senhor veterano de guerra americano. Suas falas ilustram essa personalidade mais “carrancuda”. Analisando o Quadro 35, no primeiro exemplo, existe um marcador cultural na expressão “*Get off my lawn*”. A problemática se dá pelo contexto cultural no qual a expressão é dita. Existe uma repetição da expressão nos EUA pela disposição das casas em condomínios padrões americanos, onde não há muro, por isso a convivência e circulação de pessoas nos jardins alheios é algo mais recorrente. No Brasil o CODPOR utilizou a tradução literal como alternativa, mas como localização essa opção não seria tão “cultural” pois não “ecoa” na cultura brasileira, não faz parte dos costumes nacionais. O CODESPLT também utilizou a tradução literal, e o CODESPES permaneceu com a tradução literal ao passo que acrescentou palavras regionalismo por meio de gírias à expressão. Observe o Quadro 35:

Quadro 35 - Exemplos personagem Soldado 76

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Get off my lawn	Young punks, get off my lawn.	Saiam do meu gramado	Pivetes, saiam do meu gramado	Fuera de mi jardín	Jóvenes escandalosos, fuera de mi jardín	Largo, rufianes	Rufianes, largo de aquí
That's "sir" to you	That's "sir" to you	É “senhor” pra você	É “senhor” pra você	“Señor” para ti	“Señor” para ti	Con un “gracias, señor” bastará	Con un “gracias, señor” bastará
You didn't make the cut	You didn't make the cut	Esse não passa nem do treinamento	Esse não passa nem do treinamento	No pasaste la prueba	No pasaste la prueba	No eres lo bastante bueno	No eres lo bastante bueno

Fonte: Elaboração própria.

Nos exemplos subsequentes, o *corpus* em português, tanto no exemplo 2 ou 3, seguem a linha da tradução literal. O CODESPLT atua da mesma forma que o CODPOR, e o CODESPES, quase que como um padrão de todo o *corpus*, traduz com adaptações e localizações para seu público alvo. Como a adaptação de “*That’s ‘sir’ to you*” para “*com ‘gracias, señor’ bastará*” por exemplo, e “*You didn’t make the cut*” para “*No eres lo bastante bueno*”.

5.2.2.20 Sombra

A mexicana Sombra é uma *hacker* conhecida por conseguir acessar qualquer sistema. A personagem utiliza uma pistola semiautomática e sua função é causar dano e atrapalhar seus inimigos a avançarem no campo de batalha. Existem diversos contrapontos em sua tradução, considerando que dois *corpora* são da língua nativa que a personagem – como no caso do Lúcio que fala português e os casos de localização do CODPOR – e alguns elementos gráficos da legenda. Em uma triagem inicial, é possível notar que o CODESPES utilizou uma forma diferente de determinar a legenda da personagem, trocando algumas letras por números que se parecessem com elas, tipicamente como se é utilizado na internet.

Quadro 36 - Exemplo personagem Sombra

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Show me what you got	Asústame panteón	Vamos ver do que você é capaz	Vamos ver o que você sabe fazer	Muéstrame de qué estás hecho	Asústame panteón	D3 QUÉ H4RDW4R3	A ver de que hardware estas hecho
Cool	De pelos	Bacana	Show	Genial	De pelos	BR1LL4N73	Brillante
Good one	Good one	Mandou bem	Boa	Bien pensado	Bien pensado	¡M0L4!	¡Mola!
In over your head	I think you're in over your head.	Você está querendo demais	Acho que você tá querendo demais	Fuera de tu liga	Creo que se te sube la cabeza	3N 46U45 P3L15GR05 45	Creo que nadas en aguas peligrosas
If you hold the information	If you hold the information, you hold all the cards	Se você tem as informações	Se você tem as informações é você quem dá as cartas	Si tienes la información	Si tienes la información, tienes todas las cartas	L4 1NFORM4CIÓN E5 P0D3R	La información es poder, y yo estoy muy bien informada

What's up?	¿Qué pex?	E aí?	E aí?	¿Que tal?	¿Qué pex?	54LUD3T35	Saludetes
Aw, isn't that sweet?	Aw, isn't that sweet?	Own, que gracinha	Own, que gracinha	Oh, ¿no es eso un amor?	Oh, ¿no es eso un amor?	0H. ¡QU3 MON4D4!	Oh. ¡Que monada!
You're in the doghouse	You're in the doghouse	Tirando os cachorros pra passear	Tirando os cachorros pra passear	Con dinero baila el perro	Con dinero baila el perro	74MP0C0 H4Y QU3 3MP3RR4R5 3	Tampoco hay que emperrarse

Fonte: Elaboração própria.

O Quadro 36, em seu primeiro exemplo, apresenta, no CODING, uma frase em espanhol: “*Asústame Panteón*”, que para o CODPOR é traduzida por meio de uma expressão idiomática brasileira. O CODESPLT utiliza a mesma expressão, mesmo que sendo de origem mexicana, mas permanecendo fiel à origem da personagem. E, por fim, o CODESPES adapta a expressão – que não faz parte da cultura espanhola, e sim da mexicana – para a contextualização da própria personagem, utilizando a linguagem computacional.

No segundo exemplo, existe a diferença entre o CODESPLT e CODESPES na hora de traduzirem a expressão “de pelos” pelo viés cultural. É interessante ressaltar que o *corpus* em inglês parece “mais a vontade” de utilizar palavras em espanhol, não entrando no mérito se corretas ou adequadas, do que o próprio CODESPLT. Não existe uma nova proposta, mesmo para uma personagem originária de onde as falas seriam destinadas.

Os exemplos que se seguem copiam quase que um padrão de quase todo o quadro, padrão este que se nota uma versão mais localizada no CODESPES, uma versão mais “neutralizada” no CODESPLT e uma versão mista no CODPOR. A terceira questão apresentada no quadro apresenta a tradução de “*good one*” do CODING para “mandou bem” ou “boa” (CODPOR), “*Bien pensado*” (CODESPLT) e “*Mola*” (CODESPES). Existe o acréscimo de marcadores culturais no *corpus* em português e espanhol da Espanha por meio de gírias.

A quarta linha mostra a sentença “*I think you're in over your head.*” Essa *voiceline* é traduzida literalmente pelo CODPOR e adaptada para a o CODESPLT e CODESPES. O quinto exemplo percorre a mesma trilha, contudo, existe uma explicitação de informação no CODESPES para adequá-la à expressão em espanhol “*información es poder*” Esse acréscimo justifica o *timing* da dublagem e ajuda a manter a extensão da sentença, contudo existe a omissão da alusão às cartas. No quinto exemplo existe a mesma problemática discutida sobre o segundo exemplo. Nota-se que o CODING está mais “à vontade” para utilizar a língua do que

o próprio CODESPLT. Existe uma adequação do CODESPES por meio da expressão “*saludete*” enquanto o *corpus* em espanhol latino apenas repete o utilizado no CODING.

5.2.2.21 Symmetra

A heroína indiana, Symmetra, atua como personagem de dano e constrói barreiras e torretas para auxiliar o time na batalha. Nos exemplos elencados a seguir, no Quadro 37, percebe-se a discrepância entre todos os *corpora*. O primeiro exemplo segue uma linha mais literal na legenda do CODPOR e optando por localizar na dublagem, utilizando a expressão “com jeito vai”. A tendência tradaptativa no CODESPLT ilustra-se pela adaptação da expressão; e a tendência à localização no CODESPES por meio de uma expressão que não segue a linha da mensagem proposta no CODING.

Quadro 37 - Exemplos personagem Symmetra

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Kindly adjust	Kindly adjust	Ajustado perfeitamente	Com jeito vai	Acomódat e amablemente	Ten la bondad de acomodar te	La vida es dura	La vida es dura
Cause for celebration	Cause for celebration	Estou impressionada	Estou impressionada, ou será que não?	Un motivo de celebración	Un motivo de celebración	Esto hay que celebrarlo	Una celebración seria apropiada

Fonte: Elaboração própria.

No segundo exemplo se nota uma versão totalmente diferente no *corpus* CODPOR perante os outros *corpora*. A localização da versão brasileira é notada pela adequação da expressão e a inclusão de marcadores culturais e referências à cultura pop⁴⁴. O CODESPLT traduz literalmente enquanto o CODESPES opta por tradaptar a expressão.

5.2.2.22 Torbjörn

Para Torbjörn, as *voicelines* são repletas de variantes se comparados os *corpora*. A essa altura, é possível afirmar que existe uma forma de traduzir e localizar de cada equipe tradutora, responsável por cada *corpus* que estão sendo comparados nessa dissertação. Nos exemplos aqui

⁴⁴ O trecho da frase “ou será que não” faz referência a frase dita por Cosmo, do desenho “Padrinhos Mágicos” que ficou difundida na internet por meio de memes.

cotejados, por exemplo, a assertiva é confirmada, como a primeira linha, por exemplo, nota-se uma localização da expressão do CODPOR, uma tradução literal do CODESPLT e uma localização para o CODESPE. Outros exemplos do mesmo personagem sofrem o mesmo padrão anteriormente mencionado. Veja adiante:

Quadro 38 - Exemplos personagem Torbjörn

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Let's not buy the pig	Let's not buy the pig while it's still in the bag	Não contem com o ovo	Não contem com o ovo que a galinha não pôs.	No compremos el cerdo	No compremos el cerdo mientras aún está en la bolsa	No hay que comprar el cerdo	No hay que comprar el cerdo sin sacarlo el costal primero
More where that came from	More where that came from	E eu ainda tenho outros truques	haha, não é magia é tecnologia	Hay más de donde vino eso	Hay más de donde vino eso	Lo puedo hacer aún mejor	Lo puedo hacer aún mejor
There's no prize for second	There's no prize for coming in second	Não há prêmio para quem chega em segundo	Não há prêmio para quem chega em segundo	No hay premio para el segundo	¿No hay premio para el segundo lugar?	El primero en perder	El segundo no es más que el primero en perder
Poor craftsman	Poor craftsman blames their tools	Trabalho ruim	O mau artesão culpa suas ferramentas	Mal artesano	Los malos artesanos culpan a sus herramientas	Al mal ingeniero	Al mal ingeniero o hasta los cables lo molestan

Fonte: Elaboração própria.

Permanecendo nos exemplos apresentados no Quadro 38, a segunda linha propõe a sentença “*More where that came from*” no CODING. Essa oração sofre uma adaptação no CODPOR, que é acrescido de novo significado para o período. O CODESPLT opta, novamente, por fazer uma tradução literal da sentença do texto fonte. A tradução do CODESPES é adaptada e sugere uma mensagem. Uma situação semelhante ocorre no exemplo três em que há tradução literal para o CODPOR e CODESPLT – salvo que a fala em inglês é afirmativa e no CODESPES é interrogativa – e localizada para o CODESPES por meio de expressão regional. O último exemplo do mesmo quadro perpetua o padrão aqui apresentado: tradução literal para

CODPOR e CODESPLT e localização para CODESPES, que utiliza a expressão “*al mal ingeniero hasta los calbes lo molestan*”.

5.2.2.23 WidowMaker

A atiradora de elite Francesa, WidowMaker, é responsável pelo *corpus* com maior influência estrangeira e falas ininteligíveis do jogo. No Quadro 39 foram descritos apenas os exemplos que não se referem a esse tipo de estrangeirismo. Na primeira linha do quadro existe uma adaptação, no CODESPES, para a metáfora proposta no CODING. Existe uma linearidade nas traduções do CODPOR e CODESPLT, contudo, o CODESPES opta por localizar e incluir elementos à expressão. Permanecem com a temática “animal”, utilizando a aranha como “protagonista”, contudo, existe uma mensagem diferente do texto fonte. O CODING utiliza uma expressão idiomática que ilustra o caso de uma predadora convidando uma vítima a entrar. A opção de tradução do *corpus* em espanhol da Espanha traz a referência à uma música infantil do *Lunacreciente* intitulada “*Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña*”. Observe no Quadro 39:

Quadro 39 - Exemplos personagem WidowMaker

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Step into my parlor ...	Step into my parlor," said the spider to the fly	Entre em meu salão...	Entre em meu salão, disse a aranha para a mosca	Entra a mi salón...	Entra a mi salón le dijo la araña a la mosca	Ningún elefante	Ningún elefante si balancea sobre la tela de esta araña
What's an aimbot?	What's an aimbot ?	Eu nunca aprendi a errar	Eu nunca aprendi a errar	¿Que hago trampa?	¿Que hago trampa?	No necesito “programitas ”	No necesito “programitas ” para apuntar
Barking up the wrong tree	You barking up the wrong tree	Mais perdido que cachorro na feira	Só sabe latir	Le ladras al árbol equivocad o	Le ladras al árbol equivocad o	Ladrando al árbol equivocado	Les estás ladrando al árbol equivocado

Fonte: Elaboração própria.

O segundo exemplo, na segunda linha, apresenta uma versão diferente no CODPOR, que opta por neutralizar a ideia da utilização de programas de “trapaça digital”, enquanto aos outros *corpora* a tradução é literal. O último exemplo dessa personagem, o CODPOR utiliza

uma expressão cultural nacional para permanecer na temática da *voiceline*, acrescentando características e roupagem brasileira à fala; o CODESPLT e CODESPES traduz literalmente a fala.

5.2.2.24 Winston

Winston é um gorila que lidera a equipe da Overwatch. Esse cientista atua na linha de defesa por meio de sua arma de choques e barreira. Nota-se no Quadro 40 que houve localização em diversas falas do personagem. O primeiro exemplo traz versões literais para o CODPOR, uma versão neutralizada para o CODESPLT e uma versão localizada para o CODESPES por meio da expressão “que bochorno”. Observe:

Quadro 40 - Exemplos personagem Winston

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
How embarrassing!	How embarrassing!	Isso foi constrangedor!	Isso foi constrangedor!	¡Qué vergüenza!	¡Qué vergüenza!	¡Qué bochorno!	¡Qué bochorno!
Peanut butter?	Did someone say peanut butter?	Manteiga de amendoim?	Alguém falou manteiga de amendoim?	¿Mantequilla de maní?	¿Alguien dijo mantequilla de maní?	¿Crema de cacahuate?	¿Quién ha dicho Crema de cacahuate?
Have you seen my glasses?	Have you seen my glasses?	Meus óculos... ninguém sai!	Meus óculos... ninguém sai!	¿Han visto mis lentes?	¿Han visto mis lentes?	¿Alguien ha visto mis gafas?	¿Alguien ha visto mis gafas?

Fonte: Elaboração própria.

O segundo exemplo apresenta outra localização do CODESPES, por conta da diferença de utilização de “*mantequilla de maní*” para o espanhol “latino-americano” e “*crema de cacahuate*” para espanhol da Espanha. Essa constatação se deu após investigação em bancos de corpora em espanhol, que notou-se que “*mantequilla de maní*” é utilizado na Costa Rica, México, Colômbia, Argentina, etc; enquanto “*crema de cacahuate*” possui um uso mais direcionado ao país europeu, embora ainda exista registro de seu uso em Honduras ou México, mas com a frequência menor que o outro termo.

O último exemplo do Quadro 40 apresenta uma versão localizada para o CODPOR e traduções literais para o CODESPLT e CODESPES. A localização nacional se utiliza de um *meme*: “Meus óculos... ninguém sai” para traduzir e adequar sua fala. A utilização de *memes*

pode ser considerada como uma tentativa de localização pois, de acordo com O'hagan e Mangiron:

Hoje em dia, a faixa etária dos jogadores varia de pré-adolescentes a adultos. Devido ao grande número de jogadores para o qual os jogos são traduzidos, o jogo localizado precisa ser inovador e excitante, além de ser fácil de jogar e entender. Por conta disto, muitos tradutores recebem carta branca para modificar, adaptar ou remover qualquer referência cultural ou jogos de palavras, assim como piadas que não funcionariam na língua alvo. Localizadores têm a liberdade de incluir novas referências culturais, piadas ou qualquer outro elemento que considerem necessário para preservar a experiência de jogo e produzir uma tradução estimulante e atrativa (O'HAGAN; MANGIRON, 2013, p. 75).

A inserção de um *meme* está ligada a liberdade do localizador em incluir referente cultural, focando no público alvo (adolescentes – adultos) para preservar a experiência de jogo. Considerando o jogo como uma forma de entretenimento eletrônico, esse tipo de modalidade de tradução visa melhorar essa experiência por meio de piadas ou elementos culturais que aproximem o *player* ao *game*.

5.2.2.25 Wrecking Ball

Em recente adição à equipe, Hammond, ou *Wrecking Ball*, é um *hamster* que utiliza uma armadura em formato de bola de destruição. Suas *voicelines* são programadas e reproduzidas pelo computador que expressa os sentimentos do mamífero. No exemplo do Quadro 41, realizando uma comparação *intercorpora*, nota-se o contraponto da tradução dos dois *corpora* em espanhol. O CODESPLT utiliza “*lenguaje adulto*”, que após busca em banco de *corpora* em espanhol, foi encontrado apenas 30 referências para diversos países, ou seja, não é uma “expressão” ou até mesmo um “dito” ou “regionalismo”. O CODESPES, por sua vez, opta por utilizar “*lenguaje soez*” que apresenta 75.216 resultados de utilização, ressaltando que a utilização não é exclusiva do país Espanhol.

Quadro 41 - Exemplos personagem Wrecking Ball

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Profanity filter enabled	Error: Profanity filter enabled	Filtro de linguagem ofensiva	Erro: Filtro de linguagem ofensiva habilitado	Filtro de lenguaje adulto activado	Error: Filtro de lenguaje adulto activado	Filtro de lenguaje soez	Error: Filtro de lenguaje soez activado

Fonte: Elaboração própria.

5.2.2.26 Zarya

A russa Zarya é uma competidora de levantamento de peso e utiliza um canhão de laser para defender sua equipe. Existe um marcante traço russo do sotaque da personagem que está presente na sua dublagem. Ademais das falas tidas como “estrangeirismo”, o Quadro 42 reúne os principais casos da tradução/localização da personagem.

Quadro 42 - Exemplos personagem Zarya

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
In Russia, game plays you	In Russia, game plays you	Na Rússia, o jogo joga você	Na Rússia, o jogo joga você	En Rusia, fracasar no es una opción	En Rusia, fracasar no es opción	En Rusia	En Rusia, los juegos te juegan a ti
Welcome to the gun show	Welcome to the gun show	Uma amostra grátis dos meus muques	Uma amostra grátis dos meus muques	Bienvenido a la exposición de cañones	Bienvenido a la exposición de cañones	Es el festival de los bíceps	Es el festival de los bíceps
No pain, no gain	No pain, no gain	Sem dor não tem graça	Sem dor não tem graça	Si no duele, no sirve	Si no duele, no sirve	No os veo sudar	No os veo sudar
Russian judge	This Russian judge is unimpressed	Essa russa	Você não impressionou essa russa	Jurado ruso	Este jurador ruso no está impresionado	12 puntos de Rusia	Y los doce puntos de Rusia van para Rusia

Fonte: Elaboração própria.

Em “*In Russia, game plays you*”, na primeira linha do CODING, a tradução utilizada pelo CODPOR opta por traduzir literalmente tendo em conta que a expressão utilizada é conhecida e difundida por meio de *memes* no Brasil; o CODESPES também utiliza a tradução literal, contudo, o CODESPLT resolve dar uma nova sugestão à sentença, acrescentando uma nova ideia de que “*fracasar no es una opción*”, o que difere a proposta original mas não utilizam

em sua “carta branca para localizar/traduzir” uma nova expressão, piada, dito ou marcador cultural para imprimir uma marca à sentença.

Na segunda linha existe uma expressão idiomática utilizada no *corpus* em inglês em que “*gun*” refere-se aos bíceps. Em português utilizaram “muques” como opção de tradução; na versão apresentada no CODESPLT optaram por utilizar “*cañones*”, utilizando como tentativa de trazer a referência da arma, contudo, a opção adotada não faz referência aos músculos da personagem. O CODESPES optou por deixar “bíceps”. Nota-se que a dificuldade na tradução seria conseguir propor uma palavra que trouxesse o duplo sentido – de músculos e arma – para a nova versão. Os *corpora* CODPOR e CODESPES optaram por adaptar e utilizar apenas a referência muscular, enquanto o CODESPES se ateu à referência de arma, mas não trouxe a ideia de músculos.

O terceiro exemplo apresenta uma problemática quanto à tradução do CODPOR. A expressão em inglês “*no pain no gain*” é conhecida no Brasil, difundida por meio de um público específico e também por meio de *memes*. Contudo, a equipe optou por traduzir a expressão, o que é compreensível a nível de tradução, mas nesse ponto questiona-se sobre até que ponto uma localização interfere positiva ou negativamente no produto final, se consideramos o motivo da tradução da fala como uma quebra de barreira cultural, ou não trazer marcadores culturais estrangeiros. O CODESPLT utiliza uma tradução mais literal e o CODESPES neutraliza a expressão.

A última linha do Quadro 42 expõe o último exemplo em que cada *corpus* atuou de forma diferente. O CODPOR omitiu a informação “*judge*”, que faz alusão ao evento de jogos olímpicos. A versão utilizada pelo CODESPLT traduz literalmente a sentença e o CODESPES permanece na área cultural de jogos olímpicos, mas propõe uma nova ideia e mensagem à *voiceline*, adaptando e acrescentando novas informações antes não contidas ao texto.

5.2.2.27 Zenyatta

O pacifista Zenyatta é um robô – ou *omnico* – que fornece suporte à equipe. Percebe-se localização já na primeira sentença nas diferenças de tradução para “*Trick or treat*” para o português – Doces ou travessuras – espanhol latino-americano – *Dulces o travesuras* – e espanhol da Espanha – Truco o trato. A expressão americana foi traduzida para cada idioma dos *corpora* deste trabalho segundo a forma que foi adaptada culturalmente a cada país.

Quadro 43 - Exemplos personagem Zenyatta

Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latinoamericano		Espanhol da Espanha	
Trick or treat?	Trick or treat?	Doces ou travessuras?	Doces ou travessuras?	¿Dulces o travesuras?	¿Dulces o travesuras?	¿Truco o trato?	¿Truco o trato?
Death is whimsical today	Death is whimsical today	Hoje a morte está caprichosa	Hoje a morte está caprichosa	La muerte se muestra caprichosa hoy	La muerte se muestra caprichosa hoy	Solo sé que no sé nada	Solo sé que no sé nada
I will not juggle	I will not juggle	Não trapacearei	Não trapacearei	No haré malabares	No haré malabares	No hago malabarismos	No hago malabarismos
Where you're headed	If you do not change direction, you may end up where you're headed	Para onde está indo	Uma longa viagem de 1000 milhas inicia-se com o movimento de um pé	Hacia donde vas	Se no cambias el rumbo, puede que termines adonde te diriges	Terminarás donde quieres	Si mantienes tu dirección, terminarás donde quieres
Joy to the world	Joy to the world	Paz na terra.	Paz na terra.	Alegría para el mundo	La alegría reina en el mundo	Júbilo para el mundo	Júbilo para el mundo

Fonte: Elaboração própria.

Existem divergências em diversas outras traduções, se comparadas *intercorpora*, como no exemplo dois, o CODESPES utiliza uma expressão de Sócrates que diverge do texto fonte, propondo uma nova mensagem. No terceiro exemplo, o CODPOR diverge em sua tradução ao adaptar a expressão “*juggle*” por “trapaça” sendo que a expressão em si quer dizer, literalmente, “malabarismo” e faz referência à arma utilizada pelo personagem, que são esferas que flutuam ao redor de seu corpo.

O quinto exemplo que ostenta uma metáfora é traduzido literalmente pelo CODESPLT e CODESPES; O CODPOR adapta a expressão por meio da tradução de uma frase filosófica dita por Lao-Tsé. O último exemplo desse quadro expõe diferentes variações para “*joy the world*”, sendo a opção em português: “paz na terra”; para o CODESPLT “*alegría para el mundo*”; e “*júbilo para el mundo*” no CODESPES.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa dissertação teve por objetivo trazer a discussão acerca da tradução e localização de *games* baseada nos *corpora* coletados do jogo *Overwatch*. Os dados aqui cotejados foram escolhidos pela inquietação do pesquisador após um estudo preliminar em que eram comparados os *corpora* – do mesmo jogo – em três línguas diferentes: inglês, português do Brasil e espanhol latino-americano. Em análise prévia, notou-se que o *corpus* em espanhol latino apresentava uma versão “neutralizada”, não utilizando da sua riqueza cultural dos países alvo para enriquecer ou localizar o seu texto.

Baseando-se nessa experiência, cotejou-se, além dos dados anteriores à essa pesquisa, as atualizações das falas dos personagens, além das falas de novos personagens e a inclusão de um *corpus* em uma nova língua: espanhol da Espanha. A inclusão desse novo material apresentou a possibilidade comparativa entre dois *corpora* de uma mesma língua, em que poderiam ser diferenciados conforme a variação cultural de cada *locale*. Contudo, notou-se que a versão utilizada na localização/tradução do *corpus* em Espanhol da Espanha – CODESPES – é rica em léxico e localizações próprias, bem como a versão do *corpus* em português – CODPOR –, o que vai em contra diretamente à versão em espanhol analisada previamente – CODESLPT – que parece buscar se anular, no quesito cultural.

Realizou-se, então, uma análise qualitativa e uma análise quantitativa. A análise qualitativa buscou qualificar os *corpora* por meio dos procedimentos de tradução adotados no processo. Foi definido, uma análise direta, por meio de algoritmo, de cada sentença em que foi possível estipular as traduções literais, localizações e a presença de estrangeirismo no *corpus*. À parte de estrangeirismo, foi realizado uma análise quantitativa a fim de comparar quais *corpora* apresentavam mais traços estrangeirizadores. Como análise quantitativa foi utilizado o programa *AntConc* para elaborar uma lista de *Types* e *Tokens* de cada um dos quatro *corpora*. Estipulou-se, também, a viabilidade de uma análise com e sem uma *stoplist* a fim de proferir um resultado mais “concreto” e próximo da realidade.

Como resultado notou-se que, no quesito estrangeirismo, o *corpus* que mais possui influência estrangeira é o CODESPLT (8,28% das sentenças), seguido do CODPOR (5% das sentenças) e, por fim, o CODESP (2% das sentenças). Esse fenômeno acontece, principalmente, pela redução geográfica, ou tamanho de alcance do raio, da localização proposta. Existe uma maior liberdade nos *corpora* CODPOR e CODESPES por se tratar de uma versão à um público reduzido culturalmente. Uma versão localizada à um país, como no caso do Brasil ou Espanha,

é possível de se fazer sem intercorrências ou barreiras de culturas internacionais. Uma versão mais “neutralizada”, como a do CODESPLT, por exemplo, pode sentir-se obrigada a ser “fiel” ao texto fonte e, por esse fator, dificilmente se conecta ao seu público meta. Atribui-se essa barreira por não possuírem uma cultura comum, salvo a língua que compartilham.

Notou-se, também, após a análise quantitativa, que o CODING (*corpus* do texto fonte), é o mais rico lexicalmente, quando analisado sem a *stoplist* (localizada no apêndice B), seguida pelo CODESPES, CODESLPT e CODPOR. Quando incluída a *stoplist*, que retira palavras sem sentido gramatical da lista, o CODPOR torna-se o *corpus* mais rico lexicalmente, seguindo-se do CODING, CODESPES e CODESLPT. Atribui-se esse fator as diferenças linguísticas das línguas em comparação. A utilização do artigo definido nas línguas latinas é maior do que na língua inglesa (que é se apoia no artigo definido “*the*”).

Dessa forma, retomando as indagações iniciais, apresentadas no capítulo de introdução:

1. Qual *corpus* apresenta mais traços de localização no material linguístico do jogo *Overwatch*?
2. Existe um padrão para a tradução/localização de acordo com o idioma e a modalidade de tradução, ou seja, legenda ou dublagem?
3. É possível, por meio da análise dos *subcorpora*, identificar uma forma brasileira, espanhola ou “neutra” de traduzir/localizar jogos eletrônicos?

Respondendo à pergunta número um, é possível afirmar que o *corpus* que mais sofre influência localizadora é o CODESPES, pois o mesmo apresenta menos traduções literais – o que se poderia afirmar que existe uma maior liberdade para adequação nesse aspecto – e menor influência de estrangeirismo (apenas 2% das sentenças). Além de ter sido identificado e elencado na análise de dados que ele, em conjunto com o CODPOR, apresenta uma tendência à localização.

A pergunta de número dois questiona se existe um padrão para tradução/localização de acordo com o idioma/língua e a resposta é sim, nota-se que o CODPOR e CODESPES seguem o fenômeno da localização, enquanto o *corpus* CODESPLT segue uma língua mais neutra. A pergunta três é complexa de se responder, mas acredita-se que sim, é possível identificar uma característica local de traduzir/localizar. A versão brasileira apresenta mais traços de localização e sente uma liberdade maior quando o personagem brasileiro é apresentado. Nota-se, também, um maior cuidado da equipe brasileira de procurar referências culturais nas falas e localizá-las da melhor maneira possível. A versão espanhola apresenta o mesmo tino,

procurando “espanholismos” e elementos culturais marcantes para “vestir” o *corpus* de forma nacionalista. A versão do CODESPLT apresenta-se de forma neutra, procurando quase sempre traduzir palavras e expressões de forma literal, considerando que encontrar uma expressão cultural que seja adequada à diversos países com costumes distintos é um trabalho quase impossível.

Em um *feedback*, existem contrapontos que devem ser apresentados, para crescimento desse tipo de pesquisa. Como um ponto positivo dessa dissertação existe o começo, mesmo que lento, de produção acadêmica a nível de mestrado na Universidade de Brasília, campo que ainda não havia sido explorado por outros pesquisadores. Espera-se que esse trabalho possa abrir caminho para outras pesquisas relevantes à área. Em contrapartida, busca-se a expansão da discussão à nível de mestrado e doutorado na área, e que esse trabalho possa somar às pesquisas existentes. A análise comparativa dos *corpora*, principalmente a questão levantada sobre os *corpora* em espanhol (latino-americano e da Espanha) traz à tona a discussão sobre a já discutida neutralização da língua e a visão eurocentrista.

Existe a noção de que um trabalho como esse é apenas o início de investigação mais aprofundada sobre o cenário da localização no país. Não se consegue mensurar, ainda, como são feitas essas traduções/localizações, se existe uma especialização em tradução por parte das equipes tradutoras e se existe uma saída viável à neutralização da cultura *hispanohablante*. Existe, também, o entendimento das dificuldades do âmbito de pesquisa no país.

Como contribuição pessoal, essa dissertação ajudou este pesquisador a ter uma visão de mundo mais ampla, observando a intercorrência dos problemas aqui apresentados.

REFERÊNCIAS

- ALVES, I. M. **Neologismo**: criação lexical. 2. ed. São Paulo: Ática, 1994.
- AUBERT, F. A tradução literal: impossibilidade, inadequação ou meta? **Ilha do Desterro**, n. 17, p. 185-192, 1987. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/destero;article/view/897/8320>> Acesso em: 13 abr. 2017.
- AUBERT, F. Indagações acerca dos Marcadores Culturais na Tradução. **Revista de Estudos Orientais**, n. 5, p. 23-36, 2006. Disponível em: <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39326905/Aubert.pdf?>> Acesso em: 16 jan. 2020.
- BARCELOS, Luiz Gustavo Nogueira. **A tradução de games**: um estudo descritivo baseado no jogo Overwatch. 2017. 76p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Bacharelado em Letras Espanhol) - Departamento de Línguas Estrangeiras Tradução, Universidade de Brasília, Brasília, 2017.
- BARCELOS, L. G. N; MALTA, G. **A tradução e a localização de videogames: Um mapeamento das dissertações e teses defendidas em instituições de ensino superior brasileiras entre 1998 e 2018**. Brasília, 2019. No prelo.
- BASTIN, G. Adaptation (1998). In: BAKER, M; SALDANHA, G. (Orgs.). **Routledge Encyclopedia of Translation Studies**. 2. ed. London: Routledge, 2011, p. 3-6.
- BAKER, M.; SALDANHA, G. **Routledge Encyclopedia of Translation Studies**. New York: Routledge, 2009. p. 661.
- BERBER SARDINHA, T. **Usando WordSmith Tools na investigação da linguagem**. DIRECT Papers 40, 1999.
- BERBER SARDINHA, T. Linguística de Corpus: histórico e problemática. **DELTA: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada**, v.16, n.2, p.323-367, 2000.
- BERBER SARDINHA, T. **Lingüística de Corpus**. Barueri, SP: Manole, 2004.
- BERNAL-MERINO, M.A. A brief history of game localisation. **Trans**, n. 15, 2011, Reino Unido, p. 11-17.
- BRANDÃO, R. et al. Design e inovação tecnológica na indústria de videogames: Nintendo, um estudo de caso. In: **SBGAMES**, 13, 2014, Porto Alegre, p. 1101 - 1110.
- CHOMSKY, N. **Syntactic Structures**. Berlin: Mouton de Gruyter, 1957.
- COLETTI, B.; MOTTA, L. A Localização de Games no Brasil – Um ponto de vista prático. **In-tradução: Games e Tradução**, v. 0, n. 5, p.1-12, nov. 2013.
- CORTES, M.; SOUZA, L. Mulheres (in)Subordinadas: o Empoderamento Feminino e suas Repercussões nas Ocorrências de Violência Conjugal. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 24, n. 2, pp. 171-180, 2008.

DA SILVA, I. A. L; ESQUEDA, M. Call of Duty in Translation classrooms: Introducing game localization. PEREIRA, G.H (Org.); COSTA, P.R. (Org.), Formação de Tradutores: por uma pedagogia e didática da tradução no Brasil, **Coleção estudos da tradução**, Brasília, v. 5, 2018, p. 191-208.

DE OLIVEIRA, G. R.; KILIAN, C. K. Legendagem e marcadores culturais: análise da tradução para o inglês do filme Lisbela e o Prisioneiro. **Letras & Letras**, v. 32, n. 1, p. 387-402, 21 ago. 2016.

DI MARCO, F. Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. In: **Tradumàtica**, n. 5, p. 1-8, 2007. Disponível em: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/06/06.pdf> <Acesso em: 15 de janeiro de 2020.

DUNNE, K. Putting the cart behind the horse. Rethinking localization quality management. In: (ed.). **Perspectives on Localization**. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2006, p. 95-117.

ESSELINK, B. **A Practical Guide to Localization**. Amsterdam: John Benjamins, 2000.

FANJUL, A. Português brasileiro, espanhol de... Onde? Analogias incertas. **Letras & Letras**. Uberlândia, 2004.

FORNAZARI, Meggie Rosar. 2014. 82 p. **Localization practices in trading card games: Magic the Gathering from English into Portuguese**. Dissertação (Mestrado em Inglês) - Programa de Pós-Graduação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014.

FRANKENBERG-GARCÍA, A. Compilação e uso de corpora paralelos. In: TAGNIN, S.; VALE, O. A. (Orgs). **Avanços da linguística de corpus no Brasil**, São Paulo: Humanitas, 2008, p. 117-136

FRIO, Fernanda. As fronteiras entre tradução e adaptação: da equivalência dinâmica de Nida à adaptação de Garneau. **Tradterm – USP**, São Paulo, v. 22, p.15-30, 2013. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/tradterm/index>>. Acesso em: 20 jun. 2019.

FRASCA, G. **Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate**. Dissertação (Mestrado em Informação, Design e Tecnologia). Faculdade de Literatura, Comunicação e Cultura. Instituto de Tecnologia da Geórgia, Geórgia, 2001.

FRY, D. et all. **The Localization Industry Primer**. 2nd edition, 2003, p.3.

GAMBIER, Y. Multimodality and Audiovisual Translation. **EU-High-Level Scientific Conference Series**. Mutra, 2006, p. 1-8.

GAMBIER, Y. Adaptation: une ambiguïté à interroger. **Meta: Translator's Journal**, v. 37, n. 3, p. 421-425, 1992. Disponível em: <<http://id.erudit.org/iderudit/002802ar>>. Acesso em: 12 nov. 2019.

GUAHE, J. The AFTE and CETA systems. in Anthology ID: J79-1017; **Computational Linguistics**, v. 12, n, 2, July 1975.

HOLMES, J. The name and nature of translation studies. In: VENUTI, L. (ed.) **The Translation Studies Reader**, 2a ed., Londres/Nova York: Routledge, 2004, p. 180-192.

JENSEN, K. and BINO, J. Disambiguating prepositional phrase attachments by using on-line dictionary definitions. in Anthology ID: J87-3005; **Computational Linguistics**, v.13, n. 3-4, July-December 1987.

KNUTH, D. Algorithms in Modern Mathematics and Computer Science. **Stanford Department of Computer Science Report No.** STAN-CS-80-786, 1980.

LISA, **The localisation Insutry Primer**, SMP Marketing and the LISA, 2.ed. Suíça, 2013.

MALTA, G.; BARCELOS, L. G. N. A Localização em jogo na Tradução de *Games*. **TradTerm**, v. 32, p. 116-137, 2018. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/tradterm/articloe/view/1477040/149401>. Acesso em 26 fev. 2019.

MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. Localización de Videojuegos: Paratextos Materiales e Icónicos. **Scientia Traductionis**, n. 15, p. 77-93, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/scientia/article/view/1980-4237.2014n15p77>. Acesso em: 13 abr. 2017.

MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. Paratraducción de la pareja texto/imagen: mutilación y manipulación de paratextos lingüísticos e icónicos. **Sendebarr**, n. 26, p. 83-98, 2015a. Disponível em: <http://revistaseug.ugr.es/index.php/sendebarr/article/view/2728>. Acesso em: 13 abr. 2017.

MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. La localización como factor clave en el proceso de desarrollo de un videojuego. **AdComunica**, n. 9, p. 77-95, 2015b. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.6>. Acesso em: 13 abr. 2017.

MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. Localización y Cultura: Comprender los Videojuegos Como Referentes Culturales. **Entreculturás**, v. 7-8, p. 741-749, 2016.

MICROSOFT, **The Windows Interface Guidelines — A Guide for Designing Software**.1995. Disponível em: <https://www.ics.uci.edu/~kobsa/courses/ICS104/course-notes/Microsoft_WindowsGuidelines.pdf> . Acesso em: 10 fev. 2019.

MIROIR, J. “A “otimização dos mecanismos de busca” (SEO) como ferramenta de coleta automatizada de documentos para elaboração de corpora”, p. 48-78. **Anais do EBRALC 2015 & ELC 2015** [Blucher Social Science Proceedings, n.3 v.2]. São Paulo: Blucher, 2016. ISSN 2359-2990, DOI 10.5151/sosci-viiiieblc-xiii-elc-08_artigo_05.

MUNDAY, J. **The Routledge companion to translation studies**. New York: Routledge, 2009. p. 284.

NIDA, E. **Principles of correspondence** (1964). In: VENUTI, L. (ed.). **The Translation Studies Reader**. 3. ed. New York: Routledge, 2012, p. 141-155.

NOVAIS, P.A.O. **A representação de manifestantes e agentes públicos como atores sociais**

em textos sobre os protestos no brasil em 2013. 2015. 97p. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Programa de Pós-Graduação em Linguística, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015.

O'HAGAN, M.; MANGIRON, C. Game localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. **The Journal of Specialised Translation.** Issue 6, 2006.

O'HAGAN, M.; MANGIRON, C. **Game localisation: Translation for the global digital entertainment industry.** Benjamins Translation Library. 2013.

PERNAS, M. Paseo por la localización de un videojuego. **Tradumàtica**, n. 5, p. 1-6, 2007. Disponível em: <<http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista>>. Acesso em: 13 abr. 2017.

PERROTTI-GARCIA, A. O Uso de Corpus Customizado como Fonte de Pesquisa para Tradutores. **Confluências Revista de Tradução Científica e Técnica**, Lisboa, v. 3, p. 62- 79, 2005.

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

RAMILO, M.; FREITAS, T. Transcrição ortográfica de textos orais: problemas e perspectivas. **Actas do Encontro Comemorativo do 25º Aniversário do CLUP**, Porto: CLUP, v. 2, 2001, p. 55-67.

RIBEIRO, Gabriela. Tradução técnica, terminologia e linguística de corpus: A ferramenta Wordsmith Tools. **Cadernos de Tradução**, v. 2, n. 14, p.159-174, 2014.

ROSCOE-BESSA, C.; AQUINO, J.; BORGES, R. **O Local e o Universal: Cosméticos e Comestíveis.** 1. ed. Brasil: Editora 7 Letras, 2015.

SCHOLAND, M.; Localización de videojuegos. 1. ed. [S.l.]: **La Localización**, 2002. p. 1-9. Disponível em: <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>>. Acesso em: 13 abr. 2017.

SOUZA, R. Venuti e os Videogames: o conceito de domesticação/estrangeirização aplicado à localização de games. **In-Traduções**, v. 8, p. 51-69, 2013. Disponível em: <<http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/intraducoes/article/view/2519/3141>>. Acesso em: 13 abr. 2017.

SOUZA, R.V.F. **Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil.** Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2015.

VALES, Nuno; GONÇALVES, Vitor (2017). Localização e Tradução: origem e diferenças = Localization and Translation: origin and differences. *AdolesCiência: Revista Júnior de Investigação*. ISSN: 2182-6277. v.4, n.1, p. 75-84, 2017.

VANNUCCHI, H.; PRADO, G. Discutindo o conceito de gameplay. *Revista Texto Digital*, v.5 n. 2, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2009v5n2p130/13190>. Acesso em: 05 jun. 2017.

VENUTI, L. **The translator's invisibility: A history of translation**. London: Routledge, 1995. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.475.4973&rep=rep1&type=pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

WILLIAMS, J.; CHESTERMAN, A. **The Map: a begginer's guide to doing research in translation studies**, Manchester: St. Jeronime Publishing, 2007.

XATARA, C. **O Campo minado das Expressões Idiomáticas**. Alfa, São Paulo, v. 42, pp. 147-159, 1998.

Sites

AGÊNCIA BRASIL. **Mercado de games no Brasil deve crescer 5,3% até 2022, diz estudo**. 2019. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/negocios/mercado-de-games-no-brasil-deve-crescer-53-ate-2022-diz-estudo/>>. Acesso em: 20 maio 2019.

CATOS. **Brasil em 13º entre os países onde mais gastam em jogos, confirma o rank**. 2018. Disponível em: <<https://www.gamevicio.com/noticias/2018/07/brasil-em-13-entre-os-paises-onde-mais-gastam-em-jogos-confirma-o-rank/>>. Acesso em: 20 maio 2019.

CNPq. **Espelho grupo**. Disponível em: <dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/2060501981311209>. Acesso em: 20 maio 2019.

CORPUS DEL ESPANOL. Disponível em: <<https://www.corpusdelespanol.org>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

EPOCA NEGÓCIOS. **Mercado de games deve gerar receita de US\$ 152 bilhões em 2019**. 2018. Disponível em: <<https://epocanegocios.globo.com/Empresa/noticia/2019/06/mercado-de-games-deve-gerar-receita-de-us-152-bilhoes-em-2019.html>>. Acesso em: 20 maio 2019.

FLAUSINO, Rodrigo. **Overwatch: Líder Hindu pede remoção de skin da Symmetra por “banalizar” divindade**. 2016. Disponível em: <<https://www.selectgame.com.br/lider-hindu-pede-para-blizzard-remover-skin-alternativa-da-symmetra-overwatch/>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

HARADA, Janaína. **Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games?**. 2018. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em: 13 out. 2019.

IBARRA, Pedro; YAHYA, Hanna. **US\$ 1,3 bi em 2017: entenda a ascensão do mercado de games do Brasil**. 2018. Disponível em: <<https://www.poder360.com.br/economia/us-13-bi-em-2017-entenda-a-ascensao-do-mercado-de-games-do-brasil/>>. Acesso em: 13 set. 2019.

LAURENCE ANTHONY. **Software antconc**. 2018. Disponível em: <<http://www.laurenceantonny.net/software/antconc>>. Acesso em: 22 jun. 2019.

NEWZOO. **Brazil games market 2018**. 2018. Disponível em: <<https://newzoo.com/onsights/infographics/brazil-games-market-2018>>. Acesso em: 19 jul. 2019.

PETRÓ, Gustavo. **No Brasil, empresas investem em jogos traduzidos para o português.** 2011. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/03/no-brasil-empresas-investem-em-jogos-traduzidos-para-o-portugues.html>>. Acesso em: 13 jul. 2019.

SANTOS, Andrea Paula dos. **Transcrição.** 2017. Disponível em: <<https://experienciaoralidadeperformance.wordpress.com/performance/transcriacao/>>. Acesso em: 29 jun. 2019.

APÊNDICE A - *OVERWATCH**OVERWATCH*

Ana							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Children, Behave	Children, Behave	Comportem-se, crianças	Comportem-se, crianças	Niños, compórtense	Niños, compórtense	Niños, comportaos	Niños, comportaos
Everyone dies	Everyone dies	Todo mundo morre	Todo mundo morre	Todos han de morir	Todos han de morir	Todo el mundo muere	Todo el mundo muere
It takes a woman to know	It takes a woman to know it	As mulheres sabem das coisas	As mulheres sabem das coisas	Solo una mujer lo sabe	Solo hace falta una mujer para darse cuenta	Instinto femenino	Instinto femenino
Justice delivered	Justice delivered	A justiça foi feita	Justiça feita	Se hizo justicia	Se hizo justicia	Se ha hecho justicia	Se ha hecho justicia
Justice rains from above	Ininteligível	A justiça vem de cima	Ininteligível	Llueve justicia desde el cielo	Ininteligível	La justicia llueve del cielo	La justicia llueve del cielo
No scope needed	No scope needed	Nem precisei de mira telescópica	Nem precisei de mira telescópica	Sin mira	Mira, sin mira	Quién necesita la mira	Quién necesita la mira
What are you thinking	What are you thinking	O que você está pensando?	O que você está pensando?	¿Qué piensas?	¿Qué piensas?	¿Pero cómo se te ocurre?	¿Pero cómo se te ocurre?
Witness me	Witness me	Testemunhem!	Testemunhem!	Sé testigo	Sé testigo	Sed testigos	Sed testigos
You know nothing	You know nothing	Você não sabe de nada	Você não sabe de nada	No sabes nada	Jaja, no sabes nada	No sabes nada	No sabes nada
Learn from the pain	Learn from the pain	Aprenda com a dor	Aprenda com a dor	Aprende del dolor	Aprende del dolor	Aprende de tus errores	Aprende de tus errores
Mother knows best	Mother knows best	Mãe sempre tá certa	Mãe sempre tá certa	Mamá sabe	Mamá sabe	Hazle caso a mamá	Hazle caso a mamá
Someone to tuck you in?	Need someone to tuck you in?	Precisando de ajuda para dormir?	Precisando de ajuda para dormir?	¿Necesitas que alguien te ponga a dormir?	¿Necesitas que alguien te ponga a dormir?	¿Necesitas que alguien te arroje?	¿Necesitas que alguien te arroje?

I'm watching out for you	Ininteligível	Eu te protejo	Ininteligível	Siempre te cuidó	Ininteligível	No tengas miedo	No tengas miedo
Are you scared?	Are you scared?	Está com medo?	Está com medo?	¿Tienes miedo?	¿Tienes miedo?	¿Tienes miedo?	¿Tienes miedo?
Go on... I can wait	Go on... I can wait	Vamos lá... mal posso esperar	Vamos lá... mal posso esperar	Adelante, puedo esperar	Adelante, puedo esperar	Sigue... puedo esperar	Sigue... puedo esperar
Better than retirement	This is much better than retirement	Melhor que a aposentadoria	Isso é muito melhor do que a aposentadoria	Mejor que jubilarse	Esto está mucho mejor que jubilarse	No estoy hecha para retirarme	No estoy hecha para retirarme
You seem stressed	You seem stressed	Quanto estresse	Quanto estresse	Pareces estresado	Pareces estresado	¿Demasiado estrés?	¿Demasiado estrés?
The moon in winter	More lost than the moon in winter	A lua no inverno	Estou mais perdida do que a lua no inverno	La luna de invierno	Más perdido que la luna en el invierno	El calor de la familia	El calor de la familia os protegerá del frío
I make my own luck	I make my own luck	Não preciso de sorte	Não preciso de sorte	Forjo mi próprio destino	Forjo mi próprio destino	Mi suerte la elijo yo	Mi suerte la elijo yo
Damn	Ininteligível	Merda	Ininteligível	Maldición	Ininteligível	Maldición	Uh, maldición
We're not keeping score	Luck for you for not keeping score	Não estamos seguindo um placar	Para a sua sorte, não estamos seguindo um placar	No estamos llevando la cuenta	Tienes suerte que no estamos llevando la cuenta	No contamos los puntos	Tienes suerte de que no contemos los puntos
The ghost watches	The ghost watches	O fantasma está assistindo	O fantasma está assistindo	El fantasma observa	El fantasma observa	El fantasma vigila	El fantasma vigila
The adults are talking	The adults are talking	Os adultos estão falando	Os adultos estão falando	Los adultos están hablando	Los adultos están hablando	Están hablando los adultos	Están hablando los adultos
Follow me	Follow me if you want to live	Sigam-me	Sigam-me se quiserem viver	Sígueme	Si quieres vivir, sígueme	Venid conmigo	Venid conmigo si queréis vivir
You need to learn to relax	You need to learn to relax	Você precisa aprender a relaxar	Você precisa aprender a relaxar	Tienes que aprender a relajarte	Tienes que aprender a relajarte	Tienes que aprender a relajarte	Tienes que aprender a relajarte
Don't be scared	Don't be scared	Não tenha medo	Não se assuste	No tengas miedo	No tengas miedo	Yo os cuidaré	Yo os cuidaré

I'm too old for surprises	I'm too old for surprises	Estou muito velha para surpresas	Estou muito velha para surpresas	Estoy vieja para las sorpresas	Soy demasiado vieja para sorpresas	Estoy mayor para sorpresas	Estoy mayor para sorpresas
Do less	Do less	Seja menos	Seja menos	No hagas tanto	No hagas tanto	Calma	Calma

Ashe							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
We have an understanding	We have an understanding	A gente se entende	A gente se entende	Tenemos un acuerdo	Tenemos un acuerdo	Tenemos un acuerdo	Tenemos un acuerdo
How do you even live	How do you even live?	Como você consegue viver?	Como você consegue viver?	No entiendo cómo puedes vivir	No entiendo cómo puedes vivir	¿Cómo puedes vivir así?	¿Cómo puedes vivir así?
That's rich	That's rich	Essa é boa	Essa é boa	Qué suntuoso	Qué suntuoso	Esa sí que es buena	Esa sí que es buena
I run this show	I run this show	Eu que mando aqui	Eu que mando aqui	Aquí, yo mando	Aquí, yo mando	¡Yo llevo el cotarro!	¡Yo llevo el cotarro!
I'm a rebel	I'm a rebel	Eu sou rebelde	Eu sou rebelde	Soy rebelde	Soy rebelde	Soy una rebelde	Soy una rebelde
This is a stick up	This is a stick up	Mãos ao alto	Mãos ao alto	Esto es un asalto	Esto es un asalto	Esto es um atraco	Esto es um atraco
Watch your language	Watch your language	Olha essa boca	Olha essa boca	Cuida tu lenguaje	Cuida tu lenguaje	¡Esa lengua!	¡Esa lengua!
Life's little pleasures	It's all about life's little pleasures	Os pequenos prazeres da vida	Ah, os pequenos prazeres da vida	Los pequeños placeres de la vida	Todo se reduce los pequeños placeres de la vida	Los pequeños placeres	Hay que disfrutar de los pequeños placeres de la vida
Burn it all down	Burn it all down	Queima tudo	Queima tudo	Quémenlo	Quémenlo	Que arda todo	Que arda todo
Need me to repeat myself?	Do you need me to repeat myself?	Quer que eu repita?	Você precisa que eu repita?	¿Hace falta que repita lo que dije?	¿Hace falta que repita lo que dije?	¿Voy a tener que repetirlo?	¿Voy a tener que repetirlo?
Try and keep it together	Try and keep it together	Tentem não perder a linha	Tentem não perder a linha	Intenta mantener la composta	Intenta mantener la composta	No pierdas la cabeza	No pierdas la cabeza

Just taking out the trash	Just taking out the trash	Tô só jogando o lixo fora	Tô só jogando o lixo fora	Solo saco la basura	Estoy sacando la basura	Había que sacar la basura	Había que sacar la basura
It's a giving time of year	It's a giving time of year	É época de dar presente	É época de dar presente	Me siento generosa	Es la única época del año que me siento generosa	Es época de regalos	Es época de regalos
Girl who has everything	That's what you get the girl who has everything	Mulher que já tem tudo	É isso que se dá pra mulher que já tem tudo	La chica que ya lo tiene todo	Eso es lo que le regalas a la chica que ya lo tiene todo	La chica que lo tiene todo	Eso es lo que le regalas a la chica que lo tiene todo
No one likes a squealer	No one likes a squealer	Ningúem gosta de chorão	Fica de bico fechado	Será mejor que no chilles	Será mejor que no chilles	Será mejor que no chilles	Será mejor que no chilles
Ready for the fireworks	Ready for the fireworks to begin	Pronta pros fogos	Pronta pros fogos de artifício	Lista para los fuegos artificiales	Lista para que comience los fuegos artificiales	Lista para los fuegos artificiales	Lista para los fuegos artificiales
Mind your manners	Mind your manners	Olha os modos	Olha os modos	Cuida tus modales	Cuida tus modales	Vigila tus modales	Vigila tus modales
Fetch my butler	Somebody fetch my butler	Traz o meu mordomo	Alguém traz o meu mordomo	Mi mayordomo	Que alguien busque a mi mayordomo	Mi mayordomo	Que alguien llame a mi mayordomo
Do you trust me?	Do you trust me?	Você confia em mim?	Você confia em mim?	¿Confías en mí?	¿Confías en mí?	¿Confías en mí?	¿Confías en mí?
Life is a highway	Life is a highway	A vida é uma estrada	A vida é uma estrada	La vida es una carretera	La vida es una carretera	La vida es una carretera	La vida es una carretera
I'm an easy rider	I'm an easy rider	Eu sou da estrada	Eu sou da estrada	Suelo tomar el camino más fácil	Suelo tomar el camino más fácil	Nací para ser salvaje	Nací para ser salvaje
You wanna try me?	You wanna try me?	Vai querer me testar?	Vai querer me testar?	¿Me quieres poner a prueba?	¿Me quieres poner a prueba?	¿Quieres ponerme a prueba?	Quieres ponerme a prueba?

Baptiste							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Time's up, pencils down	Time's up, pencils down	Acabou, cada um por si	Acabou, agora é cada um por si	Se acabó el tiempo, bajen los lápices	Se acabó el tiempo, bajen los lápices	Se acabó lo bueno	Se acabó lo bueno
Appreciation	Thank you, Baptiste, welcome	Agradecimento	Valeu Baptiste, de nada.	Apreciación	Gracias Baptiste, de nada	De nada	Gracias, Baptiste, de nada
Settle down	Ininteligível	Calminha aí	Vai com calma	Cálmate	Ininteligível	Tranquilízate	Tranquilízate
Some kind of angel	Do I look like an angel of mercy to you?	Carinha de anjo	E eu lá tenho cara de anjinho?	Una especie de ángel	¿Acaso te parezco un ángel de la misericordia?	Ángel misericordioso	¿Te parezco un ángel misericordioso?
Bandage	Do you wanna a bandage for that?	Curativo	Vai um curativo aí?	Vendaje	¿Necesitas un vendaje?	Vendaje	Quieres que te vende eso
Survival tip	Come with me if you want to live	Dica de sobrevivência	Venha comigo se quiser viver	Consejos para sobrevivir	Ven conmigo si quieres vivir	Consejo de supervivencia	Venid conmigo si queréis vivir
Damn	Ininteligível	Droga	Que droga	Maldición	Ininteligível	Qué mal	Qué mal
An apple a day	Looks like the apple a day thing didn't work out for you	Frutas e verduras	Parece que comer frutas e verduras não deu certo pra você	Más vale prevenir	Parece que eso de más vale prevenir no funciona para tí	Una manzana al día	Parece que eso de una manzana al día no te ha funcionado muy bien
What are you trying to pull	Ininteligível	O que você tá tentando fazer?	O que você tá tentando fazer?	¿Qué esperas conseguir?	Ininteligível	¿Qué pretendes?	¿Qué pretendes?
Expert Opinion	I recommend not dying	Opinião de especialista	Bom, aconselho não morrer	Opinión de experto	Recomiendo no morir	Os recomiendo no morir	Os recomiendo no morir

Buy you a drink	Let me buy you a drink	Te pago uma rodada	Eu te pago uma cerveja	Te invito a unos tragos	Yo pago unos tragos	Te invito	Te invito a tomar algo
Going to sting	This is going to sting	Uma picadinha	Você vai sentir uma picadinha	Esto va a doler	Esto va a doler	Esto va a doler	Esto va a doler
Still looks bad	Hum, no, that's still looks bad	Ainda tá péssimo	Hum, não, ainda tá com uma cara péssima	Aún luce mal	Hum, no, eso aún luce mal	Tiene mala pinta	Hum, no, aún tiene mala pinta
It's your lucky day	It's your lucky day	É o seu dia de sorte	É o seu dia de sorte	Es tu día de suerte	Es tu día de suerte	Es tu día de suerte	Es tu día de suerte
No point rushing in	Ininteligível	Não adianta se apressar	Não tem motivo para pressa	Nada de apresurarnos	Ininteligível	Hay que ir con calma	Hay que ir con calma
Caribbean Coalition	Ininteligível	Coalizão caribenha	Pela coalizã o caribenha	Caribbean Coalition	Ininteligível	Coalición Caribeña	Por la coalición caribeña
Associates	I don't really do associates	Sócios	Eu não me dou muito bom com sócios	Socios	No me agrada tener socios	Solo	Prefiero trabajar solo
Lieutenant Augustin	Lieutenant Augustin, reporting for duty	Tenente Augustin	Tenente Augustin, às suas ordens	Teniente Augustin	Teniente Augustin, listo para servir	Teniente Augustin	Aquí el teniente Augustin
Now that is funny	Now that is funny	Essa é boa	Essa é muito boa	Qué gracioso	Qué gracioso	Eso sí que es gracioso	Eso sí que es gracioso
Not my problem	I'd say it's not my problem, but it usually is	Não é problema meu	Eu ia dizer que não é problema meu, mas	No es mi problema	Diría que no es mi problema, pero generalmente lo es	No es mi problema	Diría que no es mi problema, pero siempre lo es

			geralmente é				
I'd recommend bed rest	I'd recommend bed rest but, nobody has time for that	Repouso seria uma boa	Eu acho que repouso seria uma boa, mas quem tem tempo pra isso?	Recomendaría reposo	Recomendaría reposo, pero nadie tiene tiempo para eso	Recomendaría reposo y cama	Recomendaría reposo y cama, pero nadie tiene tiempo para eso

Brigitte							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Get lost	Ininteligível	Cai fora	Some da minha frente	Piérdete	Ininteligível	A rodar por el cerro	Vetes esconder de bajo de algo viejo
Trust me	Trust me	Confie em mim	Confie em mim	Confía en mí	Confía en mí	Confía en mí	Confía en mí
Leave this to the experts	Ininteligível	Deixem com a especialista	Deixa essa comigo	Déjase lo a los expertos	Ininteligível	Confíad en la experta	Confíad en la experta
Swedish engineering	Precise swedish engineering	Engenharia sueca	Engenharia sueca de precisão	Ingeniería sueca	Ingeniería sueca de precisión	Ingeniería sueca	Ingeniería de precisión sueca
It's broken	Ininteligível	Já era	Ininteligível	Se ha roto	Ininteligível	Se ha roto algo	Se ha roto algo
Mace to the face	Mace to the face	Maça na cara	Maça na cara	Directo a la cara	Directo a la cara	Vaya mazazo	Vaya mazazo
Be reasonable	Be reasonable	Melhor pensar bem	Melhor pensar bem	Sé razonable	Sé razonable	Sé razonable	Sé razonable
No shortcuts	No shortcuts just hard work	Nada de atalhos	O preguiços o trabalho dobrado	Sin atajos	Nada de atajos, solo trabajo duro	No valen los atajos	No valen los atajos, solo el trabajo duro
What are you doing?	What are you thinking you're doing?	O que você está fazendo?!	O que você acha que está fazendo?!	¿Qué haces?	¿Qué haces?	Qué estás haciendo	¿Qué crees que estás haciendo?

Working as intended	Ininteligível	Tá funcionando direitinho	Tá funcionando sim	Funciona según el plan	Ininteligível	Según las especificaciones	Funciona según las especificaciones
You won't be disappointed	You won't be disappointed	Você não vai se decepcionar	Você não vai se decepcionar	No te defraudar é	No te defraudar é	Yo no decepciono	Yo no decepciono
Don't get caught	Ininteligível	Cuidado com a barba	Cuidado para a barba não ficar presa	Que no te atrapen	Ininteligível	Que no te pillen	Que no te pillen con la barba en el buzón
Time to roll up my sleeves	Time to roll up my sleeves	Hora de arregaçar as mangas	Hora de arregaçar as mangas	Hora de subirme las mangas	Hora de subirme las mangas	Hora de remangarse	Hora de remangarse
A chicken out of a feather	ininteligível	Se urubu cantasse	Se urubu cantasse eu tinha dois na gaiola	Una gallina de una pluma	Ininteligível	Una gallina de una pluma	Estás haciendo una gallina de una pluma
Leave this to an expert	Leave this to an expert	Deixem essa com a profissional	Deixa essa com a profissional	Déjaselo a la experta	Déjaselo a la experta	Dejad paso	Dejad paso a una profesional
It's just a flesh wound	It's just a flesh wound	Foi só um arranhão	Foi só um arranhão	Es solo un rasguño	No es más que un rasguño	No es más que un arañazo	No es más que un arañazo
No problem	Ininteligível	Tranquilo	Ininteligível	No hay problema	Ininteligível	Sin problema	No hay problema
Scandinavian style?	Scandinavian style? No, it has to be Lindholm style	Estilo Escandinavo?	Estilo Escandinavo? Não, tem que ser estilo Lindholm	¿Al estilo escandinavo?	¿Al estilo escandinavo? No, tiene que ser al estilo Lindholm	¿Estilo escandinavo?	¿Estilo escandinavo? No, estilo Lindholm
Dare to Lindholm	Dare to Lindholm	Pra ter medo, basta me ver lutar	Pra ter medo, basta me ver lutar	Atrévete a ser una Lindholm	Atrévete a ser una Lindholm	Por el poder de Lindholm	Por el poder de Lindholm
Supposed to scare me	That's supposed to scare me?	Isso foi pra me assustar?	Isso foi pra me assustar?	¿Debía asustarme?	¿Acaso eso debía asustarme?	¿Eso debería asustarme?	¿Se supone que eso debería asustarme?
Not scared, are you	You're not scared, are you?	Vai falar que tá com medo	Vai falar que tá com medo?	No tienes miedo, ¿cierto?	No tienes miedo, ¿cierto?	¿No tienes miedo, verdad?	No tienes miedo, verdad?
Merry Christmas	Ininteligível	Feliz natal	Feliz natal	Feliz navidad	Ininteligível	¡Feliz Navidad!	¡Feliz Navidad!

GG!	Hahaha, GG!	GG!	Hahaha, GG!	¡Buen juego!	jajaja, ¡Buen juego!	GG	GG
I play to win	Ininteligível	Eu jogo pra ganhar	Eu jogo pra vencer	Juego para ganar	Ininteligível	Juego para ganar	Juego para ganar
The best things in life	The best things in life come in small packages	Os melhores perfumes	Os melhores perfumes estão nos pequenos frascos	Las mejores cosas de la vida	Las mejores cosas de la vida vienen en regalos pequeños	Los mejores perfumes ...	Los mejores perfumes vienen en frasco pequeño
Happy Halloween!	Happy Halloween!	Feliz Halloween!	Feliz Halloween!	¡Feliz Halloween!	¡Feliz Halloween!	¡Feliz Halloween!	¡Feliz Halloween!
Aw, you shouldn't have	Aw, you shouldn't have	Own, não precisava	Own, não precisava	Qué lindo gesto, no era necesario	Qué lindo gesto, no era necesario	¡Oh, no hacía falta!	¡Oh, no hacía falta!
Nice try	Nice try	Boa tentativa	Boa tentativa	Buen intento	Buen intento	Buen intento	Buen intento
Is this easy mode?	Is this easy mode?	Isso aqui tá no fácil por acaso?	Isso aqui tá no fácil por acaso?	¿Estamos en modo fácil?	¿Estamos en modo fácil?	¿Está en modo fácil?	¿Esto está en modo fácil?
Scoreboard	Scoreboard	Placar	Ponto	Marcador	Marcador	Puntuaciones	Puntuaciones
I'm not scared	I'm not scared	Eu não tô com medo	Eu não tô com medo	¡No estoy asustada!	¡No estoy asustada!	No tengo miedo	No tengo miedo
Happy Holidays	Ininteligível	Boas festas	Boas festas	Felices fiestas	Ininteligível	Felices fiestas	Felices fiestas
Happy new year	Ininteligível	Feliz ano novo	Feliz ano novo	Feliz año nuevo	Feliz año nuevo	Feliz año nuevo	Feliz año nuevo
Amazing	Ininteligível	Incrível	Sou a melhor	¡Alucinante!	¡Alucinante!	¡Lo más!	¡Lo más!
Not taking me seriously	I get the feeling you're not taking me seriously	Não está me levando a sério	Sinto que você não tá me levando a sério	Sin tomarme en serio	Sin tomarme en serio	No me tomáis en serio	Tengo la sensación de que no me tomáis en serio
Try and keep up	Try and keep up	Tente acompanhar	Vamos tentar acompanhar, tá?	Intenta no atrasarte	Intenta no atrasarte	Intentad seguirme el ritmo	Intentad seguirme el ritmo
Level up!	Level up!	Mais um nível!	Mais um nível!	¡Subes de nivel!	¡Subes de nivel!	¡Nivel aumentado!	Subo de nivel
No way	No way	Sem chance	Ui, ai não!	Ni en tus sueños	Ay, ni en tu sueños	No puede ser	No puede ser
No problem!	No problem!	Sem problema!	Sem problema!	¡No hay problema	No hay problema	¡Sin problemas!	¡Sin problemas!

Doomfist							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
I haven't even started	I haven't even started	Ainda nem comecei	Ainda nem comecei	Apenas estoy calentando	Apenas estoy calentando	Aún estoy calentando	Aún estoy calentando
Talk to the fist	Talk to the fist	Fala com minha mão	Fala com a minha mão	Habla con el puño	Díselo a mi puño	Díselo a mi puño	Díselo a mi puño
K.O.	K.O.	K.O.	K.O.	Nocaut	Nocaut	K.O.	K.O.
Spare me the commentary	Spare me the commentary	Me poupe dos comentários	Me poupe dos comentários	Ahórrame tus balbuceos	Ahórrame tus balbuceos	Ahórrate los comentarios	Ahórrate los comentarios
You're not bat	You're not bad, but not good either	Nada mau	Você não é ruim, mas também não é bom	No estás nada mal	No eres malo, pero tampoco bueno	Soy adicto a la perfección	Soy adicto a la perfección
Go and sit down	Go and sit down	Não precisa se levantar	Não precisa se levantar	No te levantes	No te levantes	No te levantes	No te levantes
Try me	Try me	Pode vir	Pode vir	Inténtelo	Inténtelo	Ponme a prueba	
Combo breaker	Combo breaker	Quebra-combo	ComboBreaker	Rompecombos	Rompecombos	Rompecombos	Rompecombos
Don't get back up	Don't get back up	Senta um pouquinho	Senta um pouquinho	Vete a molestar a otro lado	No sirves ni de estorbo	Sal de mi vista	Sal de mi vista
One punch is all I need	One punch is all I need	Só preciso de um soco	Só preciso de um soco	Solo necesito un puñetazo	Solo necesito un puñetazo	Me sobra con un puñetazo	Me sobra con un puñetazo
You test my patience	You test my patience	Você abusa da minha paciência	Você abusa da minha paciência	No pongas a prueba mi paciencia	No pongas a prueba mi paciencia	Pones a prueba mi paciencia	Pones a prueba mi paciencia
You must be joking	You must be joking	Você só pode estar brincando	Você está brincando comigo, só pode	Estás bromeando	¿Estás bromeando?	¿Estás de broma?	¿Estás de broma?
I make medicine sick	So mean, I make medicine sick	Faço até remédio ficar doente	Sou tão mau que faço até remédio ficar doente	Descompongo todo remedio	Soy tan malo que hago enfermar la medicina	Como cocos sin pelar	Soy tan duro que como cocos sin pelar
Step into the ring	Step into the ring	Vem para o ringue	Vem para o ringue	Entra y pelea	Entra y pelea	Te espero en el ring	Te espero en el ring

I have something for you	I have something right here for you	Tenho um presente para você	Tenho um presente para você bem aqui	Tengo un regalo para ti	Tengo un regalo para ti	Tengo algo para ti	Tengo algo para ti justo aquí
The say chivalry is dead	And they say chivalry is dead	E dizem que o cavalheiro morreu	E dizem que o cavalheiro morreu	Dicen que ya no existen los caballeros	La caballerosidad no está muerta	Ya no hay caballeros	Para que luego digan que ya no hay caballeros
I didn't ask for your opinion	I didn't ask for your opinion	Não pedi sua opinião	Não pedi sua opinião	No pedí tu opinión	No pedí tu opinión	No te he pedido tu opinión	No te he pedido tu opinión
Take it on the chin	Take it on the chin	Podem bater o quanto quiserem	Não tentem se safar dessa	Puedes soportarlo	Puedes soportarlo	Tómatelo con filosofía	Tómatelo con filosofía
Your lack of belief	I find your lack of belief troubling	Sua falta de convicção	Sua falta de convicção é um problema	Tu falta de fe	Tu falta de fe me resulta molesta	Tu carencia de fe	Tu carencia de fe resulta molesta
Make you punch drunk	I'm going to make you punch drunk	Socar até perder os sentidos	Vou te socar até você perder os sentidos	Te haré ver estrellitas	Te haré ver estrellitas	Mi puño te hará ver	Mi puño te hará ver las estrellas
You should be scared	You should be scared	Você deveria estar com medo	Você deveria estar com medo	Deberías estar aterrizado	Deberías estar aterrado	Deberías tener miedo	Deberías tener miedo
Did you bring me a present?	Did you bring me a present?	Algum presente para mim?	Algum presente para mim?	¿Me trajiste un regalo?	¿Me trajiste un regalo?	¿Me has traído un regalo?	¿Me has traído un regalo?
Fortune favors the bold	Fortune favors the bold	A sorte favorece os ousados	A sorte favorece os ousados	La suerte favorece a los Valientes	La suerte favorece a los valientes	La suerte sonríe a los audaces	La suerte sonríe a los audaces
I'll throw you a bone	I'll throw you a bone	Cachorro que late, não morde	Cachorro que late, não morde	Te daré un hueso	Te daré un hueso	Te has ganado un hueso	Te has ganado un hueso
I am not your savior	I am not your savior	Eu não sou seu salvador	Eu não sou seu salvador	No soy tu Salvador	No soy tu salvador	No soy el salvador	No soy el salvador
I know you can do better	I know you can do better	Eu sei que você consegue fazer melhor	Eu sei que você consegue fazer melhor	Sé que puedes hacerlo mejor	Sé que puedes hacerlo mejor	Sé que puedes hacerlo mejor	Sé que puedes hacerlo mejor

You can't win	I might lose, but you can't win	Você não vai vencer	Eu posso até perder, mas você não vai vencer	No podrás ganar	Tal vez pierda, pero no podrás ganar	No puedes ganar	Podría perder, pero no puedes ganar
---------------	---------------------------------	---------------------	--	-----------------	--------------------------------------	-----------------	-------------------------------------

Genji							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
A steady blade	a steady blade balances the soul	Uma lâmina firme	Uma lâmina firme equilibra a alma	Una espada firme	Una espada firme da equilibrio al alma	Una espada firme	Una espada firme es un alma serena
Come on!	Come on!	Vamos!	Venham!	¡Vamos!	¡Vamos!	¡Vamos!	¡Vamos!
Let's Fight!	Ininteligível	Vamos à luta	Vamos, lutemos com honra	¡Luchemos!	Ininteligível	Lucha con honor	Lucha con honor, siempre
Measure Twice, Cut Once	Measure Twice, Cut Once	Meça duas vezes, corte uma só	Meça duas vezes, corte uma só	Mide dos veces, corta una vez	Mide dos veces, corta una vez	Mide dos veces, corta solo una	Mide dos veces, corta solo una
My soul seeks balance	Ininteligível	Minha alma busca o equilíbrio	Minha alma busca o equilíbrio	Mi alma busca equilibrio	Ininteligível	Mi alma anhela	Mi alma anhela harmonia
Simple	Ah, simple	Simples	Simples	Sencillo	Ah, fácil	Tan simple	Tan simple
Damn!	Ininteligível	Droga!	Merda!	¡Maldición!	Ininteligível	No	No
I am prepared!	Ininteligível	Estou preparado!	Eu estou pronto!	¡Estoy listo!	Ininteligível	¡Preparado!	¡Preparado!
Not good enough!	Ininteligível	Não é forte o suficiente	Ainda não	Pero no es suficiente	Ininteligível	No he terminado	Aún no he terminado
Yeah!	Ininteligível	Isso!	Sim!	¡Sí!	Ininteligível	Excelente	Excelente
You are only Human	You are only Human	Você é apenas humano	Você é apenas humano	Solo eres humano	No eres más que humano	Errar es humano	Errar es humano
I was hoping for a challenge	I was hoping for a challenge	Um desafio era tudo que eu queria	Um desafio era tudo que eu queria	Esperaba un desafío	Esperaba un desafío	Esperaba algo más arduo	Esperaba algo más arduo

My Halloween costume?	My Halloween costume? Cyborg ninja	Minha fantasia de Halloween?	Minha fantasia de Halloween? Ninja ciborgue	¿Mi disfraz de Halloween?	¿Mi disfraz de noche de brujas? Ciberninja	¿Mi disfraz de Halloween?	¿Mi disfraz de Halloween? Ninja ciborg
Merry Christmas!	Merry Christmas!	Feliz Natal!	Feliz Natal!	¡Feliz Navidad!	¡Feliz Navidad!	¡Feliz Navidad!	¡Feliz Navidad!
My work here is done	My work here is done	Meu trabalho aqui acabou	Meu trabalho aqui acabou	Mi trabajo aquí ha terminado	Mi trabajo aquí ha terminado	Aquí termina mi trabajo	Aquí termina mi trabajo
Touché	Touché	Touché	Touché	Touché	Touché	Tocado	Tocado
Happy Halloween	Ininteligível	Feliz Halloween!	Feliz Halloween!	Feliz Halloween	Ininteligível	Feliz Halloween	Feliz Halloween
Count your blessings	Count your blessings	Comece a rezar	Conte suas bênçãos	Recuerda dar las gracias	Cuenten sus bendiciones	Apreciar lo que se tiene	Hay que apreciar lo que se tiene
All bark, no bite	All bark, no bite	Cão que ladra, não morde	Cão que ladra, não morde	Mucho ruido, poca acción	Mucho ruido, poca acción	Perro ladrador, poco mordedor	Perro ladrador, poco mordedor
Life and death balance	Life and death balance on the edge on my blade	A vida e a morte se equilibram	A vida e a morte se equilibram na lâmina da minha espada	Balance entre la vida y la muerte	La vida y la muerte esta en el equilibrio del filo de mi espada	Vida y muerte	Vida y muerte conviven en el filo de mi espada
Another!	Ininteligível	Mais um!	Mais noodles!	¡Otra!	Ininteligível	¡Más ramen!	¡Más ramen!
I'm not impressed	I'm not impressed	Não me impressiona	Não me impressiona	No me impresionada	No me impresionada	No me impresionada	No me impresionada
You seem nice	You seem nice, I hate to kill you	Você parece legal	Você parece legal, é uma pena que eu tenha que matar você	Pareces agradable	Pareces alguien decente, lamento tener que matarte	Pareces decente	Pareces decente, lamentar é matarte
You need healing	You need healing	Você precisa de cura	Você precisa de cura	Necesitas sanarte	Necesitas sanarte	Necesitas sanación	Necesitas sanación
To know yourself	To know yourself is to be a peace	Conhecer a si mesmo	O autoconhecimento leva à paz	Conocerte	Conocerte es estar en paz	Conócete	Conócete y hallará la paz
Your eyes	Your eyes	Seus olhos lhe enganam	Seus olhos lhe enganam	Tus ojos te engañan	Tus ojos te engañan	Tus ojos te engañan	Tus ojos te engañan

deceive you	deceive you						
----------------	----------------	--	--	--	--	--	--

Hanzo							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Expect nothing less	Expect nothing less	Não esperava nada menos	Não espere menos do que isso	No esperes menos de mí	No esperes menos de mí	No esperaba menos	No esperaba menos
From one thing...	From one thing, know ten thousand things.	Saiba dez mil coisas...	Saiba dez mil coisas a partir de uma só	De una sola cosa...	De una sola cosa, conoce diez mil más	Conocer diez mil cosas	Teniendo una cosa, conocer diez mil cosas
Hm...	Hm...	Hm...	Hm...	MMM...	MMM...	MM...	MM...
I do what i must	I do what i must	Eu faço o que é preciso	Eu faço o que é preciso	Hago lo que tengo que hacer	Hago lo que tengo que hacer	Hago lo que debo	Hago lo que debo
Remember this moment	Remember this moment	Se lembre desse momento	Se lembre desse momento	Recuerda este momento	Recuerda este momento	Recuerda este momento	Recuerda este momento
Never in doubt	the outcome was never in doubt hanzo	Nunca houve dúvidas...	Nunca houve dúvidas quanto ao resultado	Nunca estuvo en Duda	El resultado nunca estuvo en duda	El resultado estaba claro	El resultado estaba claro
Spirit Dragon	I choose you spirit dragon	Espirito do dragão	Espirito do dragão, eu escolho você!	Dragón espiritual	Yo te elijo, espirito dragón	Espirito dragón	Espirito dragón te elijo a ti
You are already dead	You are already dead	Seu destino já foi selado	Seu destino já foi selado	Ya estás muerto	Ya estás muerto	Ya estáis muertos	Ya estáis muertos
A gift for you	A gift for you	Um presente para você	Um presente para você	Un regalo para ti	Un regalo para ti	Un regalo para ti	Un regalo para ti
Flow like water	Flow like water	Fluído como a água	Fluído como a água	Fluye como el agua	Fluye como el agua	Fluye como el agua	Fluye como el agua
Never second best	Never second best	Segundo melhor, jamais	Segundo melhor, jamais	Siempre el mejor	Siempre el mejor	No tengo rival	No tengo rival
Sake!	Sake!	Saquê!	Saquê!	¡Sake!	¡Sake!	¡Sake!	¡Sake!
Step into the dojo	Step into the dojo	Sejam bem-vindos ao Dojo	Sejam bem-vindos ao Dojo	Entra al dojo	Entra al dojo	Entrad en el dojo	Entrad en el dojo

Ignore all distractions	Ignore all distractions	Ignorem todas as distrações	Ignorem todas as distrações	Ignora toda distracción	Ignora toda distracción	Ignora toda distracción	Ignora toda distracción
Simple geometry	Simple geometry	Geometria básica	Geometria básica	Pura geometría	Pura geometría	Simple geometría	Simple geometría
You fought well...	You fought well, but not well enough	Você lutou bem...	Você lutou bem, só não o suficiente.	Luchaste bien...	Mostraste valentía, pero no merece la victoria	Luchaste bien...	Luchaste bien, pero no lo suficiente
Defeat is the first step	Defeat is the first step to a better result	A derrota é o primeiro passo	A derrota é o primeiro passo para um resultado melhor	La derrota es el primer paso	La derrota es el primer paso para un mejor resultado	La derrota es el primer paso	La derrota es el primer paso para mejorar
Cold as ice	Cold as ice	Frio como o gelo	Frio como o gelo	Frío como el hielo	Frío como el hielo	Frío como el hielo	Frío como el hielo
Beauty in simplicity	There is beauty in simplicity	Beleza na simplicidade	A beleza na simplicidade	La belleza de lo simple	Existe belleza en la simplicidad de las cosas	Belleza en la simplicidad	Hay belleza en la simplicidad
Unacceptable	Unacceptable	Inaceitável	Inaceitável	Inaceptable	Inaceptable	Inaceptable	Inaceptable
My fate is written in blood	My fate is written in blood	Meu destino está escrito em sangue	Meu destino está escrito em sangue	Mi destino está escrito con sangre	Mi destino está escrito con sangre	Mi destino está escrito con sangre	Mi destino está escrito con sangre
Do not rouse the dragon	You do not want to rouse the dragon	Não desperte o dragão	Nem todos os homens foram feitos para dançar com dragões	No molesten al dragón	No querrás molestar al dragón	No querrás despertar al dragón	No querrás despertar al dragón
Just so	Just so	Perfeito	Perfeito	Perfecto	Perfecto	Perfecto	Perfecto
An error in judgment	You have made an error in judgment	Um erro de julgamento	Você cometeu um erro de julgamento	Un error de juicio	Has cometido un error de juicio	Error de juicio	Has cometido un error de juicio

Master your fears	Master your fears lest they master you	Domine seus medos	Domine seus medos ou eles o dominarão	Domina tus miedos	Domina tus miedos o ellos te dominarán a ti	Domina tus miedos	Domina tus miedos o ellos te dominarán a ti
A gift for you	A gift for you	Um presente para você	Um presente para você	Un regalo para ti	Un regalo para ti	Un regalo para ti	Un regalo para ti
When the moon is full	When the moon is full it begins to wane	Quando a lua está cheia	Quando a lua está cheia, ela começa a minguar	Cuando hay Luna llena	Cuando hay Luna llena esta comienza a minguar	Cuando la luna está llena	Cuando la luna esta llena, comienza a minguar
Insolent cur	Insolent cur	Vira-lata insolente	Vira-lata insolente	Canalla insolente	Canalla insolente	Bestia insolente	Bestia insolente

Junkrat							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
...Blow it up again	It's the first will not succeed blow it up again	...Exploda de novo	Se não der certo na primeira, tente explodir de novo	...Explótlalo otra vez	Si la primera no lo logras, explótlalo otra vez	Vuélalo de nuevo	Si a la primera no revienta, vuélalo de nuevo
Anyone want some BBQ?	Anyone want some barbecue?	Alguém quer um churrasquinho?	Alguém quer um churrasquinho?	¿Alguien tiene ganas de una parrillada?	¿Alguien tiene ganas de una parrillada? jaja	¿Barbacoa?	¿Quién se apunta la barbacoa?
Happy birthday	Happy birthday	Feliz aniversário	Feliz aniversário	Feliz cumpleaños	Feliz cumpleaños	¡Tachan!	¡Tachan!
Have a nice day!	Have a nice day!	Tenha um ótimo dia!	Tenha um ótimo dia!	¡Que tengas un buen día!	¡Que tengas un buen día!	Que tengas un buen día	Que tengas un buen día
Tick- Tock- Tick- Tock	Tick- Tock- Tick- Tock- Tick- Tock	TIC TAC TIC TAC	TIC TAC TIC TAC TIC TAC TIC TAC TIC TAC	TIC, TOC, TIC, TOC	TIC, TOC, TIC, TOC, TIC, TOC	TIC TAC TIC TAC	TIC TAC TIC TAC

Happy Halloween	Happy Halloween	Feliz Halloween!	Feliz Halloween!	Feliz Halloween	Feliz Halloween	Feliz Halloween	Feliz Halloween
BRRRIN G!	BRRRIN G!	Traaaaaaz!	Traaaaaaz!	¡BRRRRRRRRRING!	¡BRRRRRRRRRING!	Ding, Ding	Ding, Ding
Coming up explodey!	Everything's coming up explodey	Estou explodindo tudo!	Eu estou bombando!	¡Se pone explosivo!	¡Esto se pone explosivo!	Esto está que arde	Esto está que arde
It's the little things	It's the little things	São as pequenas coisas	São as pequenas coisas	Son las pequeñas cosas	Son las pequeñas cosas	El detalle cuenta	El detalle es lo que cuenta
KABOOM	KABOOM	Cabum	Cabum	KABÚM	BOOM	Kabum	Kabum
Ooh, shiny	Ooh, shiny	uuuuh, brilhoso	uuuuh, brilhoso	Oh, brillante	Oh, brillante	¡Oh, chachi!	¡Oh, chachi!
Smile!	Smile!	Sorria!	Sorria!	¡Sonríe!	¡Sonríe!	Sonríe	Sonríe
I give it a 10!	I give it a 10!	Nota 10!	Nota 10!	¡Le doy un 10!	¡Le doy un 10!	¡Le doy un 10!	¡Le doy un 10!
Merry Christmas	Merry Christmas	Feliz natal!	Feliz natal!	Feliz navidad	Feliz navidad	¡Feliz navidad!	¡Feliz navidad!
Good morning!	Good morning!	Bom dia!	Bom dia!	¡Buenos días!	¡Buenos días!	¡Buenos días!	¡Buenos días!
I'm alive!	I'm alive!	Estou vivo!	Estou vivo!	¡Estoy vivo!	¡Estoy vivo!	¡Estoy vivo!	¡Estoy vivo!
My dog is barking	My dog is barking	Meu cão está latindo	Haha meu cão está latindo	Mi perro está ladrando	Mi perro está ladrando	¡Mi perro está ladrando!	¡Mi perro está ladrando!
Too right	Too right	Certinho	Certinho	Excelente	Excelente	Así me gusta	Así me gusta
Come the raw prawn	Don't come the raw prawn with me	Não tente dar uma de espertinho	Não tente se dar bem em cima de mim	Pásate de listo	No quieras pasarte de listo	Tonterías	No me vengas con tonterías
I really blew that one	I really blew that one	Temperamento explosivo	Eu tenho mesmo um temperamento explosivo	Sí que lo eché a perder	Sí que lo eché a perder	Ya me la he vuelto a cargar	Ya me la he vuelto a cargar
Dipstick	Dipstick	Desgraça	Desgraça	Bruto	Bruto	Pelele	Pelele
Oops... Dropped something	Oops... Dropped something	Opa, deixei cair uns negócios!	Opa, deixei cair uns negócios!	¡Ups... se me cayó algo!	¡Ups... se me cayó algo!	Se me ha caído algo	¡Ups... se me ha caído algo!

I give it a 3!	I give it a three!	Eu dou nota três!	Eu dou nota três!	¡Le doy un tres!	¡Le doy un tres!	¡Le doy un 3!	¡Le doy un 3!
Go on... Give it a shake!	Go on... Give it a shake!	Vai, tenta aí.	Vai, sacode um pouquinho.	Vamos... ¡Sacúdelo!	Adelante... ¡Sacúdelo!	Venga, vamos a darle un meneo	Venga, vamos a darle un meneo
Inconspicuous!	Inconspicuous!	Discretíssimos!	Discretíssimos	¡Discreto!	¡Discreto!	¡Discreción!	¡Discreción!

Lúcio							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Can't stop, won't stop	Can't stop, won't stop	Não para, não para, não para não	Não para, não para, não para não	No puedo parar, ni quiero	No puedo parar, ni quiero	¡No pares, sigue, sigue!	¡No pares, sigue, sigue!
Hit me!	Hit me!	Arrebentei.	Arrebentei.	¡Con todo!	¡Con todo!	Niquelado	Niquelado
Jackpot!	Uhh, Jackpot!	Que sorte!	HA HA, Oh sorte!	¡Me tocó el premio mayor!	¡Me tocó el premio mayor!	¡Toma ya!	¡Toma ya!
Tinnitus	That's what you get tinnitus	Zumbido	Assim que você fica com um zumbido na cabeça	Tinnitus	A ver como te das tinnitus	Te zumbarán los oídos	Cuidado o te zumbarán los oídos
To the Rhythm	Give yourself to the rhythm	Seguindo o ritmo	Se entrega à batida	Por el ritmo	Oh, déjate llevar por el ritmo	Dejaos llevar	Dejaos llevar por el ritmo
Why are you so angry?	Why are you so angry?	Pra que tanto ódio no coração, parça?	Pra que tanto ódio no coração, parça?	¿Por qué tan molesto?	¿Ahh, por qué tan molesto?	¿Por qué estás tan enfadado?	¿Por qué estás tan enfadado?
You gotta believe!	You gotta believe!	Tem que acreditar!	Você tem que acreditar	¡Debes creer!	¡Debes creer!	Cambiaremos el mundo	Cambiaremos el mundo
Happy Holidays!	Happy Holidays!	Boas Festas!	Boas Festas!	¡Felices fiestas!	¡Felices fiestas!	¡Que vivan las vacaciones!	¡Que vivan las vacaciones!
I'm on top of the world	I'm on top of the world	Eu sou sinistro	Eu sou sinistro	Estoy en la cima del mundo	Estoy en la cima del mundo	¡Estoy en la cima del mundo!	¡Estoy en la cima del mundo!
I could do this all day	I could do this all day	Podia fazer isso o dia inteiro	Podia fazer isso o dia inteiro	Podría hacer esto todo el día	Podría hacer esto todo el día	Todo el día así	Podría estar todo el día así

Not hearing that noise	Not hearing that noise	Não tô te ouvindo, não	Não tô te ouvindo, não	No me vengas con eso	No me vengas con eso	No te oigo	No te oigo con los cascos puestos
Oh, Yeah!	Oh, Yeah!	Ah, Garoto!	Ah, Garoto!	¡Oh, sí!	¡Oh, sí!	¡Sí!	¡Sí!
Be champions	Be champions	Sejam campeões	Sejam campeões	Sean campeones	Sean campeones	Seremos campeones	Seremos campeones
Check this out	Check this out	Dá uma olhada nisso aqui	Dá uma olhada nisso aqui	Escucha esto	Escucha esto	No os perdáis esto	No os perdáis esto
Come on, ref!	Oh, come on ref!	Fala sério, seu juiz!	Hey, Juiz, vai tomar caju	¡Por favor, árbitro!	¡Por favor, árbitro!	Arbitro, ¿estás ciego?	Arbitro, ¿estás ciego?
Suboptimal	Suboptimal	Mal aproveitado	Mal aproveitado	Casi óptimo	Sub óptimo	Lo que faltaba...	Lo que faltaba...
So good it's scary	So good it's scary	É tão bom que até assusta!	É tão bom que até assusta!	¡Tan bueno que da miedo!	¡Tan bueno que da miedo!	¡Tan bueno que da miedo!	¡Tan bueno que da miedo!
Climbing the charts!	Climbing the charts!	Subindo nas paradas de sucesso!	Subindo nas paradas de sucesso!	¡Subiendo en los marcadores!	¡Subiendo en los marcadores!	¡Directo al primer puesto!	¡Directo al primer puesto!
Just how I like it	Just how I like it	Do jeito que eu gosto	Do jeitinho que eu gosto	Vaya, tal como me gusta	Vaya, tal como me gusta	Como a mí me gusta	Como a mí me gusta
I make this look good...	I make this look good, real good	Olha que jogada sensacional...	Olha que jogada sensacional...	Hago que esto se vea bien...	Hago que esto se vea bien...	Esto sí que es tener clase	Esto sí que es tener clase
Boop	Boop	BUP	BUP	¡BUP!	¡BUP!	¡BUP!	¡BUP!
Learn to take it easy	You need to learn to take it easy	Tem que levar na esportiva	Tem que aprender a levar na esportiva	Aprende a tomarlo con calma	Tiene que aprender a tomarlo con calma	Echar el freno	Hay que aprender a echar el freno en la vida
Turn it up in my headphones	Turn it up in my headphones	Vou botar meu headphone no talo	Vou botar meu headphone no talo	Sube el volumen de mis auriculares	Sube el volumen de mis auriculares	Que se oiga bien en mis cascos	Que se oiga bien en mis cascos
Everyone gets their +1	Everyone gets their +1	99 de agilidade	99 de agilidade	Todos reciben +1	Un acompañante para todos	Estadísticas aumentadas	Estadísticas aumentadas
Have some	Have some	Isso é falta de	Isso é falta de	¡Toma algunos	¡Toma algunos	¡Come unos	¡Come unos

Lúcio-oh's!	Lúcio-oh's!	LU-CRI-LHOS!	LUCRILHOS	Lúcio-ohs!	Lúcio-ohs!	Lúcio-ohs!	Lúcio-ohs!
Can you hear me now?	Can you hear me now?	Tá me ouvindo agora?	Tá me ouvindo agora?	¿Ahora me escuchas?	¿Ahora me escuchas?	¿Se me oye bien?	¿Se me oye bien?

Mccree							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legenda</u> <u>s</u>	<u>Falas</u>	<u>Legenda</u> <u>s</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legenda</u> <u>s</u>	<u>Falas</u>
Happens to the best of us	Happens to the best of us	Acontece nas melhores famílias	Acontece nas melhores famílias	Le pasa hasta a los mejores	Le pasa hasta a los mejores	Pasa hasta en las mejores familias	Pasa hasta en las mejores familias
I'm you huckleberry	I'm you huckleberry	Eu sou o cara	Eu sou o cara	Soy quien buscas	Soy a quien buscas	Yo soy tu hombre	Yo soy tu hombre
I've got a bullet...	I've got a bullet with your name on it	Eu tenho uma bala...	Eu tenho uma bala guardada para você	Tengo una bala...	Tengo una bala con tu nombre	Tengo una bala	Tengo una bala que lleva tu nombre
I tried being reasonable	I tried being reasonable. Didn't take to it.	Eu tentei conversar	Eu tentei conversar, não deu muito certo	Intenté ser razonable	Intenté ser razonable, pero no hubo manera	Intenté ser razonable	Intenté ser razonable, no me cogió el truco
Reach for the sky	Reach for the sky	Mire nas estrelas	Bota as mãos pra cima	Alcanza el cielo	Alcanza el cielo	Manos arriba	Manos arriba
Sure as hell ain't ugly	I'm not good, not bad, but I sure as hell ain't ugly	Certamente não sou feio	Eu não sou bom nem mal, mas certamente não sou feio	Definitivamente no soy feo	No soy bueno ni malo, pero definitivamente no soy feo	Desde luego, no soy feo	No soy bueno, no soy malo, y desde luego, no soy feo
Wanted: Dead or Alive	Wanted: Dead or Alive	Procurase: Vivo ou morto	Procurase: Vivo ou morto	Se busca: Vivo o Muerto	Se busca: Vivo o Muerto	Se busca: Vivo o Muerto	Se busca: Vivo o Muerto
Watch and Learn	Hahaha, Watch and learn	Olhe e aprenda	hahaha, observe e aprenda	Mira y aprende	Mira y aprende	Mira y aprende	Mira y aprende
You done?	You done?	Já acabou?	Já acabou?	¿Terminaste?	¿Terminaste?	¿Eso es todo?	¿Eso es todo?
Ain't i killed you before?	You same familiar, ain't	Eu já não matei você?	Você me lembra alguém. Eu já	No te maté una vez	Me resultas familiar, ¿que no te	¿No te había matado ya?	¿Tu cara me suena, no te había

	killed you before?		não matei você?		maté una vez?		matado ya?
I'm the quick...	I'm the quick, you're the dead.	Eu sou o rápido...	Eu vou te... abati.	Soy rápido...	Soy rápido, y mortal	Rápido y mortal	Rápido y mortal
I don't much like losing	I don't much like losing	Perder não é comigo	Ah, perder não é comigo	Perder no me gusta mucho	No me gusta mucho perder	No me entusiasma perder	No me entusiasma perder
It's your funeral	It's your funeral	É o seu funeral.	É o seu funeral.	Es tu funeral	Es tu funeral	Es tu funeral	Es tu funeral
Had to break the ice	Someone had to break the ice	Alguém tinha que quebrar o gelo	Alguém tinha que quebrar o gelo	Alguien tenía que romper el hielo	Alguien tenía que romper el hielo	Tenía que romper el hielo	Alguien tenía que romper el hielo
After you	After you	Você primeiro	Você primeiro	Después de ti	Después de ti	Después de ti	Después de ti
Boom goes the dynamite	Boom goes the dynamite	Olha a bomba	Olha a bomba	Y "¡Bum!" Hace la dinamita	Y "¡Bum!" Hace la dinamita	La dinamita hace bum	Bum, ahí va la dinamita
You've been snowed in	You've been snowed in	A neve tá gostosa?	A neve tá gostosa?	Te vendría bien un poco de nieve	Te vendría bien un poco de nieve	Bloqueado por la nieve	Bloqueado por la nieve
Hair of the dog	Ah, think I need a little hair of the dog	Um drinque do cão	Ah, preciso de um trago pra essa vida de cão	Pero que ladra no muerde	Pero que ladra no muerde	Este perro viejo necesita un trago	Este perro viejo necesita un trago
Calls for a celebration	Calls for a celebration	Vamos comemorar	Vamos comemorar	Llamada de celebración	Llamada de celebración	Hay que celebrarlo	Esto hay que celebrarlo
The old fashioned way	Guess we'll do this the old fashioned way	À moda antiga	Acho que vamos resolver isso à moda antiga	A la antigua	Supongo que haremos esto a la antigua	A la vieja usanza	Supongo que lo haremos a la vieja usanza
Don't sass me	Don't sass me	Não me provoque	Não me provoque	No me faltes al respeto	No me faltes al respeto	Menos chulería	Menos chulería
A man's gotta have rules	A man's gotta have rules	Todo homem precisa de regras	Todo homem precisa de regras	Un hombre debe tener reglas	Un hombre debe tener reglas	Un hombre debe tener un código	Un hombre debe tener un código
Next round's on me	Next round's on me	A próxima rodada é	A próxima rodada é	La próxima ronda	La próxima ronda corre	La próxima ronda	La próxima ronda

		por minha conta	por minha conta		por mi cuenta		corre de mi cuenta
I hear you, pumpkin	I hear you, pumpkin	Entendid o, gostosur a.	Pode crer, docinho.	Calabaza calabaza todos para la casa	Calabaza calabaza todos para la casa	Entendid o, calabaza	Entendid o, calabaza
How do you like me now?	How do you like me now?	Olha só pra mim!	Olha só pra mim!	¿Y ahora qué dicen?	¿Y ahora qué dicen?	¿Qué te parece?	¿Qué te parece?
Buckle up	Buckle up	Prepare m-se	Prepare m-se	Prepárense	Prepárense	Abróche nse los cinturone s	Abróche nse los cinturone s

Mei							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legend as</u>	<u>Falas</u>	<u>Legenda s</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legend as</u>	<u>Falas</u>
A-MEI-ZING!	A-MEI-ZING!	A-MEI!!!	A-MEI!!!	¡Mei con M de Maravillosa!	¡Mei con M de Maravillosa!	Meignífico	Meignífico
Chill out!	Hey, chill out!	Relaxa!	Que fria!	¡Enfría tu temperamento!	Hey, ¡Enfría tu temperamento!	Eh, tranqui	Eh, tranqui
Fight for our world	Ininteligível	Lutem pelo nosso mundo	Vale a pena lutar pelo nosso mundo	Lucha por nuestro mundo	Ininteligível	Nuestro planeta	Debemos salvar nuestro planeta
Learned your lesson	I hope you learned your lesson	Aprende u sua lição	Espero que tenha aprendido a sua lição	Aprendiste la lección	Espero que hayas aprendido la lección	Espero que hayas aprendido	Espero que hayas aprendido la lección
Okay!	Okay!	Ok!	Ok!	¡Está bien!	¡Está bien!	¡Vale!	¡Vale!
Ouch, are you okay?	Ouch, are you okay?	Eita, você está bem?	Ai! Você está bem?	Ay, ¿Estás bien?	Ay, ¿Estás bien?	¡Ay!, ¿Estás bien?	¡Ay!, ¿Estás bien?
Sorry sorry sorry sorry	Sorry, sorry, i'm sorry sorry	Desculpa, desculpa, desculpa, desculpa	Desculpa, desculpa, me desculpa, desculpa	Lo siento, lo siento, lo siento	Lo siento, lo siento, es verdad, lo siento	Lo siento	Lo siento, lo siento, lo siento...
That was great	Hahaha, that was great	Isso foi incrível	Hahaha, isso foi incrível	Eso fue genial	jaja, Eso fue genial	¡Ha sido genial!	¡Ha sido genial!
Yay!	Yay!	Wuhul!	Wuhul!	¡Si!	¡Si!	¡Si!	¡Si!

You have to let it go	You have to let go	Livre estou	Livre estou	Tienes que dejarlo ir	Tienes que dejarte nieve	Suéltalo	Suéltalo
Overcome all obstacles	Overcome all obstacles	Supere todos os obstáculos	Supere todos os obstáculos	Vence todos los obstáculos	Vence todos los obstáculos	Superar é todos los obstáculos	Superar é todos los obstáculos
Scary!	Scary!	Assustadora!	Que medo!	¡Qué miedo!	Tenebroso	¡Qué miedo!	¡Qué miedo!
I got you something!	I got you something!	Tenho algo para você!	Eu tenho uma coisa pra você!	¡Tengo algo para ti!	¡Tengo algo para ti!	¡Tengo algo para ti!	Tengo algo para ti!
That looked like it hurt	That looked like it hurt	Acho que isso doeu	Acho que isso doeu	¡Eso tubo que doler!	¡Eso tuvo que doler!	Eso ha tenido que doler	Hay, esto ha tenido que doler
I tried my best	I tried my best	Fiz o máximo que pude	Fiz o máximo que pude	Lo di todo	Lo di todo	Me he esforzado a tope	Me he esforzado a tope
Did you hear something?	Did you hear something?	Ouviu alguma coisa?	Você ouviu alguma coisa?	¿Has oído algo?	¿Has oído algo?	¿Alguien ha oído eso?	¿Alguien ha oído eso?
Don't you love surprises?	Don't you just love surprises?	Quem não gosta de surpresas?	Quem não gosta de surpresas?	¿No te fascinan las sorpresas?	¿No te fascinan las sorpresas?	A que te encantan las sorpresas	A que te encantan las sorpresas
Wishing you prosperity	Ininteligível	Muita prosperidade para você	Felicidade e prosperidade	Te deseo prosperidad	Ininteligível	¡Próspero año!	¡Próspero año!
Science this	I'm going to have to science the heck out of this	Ciência pura	Vou ter que fazer muita ciência nisso aqui	Haz ciencia con esto	Hora de recurrir a la ciencia	Recurrir a la ciencia	Solo me queda una opción, tendré que recurrir a la ciencia
Scientific explanation	I'm sure there is a reasonable scientific explanation for this.	Explicação científica	Eu tenho certeza de que há uma explicação lógica e científica pra isso	Explicación científica	Estoy segura de que hay una explicación científica razonable para esto	Explicación científica	Estoy segura de que existe una explicación científica para esto

I'm just a scientist	I'm just a scientist	Sou só uma cientista	Sou só uma cientista	Solo soy una científica	Solo soy una científica	Solo soy una científica	Solo soy una científica
Wake up, sleepyhead!	Wake up, sleepyhead!	Acorda, dorminhoco!	Acorda, dorminhoco!	¡Levántate, dormilón!	¡Levántate, dormilón!	¡Arriba, marmota!	¡Arriba, marmota!
I was only trying to help	I was only trying to help	Eu só estava tentando ajudar.	Eu só estava tentando ajudar.	Simplemente intentaba ayudar	Simplemente intentaba ayudar	Solo intentaba ayudar	Solo intentaba ayudar
So mean! Honestly...	So mean! Honestly...	Que maldade! Credo...	Que maldade! Credo...	¡Qué malvado! En serio...	¡Qué malvado! En serio...	¡Qué cruel! por favor...	¡Qué cruel! por favor...
Give me a red envelope	Ininteligível	Me dá um envelope vermelho	Quero um envelope vermelho	Regálame un sobre rojo	Ininteligível	¿Y mi sobre rojo?	¿Y mi sobre rojo?

Mercy							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Consultation fee	I send to you my consultation fee	Taxa de consulta	Depois te mando o preço da consulta	Honorarios de consulta	Te enviaré mi factura por mis servicios	Factura de la consulta	Os mandaré la factura de la consulta
Doctor's orders	Doctor's orders	Ordens médicas	Ordens médicas	Son órdenes de la doctora	Son órdenes de la doctora	Órdenes del médico	Órdenes del médico
I have my eye on you	I have my eye on you	Estou de olho em você	Estou de olho em você	Te tengo en la mira	Te tengo en la mira	No os pierdo de vista	No os pierdo de vista
Miracle worker	I'm not a miracle worker, well, not always	Milagreira	Eu não faço milagres, bom, às vezes.	No hago milagros	No hago milagros, bueno, no siempre	No hago milagros	No hago milagros, casi nunca
On a scale of 1-10	On a scale of 1 to 10, how's your pain?	Numa escala de 1-10	Numa escala de 1 a 10, quanto é a sua dor?	De uno al diez	De uno al diez cuanto dolor sientes	Escala del 1 al 10	En una escala del 1 al 10, ¿cómo evaluarías tu dolor?
The doctor is in	The doctor is in	A doutora chegou	A doutora chegou	Llegó la doctora	Llegó la doctora	La doctora está aquí	La doctora está aquí

The doctor will see you	Ininteligível	A doutora já vai te atender	A doutora vai vê-lo agora	La doctora te atenderá	La doctora te atenderá	Próximo paciente	¿Quién es mi próximo paciente?
How barbaric	How barbaric	Excelente!	Excelente!	Que bárbaros	Que bárbaros	¡Genial!	¡Genial!
Need a second opinion?	Need a second opinion?	Precisa de uma segunda opinião?	Precisa de uma segunda opinião?	¿Necesitas una segunda opinión?	¿Necesitas una segunda opinión?	Segunda opinión	¿Queréis una segunda opinión?
Super!	Super!	Quanta barbárie	Quanta barbárie	¡Super!	¡Super!	Qué salvaje	Qué salvaje
Take two	Take two and coming in the morning	Tome duas	Tome duas dessas e me ligue amanhã	Toma dos	Toma dos y llámame la mañana	Tómate dos	Tómate dos e llámame por la mañana
Piece of cake	Piece of cake	Moleza	Muito fácil	Pan comido	Pan comido	Coser y cantar	Coser y cantar
Superstition	Superstition	Superstiçã o	Superstiçã o	Superstición	Superstición	Supersticiones	Supersticiones
Your guardian angel	Your guardian angel	Seu anjo da guarda	Seu anjo da guarda	Tu ángel guardián	Tu ángel guardián	Soy un ángel de la guarda	Soy un ángel de la guarda
Should get that looked at	You should really get that looked at	Você devia ir no médico	Você devia ir no médico	Deberías tratar esa herida	Deberías tratar esa herida	Deberías ir a que te vieran eso	Deberías ir a que te vieran eso
Sponge or spray?	Would you like the sponge or the spray?	Esponja ou Spray?	Você prefere aplicação com esponja ou spray?	¿Esponja o spray?	¿Prefieres la esponja o el spray?	¿Tradicional o neuromuscular?	¿Prefieres vendaje tradicional o neuromuscular?
Sometimes you scare me	Sometimes you scare me	Às vezes você me assusta	Às vezes você me assusta	A veces me das miedo	A veces me da miedo	A veces me das miedo	A veces me das miedo
How lucky for you	How lucky for you	Quanta sorte	Quanta sorte	Qué suerte tienes	Qué suerte tienes	Qué suerte tienes	Qué suerte tienes
A timely intervention	A timely intervention	Na hora certa	Na hora certa	Una intervención oportuna	Una intervención oportuna	Justo a tiempo	Justo a tiempo
Take care of yourself	You really should take better care of yourself	Você precisa se cuidar	Você devia se cuidar mais	Cuidate	Realmente deberías tener más cuidado	Tener más cuidado	Deberías tener más cuidado
You're welcome	You're welcome	De nada	De nada	De nada	De nada	De nada, ¿Eh?	De nada, ¿Eh?

I've seen worse	I've seen worse	Já vi coisa pior	Já vi coisa pior	He visto cosas peores	He visto cosas peores	Ha visto casos peores	Ha visto casos peores
I could use the time off	I could use the time off	Um descanso cairia bem	Um descanso cairia bem	Me vendrían bien unas vacaciones	Me vendrá bien un poco de tiempo libre	Me vendrían bien unas vacaciones	Me vendrían bien unas vacaciones
A most impressive display	A most impressive display	Que exibição impressionante	Que exibição impressionante	Una exhibición impresionante	Una exhibición impresionante	Impresionante	Impresionante, sin duda
Not sure why I bother	Sometimes I'm not sure why even bother	Não sei nem por que eu me preocupo	As vezes eu não sei nem por que eu me preocupo	Me pregunto por qué me molesto	A veces me pregunto por qué me molesto	Por qué me molesto	A veces no se ni por que mi molesto
Questionable judgment	Questionable judgment	Julgamento questionável	Julgamento questionável	Un juicio cuestionable	Un juicio cuestionable	Decisión cuestionable	Una decisión cuestionable

Moira							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Idle hands	Idle hands are the devil's workshop	...oficina do diabo	Mente vazia é a oficina do diabo	El ocio	El ocio es la madre de todos los vicios	Las manos ociosas	Las manos ociosas son el juguete del diablo
Brilliant	Brilliant	Brilhante	Você é genial	Brillante	Brillante	Brillante	Brillante
I'm working	I'm working	Estou trabalhando	Estou trabalhando	Estoy trabajando	Estoy trabajando	Estoy trabajando	Estoy trabajando
Stupidity is not a right	Stupidity is not a right	Estupidez não é um direito	Estupidez não é um direito	La estupidez no es un derecho	La estupidez no es un derecho	La estupidez no es un derecho	La estupidez no es un derecho
Biology's habits	Biology's habits are hard to break	Hábitos biológicos	Algumas diretrizes biológicas não se perdem fácil	Las costumbres de la biología	Las costumbres de la biología son difíciles de suprimir	Pautas biológicas	No es fácil ignorar las pautas biológicas

Grand	Grand	Interessante	Grandioso	Sublime	Sublime	Magnífico	Magnífico
Are you finished?	Are you finished?	Já acabou?	Já acabou?	¿Terminaste?	¿Terminaste?	¿Has terminado?	¿Has terminado?
The state of you	The state of you	Olha seu estado	Olha o seu estado	Sólo mírate	Sólo mírate	Mírate	Mírate
What are you in about?	What are you in about?	Pensou o quê?	Pensou o quê?	¿En qué estás?	¿En qué estás?	¿Qué pretendías?	¿Qué pretendías?
What an interesting hypothesis	What an interesting hypothesis	Que hipótese interessante	Que hipótese interessante	Qué hipótesis tan interesante	Qué hipótesis tan interesante	Una hipótesis de lo mas interesante	Una hipótesis de lo mas interesante
One hand gives	One hand gives, the other takes away	Uma mão dá	Uma mão dá e a outra tira	Una mano da	Una mano da, la otra quita	Una mano da, y la otra quita	Una mano da, y la otra quita
You're a chancer	You're a chancer	Você está se arriscando	Você gosta de se arriscar	Te gusta arriesgarte	Te gusta arriesgarte	Te las estás jugando	Te las estás jugando
Better living through science	Better living through science	A ciência leva a uma vida melhor	A ciência leva a uma vida melhor	Una mejor vida con la ciencia	Una mejor vida con la ciencia	Una vida mejor a través de la ciencia	Una vida mejor a través de la ciencia
Performance enhanced	Performance enhanced	Performance aprimorada	Performance aprimorada	Rendimiento mejorado	Rendimiento mejorado	Rendimiento mejorado	Rendimiento mejorado
Happy Christmas	Ininteligível	Feliz natal	Ininteligível	Feliz navidad	Ininteligível	Feliz navidad	Feliz navidad
Sláinte	Ininteligível	Sláinte	Ininteligível	Saludos	Ininteligível	¡Salud!	¡Salud!
Get off the stage	Get off the stage	Desce do palco	Desça do palco	Fuera del escenario	Fuera del escenario	Menos humos	Menos humos
You're mistaken	You're mistaken	Você se engana	Você se engana	Te equivocas	Te equivocas	Te equivocas	Te equivocas
Good news, everyone	Good news, everyone	Boas novas, pessoal	Boas novas, pessoal	Gran noticia, muchachos	Gran noticia, muchachos	¡Buenas noticias, chicos!	¡Buenas noticias, chicos!
Unbelievable	Unbelievable	Inacreditável	Inacreditável	Increíble	Increíble	Increíble	Increíble
This was a triumph	This was a triumph	Um triunfo	Um triunfo	Esto fue un triunfo	Esto fue un triunfo	Esto ha sido un triunfo	Esto ha sido un triunfo
Absolute zero	Absolute zero	Zero absoluto	Zero absoluto	Cero absoluto	Cero absoluto	Cero absoluto	Cero absoluto
You've made a	You've made a dogs	Mas que gororoba	Você precisa de	Hiciste todo un desastre	Hiciste todo un desastre	Otro día de perros	Otro día de perros

dogs breakfast	breakfast of it	para cachorro	adestramen- to				
This is to my liking	This is to my liking	Estou satisfeita	Eu estou satisfeita	Esto es de todo mi gusto	Esto es de todo mi gusto	Esto me gusta	Esto me gusta

Orisa							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legenda</u> <u>s</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legenda</u> <u>s</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Medical assistanc e	Medical assistanc e has been requeste d	Assistênci a médica	Assistênci a médica solicitada	Asistenci a médica	Asistenci a médica solicitada	Asistencia médica	Asistencia médica solicitada
Efi will not be Happy	Efi will not be Happy	Efi não vai gostar nada	Efi não vai gostar nada disso	Efi no se alegrará	Efi no se alegrará cuando se enteré	No va a gustarle a Efi	Esto no va a gustarle a Efi
Error: Sarcasm module	Error 404: Sarcasm modulo not found	Erro no módulo de sarcasmo	Erro 404 módulo de sarcasmo não encontrad o	Error: Módulo de sarcasmo	Error 404: Módulo de sarcasmo no encontrad o	Error 404: sarcasmo	Error 404: sarcasmo no encontrado
Shine your eyes	Shine your eyes	Limpe seus olhos	Limpe seus olhos	Abre los ojos	Abre los ojos	Abre bien los ojos	Abre bien los ojos
My analysis	Would you like my analysis of the situation ?	Minha análise	Quer minha análise da situação?	Mi análisis	¿Quieres mi análisis de la situación?	¿Analizo la situación?	¿Quieres que analice la situación?
That does not compute	That does not compute	Não faz sentido	Não faz sentido	Eso no se puede computar	Eso no se puede computar	No se puede computar	No se puede computar
I can't do that	I'm sorry, but I can't do that	Não posso fazer isso	Desculpe, mas não posso fazer isso	Lo puedo hacer eso	Lo siento, pero no puedo hacerlo	Eso no es posible	Lo siento, eso no es posible
Followin g my program ming	I'm simple followin g my program ming	Obedecen do minha programa ção	Só estou seguindo a minha programaç ão	Sigo mi programa ción	Solo sigo mi programa ción	Según mis parámetros	Solo actúo según mis parámetros

No parking	No parking	Proibido estacionar	Proibido estacionar	No estacionarse	No estacionarse	Prohibido aparcar	Prohibido aparcar
Do you need a hug?	Do you need a hug?	Quer um abraço?	Quer um abraço?	¿Necesitas un abrazo?	¿Necesitas un abrazo?	¿Necesitas un abrazo?	¿Necesitas un abrazo?
Current outlook	Current outlook: optimal	Situação atual	Situação atual: ideal.	Pronóstico actual	Pronóstico actual: óptimo	Pronóstico actual	Pronóstico actual: optimo.
Your security	Your security is my primely concern	Sua segurança	Sua segurança é meu dever principal	Tu seguridad	Su seguridad es mi preocupación principal	Mi prioridad	Mi prioridad es mantenerlos a salvo
Golden	Golden	Dourado	Ouro	Oro	Oro	Oro	Oro
Annual performance analysis: Nice	Annual performance analysis: Nice	Análise anual de performance	Análise anual de performance: Boa	Análisis del desempeño anual	Análisis de rendimiento anual: buena	Evaluación anual de comportamiento:	Evaluación anual de comportamiento: bueno
Can't I guide your way tonight	Can't I guide your way tonight	Posso guiar seu caminho esta noite?	Posso guiar seu caminho esta noite?	¿Puedo ser tu guía esta noche?	¿Podría ser tu guía en la nieve esta noche?	¿Necesitáis que os muestre el camino?	¿Necesitáis que os muestre el camino?
The moon that wanes	The moon that wanes today was the full moon yesterday	A lua que mingua	A lua que mingua hoje foi a lua cheia de ontem	La luna menguante	La luna menguante de hoy fue la luna llena de ayer	La luna que mengua	La luna que mengua hoy estará llena mañana
Who is ready to party	Who is ready to party?	Quem está pronto para a festa	Quem está pronto para a festa?	¿A qué hora es la fiesta?	¿A qué hora es la fiesta?	¿Listos para la fiesta?	¿Listos para la fiesta?
Error: Division by 0	Error: Division by zero	Erro: Divisão por zero	Erro: Divisão por zero	Error: División entre 0	Error: División entre 0	Error: El divisor es 0	Error: El divisor es 0
Functionality still in beta	Some functionality may still be in beta	Esta funcionalidade ainda está na fase beta	Algumas funcionalidades ainda estão na fase beta	La funcionalidad sigue en beta	Algunas funciones todavía se encuentran en beta	Fase beta	Algunas funciones todavía están en fase beta
I was only trying to help	I was only trying to help	Eu só estava tentando ajudar	Eu só estava tentando ajudar	Simplemente intentaba ayudar	Simplemente intentaba ayudar	Solo quería ayudar	Solo quería ayudar

Your compliance	Thank you for your compliance	Sua cooperação	Obrigada por sua cooperação	Tu cooperación	Gracias por su cooperación	Gracias por tu comprensión	Gracias por tu comprensión
Your pulse has increased	Your pulse has increased are you frightened?	Seu pulso está acelerado	Seu pulso está acelerado, está com medo?	Tu pulso se ha acelerado	Tu pulso se ha acelerado, ¿tienes miedo?	Tu pulso se ha acelerado, ¿tienes miedo?	Tu pulso se ha acelerado, ¿tienes miedo?
Be careful	Be careful when crossing the street	Tome cuidado	Tenha cuidado ao atravessar a rua	Ten cuidado	Ten cuidado al cruzar la calle	Mucho cuidado	Mucho cuidado al cortar la calle
Satisfied with protection	Are you satisfied with your protection?	Proteção satisfatória	Você está satisfeito com a sua proteção?	Satisfecho con la protección	¿Está satisfecho con mi protección?	Satisfecho con tus cuidados	¿Está satisfecho con tus cuidados?
Have a bad feeling about this	I have a bad feeling about this	Tenho um mau pressentimento sobre isso	Eu tenho um mau pressentimento sobre isso	Esto me da un mal presentimiento	Esto me da un mal presentimiento	Tengo un mal presentimiento	Tengo un mal presentimiento

Pharah							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Aerial superiority achieved	Aerial superiority achieved	A ventania só me faz voar mais alto	A ventania só me faz voar mais alto	Superioridad aérea alcanzada	Superioridad aérea alcanzada	Superioridad aérea establecida	Superioridad aérea establecida
Fly like an Egyptian	Fly like an Egyptian	Voe como um egípcio	Voe como um egípcio	Vuela como un egipcio	Vuela como un egipcio	Así volamos en Egipto	Así volamos en Egipto
Flying the friendly skies	Flying the friendly skies	O domínio dos céus é meu	O domínio dos céus é meu	Volando por el cielo azul	Volando por el cielo azul	Surcando el cielo	Surcando el cielo
Got you on my radar	I got you on my radar	Você está na minha mira	Você está na minha mira	Te tengo en mi radar	Te tengo en mi radar	Os tengo en el radar	Os tengo en el radar
Not a chance	Not a chance	Sem chance	Sem chance	De ninguna manera	De ninguna manera	De eso nada	De eso nada

Security in my hands	Put your security in my hands	Pode deixar sua segurança comigo	Pode deixar sua segurança comigo	Puedes confiarme tu seguridad	Puedes confiarme tu seguridad	Vuestra seguridad	Podéis confiarme vuestra seguridad
Shot down	Shot down	Abatido	Abatido	Derribado	Derribado	Enemigo derrotado	Enemigo derrotado
Sorry, but I need to jet	Sorry, but I need to jet	Desculpa, mas preciso sair voando	Desculpa, mas vou ter que dar no pé	Lo siento, pero debo despegar	Lo siento, pero debo despegar	Para tirar cohetes	No es como para tirar cohetes
The forecast	Want to know the forecast	Previsão do tempo	Quer saber a previsão do tempo?	El pronóstico	Quieres saber el pronóstico	Los cielos	¿Como se presenta hoy los cielos?
Leave this to a professional	Leave this to a professional	Deixem com a profissional	Deixem com a profissional	Esto es trabajo para una profesional	Esto es trabajo para una profesional	Esto es solo para profesionales	Esto es solo para profesionales
Play nice, play Pharah	Play nice, play Pharah	Faça como a Pharah faria	Faça como a Pharah faria	Juega bien, juega con Pharah	Juega bien, juega con Pharah	Contar con Pharah	Siempre podéis contar con Pharah
Rocket Jump?	Rocket Jump? That's sound dangerous	Rocket jump?	Rocket jump? Isso parece perigoso	¿Salto de Cohete?	¿Salto de Cohete? Sueña peligroso	¿Salto con cohete?	¿Salto con cohete? Eso suena peligroso
We are in this together	We are in this together	Estamos nessa juntos	Estamos nessa juntos	Estamos juntos en esto	Estamos juntos en esto	Estamos juntos en esto	Estamos juntos en esto
The skies are clear	The skies are clear	O céu está limpo	O céu está limpo	El cielo está despejado	El cielo está despejado	Los cielos están despejados	Cielos despejados
I keep the peace	I keep the peace	Eu mantenho a paz	Eu mantenho a paz	Yo mantengo la paz	Yo mantengo la paz	Soy la pacificador a	Soy la pacificador a
Don't take it personally	Don't take it personally	Não é nada pessoal	Não é nada pessoal	No lo tomes personal	No lo tomes personal	No es nada personal	No es nada personal
I am the rocket queen	I am the rocket queen	Sou a rainha dos foguetes	Sou a rainha dos foguetes	Soy la reina de los cohetes	Soy la reina de los cohetes	Soy la reina de los cohetes	Soy la reina de los cohetes
I live for a good fight	I live for a good fight	Sou louca por uma boa luta	Eu sou louca por uma boa luta	Vivo para una buena pelea	Vivo para una buena pelea	Nada como un buen combate	No hay nada como un buen combate

Clear skies, full hearts	Clear skies, full hearts, can't loose	Céu limpo, corações tranquilos	Céu limpo, corações tranquilos, vitória garantida	Cielo despejado, corazones llenos	Cielo despejado, corazones fuertes, no podemos perder	Con determinación	Con determinación no perderemos
I'm so scared	I'm so scared	Nossa, que medo.	Nossa, que medo.	Estoy muy asustada	Estoy muy asustada	Mira cómo tiemblo	Mira cómo tiemblo
Dead or alive	You're gone to came with me, dead or alive	Vivo ou morto.	Vivo ou morto, você vem comigo.	Vivo o muerto	Vivo o muerto, vendrás conmigo	Con vida o sin ella	Vendrás conmigo con vida, o sin ella
At ease	At ease	Calma	Calma	Descansen	Descansen	Con calma	Con calma
Ready for some fireworks	Ready for some fireworks?	Prontos para os fogos de artifício	Prontos para os fogos de artifício?	¿Quién quiere ver fuegos artificiales?	¿Quiéren ver fuegos artificiales?	¿Listos para los fuegos artificiales?	¿Listos para los fuegos artificiales?
Stay on target	Stay on target	Mantenha m-se no alvo	Mantenha m-se no alvo	Mantén la vista en el objetivo	Hacia el blanco	Debo seguir sobre el objetivo	Debo seguir sobre el objetivo
Try me	Try me	Pode vir	Pode vir	Inténtalo	Inténtalo	No me asustan	No me asustan los retos

Reaper							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Dead man walking	Dead man walking	Que fácil	Que fácil	Un muerto en vida	Un muerto en vida	Esto está bajo control	Esto está bajo control
Give me a break	Give me a break	Dá um tempo	Dá um tempo	¿En serio?	¿En serio?	Estoy harto de ti	Estoy harto de ti
Haven't i killed you	Haven't i killed you somewhere before	Eu já não te matei antes?	Eu já não te matei antes?	No te había matado	No te había matado antes, en otro sitio	¿No te he matado antes?	¿No te he matado antes en alguna parte?
I'm back in black	I'm back in black	De volta dos mortos	De volta dos mortos	Te vuelta a segar	Te vuelta a segar	La oscuridad me guía	La oscuridad me guía
If it lives, i	If it lives, i can kill it	Se está vivo, pode morrer	Se está vivo, pode morrer	Si está vivo,	Si está vivo,	Si está vivo	Si está vivo lo

can kill it				puedo matarlo	puedo matarlo		puedo matar
Psychopath	I'm not a psychopath, i'm a high functional psychopath	Psicopata	Não sou só um psicopata, sou um psicopata extremamente funcional	Psicópata	No soy un psicópata, soy un psicópata altamente funcional	No soy un psicópata	No soy un psicópata, soy un psicópata con muchas habilidades
Too easy	Hm, too easy	Fácil demais	Fácil demais	Demasiado fácil	MMM, qué fácil	Demasiado fácil	Demasiado fácil
What are you looking at?	What are you looking at?	Tá olhando o quê?	Tá olhando o quê?	Qué miras	Qué miras	¿Qué estás mirando?	¿Qué estás mirando?
It's in the refrigerator	It's in the refrigerator	Mais um homem morto	Mais um homem morto	Está en el refrigerador	Está en el refrigerador	Pena de muerte	Pena de muerte
Next	Next	Próximo	Próximo	Siguiente	Siguiente	Siguiente	Siguiente
Seen a ghost?	You looking like you seen a ghost	Viu um fantasma?	O que foi? Viu um fantasma?	¿Viste un fantasma?	Parece que viste un fantasma	Un fantasma	Parece que viste un fantasma
Was that all?	Was that all?	Isso foi tudo?	Isso foi tudo?	¿Eso fue todo?	¿Eso fue todo?	¿Eso ha sido todo?	¿Eso ha sido todo?
Holiday spirit	Where is your holiday spirit?	Espírito festivo	Cadê seu espírito festivo?	Espíritu festivo	¿Dónde esta tu espíritu festivo?	Espíritu festivo	¿Dónde esta tu espíritu festivo?
Any last words?	Any last words?	Últimas palavras	Quais são suas últimas palavras?	¿Alguna última palabra?	¿Alguna última palabra?	¿Tus últimas palabras?	¿Tus últimas palabras?
Just win	Just win	Apenas vençam	Apenas vençam	Solo consigan la victoria	Solo consigan la victoria	Ganar, ganar y ganar	Ganar, ganar y ganar
Now those are fireworks	Now those are fireworks	Isso sim são fogos de artifício	Isso sim que são fogos de artifício	Esos sí son fuegos artificiales	Esos sí son fuegos artificiales	Fuegos artificiales	Esos sí que son fuegos artificiales
I have the devil's own luck	I have the devil's own luck	Tenho a sorte do diabo	Eu tenho a sorte do diabo	Tengo una suerte sobrenatural	Tengo una suerte sobrenatural	Tengo una suerte del demonio	Tengo una suerte del demonio
Revenge is sweet	Revenge is sweet	A vingança é doce	A vingança é doce	La venganza es dulce	La venganza es dulce	Dulce venganza	Dulce venganza

Amateur hour	Looks like its amateur hour	Amadores	Pelo visto está na vez dos amadores	Eso les pasa a los novatos	Parece que es la hora de los novatos	Hora de los principiantes	Parece que es la hora de los principiantes
Move on	Move on	Prosseguindo	Prosseguindo	Seguimos	Seguimos	Sigamos	Sigamos
I'll see you in hell	I'll see you in hell	Te vejo no inferno	Te vejo no inferno	Nos vemos en el infierno	Nos vemos en el infierno	Nos vemos en el infierno	Nos vemos en el infierno
I work the graveyard shift	I work the graveyard shift	Estou montando um cemitério	Eu estou montando um cemitério	El panorama es sombrío	El panorama es sombrío	Cómo se viene la muerte, tan callando	Cómo se viene la muerte, tan callando
You're on ice	You're on ice	Gostei da frieza.	Gostei da frieza.	Estás sobre el hielo	Estás sobre el hielo	Te dejaré el corazón helado	Te dejaré el corazón helado
No one left behind	No one left behind	Ninguém fica para trás	Ninguém fica para trás	No abandonamos a los nuestros	No abandonamos a los nuestros	Ninguno en pie	No ha quedado ninguno en pie
Pathetic	Pathetic	Patético	Patético	Patético	Patético	Patético	Patético

Reinhardt							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Are you afraid?	Are you afraid to fight me?	Está com medo?	Está com medo de lutar contra mim?	¿Tienes miedo?	¿Tienes miedo de luchar conmigo?	¿Tienes miedo?	¿Tienes miedo de luchar contra mí?
Bring me another	Bring me another	Pode trazer mais	Pode trazer mais	Tráigame otro	Tráigame otro	Siguiente	Siguiente
Crusader online	Crusader online	Cruzado online	Cruzado online	Cruzado en línea	Cruzado en línea	Crusader activa	Crusader activa
Honor and glory	Honor and glory	Honra e glória	Honra e glória	Honor y gloria	Honor y gloria	Honor y gloria	Honor y gloria
I salute you	I salute you	Saudações	Saudações	Mis respetos	Mis respetos	Mis respetos	Mis respetos
This old dog	This old dog still know's a few tricks	Este cão velho	Ah, este velhote ainda lembra de alguns truques	Este perro viejo	Este perro viejo todavía sabe algunos trucos	Este perro viejo	Este perro viejo aún sabe algunos trucos

Smashing	Smashing	Esmagar!	Esmagar!	Genial	Genial	Espeluznante	Espeluznante
Catch phrase!	Catch phrase!	Frase de efeito!	Frase de efeito!	¡Mi frase típica!	¡Mi frase típica!	Muletilla al canto	Muletilla al canto
Crushing machine	I'm the ultimate crushing machine	Máquina de demolição	Eu sou a máquina de demolição suprema	Fuerza destructora	Nada se resiste a mi fuerza destructora	Apisonadora imparable	Soy una apisonadora imparable
German engineering	Precision German engineering	Engenharia alemã	Engenharia alemã de precisão	Ingeniería alemana	Ingeniería alemana de precisión	Ingeniería alemana	Ingeniería de precisión alemana
Respect your elders	Respect your elders	Respeite os mais velhos	Respeite os mais velhos	Respeta a tus mayores	Respeta a tus mayores	Respeta a los mayores	Respeta a los mayores
Show you how it's done	Let me show you how it's done.	Deixa eu mostrar como se faz	Deixa eu mostrar como se faz	Déjame enseñarte cómo se hace	Déjame enseñarte cómo se hace	Dejad que os enseñe	Dejad que os enseñe como se hace esto
100% German Power	100% German Power	100% potencia alemã	Poder 100% alemão	100% Poder alemán	100% potencia alemana	100% potencia alemana	100% potencia alemana
You shame yourself	You shame yourself	Você se envergonha	Você se envergonha	Eres una vergüenza	Eres una vergüenza	Eres una vergüenza	Eres una vergüenza
Glittering prizes!	Glittering prizes!	Prêmios magníficos	Prêmios magníficos	¡Premios fulgurantes!	¡Uh, premios relucientes!	¡Uh, premios rutilantes!	¡Uh, premios rutilantes!
Forgive and forget	Forgive and forget, like snow from yesteryear	Perdoar e esquecer	Perdoar e esquecer, como a neve que já secou	Perdonar y olvidar	Perdonar y olvidar, como la nieve de años pasados	Olvida y perdona	Olvida y perdona, como la nieve del año anterior
Fortune favors the bold	Fortune favors the bold	A sorte favorece os ousados	A sorte favorece os ousados	¡La suerte está del lado de los audaces!	¡La suerte esta del lado de los audaces!	¡La fortuna sonríe a los valentes!	¡La fortuna sonríe a los valentes!
Are you chicken?	Are you chicken?	Você é galinha?	Você é galinha?	¿Eres gallina?	¿Eres gallina?	¿Eres del año del gallo?	¿Eres del año del gallo?
Easy does it	Easy does it	Fácil, fácil	Fácil, fácil	Con delicadeza	Con delicadeza	Fácilmente	Fácilmente
Unstoppable	Unstoppable	Implacável	Imbatível	Imparable	Imparable	Imparable	Imparable
Prost	Ininteligível	Saúde	Saúde	Prost	Ininteligível	Salud	Salud
Beer!	Beer!	Cerveja!	Cerveja!	¡Cerveza!	¡Cerveza!	¡Cerveza!	¡Cerveza!

Honor! Justice! Reinhardt !	Honor! Justice! Reinhardt ! Reinhardt ! Reinhardt !	Honra! Justiça! Reinhardt t!	Honra! Justiça! Reinhardt t! Reinhardt t! Reinhardt t!	¡Honor! ¡Justicia! ¡Reinhardt t!	¡Honor! ¡Justicia! ¡Reinhardt t! ¡Reinhardt t! ¡Reinhardt t!	Honor. Justicia. ¡Reinhardt !	¡Honor, justicia! ¡Reinhardt ! ¡Reinhardt ! ¡Reinhardt !
Come here...	Come here...	Vem aqui...	Vem aqui...	Ven aqui...	Ven aqui...	Ven aquí...	Ven aquí...
What do we have here?	What do we have here?	O que temos aqui?	O que temos aqui?	¿Qué tenemos aquí?	¿Qué tenemos aquí?	¿Qué tenemos aquí?	¿Qué tenemos aquí?
You're on my naughty list	You're on my naughty list	Você está na lista dos malcriad os	Você está na lista dos malcriad os	Estás en mi lista de niños malos	Estás en mi lista de niños malos	Este año te has portado mal	Este año te has portado mal

Roadhog							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legenda</u> <u>s</u>	<u>Falas</u>	<u>Legenda</u> <u>s</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legenda</u> <u>s</u>	<u>Falas</u>
Candy from a baby	Like take a candy from a baby	Doce de criança	Como tirar doce de criança	Como un dulce a un bebé	Como quitarle el dulce a un bebé	Un caramelo a un niño	Como quitarle un caramelo a un niño
HAHAH A!	HAHAH A!	HAHAH A!	HAHAH A!	¡JA, JA, JA!	¡JA, JA, JA, JA, JA!	JA, JA, JA, JA	JA, JA, JA, JA
Life is pain, so is death	Life is pain, so is death	A vida é dor e a morte também	A vida é dor e a morte também	La vida es dolor y la muerte también	La vida es dolor y la muerte también j	La vida es dolor	La vida es dolor, la muerte también
Piece of cake	Piece of cake	Moleza	Molezinh a	Pan comido	Facilísimo	Está chupado	Está chupado
Say "bacon" ...	Say "bacon" on more time...	Diga "bacon" ...	Diga "bacon" mais uma vez para você ver...	Di "tocino" ...	Di "tocino" una vez más...	Como diga beicon	Como digas beicon una vez más...
The Apocalyp se	Welcom e to the apocalyp se.	O apocalip se	Bem- vindos ao apocalips e	El Apocalipsis	Bienvenido al Apocalipsis	Bienveni dos	Bienveni dos al apocalips is
Violence is the answer	Violence is usually the answer	Violênci a é a resposta	Violência normalme nte é a resposta	La violencia es la respuesta	La violencia suele ser la respuesta	La violencia	La violencia casi siempre es la respuesta

Got something to say?	Got something to say?	Tem algo a dizer?	Tem alguma coisa pra me dizer?	¿Tienes algo que decir?	¿Tienes algo que decir?	¿Tienes algo que decir?	¿Tienes algo que decir?
Push off	Push off	Sai fora	Sai fora	Estorbo	Estorbo	Largo	Largo
Hook, line, and sinker	Hook, line, and sinker	Gancho, corda e isca	Já tá no gancho	Los haré trizas	Los haré trizas	Hora de la matanza	Es la hora de la matanza
We're all animals	We're all animals	Somos todos animais	Somos todos animais	Todos somos animales	Todos somos animales	Somos animales	Todos somos animales
What's mine is mine	What's mine is mine	O que é meu é meu	O que é meu é meu	Lo que es mío es mío	Lo que es mío es mío	Lo que es mío es mío	Lo que es mío es mío
Want some candy?	Want some candy?	Quer doce?	Quer doce?	¿Quieres unos caramelos?	¿Quieres unos caramelos?	¿Quieres un caramelo?	¿Quieres un caramelo?
Ho Ho Ho	Ho Ho Ho	Hô Hô Hô	Hô Hô Hô Hô Hô	JO, JO, JO	JO, JO, JO, JO, JO, JO	JO, JO, JO	JO, JO, JO, JO, JO
Eat this	Eat this	Toma isso	Toma isso	Come esto	Come esto	Chúpate esta	Chúpate esta
There's no "I" in team	There's no "I" in team	Uma equipe não se faz sozinha	Uma equipe não se faz sozinha	No hay individualismos en el equipo	No hay individualismos en el equipo	La unión hace la fuerza	La unión hace la fuerza
I have your present right here	I have your present right here	Tô com o seu presente bem aqui	Tô com o seu presente bem aqui	Tengo tu regalo justo aquí	Tengo tu regalo justo aquí	Aquí tengo tu regalo	Aquí tengo tu regalo
Killed for less than that	Killed for less than that	Já matei por bem menos que isso	Já matei por bem menos que isso	He matado por menos que eso	He matado por menos que eso	Matado por menos	He matado por menos que eso
She'll be right	She'll be right	Tranquilo	Tranquilo	Estará bien	Estará bien	No las apañemos	No las apañemos
That's my business	That's my business and business is good	Isso é da minha conta	Isso é da minha conta, e na minha conta é bacana	Ese es mi trabajo	Ese es mi trabajo y el trabajo va bien	Soy el mejor en lo que hago	Soy el mejor en lo que hago, sembrar el caos
I don't like talkers	I don't like talkers	Não gosto de gente tagarela	Não gosto de gente tagarela	No me gustan los habladores	No me gustan los habladores	No me gustan los bocazas	No me gustan los bocazas
I'm going	I'm going	Vou cair matando!	Vou cair matando!	¡Ya se desató el puerco!	¡Ya se desató el puerco!	Como un cerdo	Estoy disfrutando

hog wild!	hog wild!						do como un cerdo
It's all gone to the dogs	It's all gone to the dogs	Matando cachorro a grito	Matando cachorro a grito	Todo es para los perros	Todo es para los perros	Estoy en un humor de perros	Estoy en un humor de perros
BOO!	BOO!	BUUU!	BUUU!	¡BU!	¡BU!	¡BU!	¡BU!
You chicken?	You chicken?	Tá com medo?	Tá com medo?	¿Eres gallina?	¿Eres gallina?	Gallina	Gallina
You wanna scrap with me?	You wanna scrap with me?	Quer brigar comigo, é?	Quer brigar comigo, é?	¿Quieres pelear conmigo?	¿Quieres pelear conmigo?	¿Buscas pelea?	¿Qué? ¿Buscas pelea?

Soldado 76							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Get off my lawn	Young punks, get off my lawn.	Saiam do meu gramado	Pivetes, saiam do meu gramado	Fuera de mi jardín	Jóvenes escandalosos, fuera de mi jardín	Largo, rufianes	Rufianes, largo de aquí
I'm an army of one	I'm an army of one	Eu sou um exército de um homem só	Eu sou um exército de um homem só	Soy ejército de uno solo	Soy ejército de uno solo	Soy mi propio ejército	Yo soy mi propio ejército
I've still got it	I've still got it	Eu ainda levo o jeito	Eu ainda levo o jeito	Aún soy bueno para esto	Aún soy bueno para esto	El toque	No he perdido el toque
I Didn't stat this war...	I Didn't stat this war, but i'm damn will gonna finish it	Não comecei essa guerra...	Não comecei essa guerra, mas certament e vou terminá-la	No empecé esta guerra...	No empecé esta guerra, pero juro que voy a acabarla	No empecé esta guerra	Yo no empecé esta guerra, pero pienso acabarla de una vez por todas
Not on my watch	Not on my watch	Não no meu turno	Não no meu turno	No mientras yo esté aquí	No mientras yo esté aquí	Ni hablar	Ni hablar
Smells like victory	Smells like victory	Sentindo cheiro de vitória	Sentindo cheiro de vitória	Huele a victoria	Huele a victoria	Huele a victoria	Huele a victoria
That's "sir" to you	That's "sir" to you	É "senhor" pra você	É "senhor" pra você	"Señor" para ti	"Señor" para ti	Con un "gracias, señor" bastará	Con un "gracias, señor" bastará

What are you loonkin' at?	What are you loonkin' at?	Tá olhando o quê?	Tá olhando o quê?	¿Qué miras?	¿Qué miras?	¿Qué estáis mirando?	¿Qué estáis mirando?
You're the other one	I'm the one who does his jobs. I'm thinkin' you're the other one.	Você é o outro	Sou eu quem faz o trabalho du, estou achando que você é o outro	Eres el otro	Soy el que haces el trabajo, creo que tú eres el otro	El que hace su trabajo	Yo soy el que hace bien su trabajo, tu debe ser el que no
You didn't make the cut	You didn't make the cut	Esse não passa nem do treinamento	Esse não passa nem do treinamento	No pasaste la prueba	No pasaste la prueba	No eres lo bastante bueno	No eres lo bastante bueno
Old soldiers	Old soldiers never die, and they don't fade away	Soldados velhos	Soldados velhos nunca morrem, nem desaparecem	Soldados veteranos	Viejos soldados nunca mueren y no se desvanecen	Los viejos soldados	Los viejos soldados nunca mueren, y tampoco desaparecen
You want a medal?	You want a medal?	Você quer uma medalha?	Você quer uma medalha?	¿Quieres una medalla?	¿Quieres una medalla?	¿Quieres una medalla?	¿Quieres una medalla?
Kock Knock	Kock Knock	TOC-TOC	TOC-TOC	TOC TOC	TOC TOC	TOC, TOC	TOC, TOC
Sit down!	Sit down!	Sente-se	Viu como se faz	¡Siéntate!	¡Siéntate!	Mirad y aprended	Mirad y aprended
Bring the noise	Bring the noise, bring the ruckus	Fazendo um barulho	Vamos fazer um barulho	Hagan ruido	Hagan ruido arme alboroto	Solo soy un buen chico	Solo soy un buen chico por el mal camino
Merry Christmas	Merry Christmas	Feliz natal	Feliz natal	Feliz navidad	Feliz navidad	Felices fiestas	Felices fiestas
Stay frosty	Stay frosty	Fica frio	Fica frio	Mantente alerta	Mantente alerta	Tranquilidad	Tranquilidad
The rooster crows	The rooster crows at midnight	O galo canta	O galo canta à meia-noite	El gallo canta	El gallo cacarea media noche	El gallo canta a medianoche	El gallo canta a medianoche
Respect your elders	Respect your elders	Respeite os mais velhos	Respeite os mais velhos	Respetar a tus mayores	Respetar a tus mayores	Respetar a tus mayores	Respetar a tus mayores
Not getting any younger	I'm not getting any younger	Não estou ficando mais jovem	Não estou ficando mais jovem	Estoy envejeciendo	Estoy envejeciendo	La juventud no es eterna	La juventud no es eterna

Don't call me a hero	Don't call me a hero	Não me chame de herói	Não me chame de herói	No me llamen Héroe	No me llamen Héroe	No soy un héroe	No soy un héroe
Whatever you say	Whatever you say	Você quem sabe	É você quem sabe	Como digas	Como digas	Lo que tú digas	Lo que tú digas
I'm not your father	I'm not your father	Não sou seu pai	Não sou seu pai	No soy tu padre	No soy tu padre	No soy tu padre	No soy tu padre
Trick or treat	Trick or treat	Doces ou travessuras	Doces ou travessuras?	Dulce o travessura	Dulce o travessura	Truco o trato	Truco o trato
Want something done right?	You want something done right? You got do it yourself	Quer algo bem-feito?	Se quer algo bem feito, faça você mesmo	¿Quieres que algo se haga bien?	Si quieres que algo se haga bien, tienes que hacerlo tú mismo	Si quieres que algo salga bien	Si quieres que algo salga bien, hazlo tú mismo
You're the boss	You're the boss	Você quem manda	Você é quem manda	Tú mandas	Tú mandas	Tú mandas	Tú mandas

Sombra							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Boop	Boop	BUP	BUP	¡Bup!	¡Bup!	BUP	BUP
Playing fair	Where's the funny in playing fair	Jogo limpo	E qual é a graça de jogar justo?	Jugando limpio	Que chiste tiene jugar limpio	536U1R L45 N0RM45	Que gracia tienes seguir las normas
Show me what you got	Asústame panteón	Vamos ver do que você é capaz	Vamos ver o que você sabe fazer	Muéstrame de qué estás hecho	Asústame panteón	D3 QUÉ H4RDW4R3	A ver de que hardware estas hecho
Taking this very seriously	Taking this very seriously	Levando isso muito a sério	Você tá levando isso muito a sério	Esto me lo tomo en serio	Te lo estás tomando muy en serio	MUY 3N 53R10	Te tomas esto muy en serio
I know who's been naughty	I know who's been naughty	Eu sei quem foi malcriado	Eu sei quem foi malvado	Sé quien se ha portado mal	Sé quien se ha portado mal	QUIÉN 53 H4 POR74D0 M4L	Sé quien se ha portado mal este año
Cool	De pelos	Bacana	Show	Genial	De pelos	BR1LL4N73	Brillante

Did you mean to do that?	Did you mean to do that?	Você queria fazer isso mesmo?	Você queria fazer isso mesmo?	¿Querías hacer eso?	¿Deverás querías hacer eso?	¿QU3RÍ45 H4C3R 350?	¿De veras querías hacer eso?
Glitch in the system	You're just a glitch in the system	Falha no sistema	Você é mesmo uma pane no sistema	Error de sistema	Solo eres un error en el sistema	UN F4LL0 D3L 51573M4	No eres más que un fallo del sistema
Good one	Good one	Mandou bem	Boa	Bien pensado	Bien pensado	¡M0L4!	¡Mola!
Hack the planet	Hack the planet	Hackeiem o planeta	Hackeiem o planeta	Hackea el planeta	Hackea el planeta	H4CK34RÉ 3L PL4N374	Hackearé el planeta
In over your head	I think you're in over your head.	Você está querendo demais	Acho que você tá querendo demais	Fuera de tu liga	Creo que se te sube la cabeza	3N 46U45 P3L15GR054 5	Creo que nadas en aguas peligrosas
Just squishin g a bug	Just squishin g a bug	Só esmagand o um inseto	Só um pequeno bug	Solo aplasto un bug	Solo eliminan do un bug	Corr361r BU65	Me encanta corregir bugs
Mess with the best...	Mess with the best and die like the rest	Mexa com a melhor...	Mexa com a melhor e termine na pior	Te metes con la mejor...	Te metes con la mejor y mueres como el peor	51 N0 3R35 L0B0...	En la red si no eres lobo te tocas ser cordero.
If you hold the informati on	If you hold the informati on, you hold all the cards	Se você tem as informaç ões	Se você tem as informaç ões é você quem dá as cartas	Si tienes la informac ión	Si tienes la informac ión, tienes todas las cartas	L4 1NF0RM4CI ÓN E5 P0D3R	La informaci ón es poder, y yo estoy muy bien informada
What's up?	¿Qué pex?	E aí?	E aí?	¿Que tal?	¿Qué pex?	54LUD3T35	Saludetes
Try and keep up	Try and keep up	Vamos tentar acompan har	Vamos tentar acompan har, tá?	Intenta no atrasarte	Intenta no atrasarte	1N73N74D 536U1R M1 R17M0	Intentad seguir mi ritmo
You trying to be scary?	You trying to be scary?	Era pra isso dar medo?	Era pra isso dar medo?	¿Intentas dar miedo?	¿Intentas dar miedo?	¿PR373ND3S 4SUS74RM3?	¿Pretendes asustarme ?
Aw, isn't that sweet?	Aw, isn't that sweet?	Own, que gracinha	Own, que gracinha	Oh, ¿no es eso un amor?	Oh, ¿no es eso un amor?	0H. ¡QU3 MON4D4!	Oh. ¡Que monada!
Back to la mediano che!	¡Volvam os a la mediano che!	De volta à medianoc he!	Voltamos à meia-noite!	¡Volvam os a la mediano che!	¡Volvam os a la mediano che!	SUFR1D L4 M3D14N0CH 3	Sufrid la medianoc he

Don't be a coward	No le saques	Não seja covarde	Não seja covarde	No seas cobarde	No le saques	N0 M3 GUST4N L05 C0B4RD35	No me gustan los cobardes
Were you done talking?	Were you done talking?	Já acabou de falar?	Já acabou de falar?	¿Terminaste de hablar?	¿Terminaste de hablar?	¿Y4 H45 T3RM1N4D0 ?	¿Ya has terminado?
Let's not do that again	Let's not do that again	Não vamos fazer isso de novo	Não vamos fazer isso de novo, ouviu?	No volvamos a hacer eso	No volvamos a hacer eso	QU3 3570 N0 53 R3O174 NUNC4	Que esto no se repita nunca, ¿vale?
I need a drink	I need a drink	Preciso beber.	Preciso beber.	Necesito un trago	Necesito un trago	N3C35IT0 T0M4R 4LG0	Necesito tomar algo
I can be nice	I can be nice	Eu sei ser boazinha	Eu sei ser boazinha	Me portaré bien	Puedo ser amable	PU3D0 S3R BU3N4	Puedo ser buena
You're in the doghouse	You're in the doghouse	Tirando os cachorros pra passear	Tirando os cachorros pra passear	Con dinero baila el perro	Con dinero baila el perro	74MP0C0 H4Y QU3 3MP3RR4R5 3	Tampoco hay que emperrarse
You're easily impressed	You're easily impressed	Vocês se impressionam muito fácil.	Vocês se impressionam muito fácil.	Eres fácil de impresionar	Eres fácil de impresionar	D3M4514D0 1MPR3510N4 BL35	Sos demasiado impresionables
I'd love to stay and chat	I'd love to stay and chat but I'm not going to	Eu adoraria ficar e bater papo	Eu adoraria ficar e bater papo, só que não.	Me encantaría quedarme a charlar	Me encantaría quedarme a charlar, pero no lo haré	M3 3NC4NT4RÍ4 CH4RL4R	Me encantaría charlar, pero no quiero

Symmetra							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Everything by design	Everything by design	Tudo como projetado	Tudo como projetado	Todo tiene un propósito	Todo tiene un propósito	Todo sigue el diseño	Todo sigue el diseño
How unsightly	How unsightly	Que desagradável	Que desagradável	Qué vergüenza	Qué vergüenza	Qué antiestética	Qué antiestética
Impressive	Impressive	Impressionante	Impressionante	Impresionante	Impresionante	Impresionante	Impresionante
Perfect harmony	Perfect harmony	Em perfeita harmonia	Em perfeita harmonia	Armonía perfecta	Armonía perfecta	En perfecta armonía	En perfecta armonía
Precisely	Precisely	Com precisão	Com precisão	Precisamente	Precisamente	Al milímetro	Al milímetro

Put you in your place	I will put you in your place	Colocarei você em seu lugar	Eu colocarei você em seu lugar	Te pondré en tu lugar	Te pondré en tu lugar	En vuestro lugar	Os pondré en vuestro lugar
Such lack of imagination	Such lack of imagination	Você não tem imaginação	Quanta falta de imaginação	Qué falta de imaginación	Qué falta de imaginación	Qué falta de imaginación	Qué falta de imaginación
Welcome to my reality	Welcome to my reality	Entre na minha realidade	Entre na minha realidade	Bienvenido a mi realidad	Bienvenido a mi realidad	Bienvenido a mi realidad	Bienvenido a mi realidad
Why do you struggle?	Why do you struggle?	Por quê você ainda luta?	Por quê você ainda luta?	¿Por qué te resistes?	¿Por qué te resistes?	¿Por qué te resistes?	¿Por qué te resistes?
A frightening thought	A frightening thought	Pensamento tenebroso	Que pensamento tenebroso	Un pensamiento aterrador	Un pensamiento aterrador	Qué idea tan aterradora	Qué idea tan aterradora
Exquisite	Exquisite	Esplêndido	Esplêndido	Exquisito	Exquisito	Una maravilla	Una maravilla
I don't think so	I don't think so	Acho que não	Não creio	No lo creo	Creo que no	Discrepo	Discrepo
Hard work and dedication	Hard work and dedication pays off.	O trabalho árduo sempre dá frutos	O trabalho árduo sempre dá frutos	El trabajo duro y la dedicación	El trabajo duro y la dedicación rinden sus frutos	El trabajo duro y la dedicación	El trabajo duro y la dedicación compensan
I made you something	I made you something	Fiz algo pra você	Fiz algo pra você	Te preparé algo	Te preparé algo	Te he hecho algo	Te he hecho algo
Supposed to be impressed	Am I supposed to be impressed?	Isso deveria me impressionar?	Isso deveria me impressionar?	¿Debería estar impresionada?	¿Debería estar impresionada?	¿Debería estar impresionada?	¿Debería estar impresionada?
Victory is everything	Victory is everything	A vitória é tudo	A vitória é tudo	La victoria lo es todo	La victoria lo es todo	La victoria lo es todo	La victoria lo es todo
The treat is a lie	The treat is a lie	A gostosura é uma mentira	O doce é uma mentira	Los dulces son mentira	Los dulces son mentira	El truco es mentira	El truco es mentira
Good fortune	Good fortune	Fortuna e prosperidade	Fortuna e prosperidade	Buena fortuna	Jajaja, Buena fortuna	Que la dicha sea buena	Que la dicha sea buena
Kindly adjust	Kindly adjust	Ajustado perfeitamente	Com jeito vai	Acomódate amablemente	Ten la bondad de acomodarte	La vida es dura	La vida es dura

Taken under advisement	I've taken your opinion under advisement	Levando em consideração	Vou considerar sua opinião	Toma en consideración	He tomado tu opinión en consideración	Opinión como sugerencia	Tomaré su opinión como sugerencia
Timepass	Timepass	O tempo passa	O tempo passa	Qué aburrimiento	Qué aburrimiento	Una pérdida de tiempo	Una pérdida de tiempo
Setting up the car wash	Setting up the car wash	Preparando o lava-jato	Preparando o lava-jato	Preparando el autolavado	Preparado el autolavado	Túnel del lavado	Instalando el túnel de lavado
Your mind works	What interesting ways your mind works	Sua mente funciona	Sua mente funciona de forma interessante	Tu mente es brillante	Tu mente trabaja en formas muy interesantes	Una lógica fascinante	Tu mente tiene una lógica fascinante
Expecting a miracle?	Were you expecting a miracle?	Esperando um milagre?	Estava esperando um milagre?	¿Esperabas un milagro?	¿Esperabas un milagro?	¿Esperabas un milagro?	¿Esperabas un milagro?
Cause for celebration	Cause for celebration	Estou impressionada	Estou impressionada, ou será que não?	Un motivo de celebración	Un motivo de celebración	Esto hay que celebrarlo	Una celebración sería apropiada
Let us discuss your failures	Let us discuss your failures	Precisamos conversar sobre seus fracassos	Precisamos conversar sobre seus fracassos	Permítenos discutir tus fallas	Permítenos discutir tus fallas	Analicemos tus fallos	Analicemos tus fallos

Torbjörn							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
A chicken out of a feather	You're make a chicken out of a feather	Se urubu cantasse	Se urubu cantasse eu tinha dois na gaiola	Una Gallina de una pluma	Estás haciendo una gallina de una pluma	Una gallina de una pluma	Estás haciendo una gallina de una pluma
Engineers	People always underestimate the engineers.	Engenheiros	As pessoas sempre subestimam os engenheiros	Ingenieros	Siempre subestiman a los ingenieros	Ingenieros	La gente siempre subestima a los ingenieros

Hard work pays off	Hard work pays off	O trabalho duro sempre compensa	O trabalho duro sempre compensa	El trabajo duro rinde sus frutos	El trabajo duro rinde sus frutos	El esfuerzo da frutos	El esfuerzo da sus frutos
I'm Swedish!	For the last time, i'm Swedish!	Eu sou sueco!	Pela última vez, eu sou sueco!	¡Soy de Suecia!	Por última vez, ¡soy sueco!	Soy sueco	Por última vez, soy sueco
Leave this to an expert	Leave this to an expert	Deixem essa com o profissional	Deixem essa com o profissional	Déjase-lo al experto	Déjase-lo al experto	Dejad paso	Dejad paso a un profesional
Some assembly required	Some assembly required	Precisa ser montado	Precisa ser montado	Se necesita ensamblaje	Se necesita ensamblaje	Requiere montaje	Este producto requiere montaje
Working as intended	Working as intended	Tá funcionando direitinho	Tá funcionando direitinho	Funciona según el plan	jajaja, funciona según el plan	Tal y como planeé	Funciona tal y como planeé
Made to order	Made to order	Feito sob medida	Feito sob medida	Hecho a la medida	Hecho a la medida	Lo hago todo a medida	Lo hago todo a medida
Completion date?	Completion date? haha, well, it's done	Data de entrega?	Uma data pra entrega? haha, quando estiver pronta	¿Fecha de entrega?	¿Fecha de entrega? jaja, cuando esté listo	¿Fecha de entrega?	¿Fecha de entrega? jaja, estará cuando esté
Don't get caught	Don't get caught with your beard in the letterbox.	Não seja pego	Cuidado para a barba não ficar presa	Que no te atrapen	Que la barba no se te quede atascada en el buzón	Que no te pillen	Que no te pillen con la barba en el buzón
I'm giving it all i've got!	I'm giving it all i've got!	Estou fazendo tudo o que eu posso!	Estou dando tudo o que eu posso	¡Estoy dando todo de mí!	¡Estoy dando todo de mí!	Estoy dándolo todo	Estoy dándolo todo
Let's not buy the pig	Let's not buy the pig while it's still in the bag	Não contem com o ovo	Não contem com o ovo que a galinha não pôs.	No comprem os el cerdo	No comprem os el cerdo mientras aún está en la bolsa	N hay que comprar el cerdo	No hay que comprar el cerdo sin sacarlo el costal primero

More where that came from	More where that came from	E eu ainda tenho outros truques	haha, não é magia é tecnologia	Hay más de donde vino eso	Hay más de donde vino eso	Lo puedo hacer aún mejor	Lo puedo hacer aún mejor
Ironclad	Ironclad	Couraçado	Vontade de ferro	Blindado	Blindado	Ironclad	Ininteligível
There's no prize for second	There's no prize for coming in second	Não há prêmio para quem chega em segundo	Não há prêmio para quem chega em segundo	No hay premio para el segundo	¿No hay premio para el segundo lugar?	El primero en perder	El segundo no es más que el primero en perder
Everyone get in here	Everyone get in here	Vem todo mundo pra cá	Vem todo mundo pra cá	Vengan todos	Vengan todos	¡Vamos! ¡Todos juntos!	¡Vamos! ¡Todos juntos!
Bingo!	Bingo!	Bingo!	Bingo!	¡Bingo!	¡Bingo!	¡Bingo!	¡Bingo!
Just start hammering	Just start hammering	Só comece a martelar	Só comece a martelar	Ponte a martillar	Ponte a martillar	Ponte a martillar	Ponte a martillar
Poor craftsman	Poor craftsman blames theirs tools	Trabalho ruim	O mau artesão culpa suas ferramentas	Mal artesano	Los malos artesanos culpan a sus herramientas	Al mal ingeniero	Al mal ingeniero hasta los cables lo molestan
Trust me	Trust me	Confie em mim	Confie em mim	Confía en mí	Confía en mí	Confía en mí	Confía en mí
Why didn't I think of that?	Now why didn't I think of that?	Por que eu não pensei nisso antes?	Por que eu não pensei nisso antes?	¿Cómo no se me ocurrió eso?	¿Cómo no se me ocurrió eso?	¿Por qué no se me ocurrió a mí?	¿Por qué no se me ocurrió a mí?
I smell trouble brewing	I smell trouble brewing	Estou sentindo cheiro de problema	Estou sentindo cheiro de problema	Huelo problemas	Huelo problemas	Se huelen los problemas	Se huelen los problemas
If you build it	If you build it, they will die	É só construir	É só construir e eles morrem	Si lo construyes	Si lo construyes morirán	Si lo construyes	Si lo construyes ellos morirán
Expert craftsmans hip	Expert craftsmans hip	Uma obra de arte	Uma obra de arte	Excelente e calidad	Jajaja, excelente calidad	Calidad superior	Calidad superior
Too hot for you?	Too hot for you?	Muito quente para você?	Muito quente pra você?	¿Muy caliente para ti?	¿Muy caliente para ti?	¿Demasiado para ti?	¿Soy demasiado para ti?
Hear me, baby?	Hear me, baby? Hold together	Um plano só é bom	Um plano só é bom nas mãos de quem pode	¿Me oyes, cielo?	¿Me oyes preciosa? No te desbarates	Espero que aguante	Espero que aguante

			executá- lo				
--	--	--	----------------	--	--	--	--

Tracer							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Aw, Rubbish	Aw, Rubbish	Ah, porcária	Ah, porcária	Ah, rayos	Ah, rayos	Oh, venga ya	Oh, venga ya
Be right back!	Be right back!	Volto já já!	Volto já já!	¡Vuelvo enseguida!	¡Vuelvo enseguida!	¡Vuelvo enseguida!	¡Vuelvo enseguida!
Check me out	Check me out	Saca só eu	Olha pra mim	A la orden	Como digas	Mirad y aprended	Mirad y aprended
Keep calm	Keep calm and Tracer on.	Keep calm	Keep calm e Tracer na área	Mantén la calma	Mantén la calma y déjase lo Tracer	Confía en Tracer	Mantén la calma y confía en Tracer
She shoots, she scores	She shoots, she scores	Ela chuta e é gol	Ela chuta e é gol haha	Tira y anota	Tira y anota	Dispara y marca	Dispara y marca
The world needs heroes	The world could always use more heroes	O mundo sempre precisa de heróis	O mundo sempre precisa de novos heróis	El mundo necesita héroes	El mundo está la espera de más héroes	Nuevos héroes	Siempre hace falta nuevos héroes
You got it	You got it	Pode deixar	Pode deixar	Estoy que ardo	Estoy que ardo	¡Claro!	¡Claro!
Cheers, love!	Cheers, love! The cavalry's here	Obrigada, querido!	Não se preocupe m queridos, a cavalaria chegou!	Hola, cariño	Hola, cariño ya llegó la caballería	Llega la caballería	Hey chicos, llega la caballería
Déjà vu	Ever get that feeling of Déjà vu	Déjà Vu	Já teve aquela sensação de Déjà Vu	Déjà Vu	Nunca sientes como un Déjà Vu	Un Déjà Vu	¿Alguien más ha tenido un Déjà Vu?
Under control	I have this under control	Sob controle	Tá tudo sob controle	Bajo control	Tengo eso bajo control	Controlado	Tengo esto controlado
You need a time out	Looks like you need a time out	Aí... você ta precisando e um tempo!	Eu acho que você tá precisando de um tempo	Necesitas un descanso	Me parece que necesitas un descanso	Necesitas un descanso	Parece que necesitas un descanso
Eat my dust	Eat my dust	Coma poeira	Coma poeira	Muerde el polvo	Muerde el polvo	Muerde el polvo	Muerde el polvo

Ooh, scary!	Ooh, scary!	Ai, que medo!	uuh, que medo!	¡Uh, qué miedo!	¡Uh, qué miedo!	Uuuh... qué miedo	Uuuh... qué miedo
It's in the bag	It's in the bag	Essa é nossa	Essa é nossa	Ya lo tenemos	Ya lo tenemos	A la saca	A la saca
Cheeky	Cheeky	Insolente	Que insolente!	Insolente	Insolente	Qué descaro	Qué descaro
Time out!	Time out!	Tempo!	Tempo!	¡Tiempo fuera!	¡Tiempo fuera!	¡Tiempo muerto!	¡Tiempo muerto!
Boo!	Boo!	Buuu!	Buuu!	¡Bu!	¡Bu!	¡Bu!	¡Bu!
Ho ho ho!	Ho ho ho!	Hô Hô Hô!	Hô Hô Hô!	¡Jo, jo, jo!	¡Jo, jo, jo!	¡Jo, jo, jo!	¡Jo, jo, jo!
I'm over the moon	I'm over the moon	Eu tô na lua	Eu tô na lua	I'm over the moon	I'm over the moon	¡Hoy tengo un humor de perros!	¡Hoy tengo un humor de perros!
Ready for some fireworks?	Ready for some fireworks?	Prontos para os fogos de artifício?	Prontos para os fogos de artifício?	¿Quieren ver fuegos artificiales?	¿Quien quiere ver fuegos artificiales?	¿Fuegos artificiales?	¿Quien quiere fuegos artificiales?
Sorry I'm late	Sorry I'm late	Desculpa, tô atrasada	Desculpa eu tô atrasada	Perdón por llegar tarde	Perdón por llegar tarde	Perdón por llegar tarde	Perdón por llegar tarde
Time is on my side	Time is on my side	O tempo está do meu lado	O tempo tá ao meu favor	El tiempo está de mi lado	El tiempo está de mi lado	El tiempo juega a mi favor	El tiempo juega a mi favor
Don't be daft	Don't be daft	Quanta insensatez	Quanta insensatez	No seas idiota	No seas idiota	Nadie me llama gallina	Nadie me llama gallina
Too slow!	Too slow!	Devagar demais!	Devagar demais!	¡Muy lento!	¡Muy lento!	¡Demasiado lento!	¡Demasiado lento!
Did I miss something?	Did I miss something?	Perdi alguma coisa?	Perdi alguma coisa/	¿Me perdí de algo?	¿Me perdí de algo?	¿Me he perdido de algo?	¿Me he perdido de algo?
I knew I forgot something	I knew I forgot something	Sabia que tinha esquecido o alguma coisa	Sabia que tinha esquecido alguma coisa	Sabía que olvidaba algo	Sabía que olvidaba algo	Sabía que olvidaba algo	Sabía que olvidaba algo

WidowMaker							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
A single death	A single death can change everything	Uma única morte	Uma única morte pode mudar tudo	Una sola muerte	Una sola muerte puede cambiar todo	Una sola muerte	Una sola muerte puede cambiarlo todo

Encore?	Encore?	Quer que eu faça de novo?	Quer que eu faça de novo?	¿Encore?	¿Encore?	¿Otra?	¿Otra?
Let them eat cake	Let them eat cake	Que comam brioche	Que comam brioche	Deja que coman pastel	Deja que coman pastel	Deja que coman pasteles	Deja que coman pasteles
Look for the woman	Ininteligí vel	Procure a mulher	Ininteligí vel	Busca a la chica	Ininteligí vel	¿Buscáis problemas ?	¿Buscáis problemas ?
One shot, one kill	Ininteligí vel	Um tiro, uma morte	Ininteligí vel	Un tiro, una muerte	Ininteligí vel	Una bala, un muerto	Una bala, un muerto
Ouh Là Là	Ouh Là Là	OUH LÀ LÀ	OUH LÀ LÀ	OUH LÀ LÀ	OUH LÀ LÀ	OUH LA LA	OUH LA LA
Step into my parlor...	Step into my parlor," said the spider to the fly	Entre em meu salão...	Entre em meu salão, disse a aranha para a mosca	Entra a mi salón...	Entra a mi salón le dijo la araña a la mosca	Ningún elefante	Ningún elefante si balancea sobre la tela de esta araña
That's how it is	Ininteligí vel	Assim são as coisas	Ininteligí vel	Así es como es	Ininteligí vel	Lo que tenía que ser	Es lo que tenía que ser
To life, to death	Ininteligí vel	À vida, à morte	Ininteligí vel	A la vida, a la muerte	Ininteligí vel	En la vida	En la vida y en la muerte
I don't miss	I don't miss	Eu não erro	Eu não erro	Nunca fallo.	Nunca fallo.	Yo nunca fallo	Yo nunca fallo
Magnifique	Ininteligí vel	Magnifique	Ininteligí vel	Magnifique	Ininteligí vel	Magnífico	Magnífico
What's an aimbot?	What's an aimbot?	Eu nunca aprendi a errar	Eu nunca aprendi a errar	¿Que hago trampa?	¿Que hago trampa?	No necesito "programitas"	No necesito "programitas" para apuntar
Exquisite	Ah, Exquisite	Esplêndido	Ah, esplêndido	Exquisito	Exquisito	Esplêndido ...	Esplêndido ...
Rude	Rude	Grosseria	Grosseiro	Grosero	Ininteligí vel	Qué descortés	Qué descortés
A perfect 10	A perfect ten	Um 10 perfeito	Um dez perfeito	Es un 10 perfecto	Es un diez perfecto	Merezco un 10	Merezco un 10
The party is over	The party is over	A festa acabou	A festa acabou	Se acabó la fiesta	Se acabó la fiesta	La fiesta ha terminado	La fiesta ha terminado
Morning spider...	Ininteligí vel	Aranha matinal...	Aranha pela manhã, sofrimento. Aranha pela	Araña de la mañana..	Ininteligí vel	Dolor causa la araña	Dolor causa a la araña diurna, y pesadillas la nocturna

			noite, pesadelo.				
Merry Christmas	Ininteligível	Feliz natal	Feliz natal	Feliz navidad	Ininteligível	¡Feliz navidad!	¡Feliz navidad!
Barking up the wrong tree	You barking up the wrong tree	Mais perdido que cachorro na feira	Só sabe latir	Le ladras al árbol equivocado	Le ladras al árbol equivocado	Ladrando al árbol equivocado	Les estás ladrando al árbol equivocado
The performance begins	The performance is about to begin	E começa a performance	O show está prestes a começar	El espectáculo comienza	El espectáculo está a punto de empezar	La función va a comenzar	La función va a comenzar
Always the hunters	Ininteligível	Sempre os caçadores	Ininteligível	Por siempre cazadores	Ininteligível	Siempre al acecho	Siempre estoy al acecho
The pleasure is mine	Ininteligível	O prazer é meu	Ininteligível	El placer es mío	Ininteligível	El placer es todo mío	El placer es todo mío
What a bore	What a bore	Que tédio	Ah, que tédio	Qué aburrido	Qué aburrido	Qué aburrimiento	Qué aburrimiento
You have my attention	You have my attention	Você tem minha atenção	Você tem minha atenção	Tienes toda mi atención	Tienes toda mi atención	Tienes toda mi atención	Tienes toda mi atención
Your emotions	Your emotions make you vulnerable	Suas emoções	Suas emoções te tornam vulnerável	Tus emociones	Las emociones te vuelven vulnerable	Las emociones	Las emociones te vuelven vulnerable
Sorry	Ininteligível	Desculpe	Ininteligível	Lo siento	Ininteligível	Lo siento	Lo lamento

Winston							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
...Excuse me	hahahaha h... Excuse me	...Perdão	hahaha... Perdão	Discúlpeme...	jajaja... Discúlpeme.	Perdón	jajaja... Perdón
Curious	Curious	Curioso	Que interessante	Qué curioso	Qué curioso	Curioso	Curioso
How embarrassing!	How embarrassing!	Isso foi constrangedor!	Isso foi constrangedor!	¡Qué vergüenza!	¡Qué vergüenza!	¡Qué bochorno!	¡Qué bochorno!

No monkey business	No monkey business	Sem macaquice	Sem macaquice	No es hora de hacer monadas	No es hora de hacer monadas	¿Monerías a mí?	¿Monerías a mí?
Peanut butter?	Did someone say peanut butter?	Manteiga de amendoim ?	Alguém falou manteiga de amendoim ?	¿Mantequilla de maní?	¿Alguien dijo mantequilla de maní?	¿Crema de cacahuet e?	¿Quién ha dicho Crema de cacahuet e?
The power of science!	The power of science!	O poder da ciência!	O poder da ciência!	¡El poder de la ciencia!	¡El poder de la ciencia!	Poder de la ciencia	El poder de la ciencia
We have a problem	Houston, we have a problem	Temos um problema	Houston, temos um problema	Tenemos un problema	Houston, tenemos un problema	Tenemos un problema	Houston, tenemos un problema
I...got you something	I...got you something	Eu...tenho algo para você	Eu...tenho um presente para você	Tengo... algo para ti	Tengo algo bueno para ti	Yo... te he traído algo	Yo... te he traído algo
Don't get me angry	Don't get me angry	É melhor não me deixar nervoso	É melhor não me deixar nervoso	No me hagas enojar	No me hagas enojar	Mejor no hacerme enfadar	Es mejor no hacerme enfadar
I do not want a banana	No, I do not want a banana	Não, eu não quero uma banana	Não, eu não quero uma banana	No quiero una banana	No, no quiero una banana	No quiero un plátano	No, no quiero un plátano
Natural selection	Natural selection	Seleção natural	Seleção natural	Selección natural	Selección natural	Selección natural	Selección natural
Sorry about that	Sorry about that	Desculpa por isso!	Desculpa por isso!	¡Lo siento!	¡Lo siento!	Lo siento mucho	Lo siento mucho
Playtime's over	Playtime's over	A brincadeira acabou	A brincadeira acabou	Se acabó el recreo	Se acabó el recreo	Se acabaron los juegos	Se acabaron los juegos
Get a load of this!	Get a load of this!	Toma essa!	Toma essa!	¡Ten un poco de esto!	¡Ten un poco de esto!	¡Si no lo veo, no lo creo!	¡Si no lo veo, no lo creo!
Oh, it's on!	Oh, it's on!	Agora a coisa vai ficar boa!	Agora a coisa vai ficar boa!	¡Manos a la obra!	¡Manos a la obra!	Ah, todo listo	Ah, todo listo
Ooh, scary	Ooh, scary	Ai, que medo!	Ai, que medo!	Oooh, qué miedo	Oooh, qué miedo	Uy, qué miedo	Uy, qué miedo
Have you seen my glasses?	Have you seen my glasses?	Meus óculos... ninguém sai!	Meus óculos... ninguém sai!	¿Han visto mis lentes?	¿Han visto mis lentes?	¿Alguien ha visto mis gafas?	¿Alguien ha visto mis gafas?

I have the right stuff	I have the right stuff	Um espécime exemplar	Um espécime exemplar	Tengo lo que se necesita	Tengo lo que se necesita	Tengo para dar y tomar	Tengo para dar y tomar
It's my time to shine!	It's my time to shine!	Chegou minha vez de brilhar	Chegou minha vez de brilhar	¡Es hora de lucirme!	¡Es hora de lucirme!	¡Hora de lucirse!	¡Hora de lucirse!
Oh yeah!	Oh yeah!	É isso aí!	É isso aí!	¡Oh, sí!	¡Oh, sí!	¡Oh, sí!	¡Oh, sí!
Can't keep a good ape down	Can't keep a good ape down	Não dá para manter um gorila no chão	Não dá pra manter um gorila no chão	Nadie puede parar a este simio	Nadie puede parar a este simio	Nadie puede con un buen simio	Nadie puede con un buen simio
This is not a costume	This is not a costume	Isso não é uma fantasia.	Isso não é uma fantasia.	Esto no es un disfraz	Esto no es un disfraz	Esto no es un disfraz	Esto no es un disfraz
Party mode engaged	Party mode engaged	Modo de festa ativado!	Modo festa ativado!	Modo fiesta activado	Modo festivo activado	Iniciand o modo festivo	Iniciand o modo festivo
That was awesome!	That was awesome!	Essa foi demais!	Essa foi demais!	¡Eso estuvo increíble!	¡Eso estuvo increíble!	¡Eso ha sido increíble !	¡Eso ha sido increíble !
Moon sweet home	Moon sweet home	Luar, doce luar	Lua, doce lua	Luna, dulce hogar	Luna, dulce hogar	Luna, dulce hogar	Luna, dulce hogar
Primal punch!	Primal punch!	Soco primata!	Soco primata!	¡Golpe primigenio !	¡Golpe primigenio o!	¡Superpu ño!	¡Superpu ño!

Wrecking Ball							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legend as</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legenda s</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Relief detected	Relief detected	Assistência detectada	Assistência Detectada	Alivio detectado	Alivio detectado	Alivio detectado	Alivio detectado
Odds of success increasing	Odds of success increasing	Chances de sucesso aumentando	Chances de sucesso aumentando	Alta probabilidad de éxito	Alta probabilidad de éxito	Posibilidades de éxito	Posibilidades de éxito aumentando
Beware of small mammals	Beware of small mammals	Cuidado com pequenos mamíferos	Cuidado com pequenos mamíferos	Cuidado con los mamíferos pequeños	Cuidado a los mamíferos pequeños	Mamíferos diminutos	Temed a los mamíferos diminutos
Shut down	Shut down	Desligado	Fora de circulação	Derribado	Derribado	Sistemas desconectados	Sistemas desconectados
He says he's sorry	He says he's sorry	Ele pede desculpas	Ele pede desculpas	Dice: "Lo siento"	Dice: "Lo siento"	Dice que lo siente	Dice que lo siente

Profanity filter enabled	Error: Profanity filter enabled	Filtro de linguagem ofensiva	Erro: Filtro de linguagem ofensiva habilitado	Filtro de lenguaje adulto activado	Error: Filtro de lenguaje adulto activado	Filtro de lenguaje soez	Error: Filtro de lenguaje soez activado
Frustration detected	Frustration detected	Frustração detectada	Frustração detectada	Detecto frustración	Frustración detectada	Detecto frustración	Frustración detectada
What he said	What he said	Isso que ele disse	Isso que ele disse	Lo que él dijo	Lo que él dijo	Lo que diga el Hámster	Lo que diga el Hámster
This is happening	This is happening	Lá vamos nós	Lá vamos nós	Así es	Así es	Esto es real	Esto es real
Do not disturb	Do not disturb	Não perturbe	Não perturbe	No molestar	No molestar	No molestar	No molestar
No hard feelings	No hard feelings	Sem ressentimentos	Sem ressentimentos	No lo tomes personal	No lo tomes personal	Sin rencores	Sin rencores
Vocabulary not found	Vocabulary not found, translation impossible	Termo não encontrado	Termo não encontrado : Tradução impossível	Vocabulario no encontrado	Vocabulario no encontrado: Traducción imposible	Glosario insuficiente	Glosario insuficiente, traducción imposible
Be the ball	Be the ball	Seja a bola	Seja a bola	Sé uno con el balón	Sé uno con el balón	Sé la bola	Sé la bola
Keep your eye on the ball	Keep your eye on the ball	De olho na bola	De olho na bola	No pierdas de vista el balón	No pierdas de vista el balón	Los ojos en la bola	Los ojos en la bola

Zarya							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Get down, give me 20	Get down, give me twenty	Pague vinte flexões, soldado	Pague vinte flexões, soldado	Abajo y dame veinte	Abajo, dame veinte	Al suelo, 20 flexiones	Al suelo, haz 20 flexiones
I am mother Russia	I am mother Russia	Eu sou a mãe Rússia	Eu sou a mãe Rússia	Soy la madre Rusia	Soy la madre Rusia	Yo soy la madre Rusia	Yo soy la madre Rusia
I can bench more than you	I can bench more than you	Consigo levantar mais peso do que você	Consigo levantar mais peso do que você	Puedo levantar más que tú	Puedo levantar más que tú	Puedo levantar más peso que tú	Puedo levantar más peso que tú

I will break you	I will break you	Vou acabar com você	Vou destruir você	Te destruirei	Te destruirei	Te haré pedazos	Te haré pedazos
In Russia, game plays you	In Russia, game plays you	Na Rússia, o jogo joga você	Na Rússia, o jogo joga você	En Rusia, fracasar no es una opción	En Rusia, fracasar no es opción	En Rusia	En Rusia, los juegos te juegan a ti
Need personal training?	Are you in need of personal training?	Precisa de uma personal trainer?	Está precisando de um personal trainer?	¿Quieres un entrenador personal?	¿Necesitas una entrenador a personal?	¿Quieres un entrenador personal?	¿Necesitas un entrenador personal?
No mercy	No mercy	Sem piedade	Sem piedade	Sin piedad.	Sin piedad.	Sin piedad	Sin piedad
Siberian bear	I want to hug you like big, fuzzy Siberian bear.	Urso siberiano	Eu vou te abraçar e te apertar como um ursinho de pelúcia siberiano	Oso siberiano	Quiero abrazarte como un enorme y peludo oso siberiano	Como un oso siberiano	Quiero abrazarte como un oso siberiano enorme y peludo
Strong as the mountain	Strong as the mountain	Forte como uma montanha	Forte como uma montanha	Fuerte como la montaña	Fuerte como la montaña	Fuerte como una montaña	Fuerte como una montaña
Welcome to the gun show	Welcome to the gun show	Uma amostra grátis dos meus muques	Uma amostra grátis dos meus muques	Bienvenido a la exposición de cañones	Bienvenido a la exposición de cañones	Es el festival de los bíceps	Es el festival de los bíceps
Together we are strong	Ininteligível	Juntos nós somos mais fortes	Ininteligível	Juntos somos fuertes	Ininteligível	Juntos somos fuertes	Juntos somos fuertes
No pain, no gain	No pain, no gain	Sem dor não tem graça	Sem dor não tem graça	Si no duele, no sirve	Si no duele, no sirve	No os veo sudar	No os veo sudar
Never forget the fallen	Never forget the fallen	Nunca se esqueçam dos que caíram	Nunca se esqueçam dos que caíram	Nunca olviden a los caídos	Nunca olviden a los caídos	No debemos olvidar a los caídos	No debemos olvidar a los caídos
For the motherland	For the motherland	Pela pátria mãe	Pela pátria mãe	Por la madre Patria	Por la madre Patria	Por la madre Patria	Por la madre Patria
It's only a game	It's only a game,	É só um jogo	É só um jogo, por	Solo es un juego	Solo es un juego,	Es solo un juego	Es solo es un juego,

	why do you have to be mad?		que você se irrita tanto?		¿porque te enojas?		¿porque te enfadas?
Don't be scared	Don't be scared	Não tenha medo	Não se assuste	No tengas miedo	No tengas miedo	No tengas miedo	No tengas miedo
Where the dog is buried	Ininteligível	Onde o cão estiver enterrado	Que vida de cão	Donde se esconde el perro	Ininteligível	A otro perro con ese hueso	A otro perro con ese hueso
Get pumped	Get pumped	Tem que suar	Tem que suar	Prepara esos músculos	Prepara esos músculos	¡Arriba esas piernas!	¡Arriba esas piernas!
I was born in battle	I was born in battle	Eu já nasci lutando	Eu já nasci lutando	Nací en el campo de batalla	Nací en el campo de batalla	Nací en la batalla	Nací en la batalla
Ready to give up?	Ready to give up?	Pronto para desistir?	Pronto para desistir?	¿Listo para rendirte?	Rendirte ya	¡Ríndete ya!	¡Ríndete ya!
You have failed your team	You have failed your team	Você falhou com sua equipe	Você falhou com sua equipe	Le has fallado a tu equipo	Le has fallado a tu equipo	Le has fallado a tu equipo	Le has fallado a tu equipo
Is that all?	Is that all?	Isso é tudo?	Isso é tudo?	¿Eso es todo?	¿Eso es todo?	¿Eso es todo?	¿Eso es todo?
Peace through firepower	Peace through superior firepower	Minhas armas trarão a paz	Minhas armas trarão a paz	Las armas hacen a la paz	La paz está donde hay más armas	Paz a tiros	Obtendremos la paz a tiros
Russian judge	This Russian judge is unimpressed	Essa russa	Você não impressionou essa russa	Jurado ruso	Este jurador ruso no está impresionado	12 puntos de Rusia	Y los doce puntos de Rusia van para Rusia
Cool it	Cool it	Esfria a cabeça	Esfria a cabeça	Frío, frío	Tranquilízate	Frío, frío	Frío, frío
Let's get physical	Let's get physical	Tem que malhar	Tem que malhar	A los puños	Súbete al ringue	Lo mío es físico, no químico	Lo mío es físico, no químico

Zenyatta							
Inglês		Português do Brasil		Espanhol Latino-americano		Espanhol da Espanha	
<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>	<u>Legendas</u>	<u>Falas</u>
Do I think?	Do I think? Does a	Eu penso?	Eu penso? Um submarino nada?	¿Que si sé pensar?	¿Que si sé pensar? ¿Sabe un	Puedo pensar	Puedo pensar, igual que un

	submarine swim?				submarino nadar?		submarino puede nadar
Hello, world!	Hello, world!	Olá, mundo!	Olá, mundo!	¡Hola, mundo!	¡Hola, mundo!	¡Hola a todos!	¡Hola a todos!
I dreamt I was a butterfly	I dreamt I was a butterfly	Sonhei que eu era uma borboleta	Sonhei que eu era uma borboleta	Soñé que era una mariposa	Soñé que era una mariposa	Era una mariposa	Soñé que era una mariposa
I think, therefore I am	I think, therefore I am	Penso, logo existo	Penso, logo existo	Pienso, luego existo	Pienso, luego existo	Pienso, luego existo	Pienso, luego existo
Ones and zeroes	Life is more than a series of ones and zeroes	Uns e zeros	Há mais na vida do que uns e zeros	Unos y ceros	La vida es más que una serie de unos y ceros	Unos y ceros	La vida es algo más que unos y ceros
The iris embraces your	The iris embraces your	A íris o abraça	A íris o abraça	El iris te favorece	El iris te favorece	El iris os acoge	El iris os acoge
We are in harmony	We are in harmony	Estamos em harmonia	Estamos em harmonia	Estamos en armonía	Estamos en armonía	Estamos en armonía	Estamos en armonía
Trick or treat?	Trick or treat?	Doces ou travessuras?	Doces ou travessuras?	¿Dulces o travesuras?	¿Dulces o travesuras?	¿Truco o trato?	¿Truco o trato?
Death is whimsical today	Death is whimsical today	Hoje a morte está caprichosa	Hoje a morte está caprichosa	La muerte se muestra caprichosa hoy	La muerte se muestra caprichosa hoy	Solo sé que no sé nada	Solo sé que no sé nada
Free your mind	Free your mind	Liberte sua mente	Liberte sua mente	Libera tu mente	Libera tu mente	Libera tu mente	Libera tu mente
I will not juggle	I will not juggle	Não trapacearei	Não trapacearei	No haré malabares	No haré malabares	No hago malabares	No hago malabares
Peace and blessings	Peace and blessings be upon you all	Graças e bênçãos	Que a paz abençoe a todos	Paz y bendiciones	Que la paz y bendiciones estén con ustedes	Paz y bendiciones	Paz y bendiciones para todos
Strive for improvement	Always strive for improvement	Busque sempre a elevação	Busque sempre a elevação	Intenta mejorar	Siempre intenta mejorar	Siempre se puede mejorar	Siempre se puede mejorar

No snowflake	No snowflake ever falls in the wrong place	Sem floco de novo	Os flocos de neve caem sempre onde deveriam	Sin copos de nieve	Ningún copo de nieve cae en lugar equivocado	Ningún copo de nieve	Ningún copo de nieve cae en el lugar equivocado
How amusing	How amusing	Intrigante	Intrigante	Qué divertido	Qué divertido	Qué ameno	Qué ameno
Form is temporary	Form is temporary, the spirit is eternal	A forma é temporária	A forma é temporária, o espírito é eterno	La forma es temporal	La forma es temporal, el espíritu es eterno	La forma es pasajera	La forma es pasajera, pero el espíritu es eterno
Frightening	Frightening	Tenebroso	Tenebroso	Aterrador	Aterrador	Aterrador	Aterrador
Fortune favors me	Fortune favors me	A sorte me favorece	A sorte me favorece	La fortuna me sonríe	La fortuna me sonríe	La fortuna me sonríe	La fortuna me sonríe
Every rooster crows	Every rooster crows in its own pen	Cão que ladra	Um cão que pretende morder, não ostenta seus dentes	Todos los gallos cantan	Cada gallo cacarea en su propio gallinero	Cada gallo canta	Cada gallo canta en su gallinero
Path to enlightenment	Walk along the path to enlightenment	Caminho da iluminação	Busque o caminho da iluminação	Camino a la iluminación	Recorre el camino de la iluminación	Caminad conmigo	Caminad conmigo hacia la iluminación
Your lesson for today	That was your lesson for today	Essa foi a sua lição de hoje	Essa foi a sua lição de hoje	La lección de hoy	Esa fue la lección de hoy	La lección de hoy	Esta hay sido la lección de hoy
Where you're headed	If you do not change direction, you may end up where you're headed	Para onde está indo	Uma longa viagem de 1000 milhas inicia-se com o movimento de um pé	Hacia donde vas	Se no cambias el rumbo, puede que termines adonde te diriges	Terminarás donde quieres	Si mantienes tu dirección, terminarás donde quieres
Patience	Patience	Paciência	Paciência	Paciencia	Paciencia	Paciencia	Paciencia
How disappointing	How disappointing	Que decepção	Que decepcionante	Qué decepción	Qué decepción	Decepcionante	Que decepcionante

Joy to the world	Joy to the world	Paz na terra.	Paz na terra.	Alegría para el mundo	La alegría reina en el mundo	Júbilo para el mundo	Júbilo para el mundo
Existence is mysterious	Existence is mysterious	A existênci a é misterios a	Ah, existir é algo misterioso .	La existenci a es una incógnit a	La existenci a es una incógnit a	Yo y mi circunstanc ia	Yo soy yo y mi circunstan cia

APÊNDICE B - STOPLISTS

Stoplist – Inglês

In	by	my
On	do	of
a	falas	off
aboard	for	on
about	inglês	so
above	is	that
an	it	the
are	legendas	this
at	me	to

Stoplist – Português do Brasil

O	De	Nas
Os	Do	Num
A	Dos	Nuns
As	Da	Numa
Um	Das	Numas
Uns	Dum	Por
Uma	Duns	Pelo
Umas	Duma	Pelos
A	Dumas	Pela
Ao	Em	Pelas
Aos	No	E
À	Nos	É
Às	Na	

Stoplist – Espanhol Latino-americano e Espanhol da Espanha

a

e

el

i

la

las

lo

los

o

para

por

u

y

APÊNDICE C- ARTIGO PROCESSAMENTO DE LINGUAGEM NATURAL APLICADO À TRADUÇÃO

Processamento de linguagem natural aplicado à tradução

Flávia Costa Bomfim

Universidade de Brasília

Introdução

“O processamento computacional de linguagem natural requer modelos algorítmicos mais ou menos polidos”, assim Guaeche (1975, p. 21) inicia o parágrafo introdutório do seu artigo de apresentação de dois sistemas na revista *American Journal of computational linguistics*. O ATEF analisa literais (cadeias de caracteres ou palavras) com o emprego de dicionários e marca cada palavra com rótulos. Um rótulo advém da análise de um conjunto de variáveis e cada variável é definida com seu conjunto de valores possíveis. O resultado pode ser manipulado pelo CETA com duas estratégias diferentes para obter o tipo de estrutura de árvore (*tree*) desejado: busca por estrutura constituinte ou de dependência (figura 1).

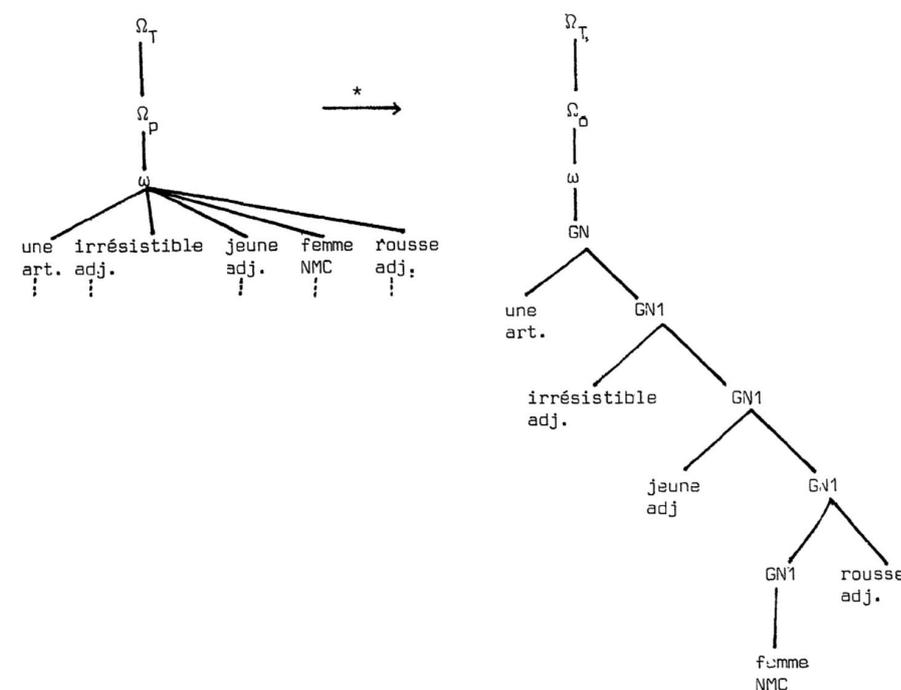


Figura 1 - Labeled tree (GUAECHE, 1975, p. 39).

Aplicativos, softwares ou sistemas especialistas em processamento de linguagem natural, cuja qualidade do resultado ainda não é perfeita, já são úteis à sociedade. São décadas de polimento de modelos algorítmicos que acompanham estudos linguísticos. A palavra algoritmo (*algorithm*) foi derivada do nome de Al-Khwarizmi, matemático e astrônomo do século IX. Knuth, ao propor a discussão sobre o papel real da noção de algoritmo nas ciências matemáticas, entrega uma definição de algoritmo adotada neste trabalho.

Nem todos os meus colegas concordam comigo, mas acontece que a fonte de nossa discordância é simplesmente que minha definição de algoritmos é muito mais ampla que a deles: costumo pensar em algoritmos como abrangendo a variedade de conceitos que lidam com processos bem definidos, incluindo a estrutura dos dados que estão sendo acionados, bem como a estrutura da sequência de operações que estão sendo executadas; outras pessoas pensam nos algoritmos meramente como métodos diversos para a solução de problemas particulares, análogos aos teoremas individuais da matemática (KNUTH, 1980, p. 1).

Fazendo uma trajetória de suas próprias experiências como estudante, Knuth aborda um marco importante para a linguística. Ele relembra que começou a estudar matemática no mesmo ano em que começou a trabalhar com computadores (1957), mas nunca tinha misturado seu pensamento matemático com seu pensamento de ciência da computação até 1961, quando ficou empolgado com a idéia de que a matemática e a ciência da computação poderiam ter algum ponto em comum, porque a notação BNF (*Backus-Naur Form*) parecia matemática, então comprou uma cópia de *Syntactic Structures* de Chomsky e partiu para encontrar um algoritmo para decidir o problema de ambiguidade das gramáticas livres de contexto (KNUTH, 1980, pp. 6-7).

A notação BNF introduziu uma forma de representação textual para descrever gramáticas livres de contexto e desenvolvida para especificar uma linguagem de programação. Uma gramática livre de contexto é equivalente a uma gramática na Forma Normal de Chomsky, onde todas as produções podem ser colocadas na forma $X \rightarrow Y$, interpretada: “reescreva X como Y”. Chomsky propôs que cada gramática é definida por um conjunto finito Σ de literais iniciais e um conjunto finito F de “formulas de instrução” da forma $X \rightarrow Y$. Na sentença (13) de Chomsky (figura 2), o conjunto F consiste nas regras (i) à (vi).

- (13) (i) *Sentence* \rightarrow *NP* + *VP*
 (ii) *NP* \rightarrow *T* + *N*
 (iii) *VP* \rightarrow *Verb* + *NP*
 (iv) *T* \rightarrow *the*
 (v) *N* \rightarrow *man, ball, etc.*
 (vi) *Verb* \rightarrow *hit, took, etc.*

Figura 2 - Regra de gramática (Chomsky, 1957, p. 26)

A derivação da sentença *the man hit the ball.* é representada na sentença 14 (figura 3). Certas derivações são derivações terminais, no sentido de que sua sequência final e não podem mais ser reescritas pelas regras F. As cinco primeiras linhas da sentença (14) de Chomsky não são derivações terminais.

(14)	<i>Sentence</i>	
	<i>NP + VP</i>	(i)
	<i>T + N + VP</i>	(ii)
	<i>T + N + Verb + NP</i>	(iii)
	<i>the + N + Verb + NP</i>	(iv)
	<i>the + man + Verb + NP</i>	(v)
	<i>the + man + hit + NP</i>	(vi)
	<i>the + man + hit + T + N</i>	(ii)
	<i>the + man + hit + the + N</i>	(iv)
	<i>the + man + hit + the + ball</i>	(v)

Figura 3 - Derivação (Chomsky, 1957, p. 27)

Chomsky reformulou os objetivos da teoria linguística e elaborou um modelo (figura 4) que resolvesse o problema de desenvolver e esclarecer os critérios para a seleção correta da gramática para cada língua, ou seja, a teoria correta de cada língua. Tal algoritmo supõe uma gramática da forma normal $G [\Sigma, F]$, onde Σ é o corpus finito de enunciados e F é o conjunto regras gramaticais.

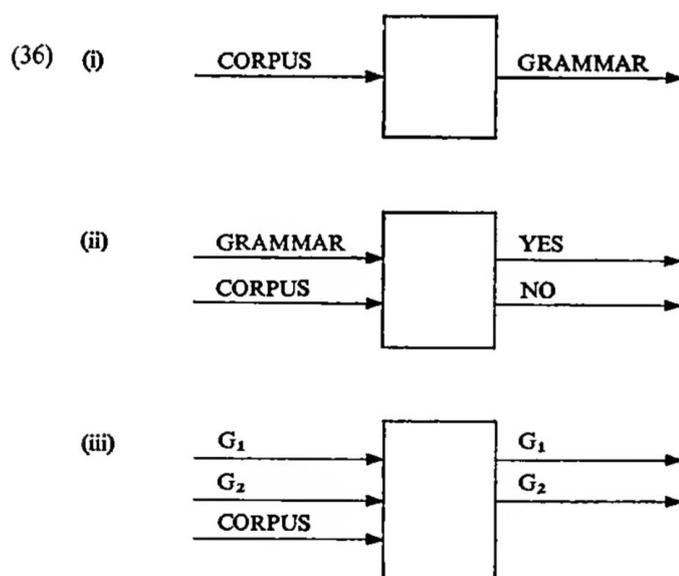


Figura 4 - Representação gráfica do algoritmo de avaliação para gramáticas (Chomsky, 1957, p. 51)

E os caminhos para o uso de algoritmos em corpus linguístico. Foram inúmeros os algoritmos desenvolvidos. Dois pesquisadores do centro de pesquisa *Thomas J. Watson* da IBM, Jensen e Bino (1987, p. 251), caracterizaram como é executado o padrão habitual para trabalhos em processamento de linguagem natural:

1. Aqui está uma situação difícil de linguagem.
2. Aqui está a informação semântica (pragmática / discurso / qualquer que seja) necessária para interpretar a situação como nós, humanos, a interpretamos.
3. Veja como coloco essas informações no meu sistema.
4. Portanto, meu sistema pode lidar com a situação.

Seguindo o padrão caracterizado por Jensen e Bino, como estudante de tradução, deparei-me com a seguinte pergunta a ser respondida por um conjunto de algoritmos:

De Chomsky a Baker

Para produzir uma sentença a partir desta gramática, é construída uma derivação estendida começando com a sentença e executando as regras de F, onde uma literal terminal será uma sequência de morfemas.

Dada a gramática $[\Sigma, F]$, uma derivação é uma sequência finita de literais, começando com uma literal inicial de Σ , e com cada literal na sequência sendo derivada da literal anterior pela aplicação de uma das fórmulas de instrução de F.

Qualquer teoria científica baseia-se em um número finito de observações e procura relacionar as fenômenos observados e prever novos fenômenos através da construção de leis gerais em termos de construções hipotéticas, como (em física, por exemplo) “massa” e “elétron”. Da mesma forma, uma gramática do inglês é baseado em um corpus finito de enunciados (observações), e conterá certas regras gramaticais (leis) declaradas em termos de fonemas, frases etc. específicos do inglês (hipotético construções). Essas regras expressam relações estruturais entre as sentenças do corpus e o número indefinido de sentenças gerada pela gramática além do corpus (previsões).

A IBM, por exemplo, criou em 1984 o centro de pesquisa *Thomas J. Watson*, Em 2011, a IBM apresentou mundialmente o Watson, sua plataforma de serviços cognitivos para negócios, no *Jeopardy!* --- programa americano de perguntas e respostas. Como Kurzweil relatou, durante três dias, de 14 a 16 de fevereiro daquele ano, o Watson competiu contra Ken Jennings e Brad Rutter, dois campeões de maior sucesso da história do programa. E o Watson foi capaz de compreender fenômenos como trocadilhos e metáforas, e de adquirir o conhecimento de milhões de documentos em linguagem natural existentes na Wikipédia e em outras enciclopédias para produzir uma resposta.

Algoritmos

Com as linguagens de programação, algoritmos são desenvolvidos seguindo uma lógica. São convenções lexicais, sintáticas e semânticas de modo que as formas de tokens, comandos e construções possam ser traduzidas pelo compilador em linguagem de máquina, isto é, código binário com instruções de baixo nível a serem executadas pelo computador.

declaração variável: tipo numérico, lógico ou literal;

início

comando; comando:

:

comando;

comando *fim*;

Alguns comandos simples e seus formatos. Atribuição

variável ← expressão numérica, lógica ou literal Entrada

leia (variável ou arquivo) Saída

escreve (variável ou arquivo) Condicionais

se condição *então* comando

se condição *então* comando *senão* comando Iteração

enquanto condição *faça* comando

repita comando *até* (que) condição

para variável *de* valor_inicial *até* valor_final *incr* valor_do_incremento

faça comando Escape de interação

saia ou escape Seleção

conforme variável *faça* comando

Referências

Chomsky, N. *Syntactic Structures*. Berlin: Mouton de Gruyter, 1957.

Guaehe, J. *The AFTE and CETA systems*. in Anthology ID: J79-1017; Computational Linguistics Volume 12, Number 2, July 1975.

Jensen, K. and Bino, J. *Disambiguating prepositional phrase attachments by using on-line dictionary definitions*. in Anthology ID: J87-3005; Computational Linguistics Volume 13, Numbers 3-4, July-December 1987.

Knuth, D. *Algorithms in Modern Mathematics and Computer Science*. Stanford Department of Computer Science Report No. STAN-CS-80-786, 1980.

Kurzweil, R. *Como criar uma mente: os segredos do pensamento humano*. São Paulo: Editora Aleph, 2015,