

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO DE LÍNGUA E LITERATURA ESTRANGEIRAS (DLLE)  
CURSO LETRAS - ITALIANO

Willian do Nascimento

**Análise de localização do jogo *mobile* Epic Seven – uma perspectiva tradutológica**

Florianópolis

2019

Willian do Nascimento

**Análise de localização do jogo *mobile* Epic Seven – uma perspectiva tradutológica**

Trabalho de Conclusão de Curso em Literatura Italianas do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito obrigatório à obtenção do título de Bacharel em Língua e Literatura Italianas

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Lima

Florianópolis

2019

#### Ficha de identificação da obra

Nascimento, Willian Análise de localização do jogo mobile Epic Seven – uma perspectiva tradutológica / Willian Nascimento ; orientador, Ronaldo Lima , 2020. 45 p. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Letras Italiano, Florianópolis, 2020. Inclui referências. 1. Letras Italiano. 2. Mobile. 3. Localização. 4. Tradução. 5. Games. I. , Ronaldo Lima. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Letras Italiano. III. Título.

Willian do Nascimento

**Análise de localização do jogo *mobile* Epic Seven – uma perspectiva tradutológica**

Este Trabalho Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Italiano e aprovado em sua forma final pela banca examinadora.

Florianópolis, 29 de janeiro de 2020.

---

Profa. Dra. Karine Simoni  
Coordenador do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Prof. Dr. Ronaldo Lima  
Orientador  
UFSC

---

Profa. Dra. Gisele Tyba Mayrink Redondo Orgado  
Avaliadora  
UFSC/PGET

---

Prof. Dr. Anderson da Costa  
FAE/PR

---

Profa. Dra. Greice Bauer  
Instituto Carls Hoepke

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos meus professores das mais variadas matérias pelo conhecimento que me foi dado, e hoje poder apresentar esta análise é um modo de honrá-los.

Agradecimento especial ao meu professor e orientador Ronaldo Lima, cujo conhecimento e ajuda foram essenciais para realização da presente pesquisa.

Dedico este trabalho a todos os jogos, jogadores e tradutores que nos inspiram à criatividade.

## RESUMO

Investiga-se, neste Trabalho de Conclusão de Curso, a localização de aspectos semióticos do jogo *mobile* Epic Seven em sua versão em inglês e português, buscando oferecer e analisar possíveis localizações não presentes na nossa língua, a partir de reflexões implicando cultura e tradução. A principal tarefa da localização de games consiste em propor maior visibilidade e disponibilidade de jogos no mercado internacional, pois se trata de fato essencial à comercialização de produtos, implicando intensas consequências financeiras. Os jogos *mobile* constituem uma das formas de entretenimento das mais conviviais, sendo altamente populares na atualidade. O trabalho de tradução abre um grande número de portas de acesso, contribuindo tanto para a comercialização, quanto para o sucesso do produto.

**Palavras-Chave:** Localização, Tradução, Games, *Mobile*.

## **ABSTRACT**

This Course Conclusion Paper investigates the localization of semiotics aspects of the mobile game Epic Seven in its English and Portuguese versions, seeking to offer and analyze possible localization not present in our language, based on reflections involving culture and translation. The main task of game localization is to provide greater visibility and availability of games in the international market, as it is essential to the commercialization of products, with financial consequences. Mobile games are one of the most user-friendly forms of entertainment and are highly popular today. The translation work opens a large number of access doors, contributing to both the commercialization and the success of the product.

**Key-Words:** Localization, Translation, Games, Mobile.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Charge sobre localização de jogos. ....	12
Figura 2 – Tela de seleção de idioma do jogo. ....	14
Figura 3 – Layout de comparação dos resultados. ....	15
Figura 4 – Tela de configurações de fala na aba “Normal”. ....	17
Figura 5 – Tela de configurações de fala na aba “Habilidade”. ....	17
Figura 6 – Lobby do jogo. ....	19
Figura 7 – Tela inicial do jogo em inglês. ....	21
Figura 8 – Tela inicial do jogo traduzido para português. ....	21
Figura 9 – Tela de informações dos personagens de Foreign Land em inglês. ....	22
Figura 10 – Tela de informações dos personagens de Foreign Land em português. ....	22
Figura 11 – Tela de informações dos personagens de Ritania em inglês. ....	23
Figura 12 – Tela de informações dos personagens de Ritania traduzido para português. ....	23
Figura 13 – Tela 2 de informações dos personagens de Ritania em inglês. ....	24
Figura 14 – Tela 2 de informações dos personagens de Ritania traduzido para português. ....	25
Figura 15 – Tela de informações dos personagens de Moonlight em inglês. ....	26
Figura 16 – Tela 2 de informações dos personagens de Moonlight em português. ....	26
Figura 17 – Tela de conquistas do jogo em inglês. ....	27
Figura 18 – Tela de conquistas do jogo traduzidos para o português. ....	28
Figura 19 – Imagem de um pacote de jogo. ....	29
Figura 20 – Tela de personagem Fallen Cecilia. ....	30
Figura 21 – Tela de personagem Karin. ....	31
Figura 22 – Tela de personagem Arbiter Vildred. ....	32
Figura 23 – Tela de personagem Tamarinne. ....	33



## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Texto do início do jogo.....	21
Tabela 2 - Mudança no nome dos personagens.....	24
Tabela 3 - Mudança de nome de personagens, acentuação e comicidade. ....	25
Tabela 4 - Mudança de nome de personagens, acentuação e comicidade. ....	27
Tabela 5 – Exemplo de comicidade nas conquistas.....	28
Tabela 6 – exemplo de referência a filmes.....	28
Tabela 7 - Fallen Cecilia falas. ....	30
Tabela 8 – Karin falas. ....	31

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Total de falas por idiomas. ....	18
Gráfico 2 – Tradução de nomes. ....	20

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>EMBASAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS</b> .....	<b>9</b>
2.1	Localização de games .....	11
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA</b> .....	<b>13</b>
3.1	O jogo (game) .....	13
3.2	Coleta, extração e análise de dados .....	14
<b>4</b>	<b>RESULTADOS</b> .....	<b>16</b>
4.1	Dados quantitativos (descrição) .....	16
4.2	Dado qualitativos .....	20
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>34</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>37</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O jogo *mobile* Epic Seven é um jogo primordialmente Coreano, com sua versão em inglês (global). Até o instante da apresentação do presente texto, sua mais recente versão Europeia (EU) possui tradução para o francês, para o português (EU), entre outras. O jogo RPG (Role Playing Game) *mobile* foi desenvolvido pela Super Creative e publicado pela Smilegate Megaport para Android e iOS.

Nesse jogo podem ser encontrados personagens cativantes, um enredo fantástico e de fácil acesso. No geral se trata de uma ótima e relaxante experiência. Com este trabalho serão trazidos à discussão aspectos salientes sobre a localização/tradução de Epic Seven, game que em 2019 foi classificado entre os 3 primeiros lugares em questão de receita, segundo o aplicativo “AppAnnie” (plataforma de dados) e também nos grupos do “Reddit” (grupo gerais ou específicos de assuntos variados). De 1ª de maio até dia 31 de maio, sua receita atingiu a marca de US\$5.059.011. Paralelamente, em termos de *downloads* as vendas atingiram a marca de 86.033 mil dólares.

Apesar de os jogos *mobile* apresentarem uma grande receita, os jogadores ainda não conseguem fazer deles uma profissão como nos jogos de console ou em jogos de computador. Todavia, com o fácil acesso a jogos *mobile*, a tendência é que logo vejamos jogadores profissionais com mais frequência e com maior visibilidade, fato que concederá maior importância a essas categorias de jogos. Assim como temos fãs de jogadores de esportes físicos, como o futebol, voleibol, etc., também há fãs de jogadores de E-sports (categoria na qual os jogos *mobiles* se encaixam).

A importância de trabalhos voltados à localização de jogos *mobiles*, assim como este em discussão, concerne tanto ao fator econômico de empresas, quanto à questão do lazer pessoal. A partir de um trabalho de localização especializado, os lucros das empresas se tornariam muito maiores, pois conseqüentemente o jogo seria proposto em diferentes línguas, com eventuais adaptações em termos culturais. Tal expansão atrairia maior número de usuários cuja participação implicaria maior receita em razão dos “*in-game purchases*” (compras dentro do jogo). O que impede hoje alguns jogos de terem maior lucro consiste justamente da carência em termos de localização de uma forma ampla. Em geral, as traduções voltam-se primordialmente para o universo anglófono (i.e. a língua inglesa). No presente trabalho será analisada a tradução realizada para o EM americano, visando o estabelecimento de comparações com possíveis traduções para o português brasileiro (PT/BR). Também serão

analisadas imagens do jogo. Em outras palavras, busca-se investigar aspectos de ordem semiótica, ao se considerar que se trata de um modo de representação politextual, ou seja, há textos linguísticos, mas também expressões iconotextuais. Alguns autores preferem empregar a terminologicamente a oposição texto *vs* imagem, muito embora essa divisão não seja adequada, uma vez que a linguagem escrita e oral também integram a categoria <imagem\_visual> e <imagem\_acústica>.

## 2 EMBASAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

Em se aceitando como indissociáveis o plano linguístico-textual e ícono-textual nos jogos móveis, admite-se como inseparável seu estudo científico com vistas à localização. Ao acessar os umbrais em que ocorrem as simbioses entre as modalidades semióticas que compõem os jogos *mobile* não caberia mais falar somente em tradução, mas sobretudo em paratradução, ultrapassando assim as estratificações teóricas clássicas entre linguagens, normalmente equivocadamente classificadas como “texto e imagem”. Ora, sabe-se que a localização não concerte somente à forma ou à função dos componentes linguístico-textuais. Os processos de localização ultrapassam as questões postas na tela para se tornarem inclusive transdisciplinar, se estendendo por questões de identidade e ideologia. Os jogos *mobiles* se compõe a partir de recursos estabelecidos, que já se tornaram canônicos ao gênero “jogos móbil”, mas também toma por base componente que inovam e singularizam versões específicas. Eventuais restrições à localização, certamente aludem à empecilhos nos processos de decodificação, ou impossibilidade de atribuição de significações a componentes translinguísticos ou trans-iconográficos. De fato, nos jogos móveis há processos que não se conformam às regras básicas de interpretação ou que escapam às convenções dos sistemas de escrita, das regras ortográficas ou de componentes iconotextuais anteriormente apreendidos e compartilhados socialmente. Com efeito, esses jogos são concebidos em países estrangeiros e emergem de realidades diferentes. Tais registros são capazes de compor não somente narrativas, mas também se exprimir por meio de efeitos suprasegmentais, acústicos, óticos, “gustativos” e demais sucedâneos que impliquem apreensão através dos sentidos ou ativação de componentes estocados no cabedal ecológico-sensorial que caracteriza idiosincrasias coletivas. Trata-se de expor e discutir, neste Trabalho de Conclusão de Curso, algumas especificidades próprias aos jogos móveis, utilizadas nas bases dos jogos, quanto no processo de localização de traços circunscritos nesse universo peculiar. Em termos de dialogia, os escritos remetem às propostas teóricas de Bakhtin (2008), Kristeva (1974, 1976), Genette (1982, 1987) e Barthes (1978). Em termos de paratradução, remetemos especificamente aos postulados e noções de Yuste Frías (2010) que, respectivamente, partem do modelo dialógico para desembocar na ideia de intertextualidade e, em seguida, se estender à paratextualidade e consequente processo paratradutológico. Propõe-se suprimir estratificações desnecessárias entre expressões, por vezes categorizadas terminologicamente como distintas, em razão de óticas de cunho binarista e polarizante. A presente pesquisa parte da pressuposição de que a

localização de jogos móveis precisa ser levada à cabo através da ideia de que toda tradução e, por extensão, “todo processo de localização” deveria ser acompanhado de considerações paratradutológicas e paratextuais. Como resultado, evidenciam-se pontos essenciais à compreensão das expressões presentes nesse universo singular. Os apontamentos teórico-metodológicos que subjazem à presente proposta adotados análises comparadas, contrastivas e de base micro- e macroestrutural, que consideram o *ego*, *nunc* e o *hic* do espaço diegético das propostas de base, apontando possibilidades para o material-alvo.

Caberia, no caso da localização de jogos móveis, aceitar que o texto linguístico não disputa espaços com o iconotexto. Texto linguístico e iconotexto se integram simbioticamente e permitem explicitar, aludir e ancorar diferentes tipos de referencialidades, cujas representações se sustentam a partir de diferentes linguagens semióticas. Por um lado, em termos de análise, cabe ao paratradutor-localizador pesquisar e registrar impressões que garantam a instauração das alterações julgadas necessárias. Por outro lado, nos patamares interpretativos, caberia considerar as respostas do público consumidor, diante das propostas resultantes do desenvolvimento de versões capazes de afetar positivamente parte das competências sensíveis e científicas essenciais para que os jogadores possam desvendar e desfrutar do prazer oferecidos pelos jogos móveis a partir da resolução de enigmas de natureza não somente linguístico-textual, mas também iconográficas. O objetivo desse Trabalho de Conclusão de Curso consiste em exemplificar, a partir de excertos, a profundidade e a força comunicativa das imbricações entre texto linguístico e iconotexto, sobretudo nos processos de construção de personagens, de objetos e de cenas presentes nos jogos móvel. Segundo Yuste Frías (2010), nós, tradutores, ou mais propriamente, nós, paratradutores-localizadores, traduzimos textos e paratraduzimos paratextos. Inexoravelmente, traduzimos a partir do umbral em que texto linguístico e o iconotextual se fundem. A partir dos postulados de Yuste Frías (2010), serão examinados e discutidos casos concretos nos quais texto linguístico e iconotexto precisam ser localizados sem necessidade dessas estratificações. O presente estudo foi desenvolvido também à luz de postulados de Serge Tisseron (1996), que sugere que a presença real do objeto não está na sua imagem, tampouco em sua descrição linguística e/ou literária. Todavia, também não é possível supor sua ausência total em suas representações. Tanto a imagem iconográfica quanto a expressão ecfástica não constituem nem presença e nem ausência, mas entidades situadas no espaço interpretativo “entre”. Tal suposição desemboca na criação de realidades virtuais paralelas, que buscam imitar as realidades e que, por sua natureza, acabam afetando as realidades. Tal

relação, entre virtualidade e realidades, concedem aos jogos móveis uma grande importância. Marshall McLuhan não poderia supor que sua máxima “o meio é a mensagem” poderia atingir grau tão avançado, a ponto de tornar opaco os limites entre os objetos e suas representações artísticas. A localização de jogos carece de estudos acadêmico-científicos e, paralelamente, os progressos das realidades virtuais avançam em passos largos. Esse TCC integra os esforços para que alguns temas específicos possam ser progressivamente desvendados.

## 2.1 LOCALIZAÇÃO DE GAMES

A localização de videogames consiste da preparação de jogos eletrônicos para serem adaptados a outros ego, nunc e hic, ou seja, outros usuários, outros tempos e outros lugares (leia-se “outras culturas”). A adaptação abrange muito mais do que apenas a tradução de dados de natureza linguística. Existem diferentes áreas para localização: linguística, cultural, de hardware e software, de divergências legais, de identidade visual e de música.

De acordo com Novak (2010) “além da tradução idiomática (texto e voz), a localização também inclui modificação do conteúdo para atender às normas desse mercado específico (por exemplo, regras sobre violência, níveis de linguagem e conteúdos sexuais)”.

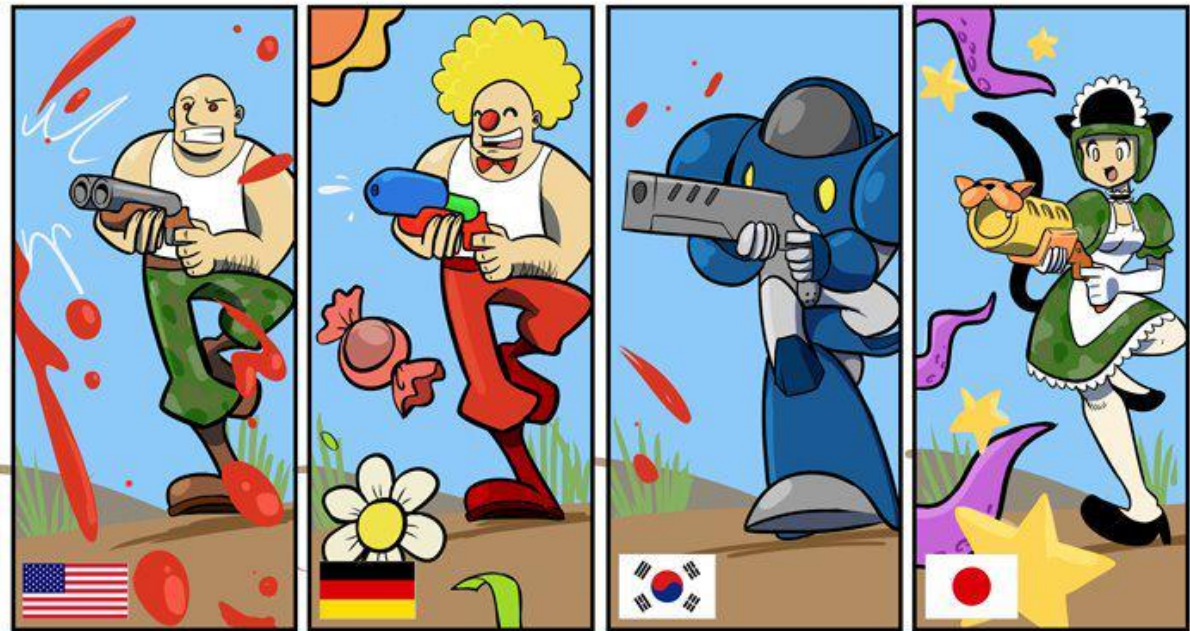
O crescimento dos games no mercado internacional está crescendo exponencialmente através de consoles portáteis, celulares, redes sociais, grupos físicos, entre outros. Hoje já se encontra jogos ocupando estádios e arenas para que possam receber cada vez mais fãs e entusiastas desse mundo tecnológico. Essa modalidade de entretenimento de fácil acesso são referenciais de culturas, constituindo campo vasto e de fácil acesso para pesquisas no âmbito dos estudos da tradução.



Figura 1 – Charge sobre localização de jogos.

**NERFNOW.COM****LOCALIZATION**

SOMETIMES, SLIGHT CHANGES ARE MADE IN A GAME TO MAKE SURE IT WILL BE PROPERLY RECEIVED BY DIFFERENT CULTURES.



Fonte: Technasia (2014).

### 3 METODOLOGIA

Este estudo, será realizado com base na capacidade de comparação analógica, tais como comparação visual tradutória, comparação de áudio: fala dos personagens (transcritos para pdf), assim como a própria tradução.

Para levar a cabo a proposta, comparou-se – em um corpus paralelo, customizado e unidirecional em imagens – as versões em inglês e português (visual e em áudio) do jogo Epic Seven.

A comparação do corpus consiste da combinação de dois subcorpora paralelos, sendo o primeiro subcorpus em inglês e o segundo em português, permitindo melhor visualização e comparação entre as duas línguas consideradas. Sendo assim, o corpus de falas e imagens do game Epic Seven compilados com entendimento a uma análise tautológica, se encaixa no corpus citado a priori.

#### 3.1 O JOGO (GAME)

O jogo Epic Seven, que é um jogo somente para a plataforma *mobile*, sendo possível jogar apenas em celular, ou em emulador de celular no computador, porém isso pode ser passível do banimento do jogo. Foi desenvolvido pela empresa Super Creative, uma empresa coreana, porém, sua versão global, lançada em 140 países, com exceção do Japão e China, teve início em 8 de novembro de 2018 pela empresa Smilegate Megaport (para ambos sistemas Android e iOS). Quando lançado, o jogo possuía somente a versão traduzida para o inglês, e o tradicional japonês ou coreano. O jogo possui somente a versão online, ou seja, somente com acesso a internet será possível jogar. Quando feita a coleta de dados, Epic Seven possuía 148 personagens – personagens distintos, não selecionáveis (mecânica de games gacha) – e 10 mapas com 10 fases cada.

A mecânica do jogo é baseada no sistema RPG (*Role-playing game*) e RTS (*Real-time strategy*), sistemas que são frequentes desde os primórdios de jogos de computador. Pode tanto ser um jogo casual como também um jogo competitivo, jogadores com ranqueamento dentre os 100 primeiros colocados no modo competitivo (arena) chegam a gastar milhares de dólares. O objetivo do competitivo, se tem por eliminar o time de defesa de outro jogador, que é controlado por uma inteligência artificial (que é composto por 4 personagens da escolha do mesmo), assim você ganhará pontos e ganhará um ranqueamento mais alto na tabela geral.

Como a quantidade de personagens é muito grande, cada partida acaba se tornando diferente da anterior, o que torna o jogo não repetitivo. Já o modo casual tem por fim, terminar a última fase do jogo e como “carta na manga”, os desenvolvedores acrescentam novas fases mensalmente, trazendo assim novos desafios para quem não tem interesse em competição.

### 3.2 COLETA, EXTRAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS

Para a coleta e extração dos dados, foram necessários: um celular de modelo que suporte o jogo e internet, no caso um Samsung S8 foi utilizado junto com o aplicativo do jogo instalado. Para selecionar o idioma o jogo disponibiliza de acesso a acesso de escolha configurações do mesmo.

Figura 2 – Tela de seleção de idioma do jogo.



Fonte: Epic Seven (2018).

Primeiramente, selecionou-se o idioma já traduzido do coreano, o inglês (Americano). Em segundo lugar, foi selecionada a versão em português brasileiro.

Após ter selecionado os idiomas, foram tirados “*screenshots*” da tela do celular das imagens que foram comparadas em cada respectiva área onde se encontra: personagens, tela inicial de carregamento, tela inicial “*lobby*”, da parte de “*in-game purchase*”, de eventos, das fases do jogo, do modo competitivo, arena, em ambos os idiomas, mas não necessariamente nessa ordem. Depois foram postos em paralelo todos os dados para comparação, de mesma equivalência. Já os áudios das falas dos personagens foram todos selecionados, com exceção

daqueles que não representavam sons com significados em qualquer língua, abertos um por um, transcritos e traduzidos conforme linhas de pensamento depois justificadas. A seguir é apresentado na figura 3 um layout de comparação de resultados:

Figura 3 – Layout de comparação dos resultados.

**IMAGEM 1**      **TRADUÇÃO INGLÊS**  
**IMAGEM 2**      **TRADUÇÃO PORTUGUÊS**  
**TABELAS:**

<b>Inglês</b>	<b>Português</b>
---------------	------------------

Fonte: autoria própria.

## 4 RESULTADOS

### 4.1 DADOS QUANTITATIVOS (DESCRIÇÃO)

O jogo não disponibiliza acesso a todos os personagens, todavia cada personagem possui as seguintes características quando se trata de falas:

Na aba “Normal” tem-se:

- a. Som ao sofrer ataque;
- b. Prontidão para o combate;
- c. Morte;
- d. Derrota;
- e. Evocação;
- f.+ Nível e Vitória (com algumas exceções de personagens que podem possuir falas extras).

Na aba “Habilidades” tem-se:

- a. Grito;
- b. Resposta a ataque em dupla;
- c. Solicitação de ataque em dupla;
- d. Habilidades 2 e Habilidades 3.

Cada uma dessas falas, possui três versões exceto Derrota, Grito, Resposta a ataque em Dupla, Solicitação de ataque em dupla e morte, que podem possuir uma ou duas versões. Sendo assim o total de sentenças selecionáveis e utilizáveis pelo jogador ao decorrer do jogo pode chegar ao número de 4884 falas.

Figura 4 – Tela de configurações de fala na aba “Normal”.



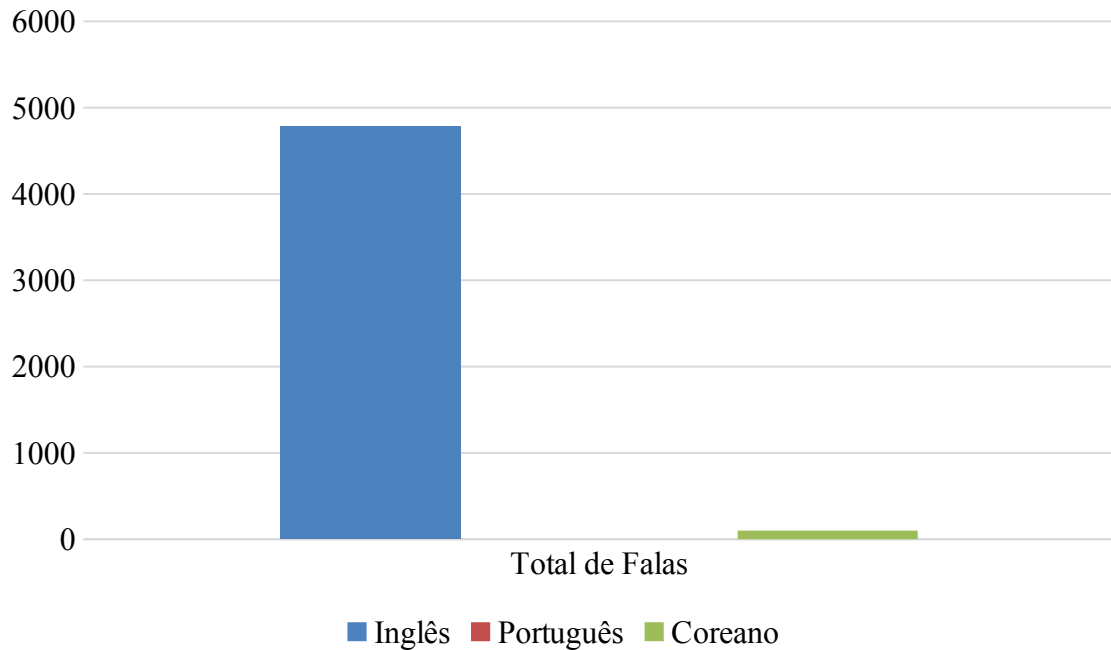
Fonte: Epic Seven (2018).

Figura 5 – Tela de configurações de fala na aba “Habilidade”.



Fonte: Epic Seven (2018).

Gráfico 1 – Total de falas por idiomas.



Fonte: autoria própria.

Tanto no idioma inglês como no português nota-se que três personagens específicos não tiveram suas dublagens traduzidas do Coreano, provavelmente por questões de royalty ou exigência, ou até copyright pois esses personagens são de uma Colaboração do jogo Epic Seven com o jogo Guilty Gear. Contudo pode-se observar na versão Brasileira que não se dispõe de qualquer tradução de áudio do jogo para o português, todo e qualquer áudio foi mantido em sua versão em inglês americano). Portanto, o jogo não dispõe de “fidelidade” ao fazer a localização para o português. O jogo possui na tela inicial “lobby” de nome de quatro personagens do seu time, descrição de oito a doze ícones.

Figura 6 – Lobby do jogo.



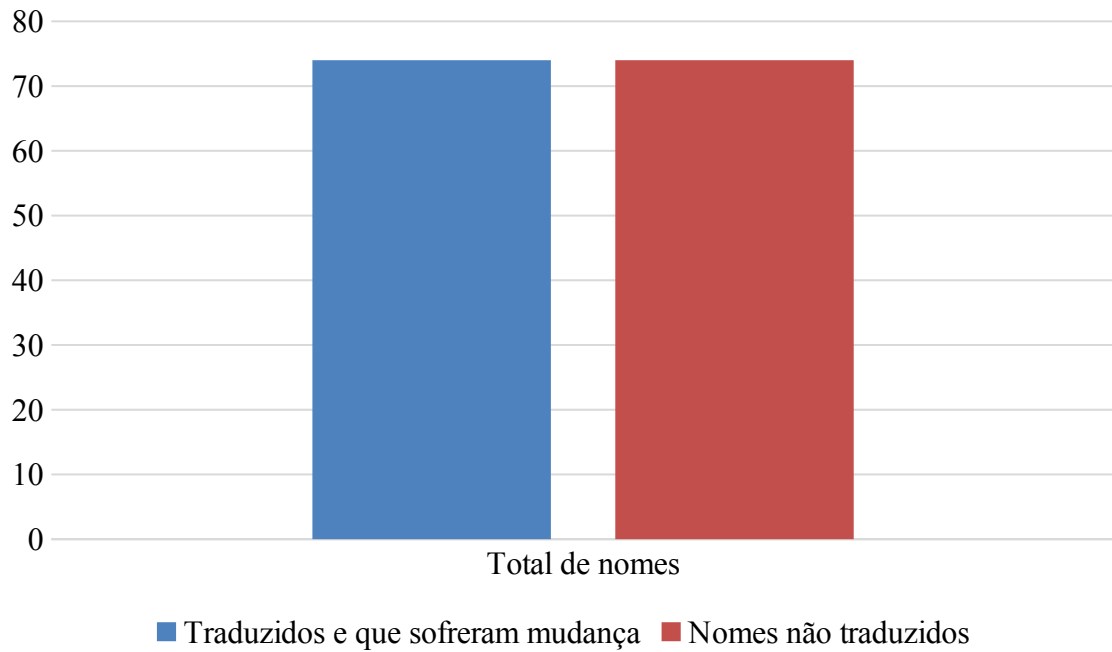
Fonte: Epic Seven (2018).

Clicando nos ícones o usuário terá acesso a mais textos informativos. Através de textos fixos são oferecidas mais de quarenta opções, sendo algumas incalculáveis pela sua flexibilidade e volatilidade de informações, dependendo de objetos externos.

O jogo possui, até a apresentação da presente pesquisa, 148 personagens não selecionáveis, mas obtidos por um sistema chamado “Gacha” (Gacha é um sistema de venda de produtos, que são “sorteados” de forma aleatória).



Gráfico 2 – Tradução de nomes.



Fonte: autoria própria.

Dentre todos os 148 personagens, nenhum possui caracteres em Coreano, nem na versão inglesa (americana) nem na versão portuguesa. Todavia, não só foram traduzidos alguns dos nomes dos personagens como também sofreram alteração.

#### 4.2 DADO QUALITATIVOS

No texto inicial, como podemos ver circulado em vermelho, que é a primeira imagem que vemos quando o jogo está sendo inicializado, o texto é mantido com a mesma fonte e a tradução é literal.

Figura 7 – Tela inicial do jogo em inglês.



Fonte: Epic Seven (2018).

Figura 8 – Tela inicial do jogo traduzido para português.



Fonte: Epic Seven (2018).

Tabela 1 - Texto do início do jogo.

Inglês	Português
Tap to start	Toque para iniciar

Fonte: autoria própria.

Como vimos nos dados quantitativos, metade dos personagens tiveram seus nomes traduzidos e também alterados.

Figura 9 – Tela de informações dos personagens de Foreign Land em inglês.



Fonte: Epic Seven (2018).

Figura 10 – Tela de informações dos personagens de Foreign Land em português.



Fonte: Epic Seven (2018).

Quando temos personagens que não possuem um significado em inglês como por exemplo: Khawazu, Ken, Hurado, Surin ou que teria um mesmo equivalente em português como Vivian, a equipe de localização brasileira optou por não fazer mudanças, como podemos nas imagens acima.

Figura 11 – Tela de informações dos personagens de Ritania em inglês.



Fonte: Epic Seven (2018).

Figura 12 – Tela de informações dos personagens de Ritania traduzido para português.



Fonte: Epic Seven (2018).

Porém em outros casos como: Armin, Kikirat, entre outros, quando o nome é terminado em uma consoante foi acrescentado uma vogal, para atender a maioria dos nomes de origem brasileira, com exceções, é claro. E em alguns casos com nomes de personagens como Bassar, que possui duas consoantes, foi reduzido a uma consoante.

Tabela 2 - Mudança no nome dos personagens.

Inglês	Português
Armin	Armina
Kikirat	Kikirato
Bassar	Basar

Fonte: autoria própria.

Figura 13 – Tela 2 de informações dos personagens de Ritania em inglês.



Fonte: Epic Seven (2018).

Figura 14 – Tela 2 de informações dos personagens de Ritania traduzido para português.



Fonte: Epic Seven (2018).

Para poucos casos, foi mudado totalmente o nome de um personagem: *Haste se tornou Presto*, talvez tentando trazer algum significado já que Haste poderia ser traduzido como Pressa. Pressa/Presto. Em outro caso pode-se constatar um pouco de comicidade com o nome Purrigis (Purr é a onomatopeia do barulho que o gato faz em inglês), então o nome foi traduzido para Felinus, que faz referência ao animal “Gato”: uma das espécies de Felino. Em alguns nomes que em português teriam acento gráfico tais como Dóris e Otilia, os diacríticos foram acrescentados. Sons que não fariam sentido para nós em português também tiveram mudanças. Roozid, para Ruzide (dois o’s no inglês tem som de u) e Pyllis mudou para Fílis.

Tabela 3 - Mudança de nome de personagens, acentuação e comicidade.

Inglês	Português
Haste	Presto
Purrigis	Felinus
Pyllis	Fílis
Doria	Dória
Otilia	Otilia

Fonte: autoria própria.

Figura 15 – Tela de informações dos personagens de Moonlight em inglês.



Fonte: Epic Seven (2018).

Figura 16 – Tela 2 de informações dos personagens de Moonlight em português.



Fonte: Epic Seven (2018).

Tratando de nomes compostos, todos sofreram mudança, seja no nome principal, seja no adjetivo atribuído ao nome, tal como é o caso de “Fallen” de Fallen Cecilia, por exemplo, passou a ser Cecília “Caída”. Estranhamente o único nome que não teve uma correlação com o adjetivo é a “Wanderer Silk” (Seda Errante), que no caso poderia ser melhor traduzida como “Seda Andarilha”, assim, seguiria o mesmo sentido de tradução literal de adjetivos em nomes compostos dos personagens.

Tabela 4 - Mudança de nome de personagens, acentuação e comicidade.

Inglês	Português	Possível melhoria p/ Português
Fallen Cecilia	Cecília Caida	-----
Wanderer Silk	Seda Errante	Seda Andarilha

Fonte: autoria própria.

Em se tratando dos textos de “Conquistas” do jogo, apesar de não dominar o idioma Coreano, uma das questões que foi utilizada na tradução, tanto para a localização em inglês quanto para o português, foi a comicidade com “Memes” ou referências a filmes, mesmo que em poucos casos como na Figura 17:

Figura 17 – Tela de conquistas do jogo em inglês.



Fonte: Epic Seven (2018).



Figura 18 – Tela de conquistas do jogo traduzidos para o português.



Fonte: Epic Seven (2018).

Aqui podemos ver a diferença entre “Sapateiro 14” e “What are those?!”. Quando um americano diz “What are those?” apontando para o tênis de alguém, ele está fazendo uma piada, dizendo que o tênis da pessoa é meio estranho ou feio de algum jeito. E na versão em português não se deu uma continuidade a essa piada, trazendo uma comicidade igualitária poderíamos talvez usar referência a uma piada do programa “Pânico”: “Cadê meu chinelo?!”.

Tabela 5 – Exemplo de comicidade nas conquistas

Inglês	Português	Possível melhoria p/ Português
What are those?!	Sapateiro 14	Cadê meu chinelo?!

Fonte: autoria própria.

Nestas mesmas duas imagens podemos perceber também a referência direta ao filme “Senhor dos Anéis” quando utilizaram de uma famosa frase dita pelo personagem “Golum”, sendo ela : “(...) My Precious (...)” e mantiveram a mesma ideia em português “Meu precioso”

Tabela 6 – exemplo de referência a filmes

Inglês	Português
My Precious	Meu precioso

Fonte: autoria própria.

Para a questão monetária do jogo a localização é feita de uma forma tanto quanto errônea no quesito “lógica” as compras dentro do jogo podem variar de USD 0,99\$ até USD 99,99\$. A conversão é feita da seguinte maneira: um dólar equivale a três reais e noventa centavos, conforme pode ser visto na Figura 19.

Figura 19 – Imagem de um pacote de jogo.



Fonte: Epic Seven (2018).

Porém a versão Europeia custa ainda mais que a versão Inglesa (Americana), a conversão é feita para: um dólar equivale a um euro. Ou seja, para jogadores do Brasil é feita a conversão de um determinado valor de reais. No caso de jogadores Europeus a relação entre moedas permanece na proporção “um para um”.

Nos dados quantitativos vimos que a tradução para o português deixa a desejar quando se trata da dublagem, que neste caso, não existe. Lançarei aqui uma proposta de localização das falas dos personagens: “Fallen Cecilia” em transcrição .txt. A proposta dessa tradução é trazer uma versão brasileira para um português mais informal e se possível com um apelo ao cômico, sem entrar no mérito de regionalismo.

Figura 20 – Tela de personagem Fallen Cecilia.



Fonte: Epic Seven (2018).

Tabela 7 - Fallen Cecilia falas.

Inglês	Português
Are you prepared for this?	Tu ta preparado?
This is only a temporary lliance.	Essa é apenas uma aliança temporária.
Don't put all your faith in me.	Não coloca toda tua fé em mim.
Even I can't trust myself anymore.	Nem mesmo eu posso mais confiar em mim.
Are you someone whom I can trust?	Tu é alguém a quem eu posso confiar?
Did you see? How I made everyone knell before me?	Tu viu? Como eu fiz todos se ajoelharem na minha frente?
The death of my enemies made me stronger.	A morte dos meus inimigos me fez mais forte.

Fonte: autoria própria.

Optei por utilizar o “Tu”, porém conjugando os verbos como se fosse “Você” segundo “Atlas Linguístico do Brasil” a maioria dos estados brasileiros segue esse modelo, com exceção de poucos. Outra tradução realizada, foi para as falas da personagem Karin (Figura 21).

Figura 21 – Tela de personagem Karin.



Fonte: Epic Seven (2018).

Tabela 8 – Karin falas.

Inglês	Português
I'll arrest you all	Prenderei todos vocês
Victory is right in front of us.	A vitória está logo a nossa frente
N... no way, I'll correct this	N... Não pode ser, vou dar um jeito
Do you understand now? Justice Always wins!	Deu pra entender? A justiça sempre vence!
Alright! From now on, leave it to me.	Beleza! Daqui pra frente deixa comigo.
Protector of justice, truth, magic and, hum... what comes after that? In any case Liutenant Karin has arrived!	Protetora da justiça, verdade, magica e ahm... o que vem depois disso? De qualquer modo Tenente Karin chegou!

Fonte: autoria própria.

Esta personagem se exprime em inglês por meio de jargão próprio aos policiais, todavia ela não apresenta nenhum traço semântico, tampouco iconográficos, que permita aludir a este meio.

Como podemos ver, ela seria melhor representada por uma “*Onna-musha*” que seria o que conhecemos hoje como a representação da versão feminina de um samurai. Infelizmente, nenhum personagem teve seu traje/características localizado para nenhuma das versões de idiomas presentes no jogo. Outro personagem que merece destaque e comentários é o “Arbiter Vildred”, apresenta do Figura 22.

Figura 22 – Tela de personagem Arbiter Vildred.



Fonte: Epic Seven (2018).

Tabela 8 – Arbiter Vildred falas

Inglês	Português
All that's left is ruin	Tudo o que sobrou é ruína
I'll be your opponent	Serei seu oponente.
Insignificant	Insignificante.
If only everything would be destroyed.	Se tudo fosse destruído.
Do you think you can handle the power I possess?	Tu acha que da conta de todo poder que eu tenho?
There is no end to my strength until everything is destroyed.	Não há limites para minha força até que tudo seja destruído.

Fonte: autoria própria.

Com o Vildred não teve muito segredo, a tradução foi praticamente literal com algumas mudanças para que se encaixasse em um patamar expressivo mais informal. A próxima personagem trabalhada foi Tamarinne (Figura 23):

Figura 23 – Tela de personagem Tamarinne.



Fonte: Epic Seven (2018).

Tabela 8 – Tamarinne Falas

Inglês	Português
You can't close your eyes.	Tu não pode fechar teus olhos.
I'm scared	To com medo.
I...I...I think I'm going to faint.	Eu...eu... Eu acho que vou desmaiar.
This is my stage!	Esse é meu palco!
I will shine	Eu brilharei!
Listen to me sing	Me ouçam cantar
I'll do my best	Farei o meu melhor
Don't be sad, there is always another stage.	Não fique triste, tem sempre um próximo show.
The show never stops.	O show nunca para.
Will we continue to shine together? I believe in you.	Continuaremos a brilhar juntos? Eu acredito em você!

Fonte: autoria própria.

A Tamarinne é um personagem que impôs mais dificuldade para que se atingisse uma localização adequada e pertinente, isto é, “que se encaixasse bem”, pois se trata de um personagem que representa uma cantora, algumas de suas falas comportam “piadas”, engendradas a partir de trocadilhos, o que dificulta o processo de tradução sem promover profundas mudanças de sentido.

## 5 CONCLUSÃO

Caberia, no caso da localização de jogos móveis, aceitar que o texto linguístico não disputa espaços com o iconotexto. Texto linguístico e iconotexto se integram simbioticamente e permitem explicitar, aludir e ancorar diferentes tipos de referencialidades, cujas representações se sustentam a partir de diferentes linguagens semióticas.

No ano atual de 2019 os jogos *mobile* já estão tomando proporções gigantescas em questão de mercado, visando lucro e divulgação. Já vemos marketing deste tipo de jogo em telas gigantes no centro de cidades, eventos gigantescos que reúnem milhares de pessoas. Ainda hoje não existem muitos trabalhos acadêmicos tratando de localização de jogos *mobile* e cada vez mais precisaremos de trabalhos dedicados à análise dos processos de localização, com o sucesso de imersão que os jogos de computador e console conseguem proporcionar, as empresas já estão começando a procurar profissionais especializados em localização de jogos *mobile* em determinadas línguas (como sempre o inglês tem prioridade), fazendo com que seu jogo possa abranger um maior número de pessoas. Naturalmente, o objetivo das grandes empresas de jogos é o lucro. A comercialização dos produtos está diretamente ligada à acessibilidade linguístico-cultural e à convivialidade que ela proporciona. O sucesso de vendas dos jogos *mobile* atualmente está diretamente ligado a localização.

No jogo podem ser encontrados personagens cativantes, com um ótimo enredo e de fácil acessibilidade, no geral, se trata de uma ótima experiência. De 1ª de maio até dai 31 de maio, sua receita atingiu a marca de US\$5.059.011 e se repetiu por essa margem pelos próximos meses até a presente escrita desta análise. Paralelamente em termos de downloads as vendas atingiram a marca de 86.033 mil dólares. Apesar de se falar em *mobiles* como jogos voltados também para o público competitivo, Epic Seven não possui, ainda, campeonatos físicos nem campeonatos online. Todavia, a competitividade dentro do jogo é muito forte o que faz jogadores gastarem algumas dezenas de milhares de dólares no aplicativo.

No ano atual de 2019 os jogos *mobile* já estão tomando proporções gigantescas em questão de mercado, visando lucro e divulgação. Já vemos marketing deste tipo de jogo em telas gigantes no centro de cidades, eventos gigantescos que reúnem milhares de pessoas. Ainda hoje não existem muitos trabalhos acadêmicos tratando de localização de jogos *mobile* e cada vez mais precisaremos de trabalhos dedicados à análise dos processos de localização, com o sucesso de imersão que os jogos de computador e console conseguem proporcionar, as empresas já estão começando a procurar profissionais especializados em localização de jogos

*mobile* em determinadas línguas (como sempre o inglês tem prioridade), fazendo com que seu jogo possa abranger um maior número de pessoas. Naturalmente, o objetivo das grandes empresas de jogos é o lucro. A comercialização dos produtos está diretamente ligada à acessibilidade linguístico-cultural e à convivialidade que ela proporciona. O sucesso de vendas dos jogos *mobile* atualmente está diretamente ligado a localização.

No jogo podem ser encontrados personagens cativantes, com um ótimo enredo e de fácil acessibilidade, no geral, se trata de uma ótima experiência. De 1<sup>a</sup> de maio até dai 31 de maio, sua receita atingiu a marca de US\$5.059.011 e se repetiu por essa margem pelos próximos meses até a presente escrita desta análise. Paralelamente em termos de downloads as vendas atingiram a marca de 86.033 mil dólares. Apesar de se falar em *mobiles* como jogos voltados também para o público competitivo, Epic Seven não possui, ainda, campeonatos físicos nem campeonatos online. Todavia, a competitividade dentro do jogo é muito forte o que faz jogadores gastarem algumas dezenas de milhares de dólares no aplicativo.

A partir de um trabalho de localização especializado, os lucros das empresas se tornariam muito maiores, pois conseqüentemente o jogo seria proposto em diferentes línguas, com eventuais adaptações em termos culturais. Tal expansão atrairia maior número de usuários cuja participação implicaria maior receita em razão dos “in-game purchases” (compras dentro do jogo). O que impede hoje alguns jogos de terem maior lucro consiste justamente da carência em termos de localização de uma forma ampla. Em geral, as traduções voltam-se primordialmente para o universo anglófono (i.e. a língua inglesa).

Analisando o jogo Epic Seven, sendo ele o jogo *mobile* que bateu recordes de receita desde o começo do ano de 2019 (quando abriu as portas para outros países, onde antes era apenas Coreano) e ainda se mantém entre os top 3, percebeu-se que a localização é sempre do inglês para as demais línguas, e não da língua materna, o Coreano, para o português, por exemplo. Mesmo o inglês tendo prioridade de tradução, que pelas vistas das empresas é a língua de mais fácil acesso globalmente, ela ainda foi feita muito superficialmente e sem uma real "localização" per se, apenas uma tradução, na maioria dos casos de funcionalidades dentro do jogo para que assim ele possa ser jogado com facilidade, no entanto, não trazendo uma grande imersão para culturas que não possuem determinadas histórias icônicas como por exemplo o Japão com os samurais.

Pude observar nos vários âmbitos da localização que foi feita do jogo a falta de zelo que uma empresa, mesmo com uma receita e fama tão grande, deixam de ter quando se trata de tradução/localização. Por vezes quando acontece uma atualização no jogo, seja de novos



conteúdos ou para outros fins existem as "notas de updates", lá se pode encontrar vários erros tradutórios pois a tradução passa por duas ou mais línguas, outras vezes, erros tradutórios causam revoltas entre os jogadores por exemplo segue uma nota: personagem X vai ter um aumento de dano em sua habilidade número um em 5x, onde na língua original é 50%, muitos dos personagens são liberados apenas com dinheiro real o que causa um grande desconforto tanto pra empresa que erra na tradução quando para o jogador que pensa em comprar um personagem pela sua força e no final, ele é iludido.

Com este trabalho destaco e não só, a importância da localização de jogos para o desenvolvimento de pesquisas científicas, promovendo o encorajamento e treinamento de tradutores, estimulando suas competências e performances para enfrentar os principais desafios que progressivamente surgem no campo dos Estudos da Tradução.

Por fim também destaco a importância de se ter uma localização feita com profundidade, ou seja, alcançando dos mais essenciais níveis de localidade, adaptação cultural e profundidade de conhecimentos sobre determinadas línguas, podendo mostrar assim, aos usuários de jogos-*mobile*, como a empresa se preocupa em trazer uma imersão maior ao seu jogo, tornando o jogo o mais convívil e receptivo possível com seu público.

## REFERÊNCIAS CITADAS E CONSULTADAS

- BASSNETT, Susan. **Estudos da tradução**. Tradução de Vivina de Campos Figueiredo. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.
- BAUER, Greice. **Animalização e humanização na literatura fantástica infanto-juvenil alemã: Wilhelm Busch em Fipps der Affe**. In: Anais do V SENALIC – Textos completos. Organizadores: Gomes, C.; Ramalho, C.; Cardoso, A. L. São Cristóvão: GELIC, Volume 05, 2014. Disponível em:
- BERMAN, Antonie. **A tradução e a letra ou o albergue do longínquo**. Tradução de Marie-Helene Catherine Torres, Mauri Furlan, Andréa Guerini. Rio de Janeiro: 7Letras/PGET, 2007.
- BRITTO, Paulo Henriques. **A tradução literária**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.
- CALVET, Louis-Jean. **Tradição oral & Tradição escrita**. Tradução de Waldemar Ferreira Netto e Maressa de Freitas Vieira. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- CASARES, Adolfo Bioy. B. **A invenção de Morel**. Tradução de Samuel Titan Jr. 3. ed. São Paulo: C. Naify, 2006.
- CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ: conceitos básicos**. São Paulo: Criativo, 2012.
- CHINEN, Nobu. **Linguagem Mangá: conceitos básicos**. São Paulo: Criativo, 2015.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- GENETTE, Gérard. Complexo de Narciso. In: **Figuras**. Tradução de Ivonne Floripes Mantoanelli. São Paulo: Perspectiva S.A, 1972. p. 23-30.
- GENETTE, Gérard. **Paratextos Editoriais**. Tradução de Álvaro Faleiros. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.
- GENETTE, Gérard. **Seuils**. Paris: Seuil, 1987 GENETTE, Gérard. **Palimpsestes**. La littérature au second degré. Paris:
- GRAVETT, Paul. **Comics art**. London: Tate Publishing, 2014. GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. Trad. Ederli Fortunato. São Paulo: Conrad, 2006 [2004].

GROENSTEEN, Thierry. **Bande dessinée et narration**. Paris: Presses Universitaires de France, 2011.

GROENSTEEN, Thierry. **Système de la bande dessinée**. Paris: Presses Universitaires de France, 1999.

HOLMES, James Stratton. **The Name and Nature of Translation Studies**: expanded version. Translated! Papers on Literary Translation and Translation Studies: Rodopi, 1972/1988.

<https://www.reddit.com/r/EpicSeven/>

<https://www.gamerbraves.com/long-awaited-epic-seven-global-to-be-released-on-november-8/>

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

<https://www.techinasia.com/south-koreas-game-devs-need-to-start-sharing-more>

JEHA, Julio. **Mimese e mundos possíveis**. Revista Signótica. v.5, n.1, p. 79-90, jan/dez, 1993.

KRESS, Gunther R.; LEEUWEN, Theo van. **Reading Imagens: the grammar of visual design**. London: Routledge, 2006.

KRISTEVA, Julia. **Semiótica do Romance**. 2 ed. Tradução de Fernando Cabral Martins. Lisboa, Portugal: Arcádia, 1978.

LAMBERT, Jose. **The strategic role of media and media translation in the on going redefinition of societies and cultures**. I Simpósio Internacional de Crítica Genética – Tradução intersemiótica e audiovisual. Florianópolis: PGET-UFSC, apresentado em 07 mar. 2011.

LEFEVERE, ANDRÉ. **Tradução, reescrita e manipulação da fama literária**. Tradução de Claudia Matos Seligmann. Bauru: Edusc, 2007.

LEFEVERE, ANDRÉ. **Translating poetry**: seven strategies and a blueprint. Assen: Van Gorcum, 1975.

McCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. Tradução de Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books, 2008 [2006].

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995 [1993].

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. Tradução de Roger Maioli dos Santos. São Paulo: Makron Books, 2006 [2000].

McLUHAN, Marshall. **La galaxie Gutenberg**. La genèse de l'homme typographique. Paris: Gallimard (coll. Idées/Sciences Humaines), 1967.

McLUHAN, Marshall. **Understanding Media**. Bibliothèque Québécoise, 1993.

NOUSS, Alexis. **A tradução: no limiar**. In: Alea, v. 14, n. 1, 2012, p. 13-34.

Disponível em: <http://www.redalyc.org/html/330/33023299002/index.html> acesso em: 01 ago. 2014.

OLIVEIRA, Derli Machado de. **A multimodalidade na literatura infanto-juvenil: buscando estratégias de leitura pela exploração da linguagem visual**. IN: Anais do V SENALIC – TEXTOS COMPLETOS ISSN – 2175-4128 Organizadores: Gomes, Carlos; Ramalho, Christina; Ana Leal Cardoso. Volume 05. São Cristóvão: GELIC, 2014.

PROPP, Vladimir. I. **As raízes históricas do conto maravilhoso**. Tradução de Rosemary Costhek Abílio, Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PROPP, Vladimir. I. **Morfologia do conto maravilhoso**. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

RAJAGOPALAN, Kanavillil. **Por uma lingüística crítica**. São Paulo: Parábola, 2004.

RIFFATERRE, Michael. **La production du texte**. Paris: Seuil, 1979. ROSA, Guimarães. **Grande Sertão: Veredas**. São Paulo: Editora Nova

RONAN, Colin A. **História ilustrada da ciência: a ciência nos séculos XIX e XX**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 1983.

SAMOYAUULT, Tiphaine. **A intertextualidade**. Tradução de Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

Seuil, 1982.

SLOBIN, Dan Isaac. **Psicolingüística**. Tradução de Rosine Sales Fernandes; revisão técnica de tradução Geraldina Porto Witter. São Paulo: Ed. Nacional: Ed. Da Universidade de São Paulo, 1980.

TISSERON, Serge. **Le Bonheur dans l'image**. Les Empêcheurs de penser en rond. Institut Synthélabo: Paris, 1996.

VAILLANT, Pascal. **Sémiotique des langages d'icônes**. Paris: Honoré Champion Éditeur, 1999.

VENUTI, Lawrence. **The Translator's Invisibility: A History of Translation**. London/New York: Routledge, 2008

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor** – estrutura mítica para escritores. Tradução de Petê Rissatti. São Paulo: Aleph, 2015.

YUSTE FRÍAS, José. **Au seuil de la traduction : la paratraduction**, en Naaijken, T. [ed.] Peter Lang, col. Genèses de Textes-Textgenesen (Françoise Lartillot [dir.]), vol. 3. Bern, 2010.

YUSTE FRÍAS, José. **Paratextualidade e tradução: a paratradução da literatura infantil e juvenil**. Tradução de Gisele Orgado. Cadernos de Tradução, vol 2, no 34. Florianópolis, 2014.