

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE LÍNGUA E LITERATURA ESTRANGEIRAS
BACHARELADO EM LÍNGUA FRANCESA

CRISTIANO TADEU MOCELLIN

**LOCALIZAÇÃO DE JOGOS: APRIMORANDO A EXPERIÊNCIA
GLOBAL, O CASO DE DOFUS**

Florianópolis

2024

CRISTIANO TADEU MOCELLIN

**LOCALIZAÇÃO DE JOGOS: APRIMORANDO A EXPERIÊNCIA
GLOBAL, O CASO DE DOFUS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Língua e Literatura Estrangeiras da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito à obtenção do grau de Bacharel em Língua e Literatura de Língua Francesa.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Lima

Florianópolis

2024

Ficha de identificação da obra

MOCELLIN, Cristiano Tadeu Localização de jogos:aprimorando a experiência global, o caso Dofus – uma perspectiva tradutológica / Cristiano Tadeu MOCELLIN ; orientador(a) Prof. Dr. Ronaldo Lima , 2024. 31 p. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Letras Francês, Florianópolis, 2024. Inclui referências. 1. Letras Francês. 2. Mobile. 3. Localização. 4. Tradução. 5. Games. I. , Ronaldo Lima. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Letras Francês. III. Título.

TERMO DE APROVAÇÃO

CRISTIANO TADEU MOCELLIN

LOCALIZAÇÃO DE JOGOS: APRIMORANDO A EXPERIÊNCIA GLOBAL, O CASO DE DOFUS.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Língua e Literatura Estrangeiras da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito à obtenção do grau de Bacharel em Língua e Literatura de Língua Francesa.

Documento assinado digitalmente
 RONALDO LIMA
Data: 19/12/2024 16:42:35-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Dr. Ronaldo Lima
(Presidente e Orientador – UFSC, Brazil)

Documento assinado digitalmente
 GISELE TYBA MAYRINK REDONDO ORGADO
Data: 21/12/2024 17:21:39-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Profa. Dra. Gisele Tyba Mayrink Redondo Orgado
(University of Birmingham, UK)

Alain-Philippe Durand

Prof. Dr. Dean Alain-Philippe DURAND
(Banca – University of Arizona/Tucson- EUA)

DEDICATÓRIA

À Bruna de A. cuja amizade e incentivo foram fundamentais para que eu persistisse em concluir meus estudos. Sua presença nos momentos mais difíceis em Florianópolis, mesmo estando longe agora, deixou uma marca profunda na minha vida.

À Isadora H. pelo companheirismo inabalável e comprometimento que sempre demonstrou. Seu trabalho árduo foi uma inspiração constante e uma lembrança de que nenhum esforço é em vão.

À Fernanda K. que me trouxe a sensação de lar mesmo longe de casa, falamos a mesma língua nos momentos mais difíceis e as marcas da sua majestosa maneira de lidar com as decepções com força, graça e sensibilidade foram um exemplo que guardarei para sempre.

À Pietra P., cuja gentileza foi um lembrete de que pequenos gestos têm grande impacto. Sua maneira de tratar todos ao seu redor me motivou e foi combustível para permanecer no curso.

À Leticia G. uma gaúcha de fibra e determinação, cuja parceria no trabalho foi essencial para que eu nunca desistisse. Sua força e resiliência refletem o espírito de não deixar nada pela metade.

Ao Bruno Naracy Balbinot, cujas palavras não conseguem expressar o tamanho da gratidão que sinto. Seu apoio, lealdade e presença constante foram mais do que essenciais, foram um alicerce em momentos difíceis. Sua amizade é uma dádiva que levarei para a vida inteira.

E à guilda Guacanachos, que, entre risadas e aventuras durante nossas jogatinas, não só trouxe alegria, mas também inspirou a escolha deste tema. A memória de nossa convivência continua viva e ocupa um lugar especial em meu coração.

AGRADECIMENTOS

À Ana Paula Neto, minha primeira e maior inspiração. Sua autenticidade, como uma colona do interior com sotaque e personalidade fortes, me ensinou que é possível atingir objetivos sem abandonar as raízes. Nunca esquecerei o momento em que a ouvi pela primeira vez; naquela época, eu estava em uma crise de identidade, tentando suprimir quem era, até mesmo meu jeito de falar. Ouvi-la pronunciar uma frase com seu sotaque inconfundível foi como abrir um sorriso mental. Você me lembrou que posso ser fiel a mim mesmo enquanto trilho meus caminhos.

Ao André Berri, cujas palavras, "não entendo o que você está falando", inicialmente causaram estranheza, mas depois se tornaram um ponto de reflexão profundo. Ele me fez enxergar que eu não estava dando o meu melhor e que ainda havia espaço para crescer. Ele cumpriu seu papel como educador público com excelência, me tirando do meu comodismo, não virando as costas, mas se preocupando genuinamente com meu aprendizado. Quero carregar essa mesma preocupação e responsabilidade no futuro.

À Luciana Wrege Rassier, uma professora que foi, ao longo das disciplinas e projetos, muitas coisas para mim: uma figura materna, um desafio, uma inspiração e, acima de tudo, um exemplo, aprendi com sua generosidade comigo, mesmo que eu não a merecesse. Apesar das adversidades que enfrentou, sua bondade comigo foi marcante. Quero ser um pouco como ela no futuro.

À Rafaela Garcia, que acreditou em mim quando nem eu mesmo acreditava. Por me dar a maior oportunidade da minha carreira não apenas uma, mas duas vezes, e por ser uma gestora exemplar cuja liderança e humanidade inspiram profundamente.

Ao professor Juarez, da Educação Física, que me mostrou, através da minha paixão pelo esporte, que não preciso abrir mão do que amo. Mesmo que minha trajetória não siga exatamente o que idealizei, ele me ajudou a perceber que sempre há caminhos para continuar vivendo nossas paixões.

Ao professor Ronaldo Lima, meu querido orientador, cuja empatia e compreensão me abraçaram em momentos de dificuldade. Sua orientação e paciência foram faróis durante este percurso. Quero ser como ele no futuro, alguém em quem outros possam confiar e se inspirar.

À Silvia Simoni, cuja generosidade em permitir a redução da minha carga horária tornou possível a conciliação entre trabalho e estudos. Sua compreensão e apoio foram fundamentais para que eu alcançasse esta etapa.

EPÍGRAFE

*"Il va t' falloir beaucoup d'audace, pas mal de courage,
Pour éviter les crasses, semées par ton entourage,
Et si un jour t'es vraiment mal barré,
Y'a toujours deux personnes sur qui tu peux compter,
Et ça tu l'sais."*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 Feedback do usuário em relação ao idioma.....	22
Figura 2 Tradução dos JP's	24
Figura 3 Publicação no fórum da comunidade PT-BR	25
Figura 4 Comte Harebourg	26
Figura 5 Exemplo de combate da sala do boss	27
Figura 6 Desafios impostos aos jogadores	28
Quadro 1 Traduções do jogo.....	21
Quadro 2 Escolhas tradutórias a partir da mecânica de jogo	28

RESUMO

A localização de jogos eletrônicos é um processo complexo que envolve não apenas a tradução de textos, mas também a adaptação cultural e técnica do jogo para diferentes mercados. Este Trabalho de Conclusão de Curso, realizado por Cristiano Tadeu Mocellin na Universidade Federal de Santa Catarina, examina a localização do jogo *Dofus* para o mercado brasileiro. O objetivo principal do estudo é analisar como as escolhas tradutórias influenciaram a recepção do jogo pelos jogadores brasileiros, focando na tradução inicial realizada pela Level Up Games em 2008 e nas críticas da comunidade. A metodologia adotada é qualitativa, com análise de conteúdo de fóruns, comparações de traduções e observações das reações dos jogadores. Os resultados indicam que a tradução inicial foi amplamente criticada por manter estrangeirismos e falhar em adaptar o jogo às sensibilidades culturais brasileiras. Essas críticas levaram a uma revisão em 2013 pela desenvolvedora Ankama, que adotou uma abordagem mais culturalmente adequada. O estudo conclui que a localização eficaz de jogos exige mais do que uma tradução literal; é necessária uma adaptação cultural que preserve a experiência original do jogador. A localização de *Dofus* demonstra como traduções inadequadas podem prejudicar a recepção de um jogo, enquanto uma abordagem cuidadosa pode melhorar significativamente a aceitação pelo público. Este trabalho contribui para a compreensão dos desafios e melhores práticas na tradução e localização de jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Localização de jogos. Tradução. Dofus.

RÉSUMÉ

La localisation des jeux vidéo est un processus complexe qui implique non seulement la traduction des textes, mais aussi l'adaptation culturelle et technique du jeu pour différents marchés. Ce Travail de Fin d'Études, réalisé par Cristiano Tadeu Mocellin à l'Université Fédérale de Santa Catarina, examine la localisation du jeu *Dofus* pour le marché brésilien. L'objectif principal de l'étude est d'analyser comment les choix de traduction ont influencé la réception du jeu par les joueurs brésiliens, en se concentrant sur la traduction initiale réalisée par Level Up Games en 2008 et les critiques de la communauté. La méthodologie adoptée est qualitative, incluant une analyse de contenu des forums, des comparaisons de traductions et des observations des réactions des joueurs. Les résultats montrent que la traduction initiale a été largement critiquée pour avoir conservé des termes étrangers et échoué à adapter le jeu aux sensibilités culturelles brésiliennes. Ces critiques ont conduit à une révision en 2013 par le développeur Ankama, qui a adopté une approche plus culturellement appropriée. L'étude conclut qu'une localisation efficace des jeux nécessite plus qu'une simple traduction littérale ; une adaptation culturelle est nécessaire pour préserver l'expérience originale du joueur. La localisation de *Dofus* démontre comment des traductions inadéquates peuvent nuire à la réception d'un jeu, tandis qu'une approche soignée peut améliorer significativement l'acceptation du public.

Mots-clés : Localisation de jeux. Traduction. Dofus.

ABSTRACT

The localization of video games is a complex process that involves not only text translation but also the cultural and technical adaptation of the game for different markets. This Graduation Thesis, conducted by Cristiano Tadeu Mocellin at the Federal University of Santa Catarina, examines the localization of the game *Dofus* for the Brazilian market. The main objective of the study is to analyze how translation choices influenced the reception of the game by Brazilian players, focusing on the initial translation carried out by Level Up Games in 2008 and the community's criticism. The methodology used is qualitative, including content analysis of forums, translation comparisons, and observations of players' reactions. The results indicate that the initial translation was widely criticized for retaining foreignisms and failing to adapt the game to Brazilian cultural sensitivities. These criticisms led to a revision in 2013 by the developer Ankama, who adopted a more culturally appropriate approach. The study concludes that effective game localization requires more than literal translation; cultural adaptation is necessary to preserve the player's original experience. The localization of *Dofus* demonstrates how inadequate translations can harm a game's reception, while a careful approach can significantly improve public acceptance.

Keywords: Game localization. Translation. Dofus.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	14
2 METODOLOGIA.....	16
2.1 SOBRE DOFUS.....	16
3 ALGUNS PILARES TEÓRICOS	18
4 O JOGO DOFUS.....	21
4.1 PRINCÍPIOS DO COMBATE - CONFUSÕES E TRIGONOMETRIA	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	31

1 INTRODUÇÃO

A indústria de jogos é uma das maiores potências no domínio do entretenimento e é considerada uma das indústrias mais robustas e lucrativas do mundo. Em 2023, as vendas globais atingiram cerca de US\$ 64,9 bilhões, com uma projeção de taxa de crescimento anual de 18,7% (UOL Jogos, 2023). Um elemento importante que impulsionou esse crescimento explosivo foi a localização de jogos; através desta prática, os produtos conseguiram penetrar em mercados anteriormente inatingíveis, realçando as culturas locais de diferentes regiões e aumentando a sua adoção, o que por sua vez levou ao povoamento desses produtos em destaque. Este desenvolvimento não só trouxe enormes lucros, mas também solidificou a indústria como um ator importante na economia global do entretenimento.

A localização de jogos eletrônicos é mais do que uma mera tradução; é o ajuste do conteúdo cultural, visual e até de jogabilidade às expectativas e sensibilidades dos jogadores em diferentes espaços geográficos. Isto se torna fundamental para fazer com que os videogames alcancem uma escala de massa onde se tornam acessíveis e atraentes para um público em todo o mundo. Assim, a tradução e a localização têm a sua importância no processo que envolve os jogos, tanto quanto são fundamentais para o seu sucesso, uma vez que são fatores-chave que determinam a recepção dos videogames nos mercados internacionais.

O jogo Dofus é um exemplo marcante desse processo. Lançado originalmente na França, ele passou por um processo de localização para o mercado brasileiro, realizado pela empresa Level Up Games em 2002. Esse processo é bem complexo e envolve a tradução literal e interpretativa, o uso de termos técnicos e poéticos, e a adaptação cultural necessária para localizar para os jogadores brasileiros. A localização de Dofus oferece um estudo de caso valioso para entender o quão complexo é o processo de localizar de uma cultura para a outra e os desafios envolvidos na localização de jogos eletrônicos.

No entanto, a localização de jogos nem sempre é um processo linear e sem problemas. A comunidade de jogadores frequentemente aponta erros e inadequações nas traduções, o que levanta questões sobre a eficácia e a aceitação das adaptações culturais realizadas durante o processo de localização. Esses desafios se tornam ainda mais complexos quando se considera a necessidade de preservar a imersão e a experiência de jogo original, enquanto se adapta o conteúdo para um novo público.

Diante desse contexto, a pesquisa busca responder à seguinte questão: Qual é a influência da geolocalização na experiência do usuário em jogos digitais e como essa tecnologia impacta a interação, imersão e engajamento dos jogadores?

O objetivo geral deste estudo é investigar os maiores desafios enfrentados pelos localizadores durante o processo de adaptação de jogos, com um foco especial no jogo Dofus e sua tradução para o português brasileiro. Especificamente, pretende-se investigar as percepções da comunidade de jogadores quanto aos eventuais equívocos na primeira tradução de Dofus para o português, realizada no Brasil, e analisar como a linguagem (literal e interpretativa), termos técnicos e poéticos, e a adaptação cultural influenciam a aceitação do jogo no mercado brasileiro.

Este estudo é justificado pela crescente importância da localização na indústria de videogames e pelo impacto significativo que esse processo tem na aceitação e sucesso de jogos em mercados internacionais. A tradução e localização de jogos são áreas que ainda carecem de estudos mais aprofundados, especialmente no que diz respeito às adaptações culturais e à preservação da imersão do jogador.

A relevância deste estudo reside na sua capacidade de contribuir para o campo acadêmico e prático da tradução e localização de jogos eletrônicos, oferecendo insights sobre os desafios e soluções adotadas durante esses processos. Além disso, os resultados podem ser úteis para profissionais da área e empresas que buscam aprimorar suas práticas de localização, garantindo que seus produtos alcancem e sejam bem-recebidos em mercados internacionais diversificados.

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa é concebida como um estudo de caso qualitativo, ou seja, através das observações a respeito dos comportamentos dos usuários, utilizando-se do material disponível em fóruns da comunidade do jogo assim explorando dados qualitativos subjetivos e que representam a experiência individual do usuário com o contato com essa nova versão traduzida do jogo.

A investigação foi conduzida por meio da análise de trechos e traduções comparativas, com o objetivo de identificar equivalentes que poderiam funcionar para ambas as comunidades.

Para fins de foco e objetividade, a pesquisa se concentra no jogo Dofus e vai trazer exemplos de traduções e localizações desse jogo em específico. Adicionalmente, a pesquisa empregará observação de fóruns, sobretudo os fóruns lusófonos, mas também os da comunidade internacional, esta etapa tem como objetivo verificar a receptividade e a crítica relacionada a tradução de um material que vem de uma cultura que normalmente não é o padrão de importação brasileiro.

Com base na pesquisa a mesma será disponibilizada para jogadores e membros ativos da comunidade Dofus, como guildas e fóruns com o intuito de manter ativa a comunidade PT-BR.

2.1 SOBRE DOFUS

A partir da década de 2000, indústria da tradução viu um aumento na área da localização de jogos, o que lhes tem trazido grandes novos desafios a fim de tornar seus produtos disponíveis em territórios internacionais. A necessidade de se localizar surge para poder atingir o mercado visado, fazendo versões direcionadas diretamente para o idioma alvo. A localização de jogos segue um conceito um pouco diferente das traduções tradicionais sendo a localização de jogos algo muito dinâmico, pois se deve traduzir para diversas plataformas, hoje existem as mais populares, cada uma com sua particularidade e sistemas específicos que são Nintendo (Switch), Sony (PS5), Microsoft (Xbox), às plataformas de celular chamadas Mobile e PC.

Nesse projeto de pesquisa, será abordada a temática da localização de jogos, utilizando como objeto de pesquisa o jogo da desenvolvedora francesa Ankama. Dofus é um jogo no estilo

MMORPG que significa “Massively Multiplayer Online Role-Playing Game” (ou “jogo de representação de papéis online, multijogador em massa”, em tradução livre).

Dofus é um jogo online que permite ao jogador entrar na pele de um personagem junto com outros jogadores, as ações no jogo são feitas no esquema de turnos, cada personagem possui habilidades únicas e peculiares que juntas criam interações poderosas e com sinergias únicas, mas sempre baseadas no número de pontos de ação e pontos de movimento de cada um, visto que o jogo se passa em um tabuleiro parecido com o de xadrez e cada jogador sendo uma peça, que faz movimentos únicos no tabuleiro, como a torre, rainha etc.

Visando a expansão da marca globalmente a Ankama empresa criadora do Dofus fez uma parceria com a Level Up Games e vendeu os direitos de reprodução do jogo no Brasil por um período de tempo, para que assim soubesse se seu jogo seria bem aceito nesse mercado emergente sem ter que se preocupar tanto em dar a devida atenção a comunidade. Uma grande questão é que os lusófonos foram alocados em um servidor à parte da comunidade Europeia, juntando Portugueses e Brasileiros assim tendo sua primeira versão totalmente em português traduzida em abril de 2008.

3 ALGUNS PILARES TEÓRICOS

A tradução e localização de jogos eletrônicos emergiram como áreas fundamentais dentro da indústria global de entretenimento, sendo essenciais para a disseminação de jogos em diferentes culturas e idiomas. Este referencial teórico visa explorar a complexidade envolvida na tradução de jogos, abordando diferentes aspectos do processo, incluindo desafios linguísticos, culturais e tecnológicos, bem como as estratégias utilizadas para superar esses desafios.

A tradução de jogos vai além da mera conversão de texto de um idioma para outro; ela envolve a adaptação cultural e técnica necessária para garantir que o conteúdo seja relevante e acessível para jogadores de diferentes regiões. Segundo Dunne (2015), a localização é um processo complexo que requer não apenas habilidades linguísticas, mas também uma compreensão profunda das normas culturais, expectativas dos jogadores e características específicas do mercado-alvo. Esse processo se torna ainda mais desafiador quando se considera que a imersão do jogador deve ser preservada, o que exige uma adaptação cuidadosa de elementos como humor, referências culturais e até mesmo a jogabilidade.

Esqueda (2020) enfatiza que a tradução de jogos é uma tarefa multifacetada que demanda uma combinação de tradução literal e interpretativa, dependendo do contexto e do tipo de conteúdo. A autora argumenta que, além das competências técnicas, o tradutor de jogos deve possuir uma sensibilidade cultural aguçada para captar as nuances e idiossincrasias do idioma de destino. A complexidade desse processo é ampliada pelo fato de que os jogos geralmente contêm uma mistura de diálogos, textos de interface, legendas e outros elementos textuais que exigem abordagens distintas de tradução.

Ferreira (2021) explora os desafios específicos enfrentados na tradução do jogo *Spelunky Classic HD* para o português brasileiro, destacando as dificuldades relacionadas à adaptação de termos técnicos e poéticos, bem como a necessidade de manter a coerência textual em um contexto interativo. Ferreira (2021) aponta que a tradução de jogos é significativamente diferente de outras formas de tradução, uma vez que o conteúdo precisa ser funcional dentro do ambiente de jogo, respeitando as limitações técnicas e a experiência do usuário.

O'Hagan e Mangiron (2013) discutem as estratégias utilizadas pelos tradutores de jogos para lidar com os desafios apresentados pela localização. Eles destacam a transcrição como uma técnica comum, que envolve a recriação de conteúdo original para que ele ressoe culturalmente com o público-alvo. Esse processo é essencial para a manutenção da imersão do jogador, especialmente em jogos que dependem fortemente de elementos narrativos e culturais.

Pato (2018) aborda a importância da narrativa nos videogames e como a localização pode influenciar a recepção dessa narrativa em diferentes culturas. O autor observa que, em muitos casos, a tradução literal não é suficiente para capturar as nuances da história e dos personagens, sendo necessário um trabalho mais interpretativo para preservar a essência do jogo original. Pato (2018) também destaca que a localização pode, em alguns casos, modificar aspectos da narrativa para melhor se alinhar às expectativas culturais do mercado-alvo.

Sacra (2018) examina a distinção entre tradução e localização, enfatizando que a localização de jogos não é apenas uma questão de tradução de palavras, mas também de adaptação de contextos e experiências de jogo. Ela argumenta que a localização eficaz exige uma compreensão profunda do jogo como um todo, incluindo seus aspectos visuais, sonoros e interativos, para garantir que a experiência do jogador seja preservada na versão localizada.

A tecnologia é importante na tradução e localização de jogos, especialmente com o advento de ferramentas de tradução assistida por máquina. Delabastita (1996) discute como essas tecnologias têm o potencial de acelerar o processo de tradução, mas também apresentam desafios, como a manutenção da qualidade e a gestão de nuances culturais e linguísticas. O autor ressalta que, embora a tecnologia possa ser uma aliada poderosa, ela nunca substituirá completamente a necessidade de intervenção humana, especialmente em áreas que exigem criatividade e sensibilidade cultural. Dunne (2015) complementa essa visão ao abordar como as ferramentas de localização automatizada, como o uso de memórias de tradução e glossários especializados, podem ajudar a manter a consistência terminológica e acelerar o processo de localização. No entanto, ele alerta que essas ferramentas devem ser usadas com cautela, pois a tradução de jogos muitas vezes envolve decisões criativas que não podem ser automatizadas.

Ferreira (2021) destaca o uso de tecnologias de apoio na tradução do jogo *Spelunky Classic HD*, mencionando que, embora essas ferramentas tenham facilitado a tradução de termos técnicos, o tradutor ainda precisou fazer ajustes manuais significativos para garantir que o jogo final mantivesse sua jogabilidade e apelo original.

A qualidade da localização de jogos é crucial para garantir a aceitação do produto em novos mercados. Esqueda (2020) argumenta que a qualidade na tradução de jogos não deve ser medida apenas pela precisão linguística, mas também pela capacidade de manter a experiência original do jogador. Isso significa que a localização bem-sucedida deve preservar a imersão, a jogabilidade e a integridade cultural do jogo, mesmo que isso exija desvios significativos do texto original. O'Hagan e Mangiron (2013) reforçam essa ideia ao discutir como os jogadores geralmente avaliam a qualidade da localização com base em sua experiência de jogo, e não apenas na tradução literal dos textos. Eles sugerem que as empresas de jogos devem investir

em tradutores especializados e em processos de controle de qualidade rigorosos para garantir que a localização atenda às expectativas dos jogadores em diferentes regiões.

Pato (2018) também destaca a importância da qualidade na localização de narrativas de jogos, argumentando que uma tradução mal executada pode comprometer a história e o engajamento do jogador. Ele sugere que os tradutores de jogos devem ser vistos não apenas como linguistas, mas como co-criadores que contribuem para a construção da experiência narrativa do jogo.

A tradução e localização de jogos são processos complexos que envolvem uma combinação de habilidades linguísticas, culturais e tecnológicas. Os desafios enfrentados por tradutores e localizadores são numerosos, desde a adaptação de termos técnicos até a preservação da imersão e da experiência do jogador. Como discutido por Dunne (2015), Esqueda (2020), Ferreira (2021), O'Hagan e Mangiron (2013), Pato (2018), Sacra (2018) e Delabastita (1996), a localização de jogos é uma área em constante evolução que requer uma abordagem interdisciplinar e uma atenção meticulosa aos detalhes. À medida que a indústria de videogames continua a crescer e se globalizar, a importância da localização eficaz só tende a aumentar, tornando-se uma área vital tanto para o sucesso comercial quanto para a satisfação dos jogadores.

4 O JOGO DOFUS

Dofus é um jogo que foi originalmente desenvolvido por francófonos para a comunidade francófona, posteriormente dado o sucesso e as proporções que o jogo tomou percebeu-se a necessidade de localizar o jogo para mais idiomas com o propósito de atingir novos mercados, a empresa desenvolvedora Ankama, percebeu negligenciou a forma de fazer e a importância de como fazer, principalmente na localização voltada para o público lusófono que foi terceirizada para a Level Up Games que negligenciou o fato de as comunidades Brasileiras e Portuguesas terem tantas diferenças. Tecnicamente falando, as localidades são representadas por um código de duas letras combinado com o código do país, como no caso de pt-BR, ou pt-PT, para designar o português do Brasil e o português de Portugal, por exemplo. Localizar um produto significa adaptá-lo técnica e linguisticamente, sendo a tradução uma parte única e crucial do processo de localização (Dunne, 2015).

Segundo Pato (2018), enquanto a teoria vem se alinhando com a prática, um princípio comum vem sendo adotado na indústria, que os produtos frutos da localização devem manter "A aparência e a sensação de terem sido feitos especificamente para aquela cultura" no caso do objeto de pesquisa em questão. Por ter deixado a tradução e distribuição do jogo sob responsabilidade de terceiros certas escolhas tradutórias foram questionadas pela comunidade, na primeira tradução feita pela empresa *Level Up* em 2008 foram mantidos várias palavras e estrangeirismos do inglês sendo que estes seriam modificados posteriormente em 2013 quando a empresa criadora do jogo reassumiu a comunidade lusófona, assim reproduzindo ou adaptando o vocabulário para que se adequassem ao estilo de escrita proposto pela empresa conforme o quadro 1:

Quadro 1 Traduções do jogo

TRADUÇÃO 2008 - LEVEL UP	TRADUÇÃO 2013 - ANKAMA
ILHA DE SAKAI	ILHA KIFRIL
MASTOJOB	PAPAMUTE
VALE DA AGONIA	VALE DA MORTFATAW
KOOLICH	TRONKOSO

A indústria de jogos eletrônicos é um dos setores de entretenimento que mais cresce no mundo, e sua expansão é impulsionada pela capacidade de alcançar audiências globais. No

entanto, para criar jogos que possam cativar jogadores em todo o mundo, é essencial considerar a localização e adaptação para diferentes regiões.

A localização é importante porque as culturas diferem. É importante porque os americanos se casam com seus entes queridos em branco e os enterram de preto, enquanto na Índia os casamentos tradicionais são coloridos e os funerais são realizados com vestimentas brancas.” (Sacra, 2018, p. 12).

Alguns lusófonos não entendiam o humor e as sacadas do jogo por ele ter sido majoritariamente traduzido de maneira genérica e/com estrangeirismos, alguns jogadores que vieram do servidor internacional cujos idiomas originais eram majoritariamente francês e inglês também criticaram a localização conforme captura de tela abaixo onde o usuário Gallagher#7807 expressa seu descontentamento com a localização realizada:

Figura 1 Feedback do usuário em relação ao idioma



Galangher#7807 - Ex-assinante - 20 Agosto 2013 - 15:27:56

Thirtheenx(2013-08-20 17:15:26

Ah pessoal, vamos valorizar um pouco mais a nossa lingua, nos outros idiomas os nomes são exatamente assim, aqui tem que ser diferente porque nossa cultura da mais valor ao inglês?

Olá 😊

Não se trata de traduzir, se trata de mexer no que já estava ai DESDE O INÍCIO e que os jogadores se abturam a falar assim.

Me chamo Bruno Ribeiro e na Jamaica, Mexico, Japão, Rússia e qualquer canto do mundo, sempre serei chamado de Bruno Ribeiro. Nomes, são nomes, independentemente se em algum país há uma versão de seu nome como Julia por acaso, Juliet, Jully, Juliette, Julia (Rulia) e por mundo afora, mas como o foi batizado de Julia, é Julia e ponto.

É uma regra de tradução, nomes não são traduzidos, observe isto em filmes quando os atores falam nome de lugares por exemplo, sempre falam em inglês os nomes como Madson Square Garden, Sunset Boulevard, Queens e etc...

Quem está traduzindo deve ser francês, para cometer tantas besteiras, peço que a moderação do jogo, se é que ainda há alguma, repasse as mensagens dos jogadores.

O usuário acima se queixa da localização de certos nomes próprios dentro do jogo, sendo que na versão original voltada para o público francófono os personagens tem um nome, na versão voltada para o público anglófono e na versão para o português mais uma nova variação localizada, fazendo alusão a alguma celebridade ou algum trocadilho com alguma palavra que pode ter relação a qualquer outra coisa com a finalidade sarcástica e humorística, características da linguagem do jogo. Esse modelo de tradução de nome próprio utilizando-se de “jogo de palavras” (JPs) segue a lógica apresentada anteriormente por Delabastita, entendendo-se como jogo de palavras a seguinte definição.

Jogo de palavras é o nome geral para os vários fenômenos textuais em que as características estruturais da(s) língua(s) que são exploradas para provocar um confronto comunicativamente significativo de duas (ou mais) estruturas linguísticas com formas mais ou menos semelhantes e mais ou menos diferentes significados (Delabastita, 1996, p. 128).

Assim, o conceito de jogo de palavras, como descrito por Delabastita (1996), pode ser diretamente relacionado ao campo de jogos e tradução, especialmente na adaptação de conteúdos que envolvem trocadilhos, ironias ou jogos linguísticos intrínsecos ao design de diálogos e narrativas em jogos eletrônicos. Os jogos de palavras apresentam um desafio particular na tradução, uma vez que as características estruturais da língua original podem não ter equivalentes diretos na língua de destino. Esse fenômeno exige que os tradutores desenvolvam estratégias criativas para manter o efeito humorístico ou o significado duplo do texto original, sem perder a integridade do conteúdo no novo idioma. Em jogos, onde a imersão e a fidelidade ao espírito original são cruciais, o tradutor deve equilibrar a similaridade de formas linguísticas e os diferentes significados nas línguas envolvidas, garantindo que a experiência do jogador não seja comprometida. A tradução de jogos, portanto, torna-se um campo onde o jogo de palavras é tanto um desafio quanto uma oportunidade para demonstrar a habilidade e a criatividade do tradutor.

Um elemento crucial dos JPs é que esse tipo de texto frequentemente incorpora humor, no caso do objeto de análise em questão isso se aplica devido a essa característica de humor e sarcasmo presente no universo de Dofus, os JPs podem ser encontrados em diversas situações comunicativas, aparecendo em descrições de itens, locais ou até mesmo em nomes próprios. Ainda em relação aos jogos de palavras, Beckett (1957, Delabastita, 1996, p. 127) utiliza do humor utilizando-se de uma passagem bíblica do Gênesis: “no princípio havia o jogo de palavras.” Ao comentar a frase, Delabastita (1996) propõe que os JPs são inerentes à própria linguagem e, portanto, “naturais à mente humana”, o que sugere que os JPs vinculam-se às estruturas das línguas.

Figura 2 Tradução dos JP's

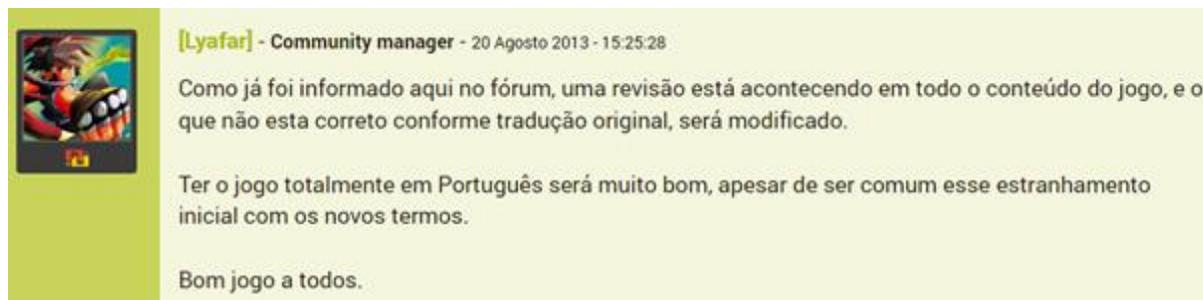
Nome Francês	Nome Inglês	Nome Portugues
1 - Hugo Fraiss	Hugo Frost	Caetano Ventoso
2 - Lucette Brifian	Lou Bicante	Marilu Brificanty
3 - Germain Danslisak	Fred Handed	Kamao Nabolsa
4 - Marin	Sailor With The Lurgi	Barinheiro Gribado

Observando a tabela com os nomes próprios localizados em seus respectivos idiomas, propõe-se uma reflexão acerca dos jogos de palavras e de sua localização, que é parte importante dessa pesquisa em geral, que é: os efeitos e sentidos dos JPs relacionam-se diretamente à estrutura da língua em que são produzidos, então, como traduzir para que esses efeitos e sentidos funcionam em outra língua? Sendo que uma tradução literal desses nomes com suas referências originais pode simplesmente não fazer sentido na língua de destino se o jogador não tiver o conhecimento mínimo exigido, como localizar diminuindo as distâncias culturais de conhecimento de base exigidas.

No exemplo 3 da tabela acima isso fica claro, o mesmo personagem possui 3 nomes diferentes em cada uma das traduções do jogo, um dos personagens em questão é “Germain Danslisak” um ladino e seu nome tem a intenção de representar exatamente esse traço da sua personalidade. Na versão original em francês Germain Danslisak é um trocadilho para “Les mains dans le sac” (Mãos na bolsa) se formos traduzir literalmente para o português. Já na versão inglesa o nome localizado escolhido foi “Fred Handed” que é outro trocadilho para Red Handed que seria uma forma de expressão para dizer que alguém foi pego fazendo algo ilegal e na localização para o português a escolha foi Kamao Nabolsa, no jogo de palavras no nome próprio "Kamao Nabolsa", podemos ver a aplicação do conceito jogos de palavras (JPs) conforme definido por Delabastita (1996), que explora características estruturais da língua para criar confrontos significativos de estruturas linguísticas com formas semelhantes e sentidos diferentes, no caso do nome "Kamao Nabolsa", temos um exemplo de jogo de palavras que se baseia na sonoridade e na segmentação das palavras. Quando lido rapidamente ou em voz alta, o nome "Kamao Nabolsa" soa como "Com a mão na bolsa". Aqui, a estrutura linguística do nome próprio cria um confronto significativo com uma frase comum em português que implica o ato de roubar algo portanto exemplifica um jogo de palavras ao transformar um nome próprio em uma expressão familiar e engraçada através da exploração da sonoridade e segmentação das palavras, alinhando-se com as definições de Delabastita.

Os administradores do jogo rebateram as críticas e os comentários negativos da comunidade alegando que seria necessário tempo para a adaptação da comunidade aos novos nomes utilizados conforme publicação no fórum da comunidade PT-BR:

Figura 3 Publicação no fórum da comunidade PT-BR



As práticas de tradução e localização no setor, por seu turno, carecem de mais investigações para que se compreenda a qualidade exigida pelos consumidores desse tipo de mídia de entretenimento. O português é uma língua que, até pouco tempo atrás, era desprezada pela maioria das distribuidoras e empresas de jogos eletrônicos nos processos de tradução e localização. Dessa forma, os consumidores eram obrigados a adquirir o produto original em inglês, mesmo sem terem conhecimento dessa língua. No entanto, esse panorama começou a mudar, já que um número crescente de empresas tem reconhecido a importância do mercado brasileiro em suas vendas internacionais (Esqueda, 2020).

Em jogos como *Dofus*, que apresenta uma narrativa extremamente complexa e detalhada, identifica-se uma série de questões de natureza linguística a serem consideradas à ótica heurística. As especificidades situadas no plano linguísticos se pautam como essenciais, isto é, a parcela semiótica concernente às circunscrições do código demanda tratamento minucioso, tendo em vista que visam modular, de forma *sine quoi non*, tanto os graus de convivialidade, quanto a qualidade das experiências do jogador quando de sua na imersão no universo de *Dofus*. As decisões tradutórias, situadas entre a tradução alinhada, de natureza mais literal, e a perspectiva funcional, que prima pela interpretação, desempenha um papel fundamental no contexto de localização. Segundo Dietz:

Na raiz de muitos problemas relacionados à localização de games está o fato de que um lançamento simultâneo (ou quase simultâneo) de versões em vários idiomas requer um desenvolvimento paralelo. Programadores, designers, técnicos de som e artistas gráficos que normalmente já estão nos últimos estágios do desenvolvimento do jogo também precisam dedicar parte do tempo para criar (e corrigir) versões em línguas estrangeiras. Do lado do tradutor, o desenvolvimento paralelo significa trabalhar em um texto que, apesar de todas as garantias em contrário, ainda não foi

finalizado, e muitas vezes exige reescrita e retradução em ritmo frenético ao longo dos últimos dias antes da chegada do game ao mercado (Dietz, 2007, p. 4).

Devido ao fato de *Dofus* ter sido inicialmente concebido para o público francófono, possuindo também uma versão em inglês sendo desenvolvida em paralelo, a localização para o português por sua vez enfrentou desafios, uma vez que não foi considerada durante o processo de desenvolvimento do jogo. Em vez disso, ela foi realizada posteriormente por tradutores que, embora possuíssem conhecimento sobre o mundo dos jogos, tiveram suas escolhas questionadas e posteriormente substituídas pela empresa, após críticas da comunidade. O objetivo consistiu em promover a experiência do universo de *Dofus* de maneira mais precisa, ou ao menos da forma como a desenvolvedora achou mais apropriado.

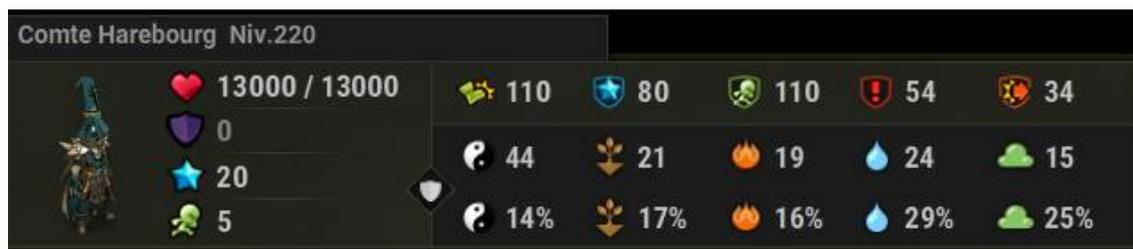
Para isso podemos tomar como exemplo e referência a tradução do nome de um guardião de calabouço “Comte Harebourg”. No caso em questão, trata-se de um pré-requisito para obtenção do *Dofus* de gelo, lembrando, dentro do universo desse jogo a linha de missões para obtenção dos *Dofus* é considerada “mainstory” portanto à medida que o jogador avança no jogo ele obrigatoriamente terá que enfrentar certos desafios e mecânicas de jogo.

No caso específico do Comte Harebourg, com vistas a uma melhor compreensão da escolha tradutória, faz-se necessário primeiramente mergulhar na lógica das mecânicas mecânica de jogo, cuja trama o torna um personagem único nas circunscrições do jogo.

Figura 4 Comte Harebourg



Figura 5 Exemplo de combate da sala do boss



(Mob em questão, infos do mob)

4.1 PRINCÍPIOS DO COMBATE - CONFUSÕES E TRIGONOMETRIA

Este calabouço é particular por uma simples e boa razão, qual seja: durante o confronto contra o Conde, seus personagens estarão confusos no início de cada turno. Em termos simples, quando o jogador lançar um feitiço, ele será redirecionado para outro lugar. Portanto, o jogador não poderá direcionar diretamente seus feitiços para os alvos que deseja atingir. A confusão é determinada de duas maneiras: (a) pelo percentual de vitalidade no início do turno do personagem e (b) ao examinar seus encantamentos ou as informações fornecidas pelo canal *infos do mob* no início de seu turno. A figura a seguir fornece uma exemplificação das “confusões” que o jogador enfrenta nesse combate, algumas “incertezas” possuem equivalentes, os feitiços do jogador sempre serão redirecionados em um ângulo de 90°, 180° ou 270°. As possibilidades apesar de finitas são diversas, para fim de melhor compreensão, fica aqui exemplificado o sistema onde o jogador está a 2 células de distância do Comte Harenbourg e o que ele deve fazer para acertar o alvo.¹

¹ Em toda e qualquer atividade que impõe desafios, as capacidades heurísticas são determinantes, pois se trata justamente de encontrar o conjunto de ações que permitirão ao player superar etapas e alcançar sucesso para progredir e abrir vias para atingir novos desafios que, por sua vez, exigirão novas capacidades heurísticas, integrando um processo de desenvolvimento de experiências sensíveis que capacitam o player, tornando-o uma espécie de expert no game ao qual se lança. Logo, seria interessante discorrer sobre esse aprendizado acumulativo e refinado que permite com que o player progressivamente se integre às lógicas do game e, assim, seja inclusive capaz de verificar eventuais “janelas” através das quais se vislumbram soluções. O comportamento heurístico precede-se de análises refinadas, exigindo do *player* habilidades de observação e de decisões sincronizadas, ou seja, faz-se essencial considerar os *timings* que se sucedem. Os elevados graus de desempenho (performance) de um *player* estão diretamente ligados às competências dos *conceptores*, ou seja, no instante em que um jogador consegue atingir patamares elevados, ele mesmo se aproxima das bases seminais, situadas na gênese dos mecanismos de produção do sistema, transformando-se de criatura em criador, ou seja, de simples player à expert.

Pode-se supor que a localização de jogos, por parte de um intérprete e tradutor de um game como *Dofus* paute como condição *sine quoi non*, o fato de que a transferência de códigos (localização) exija não somente a figura de um intérprete-tradutor competente, mas sobretudo que esse profissional seja um crítico e profundo conhecedor do *game* sobre o qual se debruça. Assim, em algum momento caberia lançar algumas ponderações (suposições, questionamentos) a respeito de questões paralelas que remetam à filosofias subjacentes à atividade de localização de jogos de modo geral e de *Dofus* em termos específicos.

Figura 6 Desafios impostos aos jogadores

Sort redirigé à 90°	Sort redirigé à 180°	Sort redirigé à -90°
90° Horaire. 270° Contre Horaire. Horaire 1Pi/2. Contre Horaire 3Pi/2. Horaire 2Pi/4 Contre Horaire 6Pi/4	180° Horaire. 180° Contre Horaire. Horaire 2Pi/2. Horaire 4Pi/4. Contre Horaire 2Pi/2. Contre Horaire 4Pi/4.	90° Contre Horaire. 270° Horaire. Contre Horaire 1Pi/2. Horaire 3Pi/2. Contre Horaire 2Pi/4 Horaire 6Pi/4
Schémas :	Schémas :	Schémas :
En ligne (simple)	En ligne (simple)	En ligne (simple)

Sobre as escolhas tradutórias a partir da mecânica de jogo.

Quadro 2 Escolhas tradutórias a partir da mecânica de jogo

Versão original em francês	1ª tradução (Level Up Games)	Tradução revisada Ankama
Comte Harebourg	Hegressive	Trasprafrent

As escolhas tradutórias podem variar dependendo de vários fatores, incluindo o contexto cultural, o público-alvo e a fluidez linguística.

Do ponto de vista da tradução, as versões localizadas precisam manter a mesma estética e sensação [the same look and feel] do jogo na língua de partida, com todas as suas características de diversão originais. Porém, diferenças culturais nos costumes e pontos de vista podem forçar mudanças nas versões localizadas (Bernal-Merino, 2009, p. 243).

Analisamos, portanto, as escolhas tradutórias, a partir da versão original para a primeira tradução da *Level Up Games* e posteriormente a versão vigente da Ankama:

Hegressive: Esta tradução é uma adaptação de "regressivo", que se refere a algo que retrocede ou diminui. Com efeito, trata-se de tentativa de capturar o significado de "compte à rebours" (*countdown* ou contagem regressiva), mas pode não ser tão imediatamente reconhecível para os jogadores que falam português. No entanto, mantém a ideia de uma contagem regressiva.

Trasprafrent: Uma vez que é uma tradução revisada pela desenvolvedora Ankama ela consegue considerar a mecânica de jogo, mantendo uma sensação de lealdade a experiência do original. "Trasprafrent" como uma palavra inventada consiste em tentativa de criar um termo único que se relaciona com a mecânica específica do personagem em questão, que dada a experiência com personagem pauta-se como original e eficiente.

A tradução não é apenas a troca de palavras de uma língua para outra, mas envolve também a adaptação de conceitos culturais e nuances linguísticas. "Comde Harenbourg" é um nome próprio e, ao traduzir nomes próprios, especialmente em contextos como jogos ou histórias, é importante manter a identidade única do personagem. A tradução literal pode diluir esta identidade ou fazer com que ela perca o significado no contexto original. A escolha de termos como "Hegressive" e "Trasprafrent" sugere que o tradutor estava tentando capturar o espírito e a atmosfera do jogo, em vez de traduzi-lo diretamente. Isso pode envolver a criação de uma nova terminologia que ressoe melhor com seu público-alvo e se encaixe mais naturalmente na narrativa e na localização em questão. Esta abordagem criativa é comum em traduções de meios culturais, como jogos, onde a fidelidade ao impacto original é mais importante do que o significado literal. O objetivo é garantir que a experiência do jogador seja a mais próxima possível da intenção original do criador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A localização de jogos eletrônicos é um processo que vai além da tradução literal. Envolve a adaptação cultural, técnica e linguística para criar uma experiência que ressoe com os jogadores de diferentes regiões. O estudo de caso do jogo *Dofus* destacou os desafios e as nuances deste processo, evidenciando como decisões tradutórias podem impactar a recepção do produto.

A análise da tradução inicial realizada pela Level Up Games em 2008 mostrou que a falta de sensibilidade cultural resultou em críticas negativas por parte da comunidade brasileira, o que levou a uma revisão mais alinhada às expectativas do público local em 2013, realizada pela Ankama. Este caso reforça a importância de uma abordagem holística na localização, que considere não apenas a linguagem, mas também os contextos culturais e as expectativas dos jogadores.

Os resultados obtidos demonstram que uma localização bem-sucedida requer uma combinação de criatividade, conhecimento técnico e compreensão cultural. Tradutores e localizadores devem atuar como mediadores culturais, adaptando conteúdos sem comprometer a essência do jogo original. O sucesso da localização de *Dofus* após a revisão pela Ankama ilustra como abordagens cuidadosas podem transformar a experiência do jogador, garantindo uma maior aceitação e engajamento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BISHTON, Felicity. Approaching Video Game Translation Using Localisation and Modernising Theories A Multimodal Applied Translation Project. **Neke**, 2023. Disponível em: <https://ojs.victoria.ac.nz/neke/article/download/8274/7348>. Acesso em: 2 ago. 2024.

DECKERT, Mikolaj; HEJDUK, Krzysztof. Can video game subtitling shape player satisfaction? **Perspectives-studies in Translatology**, p. 1-17, 2022.

DECKERT, Mikolaj; HEJDUK, Krzysztof. Videogame localisation, spelling errors and player reception. **Translation, Cognition & Behavior**, v. 1, p. 27-49, 2022.

DELABASTITA, Dirk. "Introduction". In: DELABASTITA, Dirk (Ed.). **Wordplay and Translation: Essays on Punning and Translation**. Manchester: St. Jerome Publishing, 1996. p. 128-152.

DUNNE, K. Localization. In: SIN-WAI, C. (ed.). **The Routledge Encyclopedia of Translation Technology**. London: Routledge, 2015. p. 550-562.

ESQUEDA, Marileide Dias. Training Translators for Video Game Localization: In Search of a Pedagogical Approach. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 20, n. 4, p. 703-731, 2020.

FERREIRA, Gabriel Albuquerque. **Spelunky Classic HD em pt-BR: desafios da tradução e localização de jogos eletrônicos**. 2021. 59 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tradução) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2021.

JOOYAEIAN, Ehsan; KHOSHSALIGHEH, Masood. Translation Solutions in Professional Video Game Localization in Iran. **Games and Culture**, v. 7-8, p. 1054-1074, 2022.

KOPTELOVA, Svetlana A.; RUTSKAYA, Ekaterina Aleksandrovna. Linguistic Aspects of Video Game Localization. **Vestnik Permskogo universiteta. Rossijskaâ i zarubežnaâ filologiâ**, v. 3, p. 16-25, 2022.

LIU, Jingy. Impact of Culture on Genshin Impact Game Texts Translation. **Journal of Education, Humanities and Social Sciences**, v. 13, p. 165-170, 2023. Disponível em: <https://drpress.org/ojs/index.php/EHSS/article/download/7888/7673>. Acesso em: 10 ago. 2024.

LIU, Yifan; MAH, Seung Hye. Game Translation Strategies Differentiated According to Cultures: Focusing on the Comparison of Korean and English Translations of the Culture Specific Items in Game ‘Genshin Impact’. **The Korean Society of Culture and Convergence**, v. 2, p. 87-98, 2023.

MANTELLI, Alessandro. "The Unsong Kingdom Translation Project: Designing an Effective and Sustainable Classroom Activity for a Japanese Video Game Translation". **Annor**, v. 1, 2022.

MATUZKOVA, Olena; YEMETS, Mykhailo. Game localization: lexical, contextual, grammatical obstacles and the strategies to overcome them. **Zapiski z romano-germans'koï filologïi**, v. 2(47), p. 81-91, 2022.

MENG, Bochi. In-game architectural image translation using improved Cycle-Gan. 2023.
O'HAGAN, M.; MANGIRON, C. **Game localisation: Translating for the global digital age**. Amsterdam/Philadelphia, PA: John Benjamins, 2013.

ONAR, B.; ÇATAK, Güven. Translation and Localization of Video Games: An Analysis of Uncharted 4 in Turkish. **Connectist Istanbul University Journal of Communication Sciences**, v. 62, p. 91-122, 2022. Disponível em: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1982819>. Acesso em: 1 ago. 2024.

Online Knowledge Translation Program Involving Video Games and University Student–Led Tutorials About Cannabis and Psychosis for Black Youth: Mixed Method Feasibility Study. **JMIR formative research**, v. 6, 2022. Disponível em: <https://formative.jmir.org/2022/6/e33693/PDF>. Acesso em: 2 ago. 2024.

PATO, Tito Henriques Issa Gomes. **A Narrativa no Videogame: Leituras em Conflito**. 2018. 14 f. PIBIC - Curso de LEA - MSI, Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

PURNOMO, Sf. Luthfie Arguby et al. Proposing a Typology of Ludification as a Translation Technique for PC, Console, Mobile and Online Games. **LKW**, v. 1, p. 25-39, 2021.

QIU, Y. L. A Comparative Study of Video Games Translation from the Communicative Translation Theory Perspective. **Deleted Journal**, p. 114-117, 2024. Disponível em: <https://drpress.org/ojs/index.php/ajmss/article/download/17142/16630>. Acesso em: 3 ago. 2024.

RIABOVOL, Svitlana. The problems of video games translation into the Ukrainian language. **Anglistika ta amerikanistika**, v. 20, p. 118-125, 2023. Disponível em: <https://anglistika.dp.ua/index.php/AA/article/download/323/574>. Acesso em: 1 ago. 2024.

RIVAS GINEL, María; THEROINE, Sarah. Machine Translation and Gender biases in video game localisation: a corpus-based analysis. **Journal of Data Mining and Digital Humanities**, 2022. Disponível em: <https://jdmhd.episciences.org/10245/pdf>. Acesso em: 10 ago. 2024.

SACRA, Marianna. **Translating vs. Localizing game assets, and why does it even matter?** 2018.

SEREDA, Elena; OLEYNIK, E. V. Translation of the fictional world realities when translating video games in the genre of interactive movie. **Učēnye zapiski Sankt-Peterburgskogo universiteta tehnologij upravleniâ i èkonomiki**, v. 1, p. 46-57, 2022.

TECHAWONGSTIEN, Koraya. Being on the inside: a research methodology for data collection within the inner circle of the domain of video game translation/localization in Thailand. **Qualitative Research Journal**, 2024.

Transcreation Strategies in Video Game Localisation (based on "Team Fortress 2"). **Litera**, p. 194-209, 2023. Disponível em: http://nbpublish.com/library_get_pdf.php?id=38511. Acesso em: 2 ago. 2024.

ZHU, Huizhen. On Intercultural Communication and Game Translation. **AJMSS**, v. 3, p. 198-202, 2023. Disponível em: <https://drpress.org/ojs/index.php/ajmss/article/download/8936/8704>. Acesso em: 1 ago. 2024.