



FACULDADE DE LETRAS
UNIVERSIDADE DE
COIMBRA

Ana Rui da Cunha Gomes

A LOCALIZAÇÃO EM JOGOS

UMA TRADUÇÃO DO JOGO *INDIE* «STARDEW VALLEY»

Trabalho de Projeto do Mestrado em Tradução, orientado pela Professora Doutora Carla Sofia da Silva Ferreira e pela Mestre Phillippa May Bennett, apresentado ao Departamento de Línguas, Literaturas e Culturas da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra

Setembro de 2023

FACULDADE DE LETRAS

A LOCALIZAÇÃO EM JOGOS UMA TRADUÇÃO DO JOGO *INDIE* «STARDEW VALLEY»

Ficha Técnica

Tipo de trabalho	Trabalho de Projeto
Título	A localização em jogos
Subtítulo	Uma tradução do jogo <i>indie</i> «Stardew Valley»
Autor/a	Ana Rui da Cunha Gomes
Orientador/a(s)	Carla Sofia da Silva Ferreira Phillippa May Bennett
Júri	Presidente: Doutor Jorge Manuel Costa Almeida e Pinho Vogais: 1. Mestre David William Hardisty 2. Doutora Carla Sofia da Silva Ferreira
Identificação do Curso	Mestrado em Tradução
Área científica	Tradução
Especialidade/Ramo	Português e uma Língua Estrangeira (Inglês)
Data da defesa	17-10-2023
Classificação	16 valores

1 2 9 0



FACULDADE DE LETRAS
UNIVERSIDADE DE
COIMBRA

Agradecimentos

Em primeiro lugar, terei de agradecer às minhas orientadoras por me guiarem durante todo o processo de escrita do Trabalho de Projeto para que este tivesse a melhor qualidade possível. Terei também de agradecer pela dedicação durante o processo de tradução do jogo, pelos conselhos e ajustes necessários para obter o melhor resultado. Sem a sua orientação, o Trabalho de Projeto não seria o que é hoje.

Às minhas colegas e amigas Beatriz, Laura, Maria e Mariana pelo seu apoio durante este processo e por me terem acompanhado durante todo o percurso do Mestrado em Tradução.

Aos meus amigos Ana Rita, Daniela e Fábio pelos conselhos e compreensão durante a tradução do jogo e a escrita do Trabalho de Projeto.

Ao Marcelo por me apoiar e ajudar, mesmo quando as dificuldades pareciam demasiado grandes.

Às minhas irmãs por me ouvirem sempre e tentarem ajudar, independentemente dos desafios apresentados.

Aos meus pais pelo apoio.

Ao utilizador do Reddit que me explicou como poderia ter acesso aos diálogos das personagens do jogo. Ao utilizador do Reddit que me permitiu usar a sua opinião de *Stardew Valley* no Trabalho de Projeto.

Ao criador do jogo, ConcernedApe, por ter proporcionado uma experiência fantástica através de *Stardew Valley* e que acabou por desenvolver uma comunidade sempre pronta a ajudar.

A todos/as os/as leitores/as do presente Trabalho de Projeto, seja qual for a motivação da sua leitura.

Este Trabalho de Projeto não seria o que é hoje sem nenhuma destas pessoas que me acompanhou nesta jornada.

RESUMO

A Localização em Jogos

Este trabalho de projeto foca-se na tradução e localização do jogo *Stardew Valley* da sua língua original (inglês) para a variedade europeia da língua portuguesa.

No caso dos videojogos, há um aspeto imprescindível que tem de acompanhar o processo de tradução: a localização (Brashi, 2021; González-Vera, 2015; Sdobnikov, 2018; Williams, 2013). A localização consiste em adaptar um conteúdo de uma língua para outra para se adequar à cultura da língua de chegada, de forma a que pareça ter sido desenvolvido originalmente para essa cultura (Sikes, 2009 apud Williams, 2013). Para realizar uma boa localização de um videojogo é necessário ter-se um contexto cultural sobre a história dos videojogos: como estes surgiram e quando foram popularizados. Menciona-se, assim, esse contexto, tal como as repercussões da evolução tecnológica no desenvolvimento do conceito de localização e as abordagens teóricas desenvolvidas por especialistas da localização e da localização de videojogos (Bernal-Merino, 2015; Chandler e Deming, 2012; Mandelin, 2022; O'Hagan, 2009).

Dado que a localização de videojogos se foca na experiência do consumidor, é importante conhecer bem a história, as personagens e o tipo de jogo que *Stardew Valley* é. Assim, se compreenderá a razão para a comunidade se interessar tanto pela sua história. Efetivamente, todas as decisões finais de tradução e localização refletem o que os/as jogadores/as gostariam mais de ver durante o jogo.

Os estudos realizados no âmbito da localização emergiram no início deste século, visto que a prática se tornou mais comum sobretudo no ramo dos videojogos. Com as definições de localização de videojogos e como a realizar, chegou-se a uma versão localizada do jogo *Stardew Valley* para português europeu. Os principais desafios de tradução consistiram em problemas lexicais, onomatopeias e interjeições, linguagem informal, género e tradução de nomes. No capítulo sobre a análise da tradução do jogo, explicam-se estas dificuldades através de exemplos práticos, mas também com abordagens teóricas, de modo a que se compreendam as decisões tomadas para alcançar a versão final da tradução. Além disso, o público-alvo de *Stardew Valley* é vasto e, portanto, todas as decisões finais de tradução foram tomadas considerando esse fator.

A localização de jogos é essencial para se criar uma boa experiência para os/as jogadores/as internacionais em que se garante o seu entretenimento. A localização de *Stardew Valley* segue esse princípio de priorizar o entretenimento (O'Hagan, 2009), visto que enquadra os/as jogadores/as no mundo do jogo.

A forma como a indústria dos videojogos encarava a tradução mudou e foi isso que permitiu a evolução da localização de videojogos.

Palavras-chave: Localização, Jogos, Videojogos, Tradução, *Stardew Valley*

ABSTRACT

Localization in Games

This project focuses on the translation and localization of the game “Stardew Valley” from English to European Portuguese.

In videogames there is an essential aspect that must accompany the translation process: localization (Brashi, 2021; González-Vera, 2015; Sdobnikov, 2018; Williams, 2013). Localization involves the adaptation of content from one language to another so that it fits the culture of the target language and seems to have been originally developed for that culture (Sikes, 2009 *apud* Williams, 2013). To locate a game properly, the cultural context behind the history of videogames is needed: how they emerged and when they became popular. This is then accompanied by how the repercussions of technological evolution affected the concept of localization and the theoretical approaches to videogame localization (Bernal-Merino, 2015; Chandler e Deming, 2012; Mandelin, 2022; O’Hagan, 2009).

Since videogame localization focuses on the gamer’s experience, it is important to be introduced to the story, the characters, and the type of game “Stardew Valley” is. This then helps us to understand how the community of “Stardew Valley” has so much interest in its story. In fact, all final translation and localization decisions ultimately reflect what players would most like to see during gameplay.

The research conducted on localization surfaced at the beginning of this century, given that that’s when the practice of this field became more common, especially in videogames. With the definitions of video game localization and information on how to translate and localize a game, a localized version of Stardew Valley into European Portuguese was produced. The main translation issues were lexical in nature, onomatopoeias and interjections, register, gender, and the translation of names. These challenges are explained through examples, but also with theoretical approaches, which help us to understand the decisions made to reach the final translated version. Additionally, the target audience of “Stardew Valley” is vast and, therefore, all final translation decisions were made with this factor in mind.

With that in mind, videogame localization is essential to create a good experience for international players to guarantee their entertainment. The localization of Stardew Valley follows this principle of prioritizing entertainment (O’Hagan, 2009), as it places the players in the world of the game.

The way that the videogame industry used to perceive translation has changed and that is what allowed videogame localization to evolve.

Keywords: Localization, Games, Videogames, Translation, Stardew Valley

LISTA DE ABREVIATURAS

LP – Língua de Partida

LC – Língua de Chegada

CP – Cultura de Partida

CC – Cultura de Chegada

TP – Texto de Partida

TC – Texto de Chegada

ÍNDICE

1. Introdução	1
1.1. Breve contexto do jogo.....	4
2. Enquadramento teórico	8
2.1. Localização	9
2.2. A importância da localização	15
2.3. Tradução de jogos e videojogos	18
2.3.1. Tipos de localização em jogos.....	21
2.3.2. Dispositivos de jogos	22
3. Contextualização mais detalhada do jogo	26
4. Análise da tradução	32
4.1. Problemas de tradução.....	33
4.1.1. Léxico.....	33
4.1.2. Onomatopeias e interjeições.....	42
4.1.3. Linguagem Informal.....	48
4.1.4. Género.....	53
4.1.5. Tradução de nomes	55
Conclusão	58
BIBLIOGRAFIA/FONTES CONSULTADAS	61
ANEXOS	64

Índice de imagens

Imagem 1	4
Imagem 2	5
Imagem 3	5
Imagem 4	7
Imagem 5	27
Imagem 6	27
Imagem 7	28
Imagem 8	40
Imagem 9	40
Imagem 10	41
Imagem 11	44
Imagem 12	45
Imagem 13	45
Imagem 14	45
Imagem 15	48
Imagem 16	49
Imagem 17	49
Imagem 18	49
Imagem 19	51

Índice de anexos

Anexo 1 – Ecrã Principal	65
Anexo 2 – Personagem	65
Anexo 3 – Introdução	66
Anexo 4 – Imagem Joja	66
Anexo 5 – Slogan Joja	66
Anexo 6 – Slogan 2 Joja	66
Anexo 7 – Carta do avô	67
Anexo 8 – Carta do avô (cont.)	67
Anexo 9 – Carta do avô (fim)	67
Anexo 10 – Distância para <i>Stardew Valley</i>	68
Anexo 11 – Controlos do jogo	68
Anexo 12 – Sementes	68
Anexo 13 – Peixes	69
Anexo 14 – Armas	70
Anexo 15 – Meteorologia	71
Anexo 16 – Vidente	71
Anexo 17 – Viver da Terra	72
Anexo 18 – Pratos	73
Anexo 19 – Pratos (cont.)	74
Anexo 20 – Pratos (fim)	75
Anexo 21 – Abigail	77
Anexo 22 – Alex	79

Anexo 23 – Anão	80
Anexo 24 – Caroline	81
Anexo 25 – Clint	82
Anexo 26 – Demetrius	84
Anexo 27 – Elliott	85
Anexo 28 – Emily	87
Anexo 29 – Evelyn	89
Anexo 30 – Feiticeiro	90
Anexo 31 – George	91
Anexo 32 – Gus	93
Anexo 33 – Haley	96
Anexo 34 – Harvey	98
Anexo 35 – Jas	99
Anexo 36 – Jodi	100
Anexo 37 – Leah	103
Anexo 38 – Lewis	105
Anexo 39 – Linus	106
Anexo 40 – Marnie	108
Anexo 41 – Maru	110
Anexo 42 – Pam	112
Anexo 43 – Penny	116
Anexo 44 – Pierre	118
Anexo 45 – Robin	119
Anexo 46 – Sam	122
Anexo 47 – Sandy	123
Anexo 48 – Sebastian	126
Anexo 49 – Shane	128
Anexo 50 – Sr. Q.I.	129
Anexo 51 – Vincent	130
Anexo 52 – Willy	132
Anexo 53 – Níveis: Agricultura	132
Anexo 54 – Níveis: Mineração	133
Anexo 55 – Níveis: Apanha	133
Anexo 56 – Níveis: Pesca	134
Anexo 57 – Níveis: Combate	134

Índice de tabelas

Tabela 1	10
Tabela 2	30
Tabela 3	39
Tabela 4	44
Tabela 5	47

1. Introdução

O presente projeto, elaborado no âmbito do Mestrado em Tradução, na Faculdade de Letras da Universidade Coimbra, consiste na tradução e localização do jogo «Stardew Valley»¹.

O jogo «Stardew Valley» é visto unanimemente pelo público-alvo como uma fuga ao dia stressante de uma pessoa normal, em que se pode relaxar e viver o dia-a-dia de uma pessoa agricultora de uma pequena cidade, como se pode confirmar com a opinião de um jogador, na seguinte afirmação:

I heard about a little game called Stardew Valley, a relaxing game that a few friends really loved. (...) I started as soon as it downloaded, and immediately was drawn in by how much I related to the farmer's origin, being overworked and wanting to get away from everything, I started simple with a pretty small parsnip farm. I also slowly began to connect to the townspeople, (...) and I felt like for the first time in months, I actually had friends, as I didn't have any at school. (...) and because of all this, Stardew Valley, despite only having been in my life for a year, has become one of my favorite and most important games.

(TheChalkBox, 2022. *Stardew Valley Saved my Life*)

Portanto, a motivação para a tradução de «Stardew Valley» – para além de pessoal – foi de divulgação (ou seja, para popularizar o jogo também na audiência de jogadores/as de Portugal), para que um/a jogador/a português/esa também pudesse usufruir de uma experiência como esta. As motivações pessoais para a escolha deste jogo específico devem-se ao facto de *Stardew Valley* ser um jogo muito importante e adorado pela tradutora que o joga frequentemente. A escolha da tradução do jogo também se deve ao facto de a própria tradutora jogar vários jogos habitualmente em inglês porque não existe uma versão localizada para jogadores/as portugueses/as.

Na maior parte das traduções de jogos há uma necessidade de realizar uma localização e esta tradução não foi exceção. A localização é o processo de traduzir um conteúdo para a língua de chegada, para que este pareça ter sido feito localmente (Sikes, 2009 *apud* Williams, 2013, p. 77). Mandelin (2022, p.16) afirma que, para si, a localização é tradução, mas a localização pode preservar a intenção original para o público-alvo (2022, p.262). Ou seja, em traduções que não são localizadas há menos liberdade para manter a intenção original. No contexto dos videojogos, a localização, por vezes, tem práticas específicas para este ramo. Estas práticas poderão ser consideradas *transcrição*. A transcrição consiste em tradução linguística, adaptação cultural e (re)criação ou reinterpretação de certas partes de um texto (Díaz-Millón & Olvera-Lobo, 2021, p. 347). Assim, a aceção de localização que se tomará como referência neste relatório será a seguinte: a localização é uma estratégia de tradução que envolve alguma

¹ Stardew Valley Copyright © 2016-2023 ConcernedApe LLC versão 1.5 (atualização de Eric Barone e Arthur Lee).

liberdade e consiste na adaptação do TP à CC, com o objetivo de manter o entretenimento e aproximar o TC ao público-alvo, de forma a que o TC pareça ter sido criado originalmente para a CC.

Especificamente na localização de videogames, as decisões tomadas no processo de localização baseiam-se no entretenimento do/a jogador/a. As decisões de localização tomadas influenciarão a percepção que os/as jogadores/as têm do videogame. Sendo assim, como a localização é algo tão importante na tradução de jogos, o trabalho de projeto explicará o conceito e como este foi usado no processo de tradução (capítulo 2.1.).

Tendo como objetivo principal traduzir e localizar o jogo *Stardew Valley*, procurou-se, neste relatório de projeto, definir concretamente o conceito de localização, explicar como e quando surgiu e qual a sua importância no âmbito da tradução de videogames. Os teóricos mencionados ao longo de todo o desenvolvimento são especialistas da área há várias décadas e têm estudado e desenvolvido pesquisas sobre o mundo dos videogames e da sua tradução ao longo dos anos. Segundo esses estudos, poderemos observar como o mundo da localização de videogames e o progresso da tecnologia estão relacionados.

Qualquer pessoa que jogue videogames poderá estar familiarizada com alguns erros de tradução tão intrigantes que se tornaram “famosos” na comunidade de jogos. Erros de tradução são desvios das normas, ou seja são desvios indesejados (Chesterman, 2016, p. 135). Um dos erros mais conhecidos neste ramo é uma frase do jogo *Zero Wing* (Megadrive) “All your base are belong to us” por conter erros de sintaxe desconcertantes que tornam a tradução engraçada para a comunidade (Mandelin, 2019). Este tipo de erros era mais comum no início da tradução de videogames, possivelmente devido a não ser vista como um ramo “necessário”. Este é apenas um exemplo de como a localização de videogames evoluiu ao longo dos anos e do quão importante é, como veremos no capítulo 2.2.

Mencionar-se-ão, ainda, as definições de tradução (segundo Williams, 2013) para que seja possível reconhecer as diferenças e semelhanças entre os conceitos de tradução e de localização. Portanto, as teorias sobre tradução e localização relevantes para o tópico de localização de videogames, serão explicadas. A definição de localização não é, ainda, uma definição concreta, todavia, há um consenso sobre a sua prática entre os teóricos da área da tradução dos videogames. Será que a tradução e a localização são o mesmo?

Para além disso, será abordado, também, o modo como o mundo tecnológico afeta o mundo da tradução e a forma como um/a tradutor/a tem de se adaptar a esses matizes. O constante desenvolvimento tecnológico faz com que o/a tradutor/a tenha de se ajustar, independentemente da sua especialização, mas especialmente no ramo da localização de videogames (verificar capítulo 2.3).

Visto que o jogo é simples e fácil de aprender, o público-alvo de «*Stardew Valley*» é muito abrangente: é jogado por crianças, jovens, adultos e idosos. Como tal, a abrangência do público não

poderia ser ignorada e todas as decisões de tradução foram influenciadas por esse fator. Considerando que todas as decisões de localização têm como objetivo garantir o entretenimento dos/as jogadores/as (O'Hagan, 2009), a audiência de *Stardew Valley* é um fator imprescindível para a sua localização.

Como nem todas as pessoas que leiam o presente trabalho de projeto estarão familiarizadas com «*Stardew Valley*», será também descrito o contexto da história base do jogo para que seja possível seguir as abordagens e os conceitos apresentados no trabalho (capítulo 3). Na localização de videogames é importantíssimo reter um conhecimento base dos conteúdos do jogo para que as decisões de localização sejam tomadas conscientemente e priorizar o entretenimento dos/as jogadores/as.

Além das questões específicas de localização, o trabalho de projeto abordará, também, todas as problemáticas no processo de tradução, bem como as razões pelas quais certas opções foram tomadas (capítulo 4). Para além disso, irão também ser mencionadas as técnicas de tradução utilizadas para alcançar a versão final da tradução do jogo. Um dos fatores mais importantes na tradução do jogo são os diálogos das personagens, visto que apresentam um ambiente informal predominante. Considerando essa particularidade, um dos desafios de tradução consistiu em manter esse nível de informalidade entre as personagens do jogo. Há também um uso predominante de onomatopéias e interjeições durante todo o jogo que foi, então, também, um dos desafios de tradução. Ademais, teve de se considerar a tradução de nomes, pensando no público-alvo e o tipo de localização adequado para ele.

Assim, traduzindo de modo mais próximo à LP nuns momentos, ou tendo de adaptar um pouco a versão de chegada à CC, para garantir que o resultado era semelhante ao do jogo na versão original, se obteve o resultado final - que se pode consultar nos anexos deste relatório.

Como Mandelin (2022, p. 263) afirma, a localização é como uma pintura com novas características:

Think of localization as redrawing an existing painting, but with different tools - it's like if you tried to redraw the Mona Lisa with crayons or markers instead of paint. You could do a really good job, but it's still going to be different in the end, no matter what.

E a tradução de *Stardew Valley* não é exceção.

1.1. Breve contexto do jogo

Stardew Valley é um jogo *singleplayer* ou *multiplayer* em que, assim que se abre o jogo e se escolhe “Novo”, são apresentadas várias opções de jogo ao/a jogador/a. O/A jogador/a tem de escolher a aparência da sua personagem (de todas as opções possíveis: 24 tons de pele, 73 penteados, 112 camisolas, 4 calças e 20 acessórios), o sexo, um nome, um nome para a sua quinta, a preferência do animal de estimação (que determina o animal de estimação que terá na sua quinta, podendo escolher entre 3 cães e 3 gatos), o item *algo que adoras* (que será explicado mais tarde, ainda neste capítulo) e o estilo da quinta em que quer jogar (Imagem 1).



Imagem 1

Stardew Valley tem sete tipos diferentes de quintas (se se incluir a quinta de *multiplayer*), (i) a Quinta Comum (que é ideal para plantar e animais), (ii) a Quinta de Rio (que é ideal para pescar peixes do rio), (iii) a Quinta Florestal (que é ideal para a plantar e recolher produtos), (iv) a Quinta da Colina (que é ideal para mineração), (v) a Quinta Selvagem (que é ideal para combate, visto que, à noite, aparecem monstros na quinta), (vi) a Quinta da Praia (que é ideal para a pesca de peixes do oceano) e (vii) a Quinta Quatro Cantos (que é para o modo *multiplayer*). Cada quinta tem as suas vantagens e desvantagens, pois uma quinta mais adequada para a pesca perde o espaço para plantar, por exemplo. Ou seja, o/a jogador/a tem de decidir qual é a sua preferência e em que capacidade se quer focar antes de começar o jogo.

O item *algo que adoras* tem um título bastante vasto porque o seu propósito é aplicar-se a uma característica específica do jogo. O jogo contém um item raro chamado *Stardrop* (traduzido para Gota-estrela) que é um fruto que fortalece o/a jogador/a que a come e aumenta a sua energia total por 34 pontos. Assim que o/a jogador/a encontra uma Gota-estrela, come-a imediatamente e esse item

lembra-o/a do que escolheu no item *algo que adoras*. Ou seja, o objetivo desta característica da personalização é mesmo ser algo vasto para que o/a jogador/a possa escolher o que quiser (Imagem 2 e Imagem 3).



Imagem 2



Imagem 3

Após realizar a personalização da sua personagem, a sua história é apresentada ao/à jogador/a. O jogo começa com um *flashback* do avô da personagem no seu leito de morte a entregar-lhe um envelope e diz-lhe que só o pode abrir quando se sentir sobrecarregado/a pela vida moderna. Passados uns anos, o/a jogador/a está a trabalhar numa empresa chamada *Joja* e sente o que avô descreveu. Então decide abrir a carta. Nessa carta, o/a jogador/a descobre que o seu avô lhe deixou a escritura da casa onde a quinta se encontra e pode, então, mudar-se para *Stardew Valley*. Quando o/a jogador/a chega à

quinta, repara que esta está completamente desorganizada, porque esteve abandonada durante alguns anos.

Assim que o jogo começa, o/a jogador/a recebe quinze sementes de cenoura e, independentemente da quinta escolhida, são-lhe apresentadas duas missões: plantar e vender cenoura e conhecer todas as pessoas da cidade. Ao longo do jogo, a personagem vai tendo mais missões que vêm de fontes diferentes: há missões do Quadro de Anúncios, missões da própria história do jogo, missões do Quadro de Pedidos Especiais e missões do Sr. Q.I.. Inicialmente, só se tem acesso a missões do Quadro de Anúncios, mas, à medida que se evolui no jogo, as missões tornam-se mais complexas e ganha-se acesso às missões do Quadro de Pedidos Especiais e, mais tarde, às missões do Sr. Q.I.. Todas as missões, depois de aceites, aparecem no diário do/a jogador/a, para que se possa ter acesso ao progresso da missão e ao que falta para terminar.

Apesar de, ao longo do jogo, haver missões dessas fontes diferentes, o/a jogador/a pode escolher simplesmente não fazer nada e dedicar-se às suas plantações e animais. *Stardew Valley* está dividido pelas quatro estações do ano, nas quais há plantações diferentes, diversos produtos para a apanha e vários eventos. O/A jogador/a tem, então, a opção de se focar apenas nas plantações e nos animais da quinta. No entanto, para cada plantação há condições diferentes (como o tempo que demora a dar fruto) e cada animal tem as suas necessidades básicas diferentes. A personagem pode comprar um galinheiro onde consegue ter galinhas, patos, coelhos e dinossauros e pode comprar um celeiro, onde pode ter vacas, ovelhas, cabras, porcos e avestruzes. Porém, o/a jogador/a tem de fazer remodelações ao celeiro e ao galinheiro para conseguir ter mais animais. A vantagem dos animais da quinta é que fornecem produtos que têm um valor monetário elevado e o/a jogador/a pode vendê-los para ganhar dinheiro e, depois, adquirir outros produtos ou serviços, tais como aumentar o tamanho da sua casa. Cada animal fornece produtos diferentes. No galinheiro, as galinhas, os patos e os dinossauros põem ovos (que podem ser usados para fazer maionese), e os coelhos dão lã (que pode ser usada para fazer roupa) (Imagem 4) e pata de coelho (que pode ser dada como presente aos habitantes da cidade). Os ovos dos patos e dos dinossauros dão tipos de maionese diferentes: maionese de pato e maionese de dinossauro, respetivamente. Há ainda galinhas negras que põem ovos negros e esses ovos dão maionese negra. No celeiro, as vacas e as cabras dão leite (que pode ser usado para fazer queijo), as avestruzes põem ovos, as ovelhas dão lã e os porcos encontram trufas (que podem ser usadas para fazer óleo de trufa).

**Imagem 4**

Para terminar, *Stardew Valley* é um jogo que não tem propriamente um fim. O/A jogador/a pode jogar durante o tempo que quiser e demorar o tempo necessário para fazer todas as missões, plantar todos os produtos, fazer todas as remodelações de casa, celeiro e galinheiro, comprar todos os animais, adquirir todos os produtos da apanha, ter o nível máximo de corações com todas as personagens, casar e, mesmo assim, continuar a jogar. Visto que o jogo não termina, o/a jogador/a tem a oportunidade de seguir o seu próprio ritmo e fazer tudo ou não fazer nada. Essa é uma das razões pela qual todos/as os/as jogadores/as se apaixonam por *Stardew Valley*.

2. Enquadramento teórico

Uma das perspetivas bem-conceituadas nos estudos de tradução é a invisibilidade do/a tradutor/a. O conceito de invisibilidade do/a tradutor/a refere-se a como a prática da tradução é feita de forma a refletir a personalidade do/a autor/a, e a que a tradução não pareça uma tradução, mas sim o texto original (Venuti, 2008, p. 1). Ademais, uma tradução é considerada aceitável quando parece fluente (como será explicado no parágrafo seguinte). No entanto, a invisibilidade oculta as condições em que a tradução foi realizada, ou seja, quanto mais fluente for a tradução, mais invisível o/a tradutor/a é e mais visível o/a autor/a e o seu texto são (Venuti, 2008, p. 1). A tradução é, então, definida como uma representação de segunda categoria em que apenas o texto da LP é original (e a tradução vista como uma cópia falsa) e em que a invisibilidade cria a ilusão de presença do/a autor/a na versão traduzida (Venuti, 2008, p. 6). A tradução não pode ser julgada simplesmente por correspondência semântica e tem, sim, de se considerar «the cultural and social conditions under which it is produced and read» (Venuti, 2008, p. 13-14).

Considerando esses fatores, a invisibilidade está intrinsecamente relacionada com os conceitos criados por Venuti (1995) de *domesticação* e *estrangeirização* (baseados nos conceitos de Schleiermacher) que descrevem duas práticas de tradução relativamente às culturas e debatem os efeitos que cada uma das práticas tem para os/as leitores/as. Ambos os conceitos estão relacionados com a invisibilidade do/a tradutor/a, visto que a sua aplicação implica traduzir de forma transparente, fluente e “invisível” para que o TC não pareça estrangeiro (Venuti, 2008, p. 15). Assim sendo, ambos terão de ser evidentemente explicados e diferenciados para que possamos entender as dificuldades que cada um pode criar com a sua utilização numa tradução. A *domesticação* aproxima o TP da CC, ou seja, as referências culturais do TP são suprimidas e dão lugar aos valores da CC (Venuti, 2008, p. 15). A *estrangeirização* preserva as diferenças linguísticas e culturais do TP, colocando em causa os valores dominantes da CC (Venuti, 2008, p. 15). Venuti (2008, p. 16) explica que uma tradução fluente faz com que pareça haver uma equivalência semântica quando, na verdade, há uma interpretação parcial dependente dos valores da LC. Venuti (2008, p. 19) evidencia que os termos *domesticação* e *estrangeirização* descrevem apenas a estratégia utilizada para traduzir um texto estrangeiro e a perspetiva ética referente a ele.

Estes conceitos são, então, estratégias de tradução que podem ser utilizadas quando se aborda a tradução de um texto. Considerando estas estratégias, poderemos relacioná-las com o conceito de *localização*. A localização é também uma prática de tradução que “transfere” conteúdos de uma cultura para outra. Assim sendo, tanto a domesticação como a estrangeirização se podem inserir num contexto de localização: será que omitimos os valores culturais da CP ou preservamos as diferenças culturais da CP?

A localização está, então, relacionada com a domesticação, considerando que a domesticação se foca em suprimir as referências culturais da CP e substituí-las por valores culturais da CC. Assim sendo, tem de se traduzir de forma transparente, fluente e invisível de modo a que o texto não pareça ser estrangeiro. Tal como na localização, a domesticação acomoda os/as leitores/as e aproxima o/a autor/a do público-alvo. Ou seja, as referências culturais do original são transferidas para referências que serão compreendidas pelo público-alvo e em que este se sente familiarizado com os conteúdos apresentados.

Posta esta questão, este capítulo enquadrará a história da localização de jogos e as práticas utilizadas nesse ramo, bem como a importância da localização. Para além disso, será também fornecido contexto sobre a história dos videojogos e como a indústria de jogos vê a sua relação com a tradução e a localização.

2.1. Localização

A localização é uma estratégia que pode fazer parte do processo de tradução. A localização preserva a intenção comunicativa original através de adaptação da mensagem para que se adeque ao público-alvo (Mandelin, 2022, p. 262). Quanto ao termo *localização*, Dunne (2006 *apud* Williams, 2013, p. 77) afirma que se trata da adaptação de um conteúdo digital e de produtos desenvolvidos num local para venda e utilização noutra local. O termo “localization” teve origem na palavra “locale” que significa “zona pequena” ou uma integração de vários elementos, tais como a língua ou a região (Esselink, 2000 *apud* Brashi, 2021, p. 106). Sikes (2009 *apud* Williams, 2013, p. 77) define localização como o processo de adaptação do *software* e de outros materiais para o mercado de chegada com o objetivo de que o produto pareça ter sido desenvolvido para esse local específico. Mandelin (2022, p. 16) esclarece que a palavra *localização* é relativamente recente no mundo da tradução e, por isso, várias pessoas usam-na com significados diferentes. Dunne (2006 *apud* Williams, 2013, p. 77) explica, também, como a indústria de localização se vê a si mesma como uma profissão relacionada com a tradução, mas distinta dela. Mandelin (2022, p. 262) acrescenta também que «localization can preserve the original intent for the target audience».

Qualquer tradutor/a acaba por encontrar traduções em que é imprescindível relocalizar elementos de um TP relativamente à cultura da LC. A localização é uma prática bastante comum, visto que fatores tão simples como as unidades de medida, a moeda e o formato da data poderão alterar a interpretação da informação na CC. Ou seja, esses elementos têm habitualmente de ser alterados para os formatos habituais da CC de forma a que o texto não pareça inadequado para o público-alvo.

Aspetos a serem localizados	Exemplos
data	formato: dd/mm/aa para mm/dd/aa
unidades de medida	metro para polegadas, pés, jarda, milhas
moeda	euro para dólares
nomes próprios	alteração de nomes em programas infantis
nomes de pratos de gastronomia	adaptação de um prato cultural para outro da CC
nomes de animais	lince-ibérico (comum na Península Ibérica)
piadas/jogos de palavras/trocadilhos/provérbios	traduzir “viajar na maionese” para uma expressão equivalente na LC

Tabela 1

Considerando um texto escrito em inglês dos Estados Unidos, a data de publicação, por exemplo, poderá ter o seguinte formato: 01/05/2023. Para alguém dos Estados Unidos, a data será lida como cinco de janeiro de 2023. Se o texto fosse traduzido para a variedade europeia da língua portuguesa e a formatação da data não fosse alterada, a interpretação de leitores/as portugueses/as seria um de maio de 2023 em vez de cinco de janeiro de 2023. A formatação da data teria, então, de ser alterada para o formato: 05/01/2023 na versão portuguesa. Estas alterações variam de língua para língua e, por vezes, até apenas entre variedades da mesma língua. Seguindo o exemplo da formatação das datas: em inglês de Inglaterra o formato 01/05/2023 também seria interpretado como um de maio de 2023. Outro exemplo, também, é o das unidades de medida. Em Portugal, a unidade de medida utilizada mais frequentemente é o metro, enquanto nos Estados Unidos as unidades de medida mais comuns são polegadas, pés, jardas e milhas. A alteração para as unidades de medida mais comuns da CC é, portanto, uma parte indispensável da tradução, senão as unidades de medida não serão compreendidas pelo público da LC. A moeda é também outro fator importante na localização, visto que a moeda que será reconhecível na CC será a moeda do país do público-alvo. Se a moeda não for a adequada para a CC, os/as leitores/as identificam imediatamente que o texto não foi localizado e que é estrangeiro, isto é, que o texto não foi escrito especificamente para si ou para o público do seu país. Os nomes próprios também poderão ser alterados, como por exemplo, em programas infantis, em que é muito comum localizar nomes próprios para nomes mais reconhecíveis e comuns na CC. Paralelamente, os nomes de animais também poderão ser alterados por não serem animais comuns na CC, exemplificando, o lince-ibérico é uma espécie comum na Península Ibérica, mas poderá não ser reconhecido noutra cultura. Há, também, expressões idiomáticas que, quando traduzidas, não poderão ter uma tradução literal, visto que, desse modo, se tornariam completamente incompreensíveis na CC. Ou seja, frequentemente a consideração da localização é indispensável para a realização de uma boa tradução.

Chandler e Deming (2012, p. 10) explicam que as três fases principais da localização são (i) o planeamento, (ii) a produção e (iii) a conclusão de localizações. A fase de (i) planeamento acontece durante o processo de pré-produção, em que o/a criador/a do *software* terá de considerar todos os ajustes possíveis que poderão ter de ser feitos, a fase da (ii) produção consiste na criação de versões localizadas, em que o/ criador/a tem de considerar a organização de recursos para a tradução, bem como testar as versões localizadas e a fase da (iii) conclusão de localizações trata-se de alterar qualquer código necessário e localizar outros itens relacionados, tais como os manuais e a embalagem (Chandler & Deming, 2012, p. 11-12).

O processo de localização pode ser demorado e com vários desafios. Brashi (2021, p. 107) aborda os desafios recorrentes nas práticas de tradução e localização, muitas vezes criados pelo TP, mencionando a falta de práticas de internacionalização, prazos apertados e a falta de confiança entre tradutores/as e gerentes ou até possíveis clientes. Através da apresentação destes problemas, é possível verificar que a relação entre os/as tradutores/as e as empresas é um fator muito importante para certificar que o produto final tem qualidade.

Folaron (2006 *apud* Brashi, 2021, p. 106) explica como o conceito de localização foi inicialmente apresentado por criadores de *software* no fim dos anos oitenta, em que o seu propósito era adaptar o conteúdo, a exibição, o código-fonte ou os elementos linguístico-culturais estrangeiros iniciais. Dunne (2006 *apud* Williams, 2013, p. 78) esclarece que a localização nasceu aquando das primeiras tentativas de mudar programas para outra língua, em que se percebeu que era necessário ir para além da transferência linguística.

No início da localização de *software*, a indústria de informática acreditava que a tradução era simplesmente uma transferência de palavras de uma língua para a outra. Inicialmente, considerava-se que o contexto, a cultura e o ambiente social e económico da tradução eram irrelevantes para o processo de tradução (Williams, 2013, p. 78.). Finalmente, essa perceção da indústria mudou, considerando que, atualmente, a internacionalização é um fator importante na criação de um produto (como um videojogo).

Williams (2013, p. 77-78) explica, também, que a tradução se trata especificamente da *transferência linguística* e que, enquanto os estudos de tradução têm vindo a alargar a definição de tradução, a indústria da localização tem feito o oposto. A indústria da localização tende a diferenciar a sua prática da tradução, apesar de as diferenças entre elas não serem tão claras quanto isso. Ademais, o mundo da tradução e de informática são vistos, no mundo ocidental, como ramos completamente diferentes, havendo uma divisória entre eles e, portanto, não há muitas teorias sobre essa divisória (Williams, 2013, p. 79). No entanto, a verdade é que a indústria informática e a tradução estão cada vez mais relacionadas.

Apesar de localização e tradução serem compreendidas basicamente como o mesmo processo por pessoas leigas, na verdade, são procedimentos distintos, mas relacionados, segundo a indústria da localização. Com efeito, a localização é um processo complementar à noção mais básica de tradução, na medida em que certos excertos de um TP requerem uma adaptação da forma original, para que continuem a ser válidos na LC. Lommel (2006 *apud* Williams, 2013) distingue localização de tradução através de três critérios: uma preocupação com os produtos e não apenas com textos simples; um foco na cultura em vez de na linguagem; e a utilização de ferramentas de tradução (ferramentas CAT). Lommel (2006 *apud* Williams, 2013, p. 78) explica, também, que «the boundary between translation and localization is often quite fuzzy». O'Hagan e Mangiron (2013 *apud* Brashi, 2021, p. 106) mencionam como os avanços tecnológicos acabam por tornar o conceito de localização mais vago e como a tradução e a localização tendem a dirigir-se para um ponto em comum. Ou seja, as diferenças entre a tradução e a localização não são assim tão claras (como irá ser explorado neste capítulo), apesar de, segundo Williams (2013), a indústria da localização querer criar uma divisória entre os dois conceitos. Lommel (2003 *apud* Brashi, 2021, p. 106) afirma, também, que a Localization Industry Standards Association (LISA) inicialmente definiu *localização* como um método de modificar serviços ou produtos de forma a incluir as diferenças dos mercados variados, o que se trata de uma definição vasta para o conceito de localização, visto que também pode ser aplicado ao conceito de tradução.

Brashi (2021, p. 105) aborda a problemática de falta de conteúdo referente à relação complexa entre tradução e localização que também considerem as ruturas da era digital atual. Pym (2004 *apud* Williams, 2013, p. 77) afirma: «localization practices have been around for a very long time, and the problems they have faced are not essentially different from those of all cross-cultural communication», demonstrando que a tradução e a localização estão, de facto, relacionadas. Williams (2013, p. 78-79) vai um pouco mais longe, ao afirmar que diferenciar a *localização* da *tradução* pode criar alguns problemas e que a maior parte das preocupações relacionadas com a localização são as mesmas da tradução. Tanto tradutores/as como localizadores/as têm conhecimento especializado, competência cultural, compreensão do contexto e trabalham com ferramentas de apoio. Há, ainda, o facto de que, mesmo que a indústria de localização se distinga a si mesma da tradução, as preocupações que ambas enfrentam são semelhantes. Além do mais, como explicado acima, as diferenças entre a localização e a tradução não são muito claras (Lommel, 2006 *apud* Williams, 2013, p. 78).

Chandler e Deming (2012, p. 7) demonstram como o contexto cultural e a internacionalização de um videojogo mudam a experiência do jogo «If the game remains as culturally neutral as possible, it is less noticeable to an international gamer that the game was developed primarily for a specific demographic.». Para além disso, é também descrito como o processo de localização se torna mais simples se o jogo estiver internacionalizado na sua base, como por exemplo, se já suportar as disposições

de teclados internacionais (Chandler & Deming, 2012, p. 8). A verdade é que, sem tradução, a localização não cumprirá o objetivo de permitir a internacionalização de um jogo; paralelamente, ainda que a exposição a culturas diversas, atualmente, seja muito vasta, a tradução também não pode existir sem a localização. A tradução de um texto exige algum tipo de localização para a LC. Ainda que, atualmente, o mundo digital tenha favorecido indelevelmente a partilha de culturas, a rapidez com que o mundo se tornou tão vasto, tornou a localização mais necessária do que nunca.

Para Mandelin (2022, p. 16) a definição mais simples de localização é: a localização é tradução, mas a localização consiste em alterar as palavras quando a tradução literal não é adequada. Sendo assim, parece não haver uma definição explícita sobre o conceito de localização, apesar de haver, claramente, um consenso sobre a sua função no mundo da tradução. Para tornar a diferença entre tradução e localização um pouco mais clara, é necessário, então, esclarecer as noções de tradução.

Williams (2013, p. 5-6) define a tradução como algo que deve incluir todas as atividades distintas de tradução do passado e do presente, incluindo, então, o trabalho de cidadãos locais como intérpretes e tradutores em zonas de guerra; a tradução de alertas de vírus em empresas multinacionais que produzam *software* antivírus; *fan-subbing* de videogames; a produção de documentos de várias línguas onde o conceito de TP é inexistente; a tradução de instruções e manuais do utilizador para diversos produtos; a tradução e interpretação em tribunais de refugiados; a tradução em contextos de línguas minoritárias; a tradução e interpretação em contexto de saúde; a tradução de discursos políticos, declarações à imprensa e conferências de imprensa; a tradução de notícias globais; a tradução para o palco; a interpretação de língua gestual; a tradução de textos literários de línguas minoritárias para línguas mais faladas e vice-versa; o uso de MT (Memórias de Tradução) e outras ferramentas para facilitar a tradução de textos especializados; a legendagem, descrição visual e outras formas de tradução audiovisual; a tradução de *sites*; a tradução como forma de reescrita; a tradução como adaptação de romances para o ecrã ou contos de fadas para uma composição musical; e o uso de *crowdsourcing* para traduzir *sites* de redes sociais. Williams (2013, p. 5-6) afirma, então, que se pode verificar que a lista inclui tradução escrita e oral e que só recentemente a *interpretação* foi incluída na definição de tradução.

De acordo com a noção de tradução de Williams (2013), qualquer tipo de transferência entre línguas pode ser visto como tradução. O *fan-subbing*, por exemplo, não é habitualmente aceite pelos estudos de tradução como uma forma de tradução, no entanto, caberia nesta definição. Nord (2005 *apud* Brashi 2021, p. 106) afirma que a tradução é como um problema intersubjetivo para resolver. Quando a comunicação entre um estrangeiro e um habitante do país é feita através de alguém que não é um intérprete, mas que está a interpretar para que essas duas pessoas se compreendam, deixa-se ser considerado interpretação? Poderá dizer-se que não é interpretação na sua forma tradicional, mas a prática não deixa de ser de interpretação. O facto de a tradução não ser feita num ambiente oficial não faz com que a tradução deixe de existir, independentemente de ser reconhecida ou não. A tradução pode

ser definida, então, como qualquer tipo de transferência linguística. Pode concluir-se, portanto, que a tradução inclui qualquer tipo de transferência entre línguas, seja esta escrita ou oral. A tradução é uma área que está sempre a evoluir e sobre a qual se estão constantemente a desenvolver novas teorias (Odacıoğlu, 2017 *apud* Brashi, 2021, p. 106). No entanto, Mandelin (2022, p. 262) afirma que «Translation theory is very different from translation reality - every translation decision has its own unique challenges with unique solutions».

Considerando todas estas noções de tradução e de localização apresentadas acima, poderá, então, discutir-se se, de facto, há uma diferença entre a tradução e a localização. Ambos os conceitos têm características que se sobrepõem e práticas comuns. Atualmente, a localização é necessária em vários tipos de tradução, podendo encontrar-se textos de temas diversos onde se verifica o uso de localização. A localização é imprescindível na realização de uma boa tradução. Devido ao desenvolvimento tecnológico, a sociedade tornou-se gradualmente mais internacionalizada, o que criou uma exposição a culturas diferentes. Sendo assim, a localização tornou-se ainda mais necessária, – sobretudo nalguns contextos, como os de videojogos – visto que o público-alvo se pode aperceber facilmente se o conteúdo foi criado para outra cultura.

Então, o que distingue a localização da tradução? Williams (2013) descreve que o processo de localização é frequentemente apresentado no contexto de “GILT”, isto é, *globalização, internacionalização, localização e tradução*. A globalização é definida como uma decisão que é tomada para que o produto se enquadre em diversos mercados no mundo. A internacionalização é a forma como o produto é criado para que possa ser facilmente traduzido para mercados diversos. A localização consiste nas adaptações necessárias para que um determinado produto estrangeiro pareça ter sido feito no e para o contexto cultural local. Williams (2013, p. 77-79) afirma que há quem defenda que «Translation then covers the actual language transfer», explicando, de seguida, que o conceito de tradução no contexto GILT não seria reconhecido pelos estudos de tradução, considerando que a concetualização de tradução é bastante restrita neste contexto. Seguindo esta afirmação de que a tradução é a transferência de línguas, o conceito de tradução torna-se pouco abrangente, ou seja, os vários ramos de tradução que estão agora incluídos no conceito não poderiam englobar-se nesta definição. Por exemplo, a tradução audiovisual poderia não ser incluída nesta definição, visto que a tradução, neste caso, nem sempre é entre línguas, mas simplesmente para que pessoas com limitações visuais possam ouvir o que se passa.

No processo de localização (segundo o contexto GILT), a fase de internacionalização torna um TP num texto sem elementos culturais específicos para que se possa tornar num TP novo ou secundário para traduzir para outras línguas. Então, nesse contexto, a definição tradicional de tradução em que se transfere um TP para um TC torna-se inexistente (Williams, 2013, p. 80). A verdade é que seja qual for

a conceção de localização que esteja em causa, de qualquer modo, a experiência e conhecimento culturais do/a tradutor/a serão sempre cruciais nesse processo, mesmo recorrendo à tradução automática (Williams, 2013, p. 81-82).

A localização é uma adaptação cultural do TP em que o TC se adequa à língua, cultura e modo de viver da LC. A localização envolve, então, não só uma pesquisa extensiva para criar uma tradução adequada, mas também um conhecimento da CC da LC. O conhecimento da CC é algo crucial para uma boa tradução. Como foi referido anteriormente, atualmente, a tradução e a localização estão relacionadas, mas são distintas, e uma boa localização determina uma boa tradução. A localização poderá, portanto, ser definida como uma vertente da adaptação necessária em qualquer tradução. No contexto da localização de videojogos talvez se possa associar a localização a transcrição. A transcrição é uma estratégia de tradução que consiste em tradução linguística, adaptação cultural e (re)criação ou reinterpretação de certas partes de um texto (Díaz-Millón & Olvera-Lobo, 2021, p. 347). Ou seja, a transcrição é um processo de tradução que permite que o/a tradutor/a tenha mais liberdade e use a sua criatividade ao traduzir para a LC. Díaz-Millón & Olvera-Lobo (2021, p. 347) explicam, também, que a transcrição tem vindo a desenvolver-se e a tornar-se mais comum nas duas décadas passadas e é agora reconhecida como um serviço de tradução com valor extra. Rodríguez (2019 *apud* Díaz-Millón & Olvera-Lobo, 2021, p. 348) afirma que a transcrição não se trata apenas de uma tradução linguística do conteúdo, mas também de uma adaptação cultural.

Em certa medida, o processo de criatividade do/a tradutor/a e a prioridade de manter o entretenimento do jogo permitem que o processo de localização se torne, em parte, num processo de transcrição. O método adotado nesta tradução foi um de transcrição, por vezes e de tradução literal noutros momentos. No entanto, noutros aspetos da localização, talvez não se possa aplicar o mesmo método, como no exemplo anterior sobre as unidades de medida. Esse tipo de localização não se tratará de um processo de transcrição, mas sim de adaptar as unidades de medida para as que são utilizadas habitualmente na CC. De qualquer modo, a localização é, frequentemente, indispensável para uma boa tradução, principalmente quando se trata de um meio digital (tal como um videojogo), como será explicado no próximo subcapítulo.

2.2. A importância da localização

Na tradução de muitos jogos, há alterações que são relevantes no processo de localização. Como Mandelin (2022, p. 18) explica, cada cultura tem os seus valores e, por essa razão, não é possível haver uma equivalência com todas as palavras entre duas línguas, o que faz com que traduções literais, por vezes, não sejam adequadas. No humor, por exemplo, muitas vezes, é necessário substituir a piada original por uma da LC para que se mantenha a intenção, mesmo que isso signifique alterar as palavras

originais (Mandelin, 2022, p. 16-18). Sendo assim, tem de se usar localização para se manter a intenção comunicativa do original.

No estudo de caso do jogo *The Legend of Zelda*, houve várias alterações decorrentes do processo de localização. Ainda que algumas sejam plenamente justificadas, outras há que podem ser questionadas, como exemplificaremos de seguida. Algumas partes da versão original do jogo (em que a LP é o japonês) são em inglês, visto que os/as jogadores/as japoneses/as estão habituados/as a que haja inglês nos jogos (Mandelin, 2018, p. 19). No entanto, Mandelin (2018, p. 20-21) explica que o uso do inglês na versão original do jogo, por vezes, contém erros que não foram corrigidos na versão localizada. Apesar de ser comum que um jogo em que a LP é o japonês tenha frases em inglês e essas frases contenham erros, a versão localizada do jogo em inglês deveria ter uma correção desse tipo de erros. Um exemplo relativamente a esse fator é o nome do vilão em japonês que se transcreve literalmente para “Ganon” e, na versão localizada, por vezes, é transcrito como “Gannon”. Essa diferença de grafia do nome ao longo do jogo demonstra uma incoerência no processo de tradução e no processo de revisão, visto que o nome deveria ser escrito da mesma forma ao longo de todo o jogo. Ainda assim, em 2003, a versão localizada sofreu alterações – na qual este tipo de erros foi corrigido – e tem sido essa alternativa a ser utilizada nos novos lançamentos do jogo (Mandelin, 2018, p. 21).

Ao nível dos gráficos, a versão localizada sofreu algumas alterações, como por exemplo no tipo de letra, houve uma substituição por um tipo de letra mais grosso e mais comum, na altura, para a maioria dos jogos (Mandelin, 2018, p. 13). Para além disso, um dos inimigos no jogo também sofreu alterações gráficas. Trata-se de um vilão de cor azul que estava dentro de água. Os/As tradutores/as adicionaram um contorno na versão localizada para que fosse mais simples identificar a personagem na água (Mandelin, 2018, p. 15). Outra decisão que os/as tradutores/as tiveram de tomar no processo de tradução foi o facto de, num dos níveis, o mapa ter uma forma que poderia ser mal-interpretada por jogadores/as ocidentais. O mapa tem a forma de um símbolo budista (conhecido como *manji* no Japão) que poderia ser confundido com uma suástica nazi. Assim, a má-interpretação do símbolo pôde ser evitada devido a, no manual do jogo, o símbolo estar intitulado como *manji* (Mandelin, 2018, p. 26).

Para além disso, algumas alterações foram feitas no jogo entre consolas diferentes da Nintendo® e certas informações no manual de instruções tornaram-se inadequadas. Por exemplo, a consola Famicom™ continha dois comandos, em que um deles tinha um microfone e, nessa versão do jogo, para derrotar um dos inimigos, ele teria de ser usado. Na consola NES™, não havia microfone, então, a forma de derrotar essa personagem foi alterada para um ataque normal. No entanto, no manual de instruções, a informação sobre esse inimigo era “A ghost with big ears and a weak point – he hates loud noise” em ambas as consolas. O facto de a informação sobre esta personagem não ser alterada no manual da consola NES™ causou confusão para os/as jogadores/as dessa versão, porque acabaram por assumir que

deveriam atacar o monstro com a flauta (que era também uma arma do jogo) e, na verdade, era apenas com outra arma comum (Mandelin, 2018, p. 30).

Mandelin (2022) aborda também a tradução do jogo *Undertale* (2015) da sua versão original em inglês para japonês. Neste estudo de caso, Mandelin pôde observar o tipo de padrões feitos aquando de uma tradução de inglês para japonês, enquanto no caso de *The Legend of Zelda* era o inverso. Antes de se criar uma tradução oficial para japonês, houve uma tradução feita por fãs do jogo. No entanto, essa tradução continha alguns erros, como por exemplo “determination” foi traduzido para «“genki” (“energetic; good health; high spirits”)» (Mandelin, 2022, p. 51). Ainda na tradução não oficial do jogo, é implícito que a personagem é masculina, quando na versão original é suposto ser uma incógnita durante todo o jogo. Para além disso, em *Undertale*, a palavra “determination” é um termo importante para o jogo. O criador do jogo enviou notas à equipa de localização japonesa para que os vários significados de “determination” durante todo o jogo não fossem alterados na versão traduzida:

Resolve to continue; Will to live; Refusal to give up/die (appears to be related to fighting spirit in some cases). (...) Creatures with too much are unable to die (de-termination); The being with the most "Determination" in the underground has the power to change fate and use the in-game save/load system.

(Toby *apud* Mandelin, 2022, p. 89).

Há também o facto de os tipos de letra utilizados no jogo serem tão importantes. Cada personagem tem tipos de letra variados nas suas caixas de texto para dar uma perceção diferente e demonstrar as suas personalidades. Então, na localização em japonês, os tipos de letra utilizados foram aqueles que causariam os mesmos sentimentos que os tipos de letra originais, mesmo que graficamente não fossem semelhantes. Para além disso, *Undertale* contém bastantes trocadilhos e piadas secas que na versão japonesa tiveram de ser mantidos de alguma forma, especialmente porque o criador estava tão envolvido no processo de localização do jogo. Um exemplo será um trocadilho feito pela personagem Toriel “What did the skeleton tile his roof with? SHIN-gles!” que foi localizada para “Where do skeletons live? Tekkotsu apartment buildings! (roughly translated)” (Mandelin, 2022, p. 90). Mandelin (2022, p. 90) clarifica que na versão localizada há um trocadilho com a palavra “kotsu (bone)” e “tekkotsu (steel frame)” que cria uma piada com um trocadilho equiparado ao original.

Há também uma batalha contra uma das personagens do jogo, Sans, em que se o/a jogador/a escolher parar de lutar, o Sans faz um ataque surpresa e, quando o ecrã de “GAME OVER” aparece, ele diz “geeetttttt dunked on!!!” que é uma expressão de basquetebol com o significado de que alguém foi completamente dominado (Mandelin, 2022, p. 242). Em japonês não há nenhuma expressão equivalente

a essa e, portanto, na versão traduzida, criou-se uma fala diferente (“Huh? You died? That's weird. All I did was try to hug you ...”) (Mandelin, 2022, p. 242). Devido a essa alteração, muita arte feita por jogadores/as que falam inglês referencia o Sans a encestar em frente à personagem principal e a arte feita por jogadores/as japoneses/as demonstra o Sans a abraçar a personagem principal até à morte (Mandelin, 2022, 243).

Fica, portanto, demonstrado como o processo de localização pode influenciar a experiência dos/as jogadores/as e até a própria interpretação da mensagem, como se verifica no exemplo da consola com microfone e da consola sem microfone e na alteração da fala do Sans. O/A tradutor/a tem, então, de se certificar de que conhece profundamente o contexto e os conteúdos do jogo para que se possa aperceber de detalhes como esses. Sendo assim, o/a tradutor/a terá de ter um interesse mínimo em videojogos, bem como pelo mundo da tecnologia, para se dedicar à tradução neste ramo.

Com a localização em videojogos valoriza-se mais manter a experiência de quem joga do que propriamente seguir o significado das palavras literalmente – como se poderá ver no subcapítulo 2.3. a propósito do exemplo da tradução de *Pacman* (1980) para inglês. Como referido no início do capítulo, a experiência de quem joga é a prioridade na tradução de jogos e é por essa razão que a localização é um fator tão importante na tradução de videojogos. Na verdade, o uso da localização não se encontra apenas em videojogos, mas também em jogos de tabuleiro, tal como o *Monopoly* (1935), que foi lançado em Portugal na década de cinquenta com o título de *Monopólio*. O *Monopólio* tem ruas diferentes no jogo, dependendo do local em que o jogo vai ser jogado e, na versão portuguesa, o jogo consiste maioritariamente em ruas importantes em Lisboa e no Porto, enquanto em versões de outras línguas inclui ruas importantes para esse país específico. Pode, então, concluir-se que a localização em jogos é uma prática que não é propriamente recente, mas que está, simplesmente, a evoluir com a tecnologia, principalmente no mundo dos jogos e videojogos.

2.3. Tradução de jogos e videojogos

A localização começou a ser usada mais frequentemente durante os anos oitenta para programas informáticos, que, por norma, eram originários dos Estados Unidos, para que os/as utilizadores/as de outras línguas pudessem usar os programas na sua língua. Nos anos noventa, os videojogos começaram a ser mais popularizados e, portanto, a localização de videojogos emergiu nesses anos devido à abrangência repentina do mercado no qual se incluem os videojogos (O'Hagan, 2009, p. 147). Chandler e Deming (2012, p. 8) definem a localização de jogos como o processo de traduzir o jogo para línguas diferentes, criando adaptações que respeitem a cultura da LC. Explicam, também, como o tipo de

localização do jogo varia de projeto para projeto (como veremos no próximo subcapítulo). Adicionalmente, é mais provável que um jogo localizado para a língua nativa dos/das jogadores/as seja mais vendido do que um jogo que foi traduzido sem quaisquer tipos de adaptação para aproximar o/a jogador/a do universo retratado no jogo (Chandler & Deming, 2012, p. 8).

Os estudos de tradução apenas se começaram a focar na indústria de localização de videojogos no fim da década de noventa e inícios dos anos dois mil (Pettini, 2022, p. 10). Habitualmente, os/as teóricos/as da localização de videojogos têm de realizar pesquisas extensivas para encontrar dados sobre videojogos e a sua localização, visto que os/as criadores/as e empresas de jogos, raramente, fornecem esse tipo de dados que são necessários para os estudos de tradução (Pettini, 2022, p. 11). Pettini (2022, p. 12) evidencia também os problemas de terminologia e definições que existem na indústria de estudos de videojogos: o próprio nome da investigação não está definido («computer games, video games, videogames, digital games») e os géneros e subgéneros de videojogos, por vezes, têm nomes diferentes, o que afeta a pesquisa de dados neste ramo. Ainda assim, nos últimos dez anos, estudos sobre a localização de videojogos têm vindo a aumentar consideravelmente com o número de livros, artigos e dissertações de mestrado e doutoramento sobre este assunto (Pettini, 2022, p. 10).

Honeywood (2007 *apud* O'Hagan & Mangiron, 2013, p. 182) explica que há cinco passos utilizados para a localização de jogos na empresa Square Enix, sendo estes (i) preparação e familiarização, (ii) criação de um glossário, (iii) tradução e edição, (iv) integração e controlo de qualidade e (v) *gold master* e assistência pós-venda. É, também, referido como a criação do glossário é indispensável para garantir consistência durante todo o jogo, bem como o facto de parecer um requerimento óbvio para a tradução de versões multilingues. Ainda assim, é uma prática relativamente recente na indústria da localização de jogos (O'Hagan & Mangiron, 2013, p. 182).

Mangiron (2017 *apud* Pettini, 2022, p. 15) descreve quatro fases cruciais de pesquisa na localização de videojogos: (i) os primeiros anos (de 1999 a 2005), (ii) o ano um (2006), (iii) a fase de desenvolvimento (de 2007 a 2012) e (iv) a fase de consolidação (de 2013 ao ano atual). Pettini (2022, p. 15) explica que, nos (i) primeiros anos, os videojogos receberam pouca importância a nível académico porque eram vistos como um passatempo infantil e a pouca pesquisa feita foi realizada por especialistas da indústria de videojogos. Mangiron (2017 *apud* Pettini, 2022, p. 15) afirma que (ii) o ano 2006 foi um marco importante para a pesquisa de localização de videojogos e Pettini (2022, p. 15-16) explica que, nesse mesmo ano, criaram-se livros e artigos que ajudaram a definir as bases para a pesquisa nesta indústria. Na (iii) fase de desenvolvimento, os artigos sobre a localização de videojogos continham uma perspectiva mais académica e começaram a definir diretrizes para pesquisa futura neste ramo ao focarem-se em áreas específicas e na história da localização de videojogos (Pettini, 2022, p. 16). A (iv) fase de consolidação foca-se mais ainda em conteúdos específicos dentro do campo da localização de

videojogos, analisando os elementos especializados do ramo e os diversos tipos de jogos e combinações linguísticas que podem criar dificuldades (Pettini, 2022, p. 17).

O'Hagan (2009, p. 148) defende que a prioridade no processo de localização de um jogo é manter o nível de entretenimento fornecido aos/às jogadores/as do original e fornecê-lo também a jogadores/as internacionais, ou seja, a prioridade é o entretenimento. O maior objetivo de um jogo é a diversão de quem joga e de quem observa o jogo (Bernal-Merino, 2015, p. 12). As versões localizadas dos jogos devem manter a sensação original – ou, pelo menos, parecida – para os/as jogadores/as locais (Bernal-Merino, 2015, p. 14). Assim, o/a tradutor/a acaba por ter mais liberdade e criatividade no processo de tradução. O'Hagan (2009, p. 152) aborda, também, o conceito de transcrição para esclarecer a liberdade que o/a tradutor/a tem a traduzir videojogos, sem omitir o facto de que há uma limitação de espaço que, por si só, é uma inconveniência.

Bernal-Merino (2015, p. 11) afirma que, para compreender a tradução e a localização de jogos, é necessário entender e distinguir as definições deste ramo, tais como a definição de jogo. Bernal-Merino (2015, p. 13-14) menciona as duas definições mais conhecidas de *jogo* elaboradas por Huizinga (1950) e Juul (2003), explicando que o que ambas têm em comum é o envolvimento emocional por parte dos/as jogadores/a que é um fator importante para a indústria de jogos e para a da localização de jogos.

Após a invenção do primeiro videojogo em 1962 nos Estados Unidos, o mercado expandiu para consolas de jogos e, à medida que os anos avançavam, jogos novos foram criados. O mundo dos videojogos produziu vários marcos notórios, havendo alguns que, mesmo já não sendo jogados atualmente, ainda são conhecidos pela comunidade de *gaming*. Videojogos como *Space Invaders* (1978), *Pacman* (1980) e *Donkey Kong* (1981) são alguns exemplos desses marcos históricos, bem como a criação da empresa Nintendo® que, quando popularizada nos Estados Unidos, começou a longa jornada do mundo dos videojogos com *franchises* que existem ainda hoje, como *Super Mario Bros.* (1983) e *The Legend of Zelda* (1986) ([History.com Editors](#), 2022).

Naturalmente, com a expansão de videojogos, jogadores/as de outros países com línguas que não o inglês ou o japonês também queriam experienciar os jogos e, portanto, os videojogos foram traduzidos. No entanto, o processo de tradução de videojogos consiste mais numa transcrição de certos aspetos do jogo e na localização dos seus conteúdos, em vez do conceito tradicional de tradução (como explicado no subcapítulo 2.1.). Na tradução de *Pacman* (1980), por exemplo, sentiu-se a necessidade de dar novos nomes às personagens, relocalizando a história no ambiente da LC: «The original Japanese names, “Oikake [Chase],” “Machibuse [Ambush],” “Kimagure [Capricious]” and “Otoboke [Playful]” were rendered as “Shadow,” “Speedy,” “Bashful” and “Pokey” respectively, in a localized version (Kohler, 2005, p. 212)» (O'Hagan, 2009, p. 148). Neste exemplo, pode verificar-se como, na

localização em jogos, a prioridade não é manter exatamente o significado, mas sim manter o mesmo tipo de entretenimento para que os/as jogadores/as internacionais tenham a mesma experiência de jogo que os/as jogadores/as do jogo tiveram na versão original. O princípio do entretenimento é algo crucial para a localização em jogos e, normalmente, é a prioridade durante o processo de tradução.

Para além disso, há também o facto de que a evolução de consolas de videojogos influencia inevitavelmente o processo de localização. Enquanto os programas informáticos progridem, o processo de tradução de videojogos evolui simultaneamente, uma vez que o código do jogo terá de suportar determinadas características (que serão mencionadas no próximo subcapítulo) para a tradução. Efetivamente, as especificidades do dispositivo onde o jogo será jogado influenciam, inevitavelmente, o processo de tradução (como veremos nos próximos subcapítulos). Há, ainda, a considerar o espaço que o/a tradutor/a tem disponível para realizar a tradução de aspetos visuais que, num videojogo, são uma parte crucial. O diálogo das personagens é, certamente, a primeira característica de um jogo em que alguém pensa quando se trata de tradução de jogos. No entanto, como referido anteriormente, os videojogos têm várias componentes indispensáveis para fornecer a melhor experiência aos/às jogadores/as. Os aspetos visuais, por exemplo, diferem de jogo para jogo e de plataforma para plataforma. Todos estes fatores devem ser considerados na tradução de videojogos.

2.3.1. Tipos de localização em jogos

Chandler e Deming (2012, p. 9-10) mencionam três tipos de localização em videojogos, sendo estas (i) a **localização da embalagem e do manual**, (ii) a **localização parcial** e (iii) a **localização completa**. A *localização da embalagem e do manual*, referida mais frequentemente como *localização box and docs*, implica a tradução da embalagem e do manual do jogo. Neste tipo de localização, o código e a língua do jogo não sofrem alterações. Apenas o manual de instruções, a embalagem e outros documentos de apoio ao jogo são localizados para a LC. Em versões no computador, o/a criador/a do jogo poderá ter de verificar que as funcionalidades no teclado da LP são transferidas para teclados internacionais (Chandler & Deming, 201, p. 9). A *localização parcial* consiste em traduzir apenas o texto do jogo e não fazer uma dobragem. Neste caso, o código do jogo já terá de ser alterado, o que trará mais custos, no entanto, o/a jogador/a tem uma experiência mais personalizada (Chandler & Deming, 2012, p. 9-10). A *localização completa* inclui a tradução do texto, a dobragem, a tradução da embalagem e do manual de instruções do jogo. Este tipo de localização é mais utilizado para jogos *big-budget*, ou seja, jogos com custos mais elevados e para os quais se esperam mais vendas. A revisão deve ser minuciosa em localizações completas, visto que os ficheiros de texto e de dobragem têm de ser verificados para que não haja falhas e para que tudo seja uniforme. Este tipo de localização dá uma

melhor qualidade de jogo aos/às jogadores/as internacionais (Chandler & Deming, 2012, p. 10). Considerando um jogo em que se usa a localização completa no processo de tradução, o/a criador/a do jogo deverá ter em consideração o tempo de tradução do guião da dobragem, selecionar os/as atores/atrizes, gravar a dobragem e converter os ficheiros para o formato necessário no processo de lançamento do jogo (Chandler & Deming, 2012, p. 68).

O tipo de localização é, então, definido antes de se iniciar o processo de tradução do jogo. Dependendo dos custos e do orçamento disponível para cada jogo, far-se-á um dos tipos de localização explicados acima. Cada jogo exigirá tipos de localização diferentes dependendo do tipo de jogo, se se esperam muitas vendas e do tipo de dispositivo em que vai ser jogado. Num jogo como *Stardew Valley*, por exemplo, não há a necessidade de fazer uma dobragem, visto que as personagens não falam e só aparecem os diálogos numa caixa de texto. Considerando também que, habitualmente, a localização completa é feita para jogos *big-budget* e *Stardew Valley* é de um criador independente, o orçamento para a tradução do jogo não seria suficiente para uma localização completa. No entanto, devido ao crescimento do jogo ao longo dos anos, tornou-se possível fazer localizações completas para várias línguas (excluindo o aspeto da dobragem). Ainda assim, conteúdos relacionados com os aspetos visuais não foram alterados nas localizações para nenhuma das línguas disponíveis, possivelmente devido ao facto de alterações gráficas trazerem mais custos ao criador e de *Stardew Valley* ser um jogo *indie*, ou seja, um jogo que não foi concebido por uma empresa de jogos conceituada, mas sim por um criador independente.

2.3.2. Dispositivos de jogos

O dispositivo onde o videojogo será jogado é também um aspeto importante que o/a tradutor/a tem de ter em conta enquanto realiza a tradução. Por exemplo, *Stardew Valley* pode ser jogado num computador, em consolas ou em dispositivos móveis e, no processo de tradução, esses fatores são muito importantes. Como referido por Chandler e Deming (2012), o jogo precisa de suportar padrões de vídeo diferentes: NTSC e PAL. NTSC (National Television System Committee) são os padrões de vídeo usados nos Estados Unidos e no Japão. PAL (Pal Alternating Line) são os padrões de vídeo usados na Europa. As empresas de consolas Sony®, Microsoft® e Nintendo® têm especificidades técnicas diferentes que têm de ser consideradas nas versões internacionais (Chandler & Deming, 2012, p. 7). Considerando que *Stardew Valley* está disponível para o computador, dispositivos móveis ou para as consolas NintendoSwitch™, Xbox One™ e PlayStation 4™, o criador do jogo teve de se certificar de que o jogo suportava os padrões de vídeo certos. Quanto à tradução de um jogo em dispositivos diferentes, os conteúdos, por norma, não se alteram, mas alguns detalhes poderão ter de ser mudados

(como se poderá verificar neste capítulo). Como afirma O'Hagan (2009, p. 157), «enabling a game to be playable on different platforms, in different regions, languages and socio-cultural contexts entails multiple layers of adjustments in the localization process», demonstrando como, de facto, o processo de localização de videojogos é bastante complexo devido a todos esses fatores. Os/As criadores/as de jogos têm interesse em disponibilizar o jogo em plataformas diferentes, visto que assim alcançará mais jogadores/as, considerando que, por vezes, alguns/mas jogadores/as terão preferência por um certo dispositivo, plataforma ou consola.

Por exemplo, os processos de tradução de um jogo de plataforma e de um jogo de mundo aberto terão de ser completamente distintos, dado que a experiência de um tipo de jogo e de outro são bastante diferentes. Em jogos de mundo aberto, os/as jogadores/as podem explorar livremente o mundo extensivo do jogo e escolher o seu próprio caminho para atingir um objetivo (Min, Mott, Rowe, Taylor, Wiebe, Boyer e Lester, 2021, p. 80). Por norma, um jogo de mundo aberto tem mais características: o diálogo, bem como a história do jogo, são mais complexos e, normalmente, há muitas personagens. Alguns dos jogos de mundo aberto mais conhecidos são *Minecraft* (2011), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017), a série de videojogos *The Witcher* e a série de jogos *Grand Theft Auto*. Todos estes jogos têm um mundo extenso em que os/as jogadores/as o podem explorar como decidirem, bem como criar os seus próprios objetivos e tentar alcançá-los.

Por outro lado, num jogo de plataforma, a história tende a ser um pouco mais simples. Os jogos de plataforma têm habitualmente uma personagem (que é controlada pelo/a jogador/a) que passa obstáculos e derrota inimigos. Os jogos de plataforma são considerados como um dos primeiros géneros de jogos que foram mantendo a sua popularidade ao longo dos anos (Mikkinen, 2016, p. 2). Os jogos de plataforma são, habitualmente, em 2D. Mikkinen (2016, p. 2-3) explica que há dois tipos de jogos de plataforma: (i) jogos de plataforma de ecrã único e (ii) jogos de plataforma de movimento. Os (i) jogos de plataforma de ecrã único mostram cada nível no ecrã todo, sem qualquer tipo de movimento. Os (ii) jogos de plataforma de movimento movem o ecrã para mostrar o resto do nível, assim que a personagem se aproxima da borda do ecrã. Alguns exemplos de jogos de plataforma de ecrã único são *Donkey Kong* (1981), *Bubble Bobble* (1986) e *Drop Wizard Tower* (2017). Alguns jogos de plataforma de movimento são *Celeste* (2018), *Ori and the Blind Forest* (2015) e *Little Nightmares* (2017). Muitos jogos de plataforma não contêm diálogo, mas, simplesmente, alguns sons (como no jogo *New Super Mario Bros* (2006) para a Nintendo DS™, em que todas as personagens apenas fazem sons).

Devido às diferenças entre jogos de mundo aberto e jogos de plataforma, o processo de tradução será diferente para cada um destes géneros. Habitualmente, os jogos de mundo aberto terão mais itens para traduzir, bem como o diálogo das personagens, enquanto os jogos de plataforma, normalmente, contêm pouco ou nenhum diálogo. O processo de tradução pode ser diferente com o uso de várias estratégias de tradução usadas de forma a manipular o texto, sendo estas (i) *comprehension strategies* e

(ii) *production strategies* (Chesterman, 2016, p. 86-89). As (i) *comprehension strategies* focam-se na análise do TP e no foco do trabalho da tradução e as (ii) *production strategies* especificam a forma como o/a tradutor/a manipula a língua para obter um TC adequado (Chesterman, 2016, p. 89). Chesterman (2016, p. 89) explica como, seguindo estas estratégias, há a necessidade de mudar algo no TC e essas alterações podem ser de ordem (i) sintática/gramatical, (ii) semântica ou (iii) maioritariamente pragmática (explicando, ainda, que estes conceitos, de certa forma, se sobrepõem). Chesterman (2016) baseou-se em estudos realizados por outros teóricos – tais como Lörscher (1991), Steiner (1998), Jääskeläinen (1989) e Gile (1992) – anteriormente para fundamentar estes conceitos. As estratégias (i) sintáticas/gramaticais principalmente manipulam a forma com o uso de “literal translation, loan/calque, transposition, unit shift, phrase structure change, clause structure change, sentence structure change, cohesion change, level shift e scheme change” (Chesterman, 2016, p. 91). As estratégias (ii) semânticas são usadas para manipular o significado com “synonymy, antonymy, hyponymy, converses, abstraction change, distribution change, emphasis change, paraphrase, trope change e other semantic changes” (Chesterman, 2016, p. 98). As estratégias (iii) pragmáticas focam-se na seleção da informação do TP e em alterações maiores do TP e consistem em “cultural filtering, explicitness change, information change, interpersonal change, illocutionary change, coherence change, partial translation, visibility change, transediting e other pragmatic changes” (Chesterman, 2016, p. 104).

Considerando todos os fatores mencionados anteriormente, o processo de tradução de *Stardew Valley* foi realizado apenas para a versão que é jogada em computadores, visto que as versões de consolas têm características diferentes, dependendo da consola em que é jogado, e a versão de dispositivos móveis tem, também, aspetos diferentes das outras (e a tradutora apenas tem acesso à versão de computador). O processo de localização utilizado na tradução do jogo, de acordo com a classificação apresentada por Chandler e Deming (2012, p. 9-10), foi a *localização parcial*, uma vez que apenas se traduziu o texto do jogo e não há uma dobragem. A nível de jogabilidade, as diferenças entre as consolas são quase inexistentes. O que muda são os padrões de vídeo que, como já mencionado, se alteram dependendo da empresa a que a consola pertence. No entanto, a função de *multiplayer* em consolas apenas funciona se o/a outro/a jogador/a tiver a mesma consola, senão não será possível jogar nesse modo. Além do mais, na versão para dispositivos móveis, não é possível que o jogo tenha a função de *multiplayer*, dado que essa função é complicada de criar e manter nesses dispositivos. Estes são apenas alguns fatores que demonstram como a diferença de plataforma em que se joga o jogo altera bastantes características que, para quem traduz podem não parecer tão relevantes à primeira vista, mas, para os/as jogadores/as, são aspetos que podem influenciar a compra de um jogo ou não. No entanto, como explicado anteriormente, estas diferenças são, também, relevantes para o/a tradutor/a, visto que afetam

o processo de tradução. Por norma, os criadores de jogos quererão expandir o seu jogo para plataformas diferentes para que mais jogadores/as tenham acesso a ele, como mencionado anteriormente.

Habitualmente, a LP dos videojogos é o inglês, devido à maior parte de os programas serem feitos nos Estados Unidos. Não obstante, nos anos noventa os videojogos começaram a emergir no Japão e a LP, muitas vezes, é o japonês. Esse fator tornou-se mais comum ainda depois da criação da empresa Nintendo®, visto que é uma empresa japonesa e os jogos criados para as suas consolas eram maioritariamente em japonês. A partir desse momento, as LP mais comuns no mundo dos videojogos passaram a ser o inglês e o japonês (apesar de, obviamente, haver exceções). Para além disso, cada consola é generalizada com o tipo de jogos que são feitos para ela, por exemplo, a empresa Nintendo® é mais famosa pelos seus jogos de plataforma, a empresa Microsoft® é mais conhecida pelos seus jogos de *multiplayer* e a empresa Sony® é mais conceituada pelos seus jogos de *singleplayer*. Claramente, todas estas empresas têm jogos noutros géneros, mas o facto de se especializarem maioritariamente num tipo de jogo atrai os/as jogadores/as que preferem esses géneros e, como explicado acima, eles/as podem ter preferência de plataforma, o que, por vezes, influencia a compra de um jogo.

Neste capítulo, enquadrrou-se o mundo dos videojogos com o mundo da tradução, em que a evolução da tecnologia, incluindo consolas, computadores e dispositivos móveis, influencia o processo de tradução e o processo de localização. A evolução dos videojogos irá afetar sempre a localização de jogos e o seu processo. Os/As tradutores/as que trabalham neste ramo têm a função de permitir que os/as jogadores/as internacionais tenham uma experiência igual ou pelo menos semelhante à de jogadores/as da versão original do jogo. Concluindo, a localização de videojogos é, então, crucial para que o jogo mantenha o entretenimento do original, independentemente do dispositivo em que este é jogado.

De seguida, será dado um contexto mais detalhado de *Stardew Valley*, para que se compreenda a importância de certos detalhes para a comunidade de jogadores/as e, depois, as decisões que foram tomadas no processo de tradução.

3. Contextualização mais detalhada do jogo

Para além das características básicas do jogo mencionadas no subcapítulo 1.1, *Stardew Valley* tem detalhes importantes para os/as jogadores/as e para o/a tradutor/a para que o processo de localização seja bem conseguido. É, por exemplo, importante conhecer as personagens do jogo, assim como a relação entre elas. Os habitantes da cidade também podem ter um papel importante para a evolução do jogo. O/A jogador/a pode oferecer-lhes presentes, mas tem de ter em conta que cada habitante tem gostos diferentes e que nem todos vão gostar das mesmas prendas. Os presentes dados criam uma relação mais forte ou mais fraca com os habitantes, dependendo do quanto eles gostaram das prendas. Por exemplo, se o/a jogador/a der uma pena de pato ao Elliott, a relação entre eles torna-se mais forte, visto que é um presente de que ele gosta.

As relações com os habitantes são estabelecidas pela quantidade de corações que o/a jogador/a tem com cada um. Pode ter-se até dez corações com cada habitante, exceto em casos específicos (que serão explicados mais tarde, ainda neste capítulo) em que se pode ter até catorze corações. Enquanto o/a jogador/a estabelece relações com os habitantes e descobre os seus gostos específicos, vai ganhando mais corações. Assim que se tem oito corações na relação com um habitante, o/a jogador/a pode adquirir um buquê para oferecer à personagem. Esta é a forma do jogo de pedir a essa personagem para ser seu/sua namorado/a. Mais tarde, o/a jogador/a pode pedir à mesma personagem para casar consigo ao adquirir um pendente (Pendente da Sereia) na praia, assim que tiver dez corações com ela. O/A jogador/a oferece, então, o Pendente da Sereia à personagem com quem quer casar e ela aceita, visto que o/a jogador/a já tem dez corações com o/a habitante. O dia do casamento torna-se num evento no jogo e o marido ou a mulher muda-se para a quinta do/a jogador/a. Assim que o/a jogador/a e a personagem elegida se casam, a sua relação passa de dez para catorze corações. As relações no jogo podem evoluir, tanto que até é possível começar uma família e ter crianças. No entanto, não é possível ter uma relação amorosa com qualquer habitante, visto que algumas personagens já estão casadas e têm a sua família ou, então, são crianças. Assim, só é possível ter relações desse tipo com as personagens elegíveis (grupo constituído por seis homens e seis mulheres).

O jogo não limita as escolhas dos/as jogadores/as a nível das relações amorosas porque independentemente do sexo que o/a jogador/a escolha para a sua personagem, pode eleger qualquer uma das personagens solteiras, seja homem ou mulher. No entanto, dependendo da pessoa solteira escolhida para namorar, certas personagens do jogo podem ter reações diferentes. Portanto, por exemplo, se um/a jogador/a escolher o Alex para ser seu namorado e jogar com uma personagem do sexo masculino, o George (avô do Alex) inicialmente rejeita a relação, porque são dois homens numa relação romântica e ele acha esse conceito estranho. Ainda assim, o jogo também oferece desenvolvimento das personagens, visto que, enquanto o tempo passa, eventualmente, o George acaba por aceitar a relação entre o/a jogador/a e o Alex. Este é apenas um exemplo do crescimento pessoal dos habitantes no jogo.

À medida que o jogo evolui, há dois percursos que o/a jogador/a pode tomar: uma das grandes missões do jogo consiste em consertar o Centro Comunitário. O/A jogador/a pode fazer as missões do Centro Comunitário para o consertar. As missões do Centro Comunitário consistem em completar as coleções das salas diferentes. Cada sala tem coleções diferentes e, assim que a coleção fica completa, a sala fica consertada. No entanto, o/a jogador/ pode não fazer as missões do Centro Comunitário e seguir o percurso do Joja Doce. O/A jogador/a simplesmente torna-se um membro do Joja Doce e compra o necessário para terminar a missão. Nesse percurso o Centro Comunitário torna-se num armazém do Joja Doce. No percurso em que o/a jogador/a realiza as missões do Centro Comunitário, tem de completar as coleções das salas diferentes (Imagem 5), como referido anteriormente, e, quando termina, tem de ir ao antigo Joja Doce e completar a última coleção para que aquele espaço se transforme num cinema (Imagem 6).

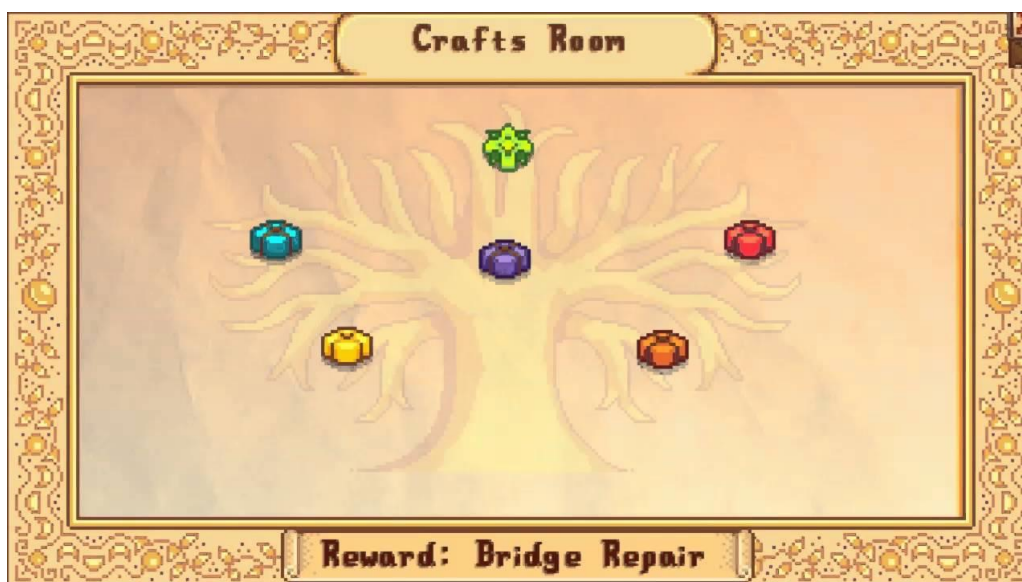


Imagem 5



Imagem 6

No percurso do Joja Doce, quando o/a jogador/a adquire uma adesão, o Centro Comunitário transforma-se automaticamente num armazém do Joja Doce. Na prática, as diferenças do jogo são quase inexistentes, porém detalhes como estes importam para a experiência de jogo e para o *roleplay*. O/A jogador/a tem a opção de apoiar as pequenas empresas da cidade ou apoiar uma cadeia de supermercados (da empresa para a qual o/a jogador/a trabalhava antes). A decisão acaba por ser inteiramente de quem joga.

Como referido anteriormente, em cada estação do ano há também eventos diferentes. *Stardew Valley* não define a passagem do tempo por meses do ano, mas sim por estações do ano. O ano começa com a primavera, seguida do verão, depois o outono e, por fim, o inverno. O jogo começa no ano um e, após as quatro estações terminarem, passa-se para o ano seguinte. O jogo pode ser jogado até ao ano que se quiser, visto que não há um fim. Todas as estações têm vinte e oito dias e cada uma delas tem as suas características diferentes, tais como eventos e aniversários das personagens (Imagem 7). Para além disso, cada estação tem plantas diferentes, produtos diferentes para colheita e peixes diferentes. Na primavera, as plantas consistem em jasmim-azul, couve-flor, alho, couve-crespa, cenoura, batata, ruibarbo, tulipa, arroz não moído, grão de café, feijão verde e morango. A apanha contém rábano, narciso, alho-francês, dente-de-leão, cebolinha verde, cogumelo morel, cogumelo comum e amora-silvestre. Os peixes da primavera são anchova, achigã-pequeno, peixe-gato, peixe-sol, arenque, enguia, sardinha, sável, linguado, halibute e lenda. No entanto, há peixes que são comuns a todas as estações, sendo estes: xaputa, carapau, carpa, peixe-fantasma, peixe-pedra, calipo, enguia de lava, raia, carpa-escorpião, peixe-gato negro, bordalo, madeirão, salmão-vácuo, salmão mutante, raia-manta, peixe-leão e peixe-disco. Há também itens relacionados com a apanha que existem na praia durante todo o ano, como amêijoas, mexilhão, ostra, berbigão, coral, ouriço-do-mar e algas.









primavera						
Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb	Dom
1	2	3	4 	5	6	7 
8	9	10 	11	12	13 	14 
15	16	17	18 	19	20 	21
22	23	24 	25	26 	27 	28

Imagem 7

Na primavera, todos os anos, há o Festival do Ovo e a Dança das Flores. O Festival do Ovo acontece no dia 13 da primavera e a Dança das Flores acontece no dia 24 da primavera. O Festival do Ovo consiste numa caça a ovos de chocolate (obviamente inspirada na Páscoa) e o/a jogador/a pode socializar com os habitantes, comprar objetos decorativos e depois participar na caça aos ovos. Para ganhar, o/a jogador/a tem de encontrar pelo menos nove ovos, senão a vencedora é a Abigail. Caso vença, o/a jogador/a ganha um chapéu de palha como recompensa ou, se já tiver ganho em anos anteriores, ganha um prémio monetário de 1 000C (coroas). O evento da Dança das Flores consiste numa dança em que o/a jogador/a pode socializar e comprar objetos do Pierre, antes da dança começar. Ainda antes da dança, o/a jogador/a pode perguntar a um dos habitantes da cidade se quer dançar com ele/a. Se o/a jogador/a tiver menos de quatro corações com a personagem a quem perguntou, o pedido será recusado. Se tiver quatro corações ou mais, o pedido é aceite e o/a jogador/a dança com essa personagem, ganhando mais um coração com ela. Alguns eventos do jogo são mais participativos do que outros, mas todos adicionam algo único à experiência.

Para além de todos esses fatores importantes, as personagens de *Stardew Valley* são conhecidas por terem personalidades diferentes. A sua forma de ser e de se relacionarem com o/a jogador/a são mais um aspeto do jogo que faz com que quem joga se sinta tão imerso/a no mundo de *Stardew Valley*. A personalidade dos habitantes do jogo é o que faz o *roleplay* de *Stardew Valley* ser tão importante para os/as jogadores/as.

O facto de cada personagem ter interesses diversos e personalidades diferentes permite ao/a jogador/a estabelecer relações mais fortes com os habitantes que tenham interesses comuns aos da sua personagem. Sendo assim, criaram-se vários debates na comunidade de *Stardew Valley* em que os/as jogadores/as explicam o porquê de gostarem ou não de uma certa personagem do jogo. Dando, então, um contexto do jogo, não seria possível enquadrar os/as leitores/as no mundo de *Stardew Valley* sem mencionar as personalidades dos habitantes. Por conseguinte, abaixo encontram-se as personagens existentes no Ano Um da primavera com as suas profissões/ocupações (caso se adequem), os seus interesses e as suas relações com outras personagens. Considerando que o jogo tem muitos factos escondidos nos diálogos das personagens, desenvolveram-se também algumas teorias sobre as relações que as personagens têm umas com as outras e que não são explícitas. Ou seja, essas relações que são insinuadas, mas não confirmadas ao longo do jogo estão também incluídas na categoria das relações com outras personagens. Como mencionado anteriormente, o *roleplay* é o que faz com que os/as jogadores/as surjam no mundo de *Stardew Valley* e, portanto, estas insinuações feitas no jogo espelham a vida numa cidade pequena onde todos se conhecem.

Nome da personagem	Profissão/Ocupação	Personalidade/Interesses	Relação com outras personagens
Abigail	-	obsuro e aventura	filha da Caroline e do Pierre
Alex	-	desporto e exercício físico	neto da Evelyn e do George
Caroline	-	socializar com as amigas e ser saudável	mãe da Abigail
Clint	serralheiro	trabalhador	interessado na Emily
Demetrius	cientista	ciência	marido da Robin e pai da Maru e do Sebastian
Elliott	escritor	escrever e praia	amigo da Leah
Emily	empregada de bar	cristais e costura	irmã da Haley
Evelyn	-	jardinagem	avó do Alex, mulher do George
Feiticeiro	feiticeiro	magia e obsuro	pai da Abigail?
George	-	ver televisão, resmungão	avô do Alex e marido da Evelyn
Gus	dono do Bar	culinária	patrão da Emily
Haley	-	moda e maquilhagem	irmã da Emily
Harvey	médico	medicina	-
Jas	-	aprender e brincar	sobrinha da Marnie
Jodi	-	ser mãe, manter-se saudável	mãe do Sam e do Vincent
Leah	pintora	pintar e esculpir	amiga do Elliott
Lewis	presidente da Câmara	ser Presidente da Câmara, plantar	relação secreta com a Marnie
Linus	-	natureza, viver ao ar livre	-
Marnie	vendedora de animais	animais	tia da Jas
Maru	cientista	criar invenções, robótica	filha do Demetrius e da Robin, irmã do Sebastian
Pam	motorista do autocarro	beber	mãe da Penny
Penny	professora	crianças	filha da Pam
Pierre	vendedor	agricultura e família	pai da Abigail e marido da Caroline
Robin	carpinteira	carpintaria	mulher do Demetrius e mãe da Maru e do Sebastian
Sam	-	skate e música	filho da Jodi e irmão do Vincent
Sandy	dona de loja	-	amiga da Emily
Sebastian	programador	banda-desenhada e videojogos	filho da Robin e do Demetrius, irmão da Maru
Shane	-	beber e comer	vive com a Marnie, padrinho da Jas
Vincent	-	brincar na lama e com bichos	filho da Jodi e irmão do Sam
Willy	pescador	pesca	-

Tabela 2

Para além de todos esses fatores, o/a jogador/a tem várias lojas ao seu dispor: a loja do Pierre, a loja do Clint, a loja da Robin, a loja da Marnie, o bar e a biblioteca. Na loja do Pierre, a personagem pode comprar produtos para agricultura, como sementes da estação para plantar na sua quinta; a loja do Clint permite que o/a jogador/a melhore as suas ferramentas e abra geodes (depósitos minerais que podem conter minerais, artefactos, minérios ou recursos básicos); a loja da Robin é para serviços de carpintaria, como remodelações da casa e de edifícios da quinta; na loja da Marnie vendem-se animais e utensílios para cuidar deles; o bar vende comida e bebidas e na biblioteca o/a jogador/a pode entregar artefactos que vai encontrando ao longo do jogo e receber recompensas, bem como informações sobre o artefacto específico. A biblioteca contém mesas para colocar os artefactos encontrados, e, assim que se termina a coleção, o/a jogador recebe a última recompensa: uma Gota-estrela. Para além da loja do Pierre, há o Joja Doce onde se pode fazer compras em vez de ir à loja do Pierre. No entanto, ir ao Joja Doce altera o percurso do jogo, visto que para adquirir produtos do supermercado o/a jogador/a tem de comprar uma adesão. O/A jogador/a não pode fazer compras no Joja Doce sem se tornar um/a sócio/a, o que custa cinco mil coroas. Com a adesão, inevitavelmente, acaba por se seguir o percurso do Joja Doce, em que o Centro Comunitário se torna num armazém.

4. Análise da tradução

Durante a tradução de *Stardew Valley*, revelaram-se vários desafios, sendo estes, maioritariamente, de ordem terminológica ou lexical. O processo de tradução foi complicado, considerando que o videojogo tem muitos itens para traduzir. Conforme citado no capítulo 1, *Stardew Valley* tem quatro estações do ano, cada uma com vinte e oito dias, começando com a primavera, seguida do verão, outono e, finalmente, o inverno. Visto que cada estação tem meteorologia, plantações, itens da apanha e eventos diferentes, a tradução foi apenas realizada para a estação da primavera do primeiro ano. O primeiro passo consistiu na tradução do menu principal do jogo, bem como a parte da criação da personagem. De seguida, traduziu-se o *flashback* com o avô do/a jogador/a e a sua história. A partir desse momento, procurou-se obter acesso a todos os objetos, plantações e diálogos do jogo.

O processo de recolha do TP consistiu em fazer *download* de um programa que permite a extração de ficheiros XNB (tipo de ficheiro dos diálogos do jogo) para os converter em ficheiros Word². Após esse primeiro passo, foi necessário ir à pasta do jogo, abrir a pasta “Content”, seguida da pasta “Characters” e depois “Dialogue”. Nessa última pasta encontram-se os diálogos em todas as línguas já traduzidas, bem como os diálogos originais. Portanto, os diálogos em inglês foram copiados para o programa instalado anteriormente, inseridos na pasta “packed” do programa e iniciou-se a conversão para ficheiros Word. Os ficheiros Word foram, então, transferidos para o programa MemoQ para que se pudessem criar glossários e garantir uma tradução uniforme e concisa. Depois desse processo, seleccionaram-se apenas os diálogos referentes à primavera do ano um. Isto tornou o processo de tradução um pouco mais simples, visto que o texto não parecia tão extenso. O mesmo processo foi feito para os diálogos dos eventos da primavera (visto que estão inseridos numa pasta diferente). Para além disso, o *website* de informação sobre o jogo descreve e apresenta uma lista de todas as plantações e objetos do jogo de todas as estações, pelo que foi, também, usado como uma forma de ter acesso simples a esses outros itens do jogo.

Assim sendo, foi, então, mais simples criar um glossário após se aceder a essas listas. O processo de tradução começou pela tradução dos itens do jogo e só depois se iniciou a localização dos diálogos. Seguindo esta ordem, foi possível obter-se uniformidade com os termos do jogo, considerando que o glossário dos itens foi criado antes de se realizar a tradução dos diálogos. Honeywood (*apud* O’Hagan & Mangiron 2013, p. 182) salienta que a criação de um glossário no contexto de localização de videojogos é indispensável, especialmente quando se trata de uma série de jogos, em que as personagens

² Como o criador do jogo foi contactado e não foi obtida nenhuma resposta, tiveram de se encontrar outras formas de ter acesso aos conteúdos do jogo. Felizmente, a comunidade de *Stardew Valley* está sempre pronta a ajudar e, após uma resposta de um jogador, foi possível extrair o diálogo de todas as personagens ao longo de todo o jogo.

serão recorrentes. Através desse glossário, os/as tradutores/as conseguem garantir consistência entre as várias versões do mesmo jogo. O'Hagan e Mangiron (2013, p. 182) explicam que, apesar de este parecer ser um requisito óbvio para séries de videogames, esse é um método relativamente recente na indústria da localização de jogos.

O jogo está dividido em dez níveis através dos quais o/a jogador/a pode ir avançando ao longo do jogo. No nível cinco e no nível dez, o/a jogador/a tem de escolher uma profissão que lhe dá certos benefícios e, então, esses textos relacionados com os níveis foram também traduzidos.

Considerando que o/a jogador/a tem sempre de escolher entre duas profissões, as traduções das duas são obrigatórias para proporcionar a mesma escolha do jogo original.

De seguida, serão identificados e comentados os problemas encontrados durante o processo de tradução.

4.1. Problemas de tradução

4.1.1. Léxico

Após a recolha de todos os recursos e de todos os itens do TP, o processo de tradução começou pelas plantações e sementes da primavera. As sementes e as plantações não constituíram um problema de tradução, visto que todas as sementes existem na vida real ou são baseadas em conceitos existentes. O maior problema relacionado com as plantações e a apanha foi o vegetal *kale* e a palavra *foraging*. O vegetal *kale* requereu muita pesquisa, bem como ajuda de tradutores com experiência. A tradução final selecionada para este termo foi couve-crespa. A palavra *foraging* e todas as suas variações constituem uma parte importantíssima do jogo, visto que esse nome é usado para definir uma secção inteira de produtos. A primeira opção de solução encontrada foi a palavra *forragear* que acabou por não ser a solução mais indicada. Uma vez que o público-alvo engloba crianças, adultos, jovens e idosos, era importante o facto de as crianças poderem não estar familiarizadas com a palavra e não saberem bem o que fazer em certas situações no jogo. Outra opção a considerar foi o termo *recolha*, mas acabou por também não se adequar ao contexto do jogo, visto que esta característica engloba produtos diversos e este termo não se aplicaria a todos (como por exemplo, os produtos que caem das árvores quando estas são cortadas). Após muita pesquisa e conversas detalhadas sobre a palavra *forage* com várias pessoas, pode concluir-se que “apanha” é uma palavra utilizada de forma bastante comum em Portugal para o ato de recolher produtos da natureza. Sendo que *foraging* é uma palavra usada no jogo que engloba encontrar produtos diversos na floresta ou até mesmo na cidade, a palavra *apanha* pareceu adequada para incluir a diversidade de produtos relacionada com esta característica do jogo. O facto de o jogo utilizar linguagem principalmente informal permite que um termo mais informal seja utilizado para a tradução de *foraging*. Estas escolhas baseiam-se no princípio de manter o entretenimento do jogo na

versão traduzida, considerando que, como vimos anteriormente (no capítulo 2), essa é a prioridade na localização de videojogos.

De seguida, traduziram-se os termos referentes aos peixes da primavera, o que causou alguns problemas, pois nem todos os peixes do jogo existem na vida real, tais como *Legend*, *Ghostfish*, *Ice Pip*, *Lava Eel*, *Scorpion Carp*, *Woodskip*, *Void Salmon* e *Slimejack* (traduzidos, respetivamente, para Lenda, Peixe-fantasma, Calipo, Enguia de Lava, Carpa-escorpião, Madeirão, Salmão-vácuo e Salmão Mutante). Alguns destes nomes não foram um problema, mas nomes como *Ice Pip*, *Woodskip* e *Slimejack* tiveram de ser considerados com base na imagem do peixe no jogo e onde ele pode ser encontrado. Tanto *Woodskip* como *Slimejack* são peixes exóticos do jogo que só podem ser encontrados num local específico. O processo de localização na tradução dos nomes dos peixes que não existem na vida real, consistiu mais num processo de transcrição. Tal como na tradução dos nomes das personagens de *Pacman*, a tradução dos nomes destes peixes baseou-se num processo mais criativo. Tentou-se encontrar nomes fáceis de memorizar, mas que também continuassem a ser adequados no contexto do jogo. O peixe *Ice Pip* é um peixe lendário que, não só é difícil de encontrar, como também é difícil de apanhar. O nome do peixe em si também não significa nada específico e, portanto, o processo de tradução foi de transcrição. O nome final acabou por ser o nome de um gelado famoso em Portugal, Calipo, visto que relembra algo fresco e de gelo. Desse modo, o público-alvo consegue perceber rapidamente o tipo de peixe que é e onde poderá ser encontrado e, para além disso, é um nome reconhecível e familiar para os/as jogadores/as portugueses. Como este peixe apenas pode ser apanhado nas minas nos andares de gelo, um nome que relembra frio pareceu adequado neste contexto.

A apanha da primavera também contém vários itens, como flores, vegetais, cogumelos e amoras que podem ser encontrados ao longo do mapa, em todos os dias dessa estação. A tradução desses nomes foi até bastante simples, considerando que apenas teve de se fazer uma pesquisa e encontrar exatamente o nome das plantas. No entanto, registou-se um problema relativamente a um cogumelo designado por *Morel*. Depois de uma pesquisa habitual para encontrar o nome comum em português de Portugal, chegou-se à conclusão de que esse cogumelo específico não tem tradução para português. A solução foi, então, manter o nome *Morel* para a designação do cogumelo, dado que o nome científico também não seria reconhecido por todos/as os/as jogadores/as. Não obstante, há materiais do jogo, também relacionados com a apanha, que tiveram de ser traduzidos. Na praia, os/as jogadores/as podem encontrar *Clam*, *Mussel*, *Oyster*, *Cockle*, *Coral*, *Sea Urchin* e *Seaweed*, isto sem pescar. Esses nomes foram então traduzidos para Amêijoia, Mexilhão, Ostra, Berbigão, Coral, Ouriço-do-mar e Algas. De forma semelhante à tradução das sementes da estação, a tradução destas palavras não foi complicada, posto que só foi necessário fazer uma pesquisa rápida, acabando por se fazer uma tradução um pouco mais literal.

De seguida, teve-se em conta os eventos da estação e todos os aspetos neles envolvidos. Cada evento tem diálogos específicos para cada personagem para além do que acontece no evento em si. Os eventos foram, então, um processo de tradução mais demorado, dado que não se trata só de diálogos nem de participar no evento em si, mas uma junção de fatores (como objetos especiais que só se encontram à venda nesse festival). No Festival do Ovo, assim que o/a jogador/a chega ao local, é-lhe apresentada uma banca com produtos específicos do evento. A maior parte dos objetos é decorativa, no entanto, à venda, há também sementes (Anexo 12) para a próxima estação. De seguida o/a jogador/a tem a opção de conversar com todos os habitantes antes de a caça aos ovos começar. Cada personagem tem um diálogo específico do festival e, então, os diálogos de todas as personagens foram, também, traduzidos (Anexos 21-52). De seguida, o/a jogador/a tem de falar com o Presidente da Câmara Lewis para dar início à caça aos ovos. Como referido anteriormente, no capítulo do contexto do jogo, se o/a jogador/a vencer, ganha um chapéu de palha ou dinheiro, porém, se perder, quem ganha é a personagem Abigail. Então, o processo de tradução consistiu em traduzir os diálogos dos dois cenários, sendo que ambos podem acontecer no festival. Na Dança das Flores, espelhando o Festival do Ovo, logo no início do evento, há igualmente uma banca com plantas e objetos maioritariamente decorativos. Para além disso, há um diálogo específico de cada personagem na Dança das Flores. Como referido também no capítulo do contexto do jogo, neste evento, o/a jogador/a convida uma personagem para dançar consigo e se tiver menos de quatro corações com a personagem o/a jogador/a é rejeitado/a. Assim sendo, de forma semelhante ao Festival do Ovo, há dois cenários possíveis no evento: o/a jogador/a pode dançar com alguém ou pode não dançar com ninguém e ser rejeitado/a. Ou seja, houve também a necessidade de traduzir os diálogos (Anexo 21-52) dos dois cenários, visto que ambos podem acontecer. No subcapítulo 4.1.3. abordar-se-á mais detalhadamente a questão dos diálogos e as escolhas de tradução tomadas.

Outro fator importante de *Stardew Valley* são os pratos culinários que o/a jogador/a pode confeccionar ao longo de todo o jogo (vejam-se os Anexos 18-20). Apesar de o processo de tradução consistir apenas da tradução da primavera do ano um, os pratos podem estar acessíveis em qualquer momento. Não há uma ordem natural pela qual as refeições aparecem, mas o/a jogador/a, dependendo dos conteúdos a que já acedeu, pode confeccionar certos pratos. Então, qualquer refeição pode ser acedida durante a primavera do ano um e, por isso, foi feita a tradução para todos os pratos do jogo. Como foi mencionado anteriormente, a localização é essencial para a tradução de videogames e, na tradução das receitas, foi essa a técnica utilizada. Sendo assim, as receitas do jogo foram localizadas o máximo possível, para que se equiparassem a pratos do dia-a-dia de Portugal (com proposta de alteração de alguns ingredientes, para que fossem ingredientes acessíveis em Portugal e que todas as pessoas conhecessem) e para que fosse comida facilmente reconhecida por jogadores/as da CC.

A globalização contribui para a partilha de culturas e os filmes, programas de televisão e videojogos representam o mundo através de linguagem, imagens e música. No entanto, essa representação apresenta dificuldades para os/as tradutores/as, visto que têm de decidir se traduzem essas referências culturais ou não. A tradução dessas referências culturais depende da sua importância no texto e a alimentação representa a cultura da mesma forma que a língua (González-Vera, 2015, p. 249). González-Vera (2015, p. 250-251) explica que há várias técnicas para a tradução de referências culturais (tais como a gastronomia): (i) empréstimo, (ii) decalque, (iii) explicitação, (iv) substituição, (v) transposição, (vi) recriação lexical, (vii) compensação, (viii) omissão e (vix) adição. No (i) empréstimo, a palavra do TP é usada na LC porque não é possível fazer uma tradução adequada ou porque as duas línguas usam a mesma palavra. O (ii) decalque é a tradução literal. A (iii) explicitação é usada para tentar tornar o TP mais acessível ao usar um hipónimo para especificar ou ao usar generalização com um hiperónimo. A (iv) substituição é uma variante da explicitação em que uma referência cultural é substituída por outra que se afasta do TP. Com a (v) transposição substitui-se um conceito cultural por outro. A (vi) recriação lexical consiste na invenção de um neologismo na LC. A (vii) compensação é o conceito de adicionar algo à tradução de um elemento devido à perda de outra referência cultural significativa. A (viii) omissão ocorre quando se eliminam certos aspetos na tradução. Com a (ix) adição, como o nome indica, trata-se de adicionar algo na tradução, caso haja referências culturais implícitas, sem as quais pode haver problemas de compreensão. Considerando as técnicas mencionadas anteriormente, há várias formas de traduzir nomes de pratos gastronómicos que são referências culturais, mas algumas serão mais adequadas do que outras dependendo do contexto em que se encontram. Visto que para as personagens de *Stardew Valley* os pratos são apenas mais uma característica do jogo e, nesse sentido, não contêm um significado cultural forte, o processo de tradução consistiu em adequar as refeições para a LC. Então, no processo de tradução dos pratos, acedeu-se ao *website* com a listagem dos conteúdos do jogo, para que fosse mais simples traduzir todos os pratos.

Alguns pratos causaram dificuldades relacionadas com o facto de muitos deles serem culturalmente significativas na CP. Como mencionado no parágrafo anterior, as referências culturais criam dificuldades para os/as tradutores/as, porque é necessário decidir se se traduzem essas referências ou não. No entanto, o objetivo da tradução de *Stardew Valley* era realizar uma versão localizada para a variedade europeia do português e, portanto, os pratos culturalmente significativos para a CP tiveram de ser transferidos para a CC. Ainda assim, no jogo, os pratos são acompanhados de uma imagem, ou seja, o processo de localização teve de ser realizado considerando os elementos gráficos do jogo. Assim, houve uma tentativa de localizar todos os pratos do jogo (dentro do possível). No entanto, títulos como *Hashbrowns* causaram problemas, uma vez que não há nenhuma receita parecida em Portugal, usando-se, então, a transposição. *Hashbrowns* foi, portanto, localizado para Batatas Rústicas, visto que, graficamente, esse prato se adequa. Contudo, outros problemas de tradução relacionados com os nomes dos pratos surgiram devido a existirem pratos inventados, o que levou a um lado mais criativo do

processo de tradução. A tradução dos pratos do jogo englobou, portanto, um processo de localização para a CC, usando um lado mais criativo para manter as referências culturais das refeições da CP na CC. Certos pratos inventados no jogo têm funções específicas, como por exemplo, o Petisco de Mineiro (Miner's Treat), que dá um aumento temporário à habilidade de mineração e também um aumento temporário ao magnetismo (para mais facilmente recolher materiais para o inventário). Poderá dizer-se que, por vezes, o processo de localização dos pratos do jogo se tornou num processo de transcrição, de modo a manter o entretenimento do jogo.

A tabela seguinte demonstra estratégias de tradução dos pratos de *Stardew Valley*, bem como as técnicas utilizadas para a localização dos pratos do jogo. As técnicas de tradução usadas no processo de localização dos pratos seguem os conceitos explicados por González-Vera (2015), mencionados anteriormente. Considerando que a sua explicitação das várias técnicas de tradução de pratos culturalmente significativos foi uma referência no processo de localização dos pratos do jogo, a Tabela 3 enquadra os pratos de *Stardew Valley* e a sua versão traduzida de acordo com as categorias apresentadas por González-Vera (2015). Apesar de haver mais conceitos para além dos apresentados na Tabela 3, apenas se mencionam aqueles que foram utilizados no presente processo de tradução. Estes conceitos foram uma referência essencial durante a tradução dos pratos do jogo e, portanto, estes têm de ser mencionados para que se compreenda a tradução de cada prato culinário e a respetiva técnica utilizada para se chegar à tradução final.

Empréstimo	Decalque	Hipónimo/hiperónimo	Substituição	Transposição
Pizza	Omelete (Omelet)	Ovo Estrelado (Fried Egg)	Couve-flor Gratinada (Cheese Cauliflower)	Caldo de Cenoura (Parsnip Soup)
Sashimi	Salada (Salad)	Peixe Assado (Baked Fish)	Pão de Deus Peculiar (Strange Bun)	Batata-doce Caramelizada (Glazed Yams)
Bruschetta	Pequeno-almoço Completo (Complete Breakfast)	Mistura de Legumes (Vegetable Medley)	Creme de Cogumelos (Tom Kha Soup)	Batatas Rústicas (Hashbrowns)
Ginger Ale	Gelado (Ice Cream)	Salteado de Cogumelos (Fried Mushroom)	Esparguete à Bolonhesa (Spaghetti)	Bacalhau à Minhota (Crispy Bass)
Poi havaiano	Calamares Fritos (Fried Calamari)	Cozido de Feijão (Bean Hotpot)	Sushi (Maki Roll)	Tarte de Maçã (Rhubarb Pie)
	Almoço da Sorte (Lucky Lunch)	Pimentos Recheados (Pepper Poppers)	Beringelas Gratinadas (Eggplant Parmesan)	Arroz-doce (Rice Pudding)
	Carpa-surpresa (Carp Surprise)	Baguete (Bread)	Sopa de Peixe (Chowder)	Salada de Gengibre e Beterraba (Roots Platter)
	Panquecas (Pancakes)	Compota de Amora (Cranberry Sauce)	Arroz-doce de Manga (Mango Sticky Rice)	Canja de Arroz (Pale Broth)
	Jantar de Salmão (Salmon Dinner)	Caneca de Café (Triple Shot Espresso)		Castanhas Assadas (Roasted Hazelnuts)
	Taco de Peixe (Fish Taco)	Pudim do Mar (Seafoam Pudding)		

	Bolo de Chocolate (Chocolate Cake)	Salteado (Stir Fry)		Bisque de Lagosta (Lobster Bisque)
	Bolo Cor-de-rosa (Pink Cake)	Sobremesa de Mirtilo (Blackberry Cobbler)		Éclair (Maple Bar)
	Bolacha (Cookie)	Salada de Repolho (Coleslaw)		Pataniscas de caranguejo (Crab Cakes)
	Enguia Frita (Fried Eel)	Risotto de Vegetais (Fiddlehead Risotto)		Caril (Tropical Curry)
	Enguia Picante (Spicy Eel)	Queque de Sementes de Papoila (Poppyseed Muffin)		Sopa de Pescada (Trout Soup)
	Tortilha (Tortilla)	Guisado de Peixe (Fish Stew)		Tarte de Limão (Pumpkin Pie)
	Prato Vermelho (Red Plate)			Molho Branco (Artichoke Dip)
	Tarte de Mirtilo (Blueberry Tart)			
	Sopa de Abóbora (Pumpkin Soup)			
	Super Refeição (Super Meal)			
	Recheio (Stuffing)			
	Almoço de Agricultor (Farmer's Lunch)			
	Hambúrguer de Sobrevivência (Survival Burger)			
	Prato do mar (Dish O' The Sea)			
	Petisco de Mineiro (Miner's Treat)			
	Cocktail de Camarão (Shrimp Cocktail)			
	Delícias do Outono (Autumn's Bounty)			
	Sopa de Algas (Algae Soup)			
	Doce de Amora (Cranberry Candy)			
	Pudim de Ameixa (Plum Pudding)			
	Salada de Fruta (Fruit Salad)			
	Salada de Rabanete (Radish Salad)			
	Pudim de Banana (Banana Pudding)			
	Caracóis (Escargot)			

	Ravioli de Tinta de Lula (Squid Ink Ravioli)			
--	-------------------------------------------------	--	--	--

Tabela 3

Como se pode verificar na Tabela 3, o método mais utilizado no processo de tradução terá sido o decalque. O fator principal para essa ser a técnica mais frequente, deve-se ao facto de muitos pratos culinários apresentados no jogo serem reconhecidos na gastronomia portuguesa e, portanto, esses termos já existiam ou, então, serão termos facilmente compreendidos pelo público-alvo. O empréstimo foi a técnica menos utilizada, devido à maior parte dos pratos não ter o nome estrangeiro na CC.

Considerando a explicitação, na versão traduzida, a maior parte das alterações foi feita através de hipónimos, visto que, na CC, esses pratos são mais facilmente compreendidos dessa forma. Por exemplo, na culinária portuguesa, nos títulos dos pratos há, comumente, uma diferenciação de termos entre as formas diversas de cozinhar. E, portanto, “baked fish” (peixe assado) teve de ser explicitado, para que os/as jogadores/as reconhecessem um prato comum da CC. Alguns exemplos de hiperónimos são caneca de café (por *triple shot espresso*), pudim do mar (por *seafoam pudding*) e risoto de vegetais (por *fiddlehead risotto*). Caneca de café trata-se de uma generalização porque “espresso” é o termo utilizado em inglês para uma chávena de café. O termo original implica que seria equivalente a três chávenas de café, o que não seria um termo habitual da CC. Ou seja, a caneca é menos explícita do que três chávenas de café.

Quanto à substituição, algumas referências culturais foram substituídas por o prato ou ingrediente do TP não ser tão habitual na CC, escolhendo um semelhante pela sua importância na CC, como no exemplo de sopa de pescada (trout soup). Outros pratos foram alterados apesar da sua importância cultural na LP, tais como “cheese cauliflower” (couve-flor gratinada) e “eggplant parmesan” (beringelas gratinadas). Outras referências culturais foram substituídas pela sua importância na CC, como no exemplo de esparguete à bolonhesa. Na verdade, na CC, nenhum destes pratos é habitual, com estes ingredientes, pelo que foram escolhidos pratos com algum tipo de semelhança na CC. No caso de esparguete à bolonhesa (Spaghetti), houve, na verdade, não uma substituição, mas a adição de um elemento.

Com a (v) transposição podem verificar-se substituições culturais entre a LP e a LC, principalmente na tradução de “parsnip soup”, “hashbrowns”, “roasted hazelnuts”, “pumpkin pie” e “maple bar” (respetivamente traduzidos como: caldo de cenoura, batatas rústicas, castanhas assadas, tarte de limão e *éclair*). Apesar de todos os pratos nessa categoria terem sofrido grandes alterações culturais, estas serão as mais significativas. No caso da tradução de “roasted hazelnuts” para castanhas assadas, por exemplo, esse prato tem uma conotação mais relevante na CC do que o termo em inglês para a CP. O caldo de cenoura tem, também, um impacto cultural mais relevante na CC do que o prato original na CP. Estas escolhas foram tomadas devido a querer acomodar os/as jogadores/as do jogo, em

que eles possam reconhecer pratos habituais da sua cultura. No caso de *éclair* e batatas rústicas, estes não são pratos “típicos” da CC, mas são certamente reconhecíveis e habituais na cultura portuguesa e, portanto, os/as jogadores/as também estão familiarizados com eles.

No jogo há, também, lojas locais geridas por habitantes da cidade, tais como a loja do Pierre, a loja da Robin, a loja do Clint, a loja da Marnie, o museu, a carroça e o bar. Cada um destes locais tem diálogos específicos relacionados com o que cada serviço oferece. O Pierre vende sementes; a Robin oferece serviços de carpintaria, ou seja, remodelações de casas e de edifícios para animais; o Clint é serralheiro e, portanto, abre os geodes que o/a jogador/a encontra e, também, melhora as ferramentas do jogo; a Marnie vende animais e produtos relacionados com os seus cuidados, como tesouras para cortar a lã às ovelhas; o museu serve para o/a jogador/a entregar artefactos importantes que vai encontrando ao longo do jogo; a carroça aparece apenas às sextas-feiras e aos domingos e os produtos são variados, mas normalmente tem produtos difíceis de encontrar; e o bar serve comida e bebida que o/a jogador/a pode adquirir. Sendo assim, o diálogo da personagem de cada loja, bem como os produtos que cada uma delas oferece, foram traduzidos (Imagem 8 e Imagem 9).

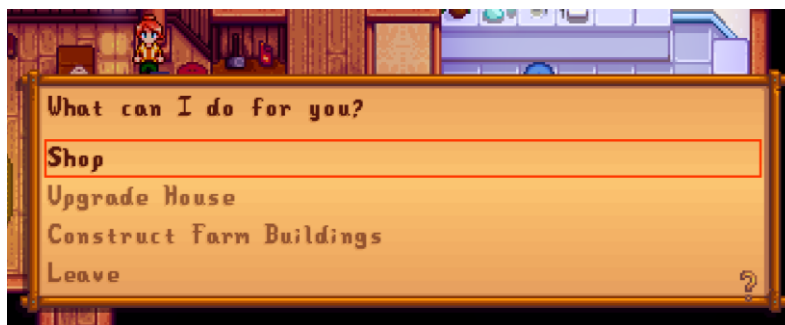


Imagem 8

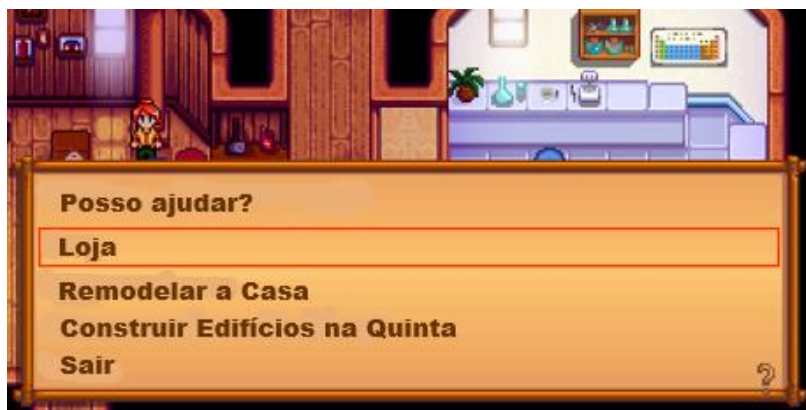


Imagem 9

Há outros elementos importantes no jogo, como por exemplo a televisão na casa do/a jogador/a. A televisão informa o/a jogador/a acerca da meteorologia, da sua sorte e fornece dicas da estação que o/a ajudam. Os canais televisivos têm, então, o nome de *Weather Report*, *Fortune Teller* e *Livin' Off The Land*, traduzidos para Meteorologia, Vidente e Viver da Terra. Assim que o/a jogador/a liga um dos

canais, aparece sempre um diálogo diferente dependendo do canal escolhido. Após esse diálogo inicial, as informações do canal são partilhadas com o/a jogador/a. Considerando esse fator, no canal da meteorologia tiveram de ser consideradas todas as opções possíveis de meteorologia (Anexo 15) na estação da primavera, para que houvesse uma tradução para todas as opções do tempo. O mesmo foi feito com o canal da vidente (Anexo 16), visto que há várias opções da sorte que o/a jogador/a tem no dia e, portanto, todos os diálogos foram também traduzidos. E ainda com o canal Viver da Terra (Anexo 17), o que foi um processo mais demorado, considerando que há muitas dicas que vão sendo dadas ao/a jogador/a ao longo da estação.

Outras características do jogo são os níveis que o/a jogador/a pode alcançar enquanto joga. Por exemplo, se o/a jogador/a passar a maior parte de um dia a fazer apanha, o seu nível de apanha sobe (como visto na Imagem 10). Sendo assim, estes textos com informações do nível foram também traduzidos (Anexo 53-57). Como mencionado anteriormente, se o/a jogador/a chegar ao nível cinco, tem de escolher uma das duas profissões que lhe são apresentadas, o que acontece novamente no nível dez. Portanto, a tradução dessas profissões também foi realizada (Anexo 53-57). A tradução das profissões foi bastante simples, visto que não continham vocabulário elaborado e apenas teve de pensar numa distinção entre *fisher* e *angler* (traduzidas para pescador e peixeiro, respetivamente), considerando que *angler* é uma especificação dentro da profissão de *fisher*.



Imagem 10

Um fator relevante é a moeda utilizada no jogo. A moeda usada na versão original é *Gold*. *Gold* poderia ter sido traduzido para Ouro. No entanto, ouro não é um nome contável, ou seja, não se poderia afirmar que o/a jogador/a tem dez mil “ouros”. Para além disso, há também o facto de que poderia haver confusões gráficas com a tradução como ouro para a moeda. Durante todo o jogo a moeda é representada pela letra G, nunca aparecendo mesmo a palavra *gold*. Considerando esse fator, na versão traduzida seria O de ouro. Se o valor fosse mil de ouro poderia haver uma confusão visual, visto que, no jogo, esse valor seria representado graficamente por 1000O. O tipo de letra do jogo poderia criar alguma confusão

entre os zeros e a letra <0>, sendo que, na versão original, não há necessidade de ter esse número e essa letra seguidos e, portanto, não há tanto cuidado em certificar de que os dois sejam visualmente distintos. Para além disso, no jogo existe também o metal ouro que teria o mesmo nome da moeda e, apesar de o mesmo problema existir na língua original, a escolha de diferenciar os dois foi inteiramente feita apenas no processo de tradução. Devido a todos esses fatores, a tradução para ouro foi logo vista como inadequada.

Durante o processo de tradução, houve uma tendência para querer manter *gold* na versão traduzida. Uma das razões para se considerar manter *gold* como a moeda do jogo foi pelo facto de que muitos/as jogadores/as portugueses/as estarem familiarizados com o uso da palavra *gold* como o nome da moeda de vários jogos. No entanto, o objetivo da tradução de *Stardew Valley* era localizar o jogo. Ou seja, manter a moeda *gold* não seguiria esse princípio. Com efeito, o objetivo da tradução do jogo era seguir o princípio de priorizar o entretenimento dos/as jogadores/as. A moeda foi então localizada para Coroa. Considerando que já se designou uma moeda com esse termo em Portugal, então, não causaria estranheza para os/as jogadores/as portugueses/as. Ademais, Coroa como o termo para a moeda do jogo seria representada com um C. Assim, a confusão gráfica que se poderia criar com O de Ouro pôde também ser evitada. Portanto, esse acabou por ser o termo adequado para a tradução final da moeda de *Stardew Valley*.

4.1.2. Onomatopeias e interjeições

Durante todo o jogo, as personagens usam várias interjeições e onomatopeias que se tornaram um problema recorrente durante o processo de tradução. Cunha e Cintra (2016, p. 605) definem interjeições como uma forma de traduzir as nossas emoções. Azevedo (2022, p. 25) define onomatopeias como vocábulos que imitam o som natural ou artificial de algo. Azevedo (2022, p. 26) explica também que as onomatopeias possuem uma grande expressividade, mas que é necessário ter-se o contexto em que se inserem para que sejam compreendidas. Tanto as interjeições como as onomatopeias são usadas para simular a situação de discurso oral.

Interjeições como “ah”, “oh”, “ugh”, “ew”, “wow”, “huh”, “oi”, “hey”, “hmmm”, “uh” e “hmmph” aparecem ao longo dos diálogos das personagens. A maior parte das personagens usa interjeições no seu discurso e, portanto, elas não poderiam ser eliminadas, visto que, claramente, há um propósito em tê-las nos diálogos. Pode discutir-se que o seu propósito será simular o discurso oral para aproximar o/a jogador/a das personagens do jogo. Visto que *Stardew Valley* é um jogo RPG (*role-playing game*), um dos grandes objetivos do criador terá sido aproximar os/as jogadores/as ao mundo de *Stardew Valley*. Sendo assim, as interjeições são necessárias para manter o entretenimento do jogo e, por essa razão, decidiu-se incluí-las também na versão traduzida. Onomatopeias como “sigh”, “hic”,

“wink”, “sniff”, “giggle”, “mumble”, “chuckle”, “gasp” e “whisper” são também bastante usuais nos diálogos de quase todas as personagens do jogo. Seguindo a mesma lógica das interjeições, o facto de haver tantas onomatopeias remete a que também sejam significativas para o discurso. Como a experiência dos/as jogadores/as é a prioridade na localização em jogos (como referido no capítulo 2), as interjeições e onomatopeias mantiveram-se para que não se perdesse nada no significado do discurso do jogo. Aliás, o criador do jogo fez estes diálogos com estes marcadores expressivos por algum motivo (podendo ser a razão explicada acima) e, portanto, têm um significado relevante para o jogo e o desenvolvimento do mesmo. Pode discutir-se também que as interjeições e onomatopeias sejam utilizadas pela falta de diálogo falado durante todo o jogo. Como as personagens não exprimem sons, as interjeições e onomatopeias preenchem essa característica em falta que simula um discurso falado de forma natural. Como tal, a tradução dos diálogos deve manter o tipo de discurso da versão original, para que a experiência do jogo seja a mesma, independentemente de ser uma versão traduzida.

Para além disso, como será explicado ainda neste mesmo capítulo, a mesma interjeição pode ser utilizada para exprimir emoções diferentes, assim como certas onomatopeias podem usar-se para exprimir sons diversos, tal como a onomatopeia “sniff” que se pode aplicar a fungar de tristeza ou para imitar o som que fazemos ao cheirar algo.

Cunha e Cintra (2016, p. 605) explicam como uma interjeição pode corresponder a vários sentimentos, tanto semelhantes como opostos, como por exemplo a interjeição “oh!” que expressa alegria e desejo. «Além das interjeições expressas por um só vocábulo, há outras formadas por grupos de duas ou mais palavras» designadas por *locuções interjetivas*, tais como “ai de mim!” e “valha-me Deus!” (Cunha & Cintra, 2016, p. 605). Cunha e Cintra (2016, p. 606) afirmam que as interjeições são, habitualmente, acompanhadas de um ponto de exclamação.

Como tal, durante o processo de tradução, foi complicado lidar com as interjeições e onomatopeias ao longo dos diálogos sem consultar algum tipo de bibliografia que oferecesse diretrizes. A maior dificuldade neste sentido resume-se ao facto de a tradução de interjeições e onomatopeias não ser algo simples ou dicionarizado. Como mencionado acima, a mesma interjeição pode ser usada para exprimir sentimentos diferentes, tal como a mesma onomatopeia pode ser utilizada para descrever sons variados. Assim sendo, a tradução de interjeições e onomatopeias não é algo simples, principalmente dado que é necessário interpretar bem o contexto em que se inserem para serem compreendidos.

Algumas interjeições não foram complicadas de traduzir, visto que “ah!” em inglês pode ser mantido na versão portuguesa, considerando que a interjeição é usada da mesma forma. O mesmo acontece com “oh!”. No entanto, as outras interjeições causaram mais dificuldades, como poderemos observar através da Tabela 4.

Interjeições usadas	Significado no contexto do jogo	Correspondência em inglês
oh!	surpresa, tristeza	oh
ufa!	impaciência, surpresa	ugh/ yikes
epá!	impaciência	ugh
uau!	surpresa	wow/oooh
mmm	dúvida, preso/a em pensamento	hmm/ hmmmph
hã?	dúvida	huh/ eh?
não é?	confirmação	huh
uh...	hesitação	er/ um/ erm
ah!	felicidade, surpresa	ah/ gah/ aghh/ hah
eheh!	riso	hehe!
uuh!	surpresa	ooh
ó!	invocação	hey
blhec!	aversão	ew
ihihih!	riso	teehee
ai!	desconforto	blahh

Tabela 4

Como referido anteriormente, ao longo do processo de tradução dos diálogos das personagens, foram encontradas muitas interjeições (Imagem 11, Imagem 12, Imagem 13, Imagem 14).

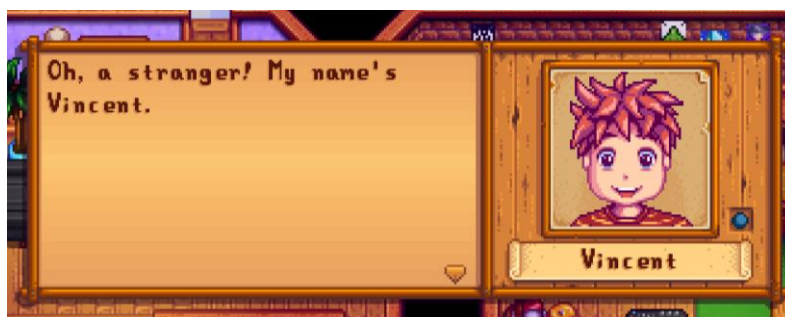


Imagem 11



Imagem 12

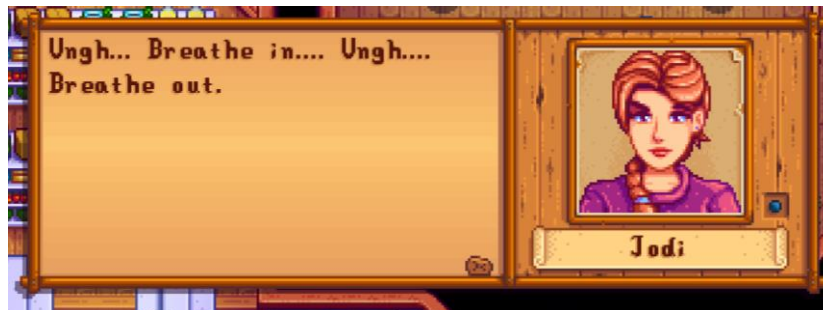


Imagem 13

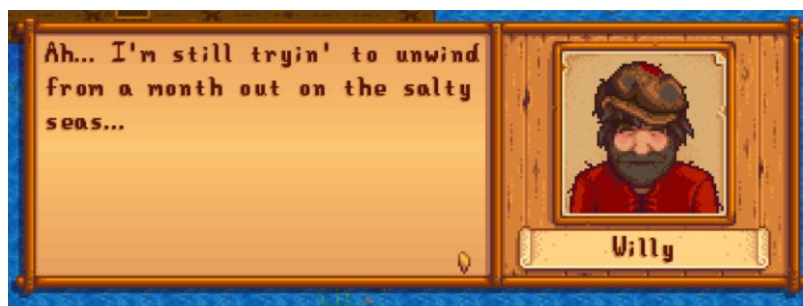


Imagem 14

Destas interjeições, “ah” e “oh” são as mais recorrentes durante todo o diálogo. Considerando que não se encontra muita informação sobre interjeições na área da tradução, houve dificuldades em encontrar soluções de interjeições equivalentes para manter o significado. Contudo, as interjeições mais frequentes não foram o maior problema, porque, como referido acima, podem ser mantidas na versão traduzida. O maior problema revelou-se com outro tipo de interjeições, como por exemplo “ungh” (Imagem 13). As soluções encontradas foram maioritariamente a consulta de listas de interjeições usadas em português e, a seguir, a seleção daquelas que se enquadravam melhor em cada diálogo (considerando, também, o contexto em que se inseriam). No exemplo da Imagem 13, “ungh” foi traduzido para “ufa”. Essa escolha deve-se ao facto de esta personagem estar a fazer exercício físico com um grupo de amigas durante esta fala. A personagem demonstra alguma dificuldade e cansaço nos gráficos que acompanham o diálogo e a interjeição ‘ufa’ pode ser usada para demonstrar exaustão em certos contextos. Neste contexto, por exemplo, a interjeição ‘ufa’ aplica-se.

Para além disso, a interjeição “ew” foi também um problema no processo de tradução, sendo que, pela falta de informação de interjeições na tradução, tornou-se difícil encontrar uma interjeição

equivalente na variedade europeia do português. Sendo assim, o processo de tradução consistiu em criar uma grafia que exprimisse um som de aversão. Após se debater o assunto com vários colegas, chegou-se à conclusão de que um som usado habitualmente para exprimir aversão é “blhec”. Portanto, foi criada uma grafia para exprimir esse som na versão traduzida para a interjeição “ew”. Ainda assim, debateu-se também a possibilidade de omitir a interjeição e criar uma tradução um pouco mais explicativa, através de uma locução interjetiva, por exemplo por substituir “ew” por “que nojo”. No entanto, para manter o entretenimento do jogo e considerando que a existência de tantas interjeições contém um significado importante nas falas das personagens, concluiu-se que a melhor opção seria criar uma grafia para o som de aversão usado no dia-a-dia de uma pessoa portuguesa. Foi, então, por essa razão que a interjeição “ew” se transcreveu para “blhec” na versão traduzida.

No entanto, a maior parte da informação encontrada sobre interjeições foi na variedade brasileira do português que, evidentemente, tem diferenças da variedade europeia do português. A maior dificuldade a nível das interjeições verificou-se no discurso de uma das personagens: Willy. Esta personagem usa linguagem bastante informal (verificar subcapítulo 4.1.3.) e as interjeições surgem em quase todas as suas frases. Uma das saudações muito utilizadas por Willy é “Ahoy”. Obviamente, assim que se descobriu esta interjeição, foi feita uma pesquisa para tentar encontrar termos usados por piratas. Porém, não foram descobertas fontes muito fidedignas, visto que o vocabulário usado por piratas apenas foi listado em diversos blogues na internet que não tinham nenhuma bibliografia referenciada. Todavia, todos os blogues consultados continham a palavra “ahoy”, escrita nesta mesma forma, em português e, portanto, apesar de a palavra não surgir nos dicionários de português, a interjeição manteve-se na tradução. Ainda assim, no programa infantil *Jake e os Piratas da Terra do Nunca* (2011), que é um programa sobre piratas, as personagens utilizam “ahoy!” na dobragem portuguesa. Mesmo sem serem encontradas fontes fiáveis para manter esta interjeição na tradução, o uso de “ahoy!” num programa de televisão oficial torna-a mais fundamentada.

As onomatopeias foram, também, uma dificuldade ao traduzir os diálogos das personagens, visto que, muitas delas, não são utilizadas frequentemente na escrita. Este tipo de onomatopeias é mais encontrado em livros de banda-desenhada e, portanto, não é tão habitual encontrarmo-nos com elas. As onomatopeias tentam reproduzir vozes de pessoas, de animais ou sons da natureza (Azevedo, 2022, p. 25). Azevedo (2022, p. 25) explica que as onomatopeias podem ser classificadas como (i) autênticas ou puras, (ii) interpretativas, (iii) verbais, (iv) interjetivas e (v) acidentais.

A lista de onomatopeias dada por Viana foi um bom guia para o processo de revisão da tradução, mesmo sendo uma lista referente à variedade brasileira do português. Como referido no início do subcapítulo, as onomatopeias dependem do contexto em que se inserem para serem compreendidas (Azevedo, 2022, p. 25). Na tradução de *Stardew Valley* há também onomatopeias que se enquadram nessa afirmação e têm um significado diferente dependendo do contexto. Voltando ao exemplo do início

do subcapítulo, “sniff” é usado em duas situações e, desse modo, a sua tradução dependeu do contexto em que se encontrava. Por exemplo, em “...they died. *sniff*” a onomatopeia expressa tristeza e em “*sniff* *sniff* ... that sharp smell!” demonstra a ação de cheirar algo. Então, a tradução de cada uma das falas passou a “.... Eles morreram. *funga*” e a “*cheira* *cheira*.... Esse cheiro intenso!”, para que o significado se mantivesse na tradução.

A procura de onomatopeias equivalentes na variedade europeia do português foi extensa, mas, de forma semelhante às interjeições, não foi encontrado muito conteúdo atual referente a onomatopeias na tradução e a maior parte da bibliografia encontrada refere-se a vozes onomatopaicas dos animais. Ainda assim, considerando que as onomatopeias são formas de demonstrar, por escrito, sons do mundo físico, a maior parte delas na versão traduzida acabou por expressar de uma forma mais simples e literal o tipo de ação ou barulho feito, como no exemplo de *cheira* e *funga*, através da forma verbal.

Como se pode observar na tabela 5, foi possível encontrar equivalências na versão traduzida de *Stardew Valley*, de um modo um pouco simples, mas de forma a que fosse possível facilmente identificar a onomatopeia, mesmo que os/as jogadores/as não tenham visto nenhuma semelhante anteriormente. Contrariamente a outras técnicas utilizadas no resto do processo de tradução do jogo, as onomatopeias e interjeições não seguiram uma estratégia criativa, mas de explicitação, para que se pudesse tanto manter o uso de interjeições e onomatopeias na versão traduzida e o significado do original, como também para as adaptar à CC de modo a serem compreendidas.

Nome/verbo relacionado com a onomatopeia	Significado no contexto do jogo	Correspondência em inglês
suspiro	cansaço, tristeza	sigh
riso/risinho	felicidade	giggle
resmungos	aborrecimento	grumble
cheira	cheirar algo	sniff
funga	tristeza	sniff
suga	beber algo	slurp
murmura	falar baixo, resmungar	mumble
riso	felicidade	chuckle
ufa	cansaço, alívio	phew
ihihih	riso	teehee
engole	medo, beber algo	gulp

Tabela 5

Ponderando que há pouca informação sobre interjeições e onomatopeias no mundo da tradução, poderia desenvolver-se um estudo a abordar esta problemática, visto que causa dificuldades aos/as tradutores/as. Concluindo, o uso de interjeições e onomatopeias nos diálogos do jogo tem uma função relevante para descrever o estado de espírito das personagens, bem como demonstrar a natureza de discurso informal da maior parte dos habitantes de *Stardew Valley*. As interjeições e onomatopeias no discurso dos diálogos das personagens acabam por aproximar o/a jogador/a do mundo do jogo, visto que a sua função é simular o discurso oral. Enquanto se joga, os/as jogadores/as sentem que estão mais próximos do jogo e das suas personagens porque os diálogos parecem uma conversa natural do dia-a-dia.

4.1.3. Linguagem Informal

Os diálogos de todas as personagens são em discurso informal, o que, claramente, tem um objetivo. Enquanto se joga *Stardew Valley*, entende-se que as personagens usam linguagem bastante simples, visto que todas se conhecem na cidade e também por esta ter tão poucos habitantes. A linguagem informal foi então um desafio no processo de tradução, considerando que é o tipo de discurso usado ao longo de todo o jogo. Para além disso, houve também o desafio de manter a personalidade no discurso de cada personagem do jogo. A personalidade das personagens é o que aproxima o/a jogador/a ao mundo do jogo e o/a faz ter afinidade com certas personagens e, então, esse fator teve de ser considerado durante a tradução. Como mencionado no capítulo 2, o entretenimento dos/as jogadores/as é a prioridade na localização de jogos e, portanto, esse princípio foi seguido aquando do processo de tradução, considerando que os jogadores internacionais devem ter a mesma experiência que os/as jogadores/as da versão original.

Há também o facto de que os diálogos extraídos através do programa mencionado anteriormente (no início deste capítulo) contêm simbologia do código do jogo. A maior parte dos símbolos são apenas do código do jogo e não têm, propriamente, um significado, no entanto, como surgem nos anexos, estes serão explicados. Símbolos como @, # e ^ têm algum significado: o símbolo @ é o nome do/a jogador/a (Imagem 15), o símbolo # demonstra que a fala aparece no ecrã até aí (Imagem 15 e Imagem 16) e o símbolo ^ demonstra que há uma versão do diálogo para o sexo masculino e outra para o sexo feminino (Imagem 17 e Imagem 18).



Imagem 15



Imagem 16

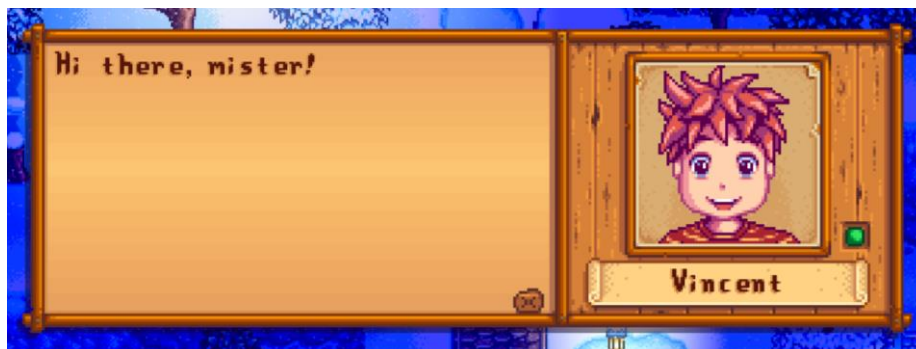


Imagem 17

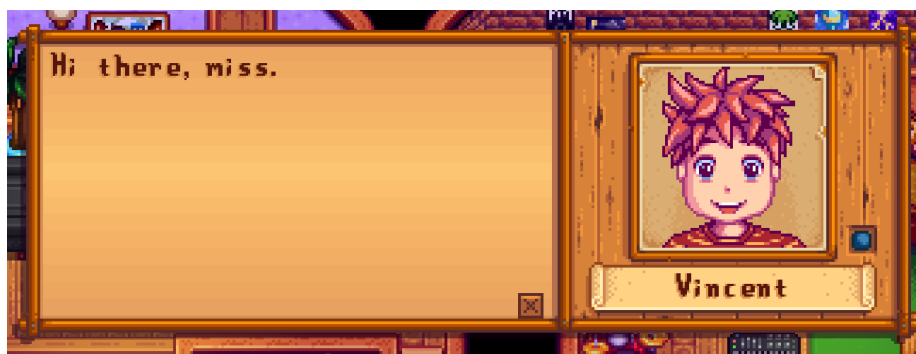


Imagem 18

Na fala “Hello, @. # Are you well?” da personagem Elliott, pode verificar-se o uso dos dois primeiros símbolos: @ e #. Na Imagem 15 confirma-se que @ realmente corresponde ao nome que o/a jogador/a escolheu para a sua personagem e na Imagem 16 comprova-se que o símbolo # separa as frases, e o quadro com o espaço correspondente para os diálogos das personagens, fica apenas ocupado pela segunda parte da fala. O símbolo ^ pode ver-se com a fala “Hi there, mister! ^ Hi there, miss.” do Vincent que, dependendo do sexo escolhido pelo/a jogador/a, algumas falas têm diferenças (Imagem 17 e Imagem 18). Portanto, estes símbolos mantiveram-se na tradução final (Anexos 21 a 52), visto que têm significado, e os outros foram eliminados, pois a tradução não será mesmo utilizada no jogo e, portanto, não é necessário manter o código deste.

As personalidades de cada personagem do jogo foram, então, consideradas durante o processo de tradução, para que a experiência de jogadores/as internacionais fosse a mesma de jogadores/as do original ao conversar com cada personagem. O tipo de linguagem informal usada varia de personagem para personagem. Há algumas que usam linguagem mais informal do que outras, como por exemplo a Pam e o Willy. A Pam é uma personagem que é conhecida na cidade como a pessoa que está sempre no bar e o Willy é o pescador da cidade. Ambos usam linguagem muito informal, mas com aspetos diferentes. Podem verificar-se as diferenças entre o tipo de linguagem usada por um e por outro com as seguintes falas “Hey, you probably have a lot of tasty grub growin' on your farm, hm?” (Pam) e “Yer a man after me own heart, @. Hah! ^ Yer a lady after me own heart, @. Hah!” (Willy). A frase da Pam foi traduzida para “Olha, provavelmente tens muitos pitéus deliciosos a crescer na tua quinta, hã?”, visto que *grub* é linguagem informal para comida em inglês e a palavra pitéu em português tem o mesmo significado e uso. A frase do Willy ficou traduzida como “Ó moço, ‘tás-me a tentar roubar o coração, @? Ah! # Ó moça, ‘tás-me a tentar roubar o coração, @? Ah!” para procurar manter o tipo de linguagem usada no diálogo original, bem como o seu significado e o efeito comunicativo obtido.

No entanto, para as falas do Willy, há diálogos mais complicados, considerando que algumas das palavras informais usadas no seu discurso não têm um equivalente em português, como por exemplo em “A true angler has respect for the water... don't you forget that.” e em “Hey, it's my skipper, @!”. As palavras *angler* e *skipper* são linguagem informal para pescador e para capitão, respetivamente. Foi feita pesquisa de vocabulário popular usado por pescadores na tentativa de encontrar expressões equivalentes na variedade europeia do português. No entanto, foi concluído que elas não existem. Assim sendo, a solução foi usar as palavras com o mesmo significado “Um verdadeiro pescador tem respeito pela água... Não te esqueças disso.” e “Oh, é o meu capitão, @! ^ Oh, é a minha capitã, @!”. Apesar de nestas falas em específico se perder um pouco do discurso informal do original, o significado é o mesmo e, noutras falas, a linguagem informal pôde ser mantida, como em “Ahoy there! It's nice to see young folk movin' in to the valley. It's not very common these days.” com a tradução para “Ahoy! É bom ver a juventude a mudar-se para o vale. Não é muito comum, hoje em dia.”, em que se verifica que o discurso informal foi mantido. A tradução das falas do Willy foi um dos maiores desafios do processo, mas também foi das personagens mais gratificantes de traduzir, visto que houve espaço para um lado um pouco mais criativo no processo de tradução.

Enquanto as outras personagens simplesmente usam vocabulário mais frequente do dia-a-dia, o Willy é uma personagem que tem uma forma específica de conversar. Como referido no subcapítulo anterior, muitas das suas falas começam com “Ahoy!”, o que comprova a sua forma típica de dialogar. A linguagem mais informal desta personagem é linguagem típica de pescadores ou piratas, com muitos termos informais referentes ao mar e à arte de pescar. As outras personagens não comunicam desta forma nem de maneira semelhante, simplesmente usam linguagem informal, comum de conversações

entre amigos. Concluindo que a essência das personagens teria de ser mantida na versão traduzida, os diálogos do Willy foram um desafio. Algumas das expressões frequentes foram traduzidas para linguagem informal que é comum na variedade europeia do português, tais como “young folk” traduzido para juventude e “lad” e “lass” com as traduções moço e moça, respetivamente.

Porém, nem em todas as palavras informais foi possível obter um equivalente na tradução, como por exemplo *yer*, *ye* e *ya* que são todas utilizadas como palavras para substituir *you*. Em português, não há nenhum equivalente informal para substituir a segunda pessoa do singular como existe em inglês. Consequentemente, a solução foi tentar manter a informalidade do discurso de outras formas, dependendo do contexto e da estrutura das falas diferentes. Além do mais, as suas falas também contêm muitas palavras acabadas em *-ing* que, no original, são abreviadas, como por exemplo “You've been raisin' crabs, haven't ya?”. Portanto, o mesmo processo utilizado para traduzir os substitutos de *you*, foi usado na tradução destas terminações. A linguagem informal foi, então, mantida através de outros fatores. Essa fala foi traduzida para “Andas a criar caranguejos, não andas?” e, apesar de a linguagem informal do original não ser notória nesta frase específica, nas outras frases desta personagem, o discurso manteve-se bastante informal. Para além disso, houve, também, uma expressão dita por esta mesma personagem (Imagem 19) que contém rima e, portanto, o processo de tradução consistiu em mantê-la. Essa rima refere-se ao cheiro do peixe, visto que, na fala anterior, o Willy afirma que compra os peixes que o/a jogador/a apanhar. Ainda nessa mesma fala, a expressão “ol' Pappy” é, também, utilizada, logo, teve de ser considerada uma solução para manter o significado da expressão e também da frase.

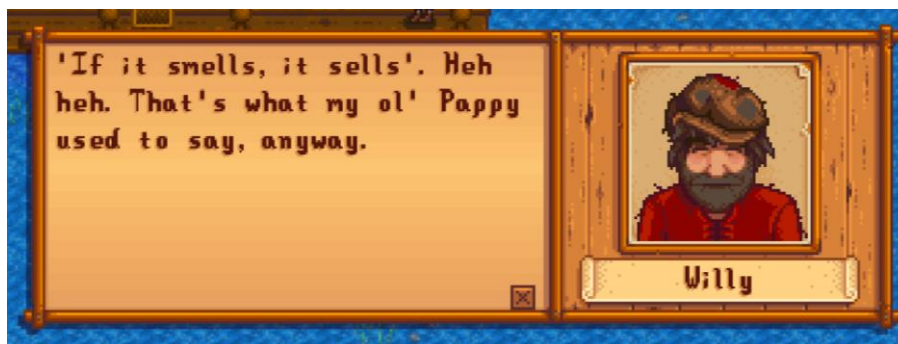


Imagem 19

A tradução final desta frase é “«Quanto mais malcheiroso, mais valioso». Eheheh. Pelo menos é o que o meu velhote costumava dizer.”, mantendo, então, a rima da expressão original e, também, o mesmo significado e valor informal com a tradução de “my ol' Pappy” para “o meu velhote”. Pode concluir-se, então, que a linguagem informal do Willy foi mantida na tradução, mesmo com estes desafios.

As outras personagens do jogo não criaram tantos problemas relativamente à linguagem informal, mas certas expressões causaram mais dificuldades, considerando o contexto e a CC. Por exemplo, a personagem Alex gosta bastante de desporto. Durante o jogo, ele exprime que já jogou

futebol americano e basebol. Nenhum destes desportos é jogado de forma frequente em Portugal e, visto que o processo de tradução consiste em localizar o jogo, esses desportos foram alterados para que não houvesse nenhum fator de estranheza na CC. A fala “Did you know I was an all-star quarterback in high school?” foi localizada para “Sabias que eu era uma estrela de futebol no secundário?”. Essa frase específica não foi o maior problema na localização das falas do Alex, no entanto, a fala “Looks like a good day to play catch, huh?” criou dificuldades. Essa frase pertence a um discurso em que o/a jogador/a tem de escolher uma opção de resposta, das quatro que lhe são dadas, e a personagem responde com uma fala correspondente à opção que o/a jogador/a escolheu. A fala referida anteriormente foi localizada para “Está um dia bom para jogar à bola, hã?”, mas uma das respostas do Alex na versão original era “My arm's a little sore, but maybe next time.” e, então, essa resposta foi também localizada, visto que futebol não se joga com as mãos, mas sim com os pés (tradução: “A minha perna está um bocado dorida, talvez noutro dia.”). Na localização destas falas não há grande problema em alterar o desporto jogado pelo Alex, sendo que não há aspetos visuais que demonstrem o desporto a que se está a referir. No entanto, talvez se possa causar alguma estranheza porque o Alex é visto muitas vezes com uma bola de futebol americano e se o/a jogador/a decidir casar com ele, quando ele se muda para a quinta do/a jogador/a, o seu espaço ao lado do quarto tem uma bola de futebol americano. Ainda assim, no espaço do quarto há também uma bola de futebol e, um/a jogador/a português/esa pode não refletir muito sobre esse pormenor, considerando que o Alex é conhecido por gostar de vários desportos.

Ainda sobre os diálogos das personagens, houve decisões a ser tomadas quanto ao modo como as personagens se referiam à personagem do/a jogador/a. Ou seja, foi preciso decidir se as personagens se dirigiam ao/à jogador/a na segunda pessoa formal ou informal (*tu* ou *você*). Considerando que o jogo é bastante informal e espelha a vida de uma cidade pequena, a maior parte das personagens utiliza o tratamento por “tu” na versão traduzida. No entanto, algumas acabaram por usar o tratamento formal, como por exemplo o Pierre. O Pierre trabalha na loja que vende vegetais e, pensando na relação que o Pierre tem com a personagem do/a jogador/a, pareceu mais adequado optar pelo tratamento formal, visto que o Pierre mantém sempre uma certa distância do/a jogador/a. Há também duas crianças no jogo que tratam o/a jogador/a de modo mais formal, visto que as crianças habitualmente se dirigem aos adultos com um pouco mais de formalidade. O resto das personagens referem-se ao/à jogador/a com a segunda pessoa informal, porque elas tornam-se mais próximas mais rapidamente.

Quanto ao conteúdo dos diálogos, foi necessário analisar o tipo de linguagem que cada personagem usava, nomeadamente, calão, expressões/palavras mais comuns ou linguagem específica. As personagens mais jovens usam mais calão e um registo de língua mais coloquial (como o Sam que usa “meu” e “fixe”), algumas personagens usam uma palavra várias vezes, como uma espécie de bordão linguístico (como por exemplo, a Sandy refere-se ao/à jogador/a como “doce”) e outras personagens usam linguagem específica (como o Demetrius que muitas vezes usa terminologia da área da ciência).

Estes detalhes dos diálogos são, então, importantes para manter a personalidade de cada personagem também na versão traduzida. No exemplo do uso de expressões típicas, podemos verificar uma fala do Demetrius “Robin won't even tell *me* who paid for Pam's new house! # I pretend I'm mad at her but secretly I'm glad she's so loyal to her word...” que foi traduzida para “A Robin nem me disse a *mim* quem comprou a casa da Pam! # Finjo que estou chateado, mas fico feliz que ela guarde um segredo a sete chaves”. Neste exemplo pode verificar-se que as expressões fixas na tradução do jogo foram localizadas para equivalentes que seriam compreendidas na CC e até sentidas como típicas ou coloquiais pelos/as jogadores/as portugueses/as.

A linguagem específica por vezes foi um desafio, visto que tiveram de se encontrar as palavras certas da área para a tradução (por exemplo na fala do Demetrius: “... If compounds in the rhizosphere contain sufficient levels of Carbon-13, then...” traduzido para “Se os compostos na rizosfera contiverem níveis suficientes de Carbono-13, então...”).

A tradução dos diálogos do jogo era uma parte crucial desta localização, considerando que a prioridade, quanto a eles, seria não só manter o sentido, mas também traduzir de forma a que as personalidades das personagens não se perdessem na versão localizada. Assim sendo, a tradução dos diálogos foi um dos processos mais demorados da tradução do jogo.

4.1.4. Género

O género foi também um aspeto importante no processo de localização de *Stardew Valley*. A língua inglesa é uma língua em que o género não é tão prevalente, principalmente no tipo de linguagem utilizada durante todo o jogo. No entanto, a língua portuguesa é uma língua românica com bastantes marcas de inflexão (Hellinger, Bußmann & Motschenbacher, 2015, p. 304). Hellinger, Bußmann & Motschenbacher (2015, p. 304) explicam como os substantivos em português têm apenas duas classes de género e que o neutro do latim desapareceu. Enquanto em inglês os substantivos não têm marcas de género, os substantivos em português são quase sempre acompanhados por um determinante que identifica claramente o seu género. Cunha & Cintra (2016, p. 265-266) afirmam que os adjetivos assumem o género do substantivo e que são, geralmente, biformes (contêm uma forma para o masculino e outra para o feminino). Ainda assim, alguns adjetivos são uniformes, o que significa que têm apenas uma forma para ambos os géneros (Cunha & Cintra, 2016, p. 267). Ou seja, cada vez que há uma fala em que uma personagem se refere ao/à jogador/a, há alguma marca de género.

No processo de tradução houve uma tentativa de manter os diálogos das personagens o mais neutros possível, para que não fosse necessário fazer duas versões de tantas falas. Dependendo das personagens é possível manter uma linguagem neutra, visto que muitas delas se dirigem ao/à jogador/a

principalmente com o uso da segunda pessoa do singular e, muitas vezes, através da forma verbal, sem nome próprio nem pronome. Mas, por exemplo, a Sandy dirige-se ao/à jogador/a como “sweetie” que, na versão final, foi traduzido para “doce” para que fosse possível manter uma linguagem que se pudesse adequar tanto ao sexo masculino como ao sexo feminino (escolhido pelo/a jogador/a), usando-se, então, um adjetivo uniforme. Todavia, com personagens como a Evelyn que se dirigem ao/à jogador/a como “dear” e “sweetie”, não foi possível manter os adjetivos uniformes, devido ao facto de que a versão traduzida se trata de uma localização e, então, o tipo de linguagem usado pela Evelyn foi traduzido para vocabulário usado frequentemente por mulheres idosas a dirigirem-se a jovens. “Sweetie” foi então traduzido para querido/querida e “dear” foi traduzido para filho/filha, usando-se adjetivos biformes na versão traduzida. Considerando que a língua portuguesa tem muitas marcas de género, a utilização de adjetivos biformes seria um tipo de discurso mais natural e, portanto, essa foi a razão para esta ser a versão final da tradução.

O sexo que o/a jogador/a escolhe para a sua personagem não requer muitas alterações nos diálogos dos habitantes na versão original do jogo. Por outro lado, na versão traduzida, o sexo da personagem influencia muitos diálogos. Ainda assim, o jogo já contém a característica de ter diálogos para uma personagem do sexo feminino e uma personagem do sexo masculino. Como explicado anteriormente, no código do jogo há um símbolo que separa as falas ditas para uma personagem de um sexo e de outro. Ou seja, já há uma característica embutida no jogo que permite que haja duas variações da mesma fala. Assim, todas as alterações necessárias puderam ser feitas na versão traduzida.

É, ainda, de notar que, no jogo, já existem algumas diferenças entre diálogos para jogadores/as que escolhem o sexo masculino e o sexo feminino. Por exemplo, a personagem Alex trata uma personagem do sexo masculino e uma personagem do sexo feminino de formas diferentes. Um dos seus diálogos é “The beach is a cool place to hang out and soak up some rays. You gotta spend more time in the sun or else you’ll get all pale. *sigh* I wish there were more girls in this town, know what I mean?” (“A praia é um sítio fixe para conviver e trabalhar para o bronze. Tens de passar tempo ao sol senão ficas pálido/a. *suspiro* Quem me dera que houvesse mais raparigas na cidade, sabes?”) para o sexo masculino. Para a personagem do sexo feminino a fala do Alex torna-se em “Hey, do you wanna hang out with me at the beach some time? Do you have a bikini?” (“Queres ir à praia comigo um dia destes? Tens um bikini?”).

Esta personagem trata o/a jogador/a de forma diferente dependendo do sexo escolhido. Na verdade, não é só a personagem Alex que tem estas diferenças. Outras personagens têm falas que demonstram a diferença de relação entre o/a jogador/a e o/a habitante dependendo do sexo com que joga. Por exemplo, se o/a jogador/a escolher ter uma relação amorosa com o Elliott e tiver escolhido o sexo masculino para a sua personagem, na altura de revelar os seus sentimentos, o Elliott afirma

“...Estava preocupado que não sentisses isso por outro homem.”. Com efeito, várias personagens têm reações diferentes baseadas no sexo da personagem do/a jogador/a.

4.1.5. Tradução de nomes

Outro fator relevante no processo de tradução refere-se aos nomes das personagens. Todas as personagens têm nomes em inglês, porque é a língua original do jogo e, portanto, teve de se considerar se se traduziam os nomes ou não. Naturalmente, pensar-se-ia que os nomes não devem ser traduzidos, visto que, por si mesmos, não têm um significado. No entanto, como explica Álvares (2019, p. 126-127), o TC deve respeitar o TP e as escolhas do/a autor/a, mas o/a tradutor/a também deve considerar o facto de que as escolhas dependerão do tipo de texto e do público-alvo. Considerando que os nomes próprios em *Stardew Valley* são todos de personagens fictícias, a consideração da tradução – ou não – dos nomes próprios era uma questão pertinente. Poder-se-ia traduzir os nomes para acomodar os/as jogadores/as da CC, mas, como referido acima, as motivações do criador também têm de ser respeitadas. Álvares (2019, p. 129) explica, também, que os nomes próprios não são traduzidos, mas sim transpostos do TP para o TC. Para além disso, é também dito que o processo de tradução de nomes próprios poderá ser distinto dependendo se se trata de nomes de pessoas reais ou de personagens fictícias. Álvares (2019, p. 130) considera, ainda, que os nomes próprios de pessoas reais não deverão ser alterados, visto que são a identidade da pessoa e também porque, normalmente, os apelidos não têm correspondência entre línguas. No entanto, há casos em que essa transferência é possível, como por exemplo relativamente aos Papas. Seguindo a tradição dos nomes de batismo, os Papas escolhem um nome facilmente adaptável a cada língua, visto que já faz parte de uma tradição reconhecida. Relativamente às personagens de ficção, é argumentado que os nomes próprios também não deveriam ser traduzidos porque “esses nomes próprios designam e particularizam uma personagem, (...) a não ser que uma determinada formulação na nova língua tenha já ganho importância identificativa” (Álvares, 2019, p. 131).

Sendo assim, há vários fatores que foram considerados na tomada desta decisão, sendo, uma delas, o público-alvo. Como já foi referido anteriormente, o público-alvo de *Stardew Valley* é composto por crianças, jovens, adultos e idosos e, então, considerou-se a hipótese da tradução dos nomes próprios, visto que a tradução dos nomes de personagens é comum em situações em que o público-alvo é constituído por crianças. Por exemplo, nos programas infantis é comum traduzir-se nomes próprios, como se pode verificar no programa *The Backyardigans* (“O Jardim dos Amigos”) (2004), em que os nomes originais *Uniqua, Pablo, Tyrone, Austin* e *Tasha* foram traduzidos na versão portuguesa para Joana, Paulo, Eugénio, Afonso e Ticha, respetivamente. Contudo, na tradução de *Harry Potter* (1997), os nomes das personagens não sofrem alterações na versão portuguesa, à exceção dos nomes dos fantasmas. Pode supor-se que essa decisão foi tomada devido ao facto de os nomes dos fantasmas terem significado, por oposição aos nomes próprios. Enquanto *Harry Potter* não significada nada, *Nearly*

Headless Nick tem significado e, na versão traduzida, a personagem chama-se Nick Quase-Sem-Cabeça. Ainda assim, na tradução desse nome, o nome próprio *Nick* manteve-se. Em *Alice no País das Maravilhas* (1865), muitas das personagens têm nomes com significado, como *White Rabbit* (Coelho Branco), *Hatter* (Chapeleiro Louco) e *Queen of Hearts* (Rainha de Copas), que, de facto, foram traduzidos para a versão portuguesa. Refletindo nestes exemplos, pode concluir-se que, frequentemente, os nomes próprios não são traduzidos no mundo de tradução atual, a não ser que tenham algum significado.

Então, na tradução de *Stardew Valley*, esse foi o princípio adotado: as personagens mantiveram os seus nomes originais. Apenas aqueles nomes que têm significado foram traduzidos. Ou seja, os nomes Abigail, Alex, Caroline, Clint, Demetrius, Elliott, Emily, Evelyn, George, Gus, Haley, Harvey, Jas, Jodi, Leah, Lewis, Linus, Marnie, Maru, Pam, Penny, Pierre, Robin, Sam, Sandy, Sebastian, Shane, Vincent e Willy não foram alterados na tradução. No entanto, há duas personagens cujos nomes não são nomes próprios, mas sim nomes ou da sua espécie ou da sua “profissão”: *Dwarf* e *Wizard*. Como ambas as palavras têm significado, os seus nomes foram traduzidos para Anão e Feiticeiro, para que, na versão portuguesa do jogo, se possa compreender o seu discurso e as suas ações durante o jogo à luz dessa informação. Para além disso, sendo *Dwarf* o nome de uma espécie no jogo, o nome teria de ser traduzido para que os/as jogadores/as portugueses/as entendessem de que espécie estão a falar e que o Anão faz parte dela. Com o Feiticeiro, também é necessário traduzir o nome, porque, para compreender a personagem, é crucial entender que ela é feiticeira. Sem se compreender que *Wizard* é Feiticeiro e que *Dwarf* é Anão, os/as jogadores/as não conseguiriam entender certas falas e interações com essas personagens (praticamente todas as falas seriam incompreensíveis).

Ainda referente à tradução de nomes das personagens, um nome de notar era o de *Mr. Qi*. Trata-se de uma personagem misteriosa que o/a jogador/a não vê durante algum tempo. A sua identidade é desconhecida durante muito tempo e o/a jogador/a simplesmente recebe missões dele para completar. Não há informação nenhuma sobre esta personagem que seja partilhada até mais tarde no jogo em que a sua aparência é revelada. Inicialmente, o nome ia manter-se (Sr. Qi), até que se chegou à conclusão de que Sr. Qi poderia criar uma interpretação em que se assumia que esta personagem seria oriental. Visto que esse não é, de todo, o objetivo do jogo referente a esta personagem, o nome foi alterado para Sr. Q.I., para demonstrar que esta personagem é inteligente e misteriosa.

Lendo o título do jogo e refletindo que a tradução de *Stardew Valley* foi localizada para a LC, poderá levantar-se a questão de o porquê do nome do jogo não ter sido traduzido. *Stardew Valley* é o nome da área do jogo, ou seja, para traduzir o título teria também de se traduzir todos os conteúdos do jogo que mencionassem o nome *Stardew Valley*. Para além disso, como os nomes das personagens não

foram traduzidos (à exceção do Anão e do Feiticeiro) seria consistente não traduzir também o nome da área, nem os nomes das cidades. Portanto, *Stardew Valley*, *Pelican Town* e *Zuzu City* mantiveram os seus nomes na versão localizada, traduzindo apenas as partes do nome com significado, ou seja, na versão traduzida os nomes passaram a Cidade Pelican e Cidade Zuzu. O princípio de tradução de nomes próprios foi também aplicado aos nomes das cidades do jogo, considerando que os nomes das cidades também não têm um significado.

Ainda, como mencionado na introdução do presente trabalho de projeto, todos os direitos do conteúdo do jogo pertencem a ConcernedApe, incluindo o título do jogo, claramente. *Stardew Valley* e todos os seus conteúdos são marcas registadas e direitos autorais de ConcernedApe. As informações dos direitos autorais estão disponíveis no *website* dos conteúdos do jogo, onde se pode verificar este facto. Então, o nome do jogo não poderia ser traduzido devido a ser uma marca registada. Poder-se-ia adicionar um subtítulo ao jogo, mas a beleza de *Stardew Valley* é a sua simplicidade e um subtítulo torná-lo-ia num nome demasiado longo.

Conclusão

A tradução de *Stardew Valley* seguiu a norma da utilização de localização para manter a experiência do jogo mesmo estando traduzido numa língua diferente da original. O propósito desta tradução era proporcionar o melhor entretenimento do jogo a um/a jogador/a português/esa mesmo após o processo de localização. Os problemas de tradução encontrados ao longo do processo de localização foram resolvidos considerando o facto de o público-alvo ser muito vasto e seguindo as técnicas de tradução – principalmente de O’Hagan (2009), Chesterman (2016), Venuti (2008) e González-Vera (2015) – para realizar uma boa localização. Para além disso, pôde verificar-se o porquê de *Stardew Valley* ser um jogo tão popular e a razão para este jogo alcançar uma audiência composta por todas as faixas etárias. A simplicidade, bem como as mecânicas fáceis, tornam o jogo apelativo para todas as idades. *Stardew Valley* é um jogo adorado por muitos e o facto de o criador (ConcernedApe) continuar a expandir o jogo ajuda a manter o interesse da comunidade. Não obstante, as personalidades cativantes das personagens criam um interesse das pessoas da comunidade, que discutem o porquê de gostarem – ou não – de cada um dos habitantes desta cidade imaginária.

A localização é indispensável para a tradução de videojogos, no sentido de manter a mensagem a par do efeito comunicativo do original, adequando-a à CC. Como Mandelin (2022) mencionou, a localização tem como objetivo manter a intenção comunicativa original através de adaptação da mensagem para que funcione bem – seguindo a mesma intenção – com o público-alvo. É, também, uma prioridade manter o entretenimento do jogo para que a experiência seja a mesma do original, independentemente de se tratar de uma tradução, como explica O’Hagan (2009). Pode concluir-se, também, que a tradução e a localização estão intrinsecamente relacionadas, tanto que, mesmo quem tenta distinguir os dois conceitos, tem dificuldade em diferenciá-los (como explicou Lommel, 2006 *apud* Williams, 2013). A localização faz, então, parte da tradução. É, ainda, necessário reter-se a importância do mundo tecnológico e de como este se relaciona com a localização, especialmente com a localização de videojogos. A evolução da tecnologia irá sempre influenciar a localização de videojogos, visto que estes se incluem no mundo tecnológico e que continuam a evoluir rapidamente.

No processo de tradução, muitos aspetos do jogo foram localizados através de substituições (González-Vera, 2015, p. 250-251), tais como os nomes de alguns vegetais (*parsnip* para cenoura), pratos do jogo (*maple bar* para *éclair*), os gostos das personagens (futebol americano para futebol), expressões de linguagem informal utilizadas nos diálogos das personagens (*grub* para pitéu), os nomes de alguns peixes (*largemouth bass* para carapau) e algumas frases com rima (“*Woes from crows?*” para “Estorvos com corvos?”). Os pratos do jogo foram traduzidos com o trabalho desenvolvido por González-Vera (2015) como uma grande referência, devido a todos os elementos culturais presentes, utilizando várias das suas técnicas para resolver desafios de tradução (tais como o decalque, a

explicitação, a substituição e a transposição). Pode dizer-se que, durante o processo de tradução, alguns elementos foram domesticados – usando o conceito de Venuti (2008), que, como vimos no capítulo 2, se aproxima do conceito de localização – o que permitiu aproximar o TP do público-alvo. Outros elementos mantiveram-se próximos do original, devido ao facto de não serem sentidos como estranhos para um/a jogador/a português/a. A seleção dos elementos a localizar consistiu, portanto, na decisão central no processo de tradução.

Claramente, as interjeições e onomatopeias foram, também, um dos grandes problemas de tradução, bem como a linguagem informal usada durante todo o jogo. As teorias de domesticação e estrangeirização foram guias muito úteis durante o processo de tradução, para que se pudesse refletir no tipo de linguagem que seria utilizada, no público-alvo e na forma mais adequada de manter a intenção da mensagem original do jogo, mas, ainda assim, adequá-la à CC.

O maior objetivo da tradução de *Stardew Valley* foi sempre acomodar as necessidades de jogadores/as portuguesas/as, tanto que todas as escolhas de tradução foram feitas a pensar no público-alvo. A localização do jogo focou-se no entretenimento do/a jogador/a, seguindo o princípio de O'Hagan (2009). A localização é o processo de traduzir um conteúdo para a língua de chegada, para que este pareça ter sido feito localmente (Sikes, 2009 *apud* Williams, 2013, p. 77). Durante este relatório, foi possível perceber-se a razão para o entretenimento ser um aspeto tão importante na localização de videojogos, visto que o objetivo de um videojogo é proporcionar entretenimento aos/às jogadores/as. Assim sendo, a localização de um videojogo terá de manter esse princípio para que jogadores/as internacionais possam ter a mesma experiência de jogadores/as da língua original. De modo semelhante, entendeu-se, também, como a transcrição pode ser uma técnica muito útil na localização de videojogos, em que o/a tradutor/a pode usar um lado mais criativo para acomodar o texto ao público-alvo. A transcrição é uma estratégia de tradução linguística, através de adaptação cultural e (re)criação ou reinterpretação de certas partes do TP (Díaz-Millón & Olvera-Lobo, 2021).

Para além disso, foi demonstrado como uma má localização pode perturbar a experiência de um videojogo através dos estudos de caso feitos por Mandelin (2019/2022). Nesses exemplos, pôde verificar-se que fatores que parecem simples inicialmente podem, na verdade, ser importantes, como no exemplo das alterações gráficas realizadas em *The Legend of Zelda* e nas alterações do tipo de letra na versão localizada de *Undertale*. Detalhes deste tipo parecem irrelevantes, mas, na verdade, são itens importantes que têm de ser considerados na localização de videojogos.

Ainda assim, a localização de videojogos é um ramo ainda relativamente recente (apesar de a sua prática não o ser) e sobre a qual ainda há poucos dados partilhados, nomeadamente sobre a quantidade de jogos localizados, devido ao facto de as empresas e criadores/as de jogos não disponibilizarem esse tipo de informação, mesmo quando se trata de estudos estimativos para o

desenvolvimento de teorias e artigos informativos desta prática. Ainda há uma divisória entre os/as criadores/as de videogames e os teóricos, quando deveria haver uma partilha de informação que seria benéfica para ambas as partes. A localização de videogames deveria proporcionar uma união entre o mundo tecnológico, o mundo da tradução e os/as jogadores/as.

Apesar de terem sido encontrados vários obstáculos durante o processo de tradução, este projeto foi algo gratificante. O facto de a comunidade estar sempre pronta a ajudar outro/a jogador/a e de muitos/as jogadores/as afirmarem que este jogo mudou a sua vida comprova o gosto por jogar *Stardew Valley*. E o maior objetivo da tradução de *Stardew Valley* para a variedade europeia do português era proporcionar essa experiência. Há, ainda, o facto de a maior parte dos videogames estar localizado apenas para a variedade brasileira do português; como consequência um/a jogador/a português pode acabar por se sentir “excluído/a”, visto que a linguagem do jogo não está adaptada à sua cultura específica. Assim, com esta versão localizada, os/as jogadores/as portugueses/as teriam uma versão do jogo adequada às suas necessidades linguísticas e com trocadilhos e piadas mais locais que seriam, sim, totalmente compreendidas.

O público-alvo de *Stardew Valley* é bastante vasto, o que causou algumas dificuldades, considerando que todas as escolhas de tradução teriam de ser adequadas de forma a que tanto uma criança como uma pessoa idosa pudessem compreender a linguagem do jogo. Ainda assim, terminar com uma versão em que todos/as os/as jogadores/as portugueses/as poderão sentir-se incluídos/as no mundo de *Stardew Valley* foi uma das razões pelas quais a localização do jogo foi tão gratificante.

Concluindo, o mundo tecnológico evolui e a tradução tem de se adaptar a ele. No mundo dos videogames, as técnicas de tradução têm de ser sempre atualizadas conforme o meio em que o videogame é jogado. O/A tradutor/a tem de ser flexível e ter a capacidade de se adaptar se quiser continuar neste ramo. Principalmente no mundo dos videogames.

Para relembrar a importância da localização, consideremos a resposta de Eric “ConcernedApe” Barone, quando questionado sobre algo que diria ao seu eu do passado enquanto criava *Stardew Valley*: «Eric, the game is going to be big, and will be ported and localised, so don't code it with a sloppy English-only PC-only approach! » (ConcernedApe, 2017. *I'm ConcernedApe, creator of Stardew Valley. Ask me anything!*).

Será *Stardew Valley* o jogo perfeito?

BIBLIOGRAFIA/FONTES CONSULTADAS

- Almeida J. J. (2022). *Dicionário aberto de calão e expressões idiomáticas*. Universidade do Minho.
- Álvares, L. (2019). *Sobre a tradução dos nomes próprios – algumas reflexões* (5ª Edição). UA Editora.
- Amaral, J. (1946). *Pequeno dicionário Luso-Brasileiro de vozes de animais (onomatopeias e definições)*. Revista de Portugal, Lisboa.
- Azevedo, W. (2022). *Dicionário de Onomatopeias e Vocábulos Expressivos: Registados nas Literaturas Brasileira e Portuguesa, Letras da MPB e Histórias em Quadrinhos* (2ª Edição). Editora Moan.
- Baker, M. & Saldanha, G. (2009). *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (2ª ed.). Routledge.
- Brashi A. (2021). *An Adaptive Methodology to Overcome Localization Translation Challenges*. Canadian Center of Science and Education. <https://doi.org/10.5539/ijel.v11n4p105>
- Bernal- Merino, M. (2015). *Translation and Localization in Videogames*. London and New York: Routledge.
- C. (n.d.). *Vozes onomatopaicas - O nosso idioma - Ciberdúvidas da Língua Portuguesa*. Ciberdúvidas Da Língua Portuguesa. Visitado a 12 de março de 2023, de <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/artigos/rubricas/idioma/onomatopeias/3517>
- Chandler, H. & Deming, S. (2012). *The Game Localization Handbook* (2ª ed.). USA: Jones & Bartlett Learning.
- Chaume, F. (2016). *Audiovisual translation trends: growing diversity, choice and enhanced localization. Media across borders. Localizing film, TV and video games*. (ed. de A. Esser, M.A. Bernal-Merino, I.R. Smith). New York: Routledge.
- Chesterman, A. (2016). *Memes of Translation: The spread of ideas in translation theory*. Revised edition. John Benjamins Publishing Company.
- Ciência Viva (n.d.). *Peixes*. Mar De Portugal. Visitado a 29 de dezembro de 2022, de <https://www.cienciaviva.pt/peixes/home/index.asp?idioma=pt>
- Cunha, C., & Cintra, L. (2016). *Nova gramática do português contemporâneo* (7ª ed.). Lexikon Editora Digital.
- Díaz-Millón, M., & Olvera-Lobo, M. (2021). *Towards a definition of transcreation: a systematic literature review*. <https://doi.org/10.1080/0907676x.2021.2004177>
- Ginel, M. (2022). *Video Game localization tools: a user survey*. University of Burgundy.

- Gonçalves, H. (2022). *A localization tale: localization of a videogame named Sofia and the Barbarian - A Kid's Tale*. Universidade Nova de Lisboa.
- González-Vera, P. (2015). *Food for Thought: The Translation of Culinary References in Animation*. *Ikala, Revista De Lenguaje Y Cultura*, 20(2). <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v20n2a07>
- Hellinger, M., Bußmann, H., & Motschenbacher, H. (2015). *Gender across languages: The linguistic representation of women and men*. In *Impact* (pp. 1–25). John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/impact.36.01hel>
- Henriques, J. N. (2002). *Onomatopeias de A a Z - Ciberdúvidas da Língua Portuguesa*. Ciberdúvidas Da Língua Portuguesa. Visitado a 12 de março de 2023 de <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/onomatopeias-de-a-a-z/9550>
- [History.com Editors](#) (2022). *Video Game History*. HISTORY. A&E Television Networks.
- Interjeições | Lista | Português à Letra*. (30 de julho de 2018). Português À Letra. Visitado a 11 de março de 2023 de <https://portuguesalettra.com/gramatica/interjeicoes-lista/>
- ISO. (2015). *Projeto de Norma Portuguesa* (Versão portuguesa da EN ISO 17100:2015). Instituto Português da Qualidade.
- Jones, T. (2013). *The Surprisingly Long History of Nintendo*. TODAYIFOUNDOUT.COM. visitado a 13 de janeiro de 2023, de <https://gizmodo.com/the-surprisingly-long-history-of-nintendo-1354286257>
- Katayoon A. & Mahboobeh Z. (2022). *A netnographic exploration of Iranian videogame players translation needs: the case of in-game texts*. *The Translator*, 28:1, 74-94. <https://doi.org/10.1080/13556509.2021.1880536>
- M. (n.d.-b). *MARSW*. MARSW. Visitado a 29 de dezembro de 2022, de <https://marsw.pt/>
- Mandelin, C. (2019, February 27). *Bad game translation hall of fame*. Legends of Localization. <https://legendsoflocalization.com/bad-game-translation-hall-of-fame/>
- Mandelin, C. (2018). *Legends of Localization Book 1: The Legend of Zelda*. Fangamer
- Mandelin, C. (2022). *Legends of Localization Book 3: Undertale*. Fangamer
- Min, W., Mott, B., Rowe, J., Taylor, R., Wiebe, E., Boyer, K., & Lester, J. (2021). *Multimodal Goal Recognition in Open-World Digital Games*. *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment*, 13(1), 80-86. <https://doi.org/10.1609/aiide.v13i1.12939>
- Minkinen, T. (2016). *Basics of Platform Games*. University of Applied Sciences.
- Munday, J. (2016). *Introducing translation studies: Theories and Applications* (4^a ed.). Routledge.

- Neves, F. (2021). *Nome dos sons de animais: vozes dos animais e onomatopeias - Dicio*, *Dicionário Online de Português*. Dicio. Visitado a 12 de março de 2023 de <https://www.dicio.com.br/sons-de-animais/>
- Nord, C. (2003). *Proper Names in Translations for Children: Alice in Wonderland as a Case in Point*. *Meta*, 48(1-2), 182–196. Les Presses de l'Université de Montréal. <https://doi.org/10.7202/006966ar>
- O'Hagan, M. (2009). *Putting Pleasure First: Localizing Japanese Video Games*. *TTR*, 22(1), 147–165. <https://doi.org/10.7202/044785ar~>
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/btl.106>
- Otsuka, D. (n.d.). *Interjeição*. InfoEscola. Visitado a 11 de março de 2023, de <https://www.infoescola.com/portugues/interjeicao/>
- Pettini, S. (2022). *The Translation of Realia and Irrealia in game localization: culture-specificity between realism and fictionality*. Routledge.
- r/StardewValley. (2013) <https://www.reddit.com/r/StardewValley/>. Visitado a 12 de outubro de 2022 e a 13 de janeiro de 2023.
- República Portuguesa. (n.d.). *Portal da Agricultura*. Liferay DXP. Visitado a 16 de novembro de 2022, de <https://agricultura.gov.pt/>
- Rosas, M. (2003). *Por uma teoria da tradução do humor*. *DELTA: Documentação De Estudos Em Lingüística Teórica E Aplicada*, 19(spe), 133–161. <https://doi.org/10.1590/s0102-44502003000300009>
- Sdobnikov V. V. (2018). *Translation vs localization: what's the difference?* Journal of Siberian Federal University.
- Stardew Valley Wiki (último update: 1 de fevereiro de 2023). *Stardew Valley Wiki*. Stardew Valley Wiki. Visitado de outubro de 2022 a março de 2023 de https://stardewvalleywiki.com/Stardew_Valley_Wiki
- Venuti, L. (1998). *The Scandals of Translation: Towards an Ethics of Difference*. Routledge.
- Venuti, L. (2008). *The Translator's Invisibility: A History of Translation* (2ª ed.). Routledge.
- Viana, G. (n.d.). *Onomatopeia: o que é, usos, exemplos*. Português. Visitado a 11 de março de 2023 de <https://www.portugues.com.br/gramatica/onomatopeia.html>
- Williams, J. (2013). *The Palgrave Macmillan Theories of Translation*. Palgrave Macmillan.

ANEXOS

Ecrã Principal:



Anexo 1 – Ecrã Principal

Personagem:



Anexo 2 – Personagem

Introdução:

English	Portuguese
<p>...and for my very special grandson: ^ ...and for my very special granddaughter: # I want you to have this sealed envelope. # No, no, don't open it yet... have patience. # Now, listen close... # There will come a day when you feel crushed by the burden of modern life... # ... and your bright spirit will fade before a growing emptiness. # When that happens, my boy, you'll be ready for this gift. ^ When that happens, my dear, you'll be ready for this gift. # Now, let Grandpa rest...</p>	<p>...E para o meu neto especial: ^ E para a minha neta especial: # Quero que fiques com este envelope. # Não, não... Não o abras já... Tem paciência. # Agora, presta atenção... # Vai haver um dia em que te vais sentir sobrecarregado pela vida moderna... ^ Vai haver um dia em que te vais sentir sobrecarregada pela vida moderna... # E o teu espírito cheio de vida vai sentir-se vazio. # Quando isso acontecer, meu neto, estarás pronto para esta</p>

prenda. ^ Quando isso acontecer, minha neta, estarás pronta para esta prenda. # Deixa o avô descansar...

Anexo 3 – Introdução

Imagens:



Anexo 4 – Imagem Joja

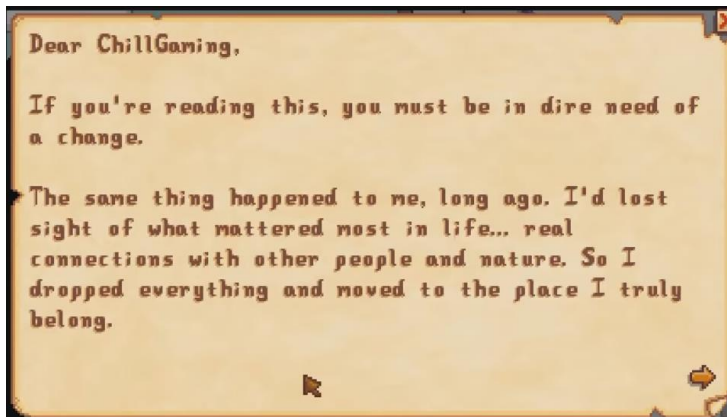


Anexo 5 – Slogan Joja

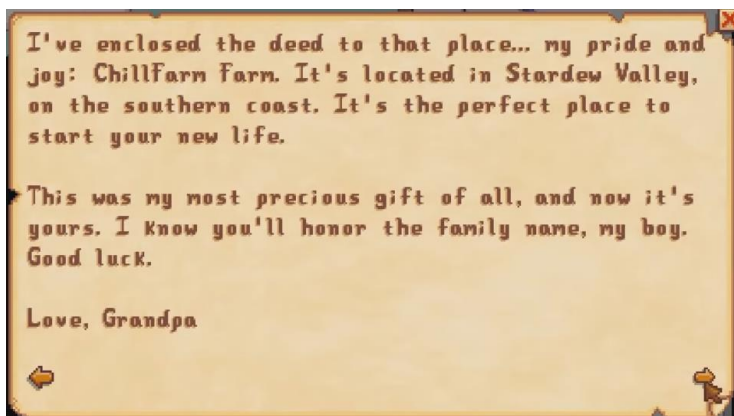
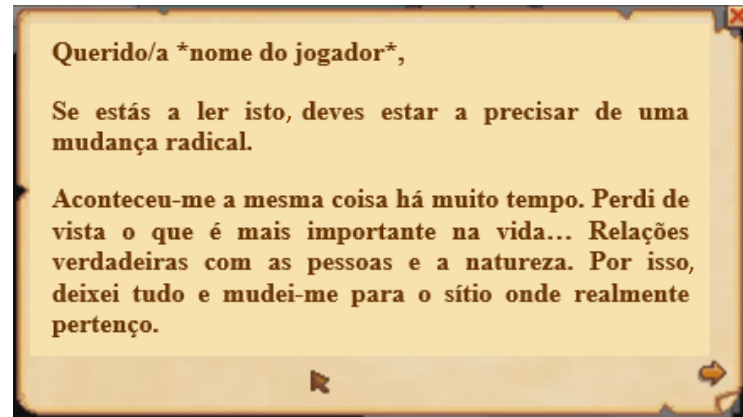


Anexo 6 – Slogan 2 Joja

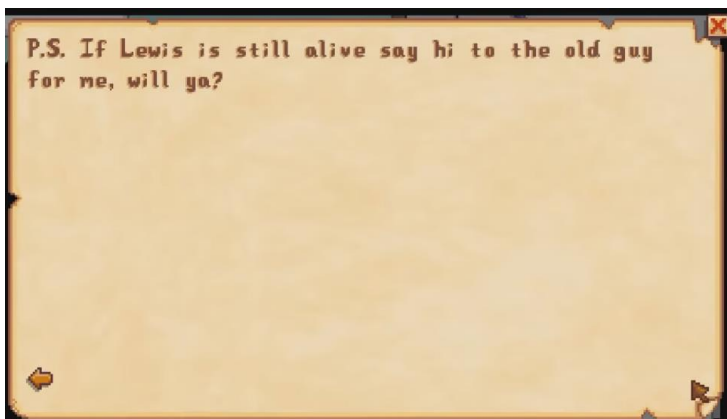
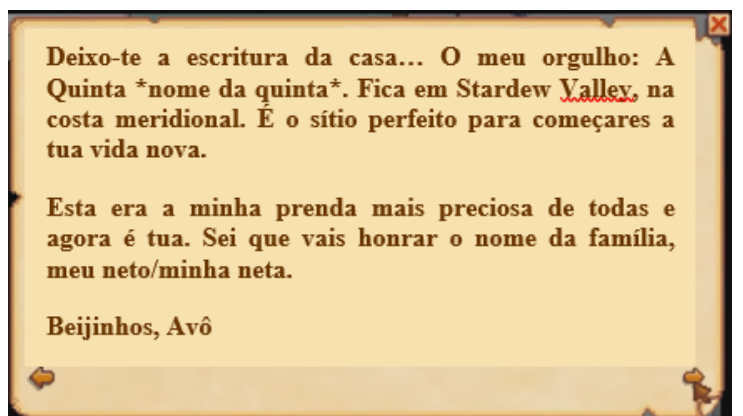
Carta do avô:



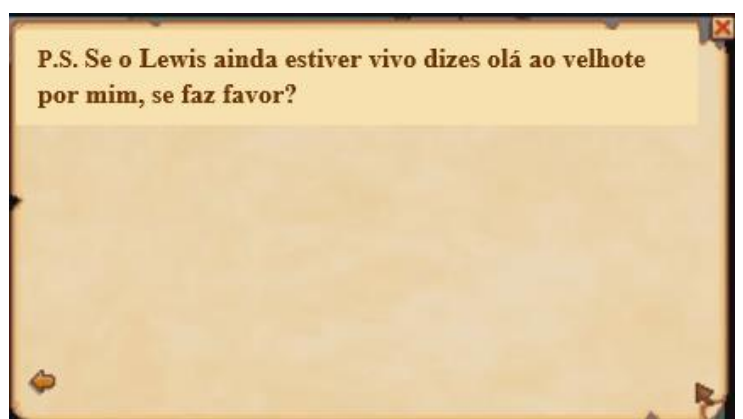
Anexo 7 – Carta do avô



Anexo 8 – Carta do avô (cont.)



Anexo 9 – Carta do avô (fim)





Anexo 10 – Distância para Stardew Valley



Anexo 11 – Controlos do jogo

Sementes:

Crop	Crop
Blue Jazz	Jasmim-azul
Cauliflower	Couve-flor
Garlic	Alho
Kale	Couve-manteiga
Parsnip	Cenoura
Potato	Batata
Rhubarb	Ruibarbo
Tulip	Tulipa
Unmilled Rice	Arroz não moído

Jazz Seeds	Sementes de Jasmim-azul
Cauliflower Seeds	Sementes de Couve-flor
Garlic Seeds	Sementes de Alho
Kale Seeds	Sementes de Couve-crespa
Parsnip Seeds	Sementes de Cenoura
Potato Seeds	Sementes de Batata
Rhubarb Seeds	Sementes de Ruibarbo
Tulip Bulb	Bolbo de Tulipa
Rice Shoot	Rebento de Arroz
Bean Starter	Mudas de Feijão
Strawberry Seeds	Sementes de Morango
Spring Seeds	Sementes de Primavera
Wild Seeds (Sp) (Spring Seeds)	Sementes Silvestres

Crop	Crop
Coffee Bean	Grão de café
Green Bean	Feijão verde
Strawberry	Morango

Anexo 12 – Sementes

Peixes:

	Anchovy		Anchova		Bream	Xaputa		Bullhead	Peixe-gato negro
	Smallmouth Bass		Achigã- pequeno		Largemouth Bass	Carapau		Chub	Bordalo
	Catfish		Peixe- gato		Carp	Carpa		Woodskip	Madeirão
	Sunfish		Peixe-sol		Ghostfish	Peixe-fantasma		Void Salmon	Salmão-vácuo
	Herring		Arenque		Stonefish	Peixe-pedra		Slimejack	Salmão mutante
	Eel		Enguia		Ice Pip	Calipo		Stingray	Arraia
	Sardine		Sardinha		Lava Eel	Enguia de lava		Lionfish	Peixe-leão
	Shad		Sável		Sandfish	Raia		Blue Discus	Peixe-disco
	Flounder		Linguado		Scorpion Carp	Carpa-escorpião			
	Halibut		Halibute						
	Legend		Lenda						

Anexo 13 – Peixes

Armas:

	Rusty Sword	Espada Ferrugenta		Bone Sword	Espada de Osso		Galaxy Dagger	Punhal Galáctico
	Steel Smallsword	Espada de Aço		Claymore	Espada		Dwarf Dagger	Punhal de Anão
	Wooden Blade	Lâmina de Madeira		Neptune's Glaive	Gládio de Neptuno		Dragontooth Shiv	Faca de Dente de Dragão
	Pirate's Sword	Espada de Pirata		Templar's Blade	Lâmina Templária		Iridium Needle	Agulha de Iridio
	Silver Saber	Sabre de Prata		Obsidian Edge	Ponta Obsidiana		Infinity Dagger	Punhal Infinito
	Cutlass	Sabre		Ossified Blade	Lâmina Ossificada		Femur	Fémur
	Forest Sword	Espada da Floresta		Tempered Broadsword	Espada Temperada		Wood Club	Taco de Madeira
	Iron Edge	Ponta de Ferro		Yeti Tooth	Dente de Yeti		Wood Mallet	Maço de Madeira
	Insect Head	Cabeça de Inseto		Carving Knife	Faca		Lead Rod	Bastão de Chumbo
	Steel Falchion	Sabre de Ferro		Iron Dirk	Faca de Ferro		Kudgel	Bastão
	Dark Sword	Espada Obscura		Wind Spire	Faca de Vento		The Slammer	O Estrondo
	Lava Katana	Catana de Lava		Elf Blade	Lâmina de Elfo		Galaxy Hammer	Martelo Galáctico
	Dragontooth Cutlass	Sabre de Dente de Dragão		Burglar's Shank	Faca de Ladrão		Dwarf Hammer	Martelo de Anão
	Dwarf Sword	Espada de Anão		Crystal Dagger	Punhal de Cristal		Dragontooth Club	Bastão de Dente de Dragão
	Galaxy Sword	Espada Galáctica		Shadow Dagger	Punhal das Sombras		Infinity Gavel	Martelo Infinito
	Infinity Blade	Lâmina Infinita		Broken Trident	Tridente Partido		Slingshot	Fisga
				Wicked Kris	Faca Maligna		Master Slingshot	Super Fisga

Anexo 14 – Armas

Meteorologia

English	Portuguese
It's going to be clear and sunny all day.	Vai estar sol e céu limpo o dia todo.
It's going to be a beautiful, sunny day tomorrow!	Vai estar um dia de sol lindo amanhã!
It's going to rain all day tomorrow.	Vai chover o dia todo amanhã.
Partially cloudy with a light breeze.	Parcialmente nublado com uma brisa.
Expect lots of pollen!	Prevê-se muito pólen!
Looks like a storm is approaching.	Parece que vem aí uma tempestade.
Thunder and lightning is expected.	Prevê-se trovoadas e relâmpagos.
It's going to be clear and sunny tomorrow... perfect weather for the #Festival#!	Vai estar sol e céu limpo amanhã... Perfeito para #Festival#!

Anexo 15 – Meteorologia**Vidente**

English	Portuguese
The spirits are very happy today!	Os espíritos estão muito felizes hoje!
They will do their best to shower everyone with good fortune.	Farão o seu melhor para que todos tenham boa sorte!
The spirits are in good humor today.	Os espíritos estão de bom-humor hoje!
I think you'll have a little extra luck.	Acho que terá sorte extra!
The spirits feel neutral today.	Os espíritos estão neutros hoje.
The day is in your hands.	O dia está nas suas mãos.
This is rare.	Isto é raro...
The spirits feel absolutely neutral today.	Os espíritos estão completamente neutros hoje.
The spirits are somewhat annoyed today.	Os espíritos estão um bocadinho irritados hoje.
Luck will not be on your side.	A sorte não estará do seu lado.
The spirits are somewhat mildly perturbed today.	Os espíritos estão um pouco perturbados hoje!
Luck will not be on your side.	A sorte não estará do seu lado.
The spirits are very displeased today.	Os espíritos estão muito descontentes hoje.
They will do their best to make your life difficult.	Farão o seu melhor para lhe dificultar a vida.

Anexo 16 – Vidente**Viver da Terra**

English	Portuguese
This one's for all you greenhorns out there: chop wood and search for wild forage to earn some cash while waiting on your first harvest!	Esta é para os principiantes: cortem madeira e façam apanha selvagem para ganhar algum dinheiro extra enquanto esperam pela primeira colheita!

<p>This one's for you folks living in Stardew Valley. Check for Spring Onion southwest of town, where the river meets the ocean. You can sometimes find a whole bunch growing right out of the dirt.</p>	<p>Esta é para o pessoal que vive em Stardew Valley. Procurem por cebolinha verde a sudoeste da cidade, onde o rio e o oceano se encontram. Às vezes podem encontrar um monte delas a crescer diretamente da terra.</p>
<p>Let's talk fences. Fences are useful for keeping weeds at bay and protecting your crops. They also let farmers contain their livestock. Fences break down after a while, but stone, iron, and hardwood fences last a lot longer than basic wood!</p>	<p>Vamos falar sobre vedações. As vedações são úteis para manter as ervas daninhas afastadas e proteger as plantações. Também servem para conter o gado. As vedações partem-se passado algum tempo, mas as de pedra, ferro e madeira maciça duram mais do que as de madeira contraplacado!</p>
<p>Woes from crows? Sounds like you need a scarecrow! Placing a scarecrow on your farm deters crows from a pretty good distance. Make sure you protect your valuable crops! # One more thing... need a bigger backpack to hold all your stuff? Check your local general store.</p>	<p>Estorvos com corvos? Parece que precisa de um espantalho! Um espantalho na sua quinta mantém os corvos longe. Certifique-se de que protege as suas plantações valiosas! # Mais uma coisa... precisa de uma mochila maior? Verifique na loja geral.</p>
<p>It's salmonberry season! All across the countryside, bushes are teeming with juicy little berries, and they're free for the taking! Harvesting them is a great way to earn some extra cash.</p>	<p>É a estação da amora-silvestre! Os arbustos espalhados pelo campo estão repletos de pequenas bagas suculentas e estão à sua disposição! Colhê-las é uma ótima forma de ganhar dinheiro extra.</p>
<p>Ah, refreshing rain... a Farmer's best friend! When it rains, you don't have to water your crops. Use this to your advantage!</p>	<p>Ah, chuva refrescante... A melhor amiga do agricultor! Quando chove não tem de regar as plantações. Aproveite-se disso!</p>
<p>Get your hands on a fishin' pole and sell your catch! Fishing is a great way to make a little extra cash when you have some down time. The distance your bobber lands from any dry land determines what kinds of fish you'll hook... as well as the location, season, time of day, and weather!</p>	<p>Agarre numa cana de pesca e venda o que apanhar! A pesca é uma boa forma de fazer dinheiro extra quando tem tempo livre. A distância a que a boia de pesca fica da costa determina os tipos de peixe que pesca... bem como a localização, a estação, a altura do dia e o tempo!</p>
<p>Fruit trees. They take an entire season to grow, so plan ahead! If the area directly surrounding your new tree isn't clear, it will interfere with growth. Once your fruit tree is mature, it'll produce delicious fruit for you every day while in season. Better start savin' up!</p>	<p>Árvores de fruto. Elas demoram a estação inteira a crescer, portanto planeie antecipadamente! Se a área diretamente à volta da árvore não estiver livre, interfere com o crescimento. Assim que a árvore está madura, produz fruta deliciosa para si todos os dias da estação. É melhor começar a juntar dinheiro!</p>












Pratos:













 Fried Egg	 Ovo estrelado	 Pizza	 Pizza
 Omelet	 Omelete	 Bean Hotpot	 Cozido de feijão
 Salad	 Salada	 Glazed Yams	 Batata-doce Caramelizada
 Cheese Cauliflower	 Couve-flor Gratinada	 Carp Surprise	 Carpa-surpresa
 Baked Fish	 Peixe Assado	 Hashbrowns	 Batatas Rústicas
 Parsnip Soup	 Caldo de Cenoura	 Pancakes	 Panquecas
 Vegetable Medley	 Mistura de legumes	 Salmon Dinner	 Jantar de Salmão
 Complete Breakfast	 Pequeno-almoço completo	 Fish Taco	 Taco de peixe
 Fried Calamari	 Calamares fritos	 Crispy Bass	 Bacalhau à Minhota
 Strange Bun	 Pão de Deus Peculiar	 Pepper Poppers	 Pimentos Recheados
 Lucky Lunch	 Almoço da sorte	 Bread	 Baguete
 Fried Mushroom	 Salteado de Cogumelos	 Tom Kha Soup	 Creme de Cogumelos
		 Trout Soup	 Sopa de Pescada






Anexo 18 – Pratos













	Chocolate Cake		Bolo de Chocolate		Ice Cream		Gelado
	Pink Cake		Bolo Cor-de-rosa		Blueberry Tart		Tarte de Mirtilo
	Rhubarb Pie		Tarte de maçã		Autumn's Bounty		Delícias do Outono
	Cookie		Bolacha		Pumpkin Soup		Sopa de Abóbora
	Spaghetti		Esparguete à bolonhesa		Super Meal		Super Refeição
	Fried Eel		Enguia Frita		Cranberry Sauce		Compota de Amora
	Spicy Eel		Enguia Picante		Stuffing		Recheio
	Sashimi		Sashimi		Farmer's Lunch		Almoço de Agricultor
	Maki Roll		Sushi		Survival Burger		Hambúrguer de Sobrevivência
	Tortilla		Tortilha		Dish O' The Sea		Prato do Mar
	Red Plate		Prato Vermelho		Miner's Treat		Petisco de Mineiro
	Eggplant Parmesan		Beringelas gratinadas		Roots Platter		Salada de Gengibre e Beterraba
	Rice Pudding		Arroz-doce		Triple Shot Espresso		Caneca de Café
					Seafoam Pudding		Pudim do Mar





Anexo 19 – Pratos (cont.)





	Algae Soup
	Pale Broth
	Plum Pudding
	Artichoke Dip
	Stir Fry
	Roasted Hazelnuts
	Pumpkin Pie
	Radish Salad
	Fruit Salad
	Blackberry Cobbler
	Cranberry Candy
	Bruschetta

	Sopa de Algas
	Canja de arroz
	Pudim de Ameixa
	Molho Branco
	Salteado
	Castanhas Assadas
	Tarte de limão
	Salada de Rabanete
	Salada de fruta
	Sobremesa de mirtilo
	Doce de Amora
	Bruschetta

	Coleslaw
	Fiddlehead Risotto
	Poppysseed Muffin
	Chowder
	Fish Stew
	Escargot
	Lobster Bisque
	Maple Bar
	Crab Cakes
	Shrimp Cocktail
	Ginger Ale
	Banana Pudding

	Salada de Repolho
	Risoto de vegetais
	Queque de sementes de Papoila
	Sopa de Peixe
	Guisado de Peixe
	Caracóis
	Bisque de Lagosta
	Éclair
	Pataniscas de caranguejo
	Cocktail de Camarão
	Ginger Ale
	Pudim de Banana

	Mango Sticky Rice
	Poi
	Tropical Curry
	Squid Ink Ravioli

	Arroz-doce de Manga
	Poi
	Caril
	Ravioli de Tinta de Lula

Anexo 20 – Pratos (fim)

Diálogos das personagens:**Abigail**

Oh, hi.	Oh, olá!
Oh, that's right...	Oh, pois é...
I heard someone new was moving onto that old farm.#\$e#It's kind of a shame, really.	Ouvi dizer que alguém se ia mudar para a quinta velha. # É uma pena.
I always enjoyed exploring those overgrown fields by myself.\$9	Sempre gostei de explorar aqueles campos sozinha.
Oh, hey. Taking a break from work?	Oh, olá! Estás a fazer uma pausa do trabalho?
Oh, hi!#\$e#Do you ever hang out at the cemetery? It's a peaceful place to spend some time alone.	Oh, olá! # Já alguma vez passaste tempo no cemitério? É um sítio pacífico para estar sozinha.
Ugh... I'm not in a good mood right now.\$s#\$e#I said I'm not in a good mood... what do you want?\$a	Ufa... Não estou de bom-humor hoje. # Eu disse que estou maldisposta... O que é que queres?
... *sigh*...\$s#\$e#I know my parents mean well, but sometimes they just cannot understand my point of view. Weren't they ever young?	... *suspiro*... # Eu sei que os meus pais têm boas intenções, mas às vezes eles não percebem o meu ponto de vista. Eles nunca foram jovens?
Hey. Sorry in advance if I say anything rude. I didn't get much sleep last night.#\$e#What do you want?	Olá! Desculpa desde já se for rude. Não dormi muito esta noite. # O que é que queres?
#\$1 Abigail1#Oh no, I think my Dad's going to cook dinner tonight...\$s#\$e#I don't feel like doing anything today...\$u	Oh não. Eu acho que hoje vai ser o meu pai a fazer o jantar... # Não me apetece fazer nada hoje...
Wow, I just realized it's Friday. \$u#\$e#Sometimes I totally lose track of time.	Uau! Acabei de me aperceber de que é sexta. # Às vezes perco a noção do tempo.
We're all going to hang out in the saloon this evening. It's kind of like a friday tradition, I guess.	Vamos conviver no bar hoje. É mais ou menos uma tradição às sextas-feiras.
The fresh mountain air is nice on a day like this.\$h#\$e#I wonder if the frogs will make an appearance soon.	O ar da montanha sabe bem num dia como este. # Será que os sapos vão aparecer?
Oh man... I've been pushing off my homework all weekend. Looks like I'll be pulling another all-nighter...\$s	Oh meu... Estive a evitar fazer os T.P.C.s o fim-de-semana todo. Parece que vou fazer outra direta...
I wonder what would happen if I spent all night in the graveyard?#\$q 17/18 Sun_old#@, What do you think happens to us after we die?#\$r 17 0 Sun_17#I have no idea.#\$r 18 40 Sun_18#We come back as spooky ghosts.#\$r 17 0	O que é que será que acontecia se eu passasse a noite no cemitério? # O que é que achas que acontece depois da morte? # 1. Não faço ideia. # 2. Voltamos como fantasmas assustadores. # 3. Vamos para o céu. # 4. Os nossos corpos de

Sun_17#We go to Heaven.#\$r 18 0 Sun_17#Our energy bodies enter the astral plane.#\$r 17 30 Sun_nothing#Nothing. We just cease to exist.	energia entram no plano astral. 5. Nada. Deixamos de existir.
\$p 17#I guess you think nothing would happen, right?\$u Maybe a wicked ghost would appear!	1. Então achas que não acontecia nada, não é? # Talvez aparecesse um fantasma maluco!
Hmm, interesting...	4. Mmm... Interessante...
Well that's an interesting theory!\$h	2. É uma teoria interessante.
You know, that wouldn't be so bad.\$8	5. Sabes, isso nem era mau.
Oh, hi @. Taking a break from your work?#\$e#Me too. Oh! Nothing physical... just some online classes I'm taking.	Oh, olá, @! Estás a fazer uma pausa do trabalho? # Eu também. Ah, nada físico.... Só estou a ter umas aulas online.
Hi, I'm glad to see you.\$h#\$e#I want to take my mind off things for a while... how is your day going?	Olá, que bom ver-te. # Quero abstrair-me um bocadinho... Como é que está a correr o teu dia?
You came all this way to visit me? That's nice.\$h#\$e#So have you been exploring the mountain caves at all?#\$e#Interesting. I'd like to go there myself one of these days.\$l	Vieste aqui só para me ver? Que agradável. # Já exploraste as cavernas da montanha? # Interessante. Gostava de ir lá um dia destes.
...Oh, @! Hi.\$h#\$e#Want to hang out for a while? Here! Let me read your palm. *giggle* \$h	...Oh, @! Olá. # Queres passar tempo comigo? Deixa-me ler a palma da tua mão. *riso**
Hi.\$l#\$e#Do you feel like everything seems unreal lately?\$l#\$b#Not in a bad way, though.\$h	Olá. # Não te parece tudo irreal ultimamente? # Não que seja mau, mas...
The birds were happily chirping today. They're too simple to understand the future.#\$e#It's better to be like them, isn't it?	Os pássaros estão a chilrear com alegria hoje. São demasiado inocentes para perceber o futuro. # É melhor ser como eles, não é?
I'm definitely going to enter the egg hunt tomorrow. Are you?	Eu de certeza que vou participar na caça ao ovo amanhã. Tu vais?
Well, tomorrow is the flower dance. Dancing is alright, but they make me wear this stupid white dress...\$s	Bem, amanhã é a Dança das Flores. Dançar não é mau, mas obrigam-me a usar aquele vestido branco feio...

Anexo 21 – Abigail**Alex**

Oh, hey. So you're the new guy, huh? Cool.^Hey, you're the new girl, huh? I think we're going to get along great. I'm Alex.#\$e#I'll see you around.	Oh, olá! Então és o rapaz novo, hã? Fixe. ^ Olá, és a rapariga nova, hã? Acho que nos vamos dar muito bem. Sou o Alex. # Vemo-nos por aí.
Did you know I was an all-star quarterback in high school? It's true.\$u#\$e#See this little star on my jacket here? That proves it.	Sabias que eu era uma estrela de futebol no secundário? É verdade. # Estás a ver esta estrela no meu casaco? É uma prova.

The beach is a cool place to hang out and soak up some rays.#e#You gotta spend some time in the sun or else you'll get all pale.#\$e#*sigh*... I wish there were more girls in this town, know what I mean?.\$s^Hey, do you wanna hang out with me at the beach some time? Do you have a bikini?	A praia é um sítio fixe para conviver e trabalhar para o bronze. # Tens de passar tempo ao sol senão ficas pálido/a. # *suspiro* Quem me dera que houvesse mais raparigas na cidade, sabes? ^ Queres ir à praia comigo um dia destes? Tens um bikini?
Looks like a good day to play catch, huh?.\$u#\$e#\$q 5/6 Wed_01_old#I'd ask you to throw the ball around, but you don't really seem like the sports type.^If you weren't a girl I'd ask you to play catch.#\$r 6 0 Wed_01_02#I'm fine just watching you from a distance.#\$r 5 15 Wed_01_01#I want to play catch with you!#\$r 5 0 Wed_01_03#(angry) What's that supposed to mean?	Está um dia bom para jogar à bola, hã? # Eu pedia-te para atirares a bola, mas não tens ar de quem é desportivo. ^ Se não fosses uma rapariga, pedia-te para jogares comigo. # 1. Estou bem só a ver-te jogar. # 2. Quero jogar contigo! # 3. (zangado/a) O que é que queres dizer com isso?
#\$p 5#Go long! ...just kidding. Hahaha. I just wish I had someone to play catch with...\$s	4. Apanha! ... Brincadeira. Ahahah. / Só queria alguém para jogar comigo...
Really? I guess I underestimated you.#\$b#My arm's a little sore, but maybe next time.	2. A sério? Parece que te subestimei. # A minha perna está um bocado dorida, talvez noutra dia.
Yeah, some people just aren't made for sports.	1. Pois, algumas pessoas não foram feitas para o desporto.
Uh... nevermind.	3. Uh... Esquece.
The air's starting to warm up... I'm feeling pumped.	O tempo está a começar a aquecer... Mal posso esperar.
Hey, what's up farmer guy?^Hey, it's farm girl. Did you get new pants? You're doing something right.#e#Oh, I almost forgot! It's my day for doing push-ups!#e#Every time I do push-ups I try to do one more than last time. Pretty cool strategy, huh?	Olá, tudo bem, agricultor? ^ Olá, é a agricultora. Compraste calças novas? Estás a fazer alguma coisa bem. # Ó, quase me esquecia! É o meu dia de fazer flexões! # Sempre que faço flexões tento fazer mais uma do que da última vez. É uma boa estratégia, não achas?
My arms are really sore, but that's the sign of progress for a guy like me.#e#I must've done a thousand push-ups yesterday.	Os meus braços estão mesmo doridos, mas isso é sinal de progresso para um rapaz como eu. # Devo ter feito umas mil flexões ontem.
Hey.#\$e#What, you wanna talk to me? I'm busy.	Olá! # O que é? Queres falar comigo? Estou ocupado.
Hey, @.#\$e#That's right, I remember your name.	Olá, @! É verdade, eu lembro-me do teu nome.
Hey, @.#\$e#How's your day going?	Olá, @! # Como está a correr o teu dia?
Hey, @. I'm glad you stopped by.#e#I'm not ashamed to say that I love my	Olá, @! Ainda bem que passaste por aqui. # Não tenho vergonha de dizer que adoro a minha avó! # Agora, o meu avô... # Estou a brincar.

Grandma!#§e#Now Grandpa, on the other hand...#§e#Just kidding.§h	
Nothing's better than an energetic day at the beach with your friends... right?	Nada melhor do que passar um dia na praia com os teus amigos para descarregar as energias... Não é?
You know, I used to want fame and fortune, but lately I've been starting to sing a different tune. In the end it's the humble little things that satisfy, don't you think?#§e#I still want to go pro, but it's not the most important thing in the world.	Sabes, antigamente queria fama e fortuna, mas ultimamente começo a pensar de forma diferente. O que importa são as coisas humildes que nos satisfazem, não achas? # Ainda quero ser profissional, mas não é a coisa mais importante do mundo.
Hi @. You look sporty today.§h^Hey @. Did you do something different with your hair? Something keeps grabbing my attention.§h	Olá, @! Estás com um ar desportivo hoje. ^ Olá, @! Fizeste alguma coisa ao cabelo? Algo em ti me está a chamar a atenção!
I've been having a hard time staying focused lately.§l	Ultimamente tenho tido dificuldades em concentrar-me.

Anexo 22 – Alex

Anão

Hey, you're pretty good at mining, for a human.	Olá! Para um humano, és muito bom/boa na mineração!
I got all this stuff from the surface. I just take it from your people during the night.#§e#Hmm? What is this concept you call "private property"?	Arranjei isto tudo na superfície. Tirei isto ao teu povo durante a noite. # Mmm? Que conceito é esse a que chamas "propriedade privada"?
Ah... cave carrot stew, cave carrot roast, cave carrot soup and cave carrots au gratin.#§e#...And a ramekin of cave carrot brulee to sweeten the night.#§e#What?	Ah... Guisado de cenoura da caverna, assado de cenoura da caverna, sopa de cenoura da caverna e cenoura da caverna au gratin. # ...E uma tacinha de cenoura da caverna <i>brulé</i> para adoçar a noite. # O que foi?
Hey, wanna buy something?	Olá, queres comprar alguma coisa?
Long ago, my people knew the secrets of advanced technology. The archaeological evidence proves that.#§e#But I wonder where it came from? And where did it all go? I guess some questions will never be answered...	Há muito tempo, o meu povo sabia os segredos de alta tecnologia. As provas arqueológicas provam-no. # Mas questiono-me de onde veio? E para onde é que foi? Parece que algumas perguntas nunca terão resposta...
I feel most comfortable underground.#§e#The deeper underground the better.	Sinto-me mais confortável nos subterrâneos. # Quanto mais subterrâneo melhor.
You've never seen a dwarf before, have you?	Nunca viste um anão antes, pois não?
The mines can be a treacherous place. Be careful, friend.	As minas podem ser um sítio traiçoeiro. Tem cuidado, amigo/a.

It's dangerous in the mines. Why don't you buy a few things from my shop to ensure your safety?	As minas são um sítio perigoso. Porque é que não compras umas coisas na minha loja para garantires a tua segurança?
One day you'll have to tell me about this beverage you call "milk".	Um dia, vais ter de me falar dessa bebida a que chamas "leite".
You're not a spy sent by the Shadow People, are you?#Se#I'm keeping my eye on you.	Não és um/a espiã/o enviado/a pelo Povo das Sombras, pois não? # Estou de olho em ti.
Most humans fear the unknown... that's why I've hidden my shop here.#Se#Your mining skills prove you're trustworthy.	A maior parte dos humanos tem medo do desconhecido... É por isso que a minha loja está aqui escondida. # As tuas capacidades de mineração provam que és digno/a de confiança.

Anexo 23 – Anão**Caroline**

Hello! You must be @, the new farmer. I'm Caroline.#Se#My husband runs the general store here. And have you met my daughter, Abigail? She's the pale one with the purple hair.	Olá! Deves ser o/a @, o/a novo/a agricultor/a. Sou a Caroline. # O meu marido é dono da loja geral. Já conheceste a minha filha Abigail? Ela é pálida e tem cabelo roxo.
I wish Abby wouldn't spend so much time in her room.	Gostava que a Abby não passasse tanto tempo no quarto dela.
#S1 Caroline23#When we first moved to Pelican Town I would take secret walks to the Wizard's tower. Don't tell Pierre, he has jealousy issues.#Se#Abigail was born about a year after we moved to Pelican Town. I wonder if she'll ever experience life outside the valley?	Quando nos mudámos para Pelican eu passeava até à torre do Feiticeiro às escondidas. Não digas ao Pierre, ele tem ataques de ciúmes. # A Abigail nasceu mais ou menos um ano depois de nos mudarmos para Pelican. Será que ela alguma vez vai ter experiências fora do vale?
I've seen wild horesradish in the forest.#Se#Foraging can be a fun way to earn some cash. Or you can use what you find as gifts or food.	Tenho visto rábano na floresta. # A apanha pode ser uma forma divertida de ganhar dinheiro. Ou podes usar o que encontrares como presentes ou comida.
Hi there. Do you have everything you need for the farm?#Se#If not, we might be able to help you out.#Se#We carry a variety of useful items.	Olá, olá! Tens tudo do que precisas para a quinta? # Se não, talvez te consigamos ajudar. # Nós temos uma variedade de produtos muito úteis.
#S1 Caroline1#Hmmm... I wonder if I can get Pierre to cook dinner tonight.#Se#Hmmm... what am I going to make for dinner tonight?#Se#Maybe I'll just get take-out from the Saloon.	Hum!... Será que consigo convencer o Pierre a fazer o jantar hoje? # Talvez vá só buscar comida ao bar.

It's a fine-looking day.#\$e#On days like this I like to help Evelyn with the public gardens.#\$e#She's strong for her age, but I think she appreciates all the help she can get.	Que belo dia! # Em dias como este gosto de ajudar a Evelyn com os jardins públicos. # Ela é tão forte para a idade dela, mas acho que aprecia toda a ajuda possível.
Is it just me, or does Abigail have an unhealthy interest in doom and gloom?#\$e#Maybe I'm just too old to understand.	É impressão minha ou a Abigail tem um interesse estranho por desgraças e pelo obscuro? # Talvez eu seja demasiado velha para perceber.
Abby's always had a strange interest in the occult. I'm not sure where she gets it from...	A Abby sempre teve um interesse estranho pelo oculto. Não sei bem de onde é que isso vem...
Abby's always had a strange interest in the occult. I'm not sure where she gets it from...	A Abby sempre teve um interesse estranho com o oculto. Não sei bem de onde é que isso vem...
#\$1 Caroline12#When we first moved here, I took a while to settle down... I wasn't ready for the domestic life.#\$e#Pierre's a bit traditional... but he's a good man. He's ambitious, but he always puts his family first.	Quando nos mudámos eu demorei um pouco a assentar... Não estava pronta para a vida doméstica. # O Pierre é um bocado tradicional... Mas é um bom homem. Ele é ambicioso, mas pensa sempre primeiro na família.
Today I'm just going to relax and think positively.#\$e#Do you ever take a day off?	Hoje vou só relaxar e pensar positivo. # Nunca tiras um dia de folga?
Stardew Valley is nice, but I wish I knew more people.#\$e#I'm glad that we've become friends.	Stardew Valley é agradável, mas gostava de conhecer mais pessoas. # Estou contente por nos termos tornado amigos/as.

Anexo 24 – Caroline**Clint**

Er... hi. I'm Clint.#\$e#I'm the town blacksmith. If you ever need to upgrade your tools, I'm your guy.	Uh... Olá. Sou o Clint. # Sou o serralheiro da cidade. Se precisares de melhorar as tuas ferramentas, é comigo.
Somehow, the old town minecart system started working again. It's very convenient for getting to and from the mines.#\$b#Don't get too cozy, though... if it can start up so suddenly, it could just as well shut down...	Não sei como, mas o carrinho das minas voltou a funcionar. É muito conveniente para ir e vir das minas. # Mas não fiques muito habituado/a... Se voltou a funcionar tão repentinamente, também se pode estragar com a mesma rapidez...
Yep. I'm a blacksmith.#\$e#My father was also a blacksmith.#\$e#My grandfather was a blacksmith as well.Ű#Űq 9/9 Mon_old#I bet you can't guess what my great-grandfather was...#Űr 9 30 Mon_9#A blacksmith.#Űr 9 50 Mon_clown#A silly clown.#Űr 9 -50 Mon_rude#A sarcastic jerk.	É isso. Sou um serralheiro. # O meu pai também era serralheiro. # O meu avô também era serralheiro. # Aposto que não adivinhas o que é que o meu bisavô era... # Serralheiro. # Um palhaço tontinho. # Um palerma sarcástico.
And yes, my great-grandfather was also a blacksmith.	E sim, o meu bisavô também era serralheiro.

How'd you know? \$u	Como é que sabias?
Hahahaha. Good one. \$h	Ahahahah! Essa foi boa.
Wow. That was rude. I was just being funny and you took it to a whole new level.	Fogo! Isso foi rude. Só estava a ser engraçado e tu levaste para um nível diferente.
Be glad you're a farmer, @. It's nicer to work outdoors than by a hot furnace all day. \$e#I'm only a blacksmith because my father pushed me into it.	Dá-te por contente por seres agricultor/a, @. É melhor trabalhar na rua do que numa fornalha o dia todo. # Só sou serralheiro porque o meu pai me convenceu.
If you want me to upgrade your tools you'll have to give me the correct ore. \$e#And you'll have to pay me a fee, of course.	Se quiseres que eu melhore as tuas ferramentas tens de me dar o metal certo. # E tens de me pagar uma taxa, obviamente.
Hey. What do you need?	Olá! Do que é que precisas?
Oh, hi @. Sorry If I look a little messy. I've been working at the furnace all morning. \$h#e#So, did you need anything, or do you just want to visit?	Oh, olá, @! Desculpa se pareço desajeitado. Estive a trabalhar na fornalha a manhã toda. # Então, precisas de alguma coisa ou só me querias visitar?
Business has been slow lately. \$e#You should upgrade your tools. I could use the cash.	O negócio está um bocado fraco. # Devas melhorar as tuas ferramentas. O dinheiro dava-me jeito.
The weather doesn't really matter to me. I typically stay near my shop year-round. \$e#Depressing, huh?	A temperatura não importa para mim. Normalmente fico perto da minha loja o ano todo. # Deprimente, hã?
Sometimes I wonder how I ended up in this town. \$u	Às vezes pergunto-me como é que acabei nesta cidade.
Damn it, I'm too old to do anything exciting anymore. All I have to look forward to is years and years of sweaty, hot furnace-work.	Bolas, já estou demasiado velho para fazer algo entusiasmante. Tudo o que tenho no futuro são anos e anos de trabalho na fornalha.
Don't you have work to do?	Não tens trabalho para fazer?
So how are your tools holding up?	Então, como é que estão as tuas ferramentas?
Okay... I'll keep that in mind.	Ok... Vou pensar nisso.
That's the problem... I do act natural... but I never have any success. \$s	O problema é esse... Eu ajo naturalmente... Mas nunca tenho sucesso.

Anexo 25 – Clint**Demetrius**

Greetings! I'm Demetrius, local scientist and father. Thanks for introducing yourself! \$e#I'm studying the local plants and animals from my home laboratory. \$b#Have you met my daughter Maru? She's interested to meet you.	Saudações! Sou o Demetrius, o cientista local e pai. Obrigado por te apresentares! # Estou a estudar as plantas e os animais locais no meu laboratório em casa. # Já conhecestes a minha filha Maru? Ela quer conhecer-te.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Robin won't even tell *me* who paid for Pam's new house!# $\$e$ #I pretend I'm mad at her but secretly I'm glad she's so loyal to her word...\$h	A Robin nem me disse a *mim* quem comprou a casa da Pam! # Finjo que estou chateado, mas fico feliz que ela guarde um segredo a sete chaves.
Maru helps me out in the lab sometimes... She's a good kid.	A Maru às vezes ajuda-me no laboratório... Ela é uma boa miúda.
This valley has a very vibrant and diverse ecosystem. That's one reason I was excited to move here.	O vale tem um ecossistema vibrante e diversificado. Essa era uma das razões pela qual eu estava entusiasmado para me mudar para cá.
You're probably growing a lot of interesting plants on your farm, huh?# $\$e$ #Maybe I'll stop by your place some day and check it out.	Provavelmente estás a cultivar plantas muito interessantes na tua quinta, não? # Talvez vá lá um dia destes e veja por mim próprio.
How's the farming business going? It's parsnip season, isn't it?# $\$e$ #I can imagine it being pretty peaceful, working outdoors with plants all day.	Como é que está a correr o negócio da quinta? É a estação da cenoura, não é? # Imagino que seja pacífico trabalhar ao ar livre com plantas o dia todo.
Robin has a hot temper. It's better to stay on her good side.# $\$e$ #Don't tell her I said that.\$h	A Robin é temperamental. É melhor ficar nas suas boas graças. # Não lhe digas que eu disse isso.
Let's see... If compounds in the rhizosphere contain sufficient levels of Carbon-13, then...\$u#\$b#Oh! Sorry. I was pondering some data and I didn't notice you there.# $\$e$ #Do you need anything?	Deixa-me ver... Se os compostos na rizosfera contiverem níveis suficientes de Carbono-13, então... # Oh! Desculpa. Estava a analisar alguns dados e não te vi. # Precisas de alguma coisa?
It's good to take a break from work every now and then.# $\$e$ #I guess that's kind of difficult when you live on a farm, though.# $\$e$ #Hey, at least in the winter you don't have to worry about crops.	É bom fazer uma pausa do trabalho de vez em quando. # Mas suponho que seja um bocado difícil quando vives numa quinta. # Pelo menos no inverno não tens de te preocupar com as plantações.
Robin has a hot temper. It's better to stay on her good side.# $\$e$ #...now if I could only quantify her mood levels, perhaps I could model the fluctuations using a sinusoidal curve...\$u	A Robin é temperamental. É melhor ficar nas suas boas graças. #... Se eu pudesse apenas quantificar os seus níveis de humor, talvez pudesse modelar as flutuações usando uma curva sinusoidal...
Hi @! How are you doing today?# $\$e$ #I wish I could make your farming job easier somehow.	Olá, @! Como estás? # Gostava que houvesse uma forma de fazer o teu trabalho na quinta mais fácil.
Really? I figured a farmer would know the correct answer...\$s	A sério? Pensei que um/a agricultor/a saberia a resposta certa...
See? @ agrees with me.	Vês? O/A @ concorda comigo.

Well, we'd better titrate this solution before it crystallizes on us.	Bem, é melhor titularmos esta solução antes que ela se cristalice.
sigh... %fork\$4	*suspiro*...

Anexo 26 – Demetrius**Elliott**

Ah, the new farmer we've all been expecting... and whose arrival has sparked many a conversation!#b#I'm Elliott... I live in the little cabin by the beach. It's a pleasure to meet you.	Ah, o/a novo/a agricultor/a de que toda a gente estava à espera... E cuja chegada suscitou muitas conversas! # Sou o Elliott... Eu vivo na cabanazinha na praia. É um prazer conhecer-te.
I'm kind of new to this town myself, but I really feel at home.\$h#e#I moved here only a year before you.	Também sou mais ou menos novo na cidade, mas sinto-me em casa. # Só me mudei um ano antes de ti.
I hope you've come to think of this place as 'home'.	Espero que acabes por te sentir em casa.
A great idea can pass through your head when you least expect it... but if your mind is too busy you might miss it.#e#Well, I really must get back to my work.	Uma boa ideia pode vir-te à cabeça quando menos esperas... Mas, se tiveres a mente muito ocupada, podes perdê-la. # Bem, tenho mesmo de voltar ao meu trabalho.
The sweet friction of pen and paper is the music of my soul.\$u#b#That's why I chose this beach as my home, so that I could have peace and quiet to do my work.	A fricção da caneta a tocar no papel é a música da minha alma. # Por isso é que escolhi viver na praia, para poder ter paz e tranquilidade para fazer o meu trabalho.
The forest is a wonderful place. Have you been there?	A floresta é um sítio incrível. Já foste lá?
Sorry, I'm feeling morose today.\$s#e#I wish there was more certainty about the future.\$s#e#I don't want to grow old as a lonely hermit on this beach...\$s	Desculpa, sinto-me rabugento hoje. # Gostava que houvesse mais certezas sobre o futuro. # Não quero envelhecer como um eremita sozinho nesta praia...
I can't seem to find the inspiration to begin writing my novel...\$s	Parece que não consigo encontrar inspiração para começar a escrever o meu livro...
I've been feeling hopeful lately. Perhaps the weather is changing.	Sinto-me esperançoso ultimamente. Talvez o tempo esteja a mudar.
Sometimes I wonder if I might just have an inflated self-image and no real skills...\$s#e#No, no... I'm not fishing for compliments. Though they are appreciated...	Às vezes, pergunto-me se só tenho uma autoimagem boa demais e se, na verdade, não tenho capacidades nenhuma... # Não, não... Não estou à procura de elogios. Apesar de serem apreciados...
#1 elliotApol#It's a little lonely out here on the beach... so I apologize if I was ever a little too forward with you when we first met. I was just	É um bocado solitário aqui na praia... Por isso desculpa se fui demasiado atrevido quando nos conhecemos. Só estava ansioso para ter um/a

eager to have a friend.\$k#\$e#It feels good to have a close friend like you.	amigo/a. # Sabe bem ter um/a amigo/a próximo/a como tu.
Hello, @.#\$e#Are you well?	Olá, @! Estás bem?
The fresh air of this valley is good for body and mind.#\$e#A quick stroll outdoors always invigorates me.	O ar fresco deste vale é bom para o corpo e para a mente. # Um passeio ao ar livre revitaliza-me sempre.
Ah... do not get too close to my hair with a torch...\$8	Ah... Não te aproximes tanto do meu cabelo com uma tocha...
I'll admit... it takes me several hours each morning to make my hair look this good.	Admito... Demoro algumas horas de manhã para deixar o meu cabelo assim tão bonito.
You probably wouldn't like it inside my cabin. It's dark and full of spiders.\$s	Provavelmente não ias gostar da minha cabana. É escura e está cheia de aranhas.
Please excuse the sorry state of my cabin.	Desculpa o estado miserável da minha cabana.
Some people are shy. Keep showing interest in them and they'll get comfortable around you.#\$e#Everyone likes to have friends, even that grumpy blacksmith.	Algumas pessoas são tímidas. Continua a mostrar interesse por elas e elas vão sentir-se confortáveis contigo. # Toda a gente gosta de ter amigos, até aquele serralheiro rabugento.
Hello. I hope your new farming life is panning out as you'd hoped?	Olá! Espero que a nova vida de agricultura esteja a evoluir como esperavas.
Oh, @! I was hoping you'd show up.#\$e#It's always a pleasure to see you.\$h	Oh, @! Tinha esperanças de que viesses cá. # É sempre um prazer ver-te.
Mystery, huh? It's definitely an exciting genre. I'll remember that.	Um mistério, hã? Realmente, é um género empolgante. Vou lembrar-me disso.
Ah, one of the classic genres. I'll remember that.	Ah, um dos géneros clássicos. Vou lembrar-me disso.
I would've never guessed! I suppose even those of the 'earthiest' profession sometimes have their heads in the stars.\$h#\$b#I'll remember that.	Nunca ia adivinhar! Parece que até quem tem uma profissão terra-a-terra às vezes tem a cabeça nas nuvens. # Vou lembrar-me disso.
... I was worried you might not feel this way about another man.\$l^So am I.\$l	...Estava preocupado que não sentisses isso por outro homem. ^ Eu também.
Oh! I'm so sorry.\$8%fork	Oh! Desculpa.
Well...okay.#\$b#Here's to @!	Bem... Ok. # Ao/À @!
That's a great idea!\$h#\$b#Here's to us!	Que boa ideia! # A nós!
Hmmph...forget it.\$a	Mmm... Esquece.
Ah, to a harmonious future for the community... what a virtuous idea.#\$b#Here's to Pelican Town!	Ah, a um futuro harmonioso para a comunidade... Que ideia virtuosa! # À cidade de Pelican!

Anexo 27 – Elliott

Emily

Ooh!... I can read it on your face. You're going to love it here in Pelican Town. #b#If you're ever looking for something to do in the evening, stop by the saloon. That's where I work!	Uh!... Consigo ver nos teus olhos que vais adorar a cidade de Pelican. # Se não souberes o que fazer à tarde passa aqui pelo bar. É onde eu trabalho!
Have I told you Haley and I are sisters? Strange, isn't it?	Cheguei a dizer-te que eu e a Haley somos irmãs? É estranho, não é?
I have a secret hobby, but I won't say any more. #e#Maybe I'll show you some day. #h	Tenho um passatempo secreto, mas não digo mais. # Talvez te mostre algum dia.
This world is full of spirits and magic... Some don't believe me, but I know it's true. #e#I can see it in your eyes... you believe in the other world, like me.	Este mundo está cheio de espíritos e magia... Há quem não acredite em mim, mas eu sei que é verdade. # Consigo ver nos teus olhos... Acreditas no outro mundo, como eu.
I wish Haley would get a job or at least contribute to cooking and cleaning. #e#I think she's hoping to marry someone rich. #u	Gostava que a Haley arranjasse um trabalho ou pelo menos que contribuísse para cozinhar e limpar. # Acho que ela tem esperanças de casar com alguém rico.
There's good people in this town who just can't seem to find happiness. It makes me sad. #e#Working in the saloon, I hear first-hand about everyone's problems. #u	Há boas pessoas nesta cidade que parece que não conseguem encontrar felicidade. Fico triste. # A trabalhar no bar oiço em primeira-mão os problemas de toda a gente.
I work part-time at Gus' saloon. It pays the bills.	Trabalho em part-time no bar do Gus. Paga as contas.
I'm just working at Gus' to make ends meet... but my real passion is tailoring. #e#I made these clothes from scratch, see?	Só trabalho no bar para pagar as contas... Mas a minha verdadeira paixão é a costura. # Fiz estas roupas do zero, vê?
Oh, hi... It's nice of you to visit me like this. #h	Oh, olá... É bom visitares-me assim.
You know, @... I think the future looks bright for both of us.	Sabes, @... O futuro parece-me bom para ambos/as.
I've heard rumors of rare and powerful magic rings, forged long ago by forgotten civilizations. I'm not sure if it's true or just a fairy tale.	Ouvi rumores de anéis raros e poderosos forjados há muito tempo por civilizações esquecidas. Não sei se é verdade ou se são histórias da carochinha.
You catch fish? I just hope you treat the poor things humanely. #e#Every critter deserves our respect, even the slimy ones.	Pescas? Só espero que os trates de forma humana. # Todos os bichinhos merecem o nosso respeito, até os viscosos.
Have faith... every day you're taking one more step on the path of your destiny.	Tem fé... Todos os dias dás um passo em frente no caminho do teu destino.
Hi, @. #e#I always knew we'd become close like this...	Olá, @. # Eu sabia que íamos ser próximos/as...

I hope you're farming in a sustainable way. The valley's ecosystem is fragile!#§e#How do I know? I have a strong gut-feeling!	Espero que estejas a cultivar de forma sustentável. O ecossistema do vale é frágil! # Como é que eu sei? É o meu instinto!
Sometimes the flowers speak to me... each one has a different story to tell!	Às vezes as flores falam comigo... Cada uma tem uma história diferente para contar!
Ah, spring. The season of pastels. I actually prefer jewel tones, myself.#\$b#Oh, excuse me! I was mumbling about fashion again, wasn't I?	Ah, primavera. A estação dos tons pastel. Na verdade, eu prefiro os tons das joias. # Oh, desculpa! Estava a divagar sobre moda outra vez, não estava?
I like making my own clothes, but it's not easy to get cloth.#§e#And it's such a long trip to the city.	Gosto de fazer as minhas próprias roupas, mas não é fácil arranjar tecido. # E é uma viagem tão longa até à cidade.
Do you ever think about the texture of fabric, @? Each texture has a distinct personality... feel my dress... see?	Questionas-te sobre a textura do tecido, @? Cada textura tem uma personalidade distinta.... Sente o meu vestido... Vês?
Hi @!#§e#Do you raise sheep in your barn? You can turn their wool into beautiful bolts of cloth!#§e#You'll need a loom, though. You can make them yourself if you know the crafting recipe.	Olá, @! # Tens ovelhas no teu celeiro? Consegues transformar a lã em lindos pedaços de tecido! # Consegues fazê-lo tu mesmo/a com a receita.
This house was left in our care by my parents. They've been traveling the world for the last two years.#§e#We have no idea when they'll be back.#§e#I enjoy living here, though. It's a beautiful area and the town is nice.	Os meus pais deixaram-nos a tratar desta casa. Eles andam a viajar pelo mundo há dois anos. # Não fazemos ideia de quando vão voltar. # Mas eu gosto de viver aqui. É uma área bonita e a cidade é agradável.
Thank you!	Obrigada!
Um... Okay. Sorry you didn't like it. I guess those three years of practice were a complete waste...\$s	Uh... Ok. Desculpa por não teres gostado. Parece que aqueles três anos de prática foram uma perda de tempo...
Did you really think so? That's exactly the effect I was shooting for!\$h#\$b#!'m so glad you liked it.	Achavas mesmo? Era mesmo esse efeito que eu queria! # Ainda bem que gostaste.

Anexo 28 – Emily**Evelyn**

Why, hello and welcome to our little community, dear! #§b#You can call me 'Granny' if you like.\$h	Oh, olá e bem-vindo/a à nossa pequena comunidade, querido/a! # Podes-me chamar "Vóvó" se quiseres.
Oh, I'm sure George would be interested in that!	Oh, de certeza que o George gostaria disso!
That's a very pretty rose, dear. Have you shown it to Emily? It makes me think of her.	Que rosa bonita, querido/a. Mostraste-a à Emily? A rosa faz-me lembrar dela.

Oh, sweetie... that was so nice of you to put Pam up in a beautiful new house!\$h#Se#It warms my heart when people take care of each other like that...	Oh, filho/a... Foi muito bom teres posto a Pam numa casa nova e bonita! # Aquece-me o coração ver as pessoas a tomarem conta umas das outras...
Call me a silly old fool... but I think I have an idea who paid for Pam's new house... *wink*	Chama-me velhinha tonta... Mas eu acho que sei quem pagou a casa nova da Pam... *piscadela*
Oh my! That's so kind of you, dear. Why yes... I'd love to go to the movies!\$h#b#You go on ahead, and I'll meet you at the theater.	Oh!... É muito gentil da tua parte, querido/a. Claro... Adorava ir ao cinema! # Vai primeiro e encontramos-nos lá.
Oh my! What a lovely day.\$u	Ah! Que belo dia.
Don't mind my husband, George. He isn't very friendly to strangers.#Se#If you get to know him better he'll warm up to you.#Se#I'm sure you two could become good friends one day!\$h#Se#Since you're so interested in my husband I'll let you in on a little secret: he really likes leeks! You can find them in the mountains this time of year.	Não liguês ao meu marido, o George. Ele não é muito simpático para estranhos. # Quanto mais falares com ele, mais ele se dá a conhecer. # Tenho a certeza de que vocês se podem tornar bons amigos! # Já que tens tanto interesse pelo meu marido vou contar-te um segredo: ele adora alhos-franceses! Consegues apanhá-los na montanha nesta altura do ano.
#\$1 evelynGarden1#I saw the most beautiful family of butterflies sunning themselves in the town garden yesterday.\$k#Se#The good Mayor put me in charge of the town's public gardens.#Se#I've been working on the town flower beds for weeks, so don't step on them!	Vi uma família linda de borboletas a apanhar banhos de sol no jardim da cidade ontem. # O Presidente da Câmara encarregou-me de tratar dos jardins públicos da cidade. # Ando a tratar dos canteiros da cidade há semanas, por isso não os pises!
I'll be baking cookies today. I like to make flower shapes in the spring.\$h#Se#Maybe I'll tell you my recipe one of these days.	Vou fazer bolachas hoje. Gosto de as fazer em forma de flores na primavera. # Talvez te dê a receita um dia destes.
George spends the whole day in front of that darned television set.#Se#I wish he'd go outside more. Some fresh air would do him good.	O George passa o dia todo em frente ao raio da televisão. # Gostava que ele passasse mais tempo na rua. O ar puro fazia-lhe bem.
I used to love looking at the clouds, but I have trouble seeing them these days.#Se# My eyes just don't work as well as they used to.\$s	Costumava adorar olhar para as nuvens, mas agora vejo mal. # Os meus olhos não funcionam tão bem como antes.
It's nice to be so close to the ocean. The sound of the sea makes going to sleep a lot easier.#Se#As kids we hunted for seashells after the tide went out. Those were the days...	É bom estar perto do oceano. O som do mar faz com que seja mais fácil adormecer. # Quando éramos crianças apanhávamos conchas quando a maré descia. Bons tempos...
It's nice of you to take the time to visit George and I.#Se#Without young people around, we'd age much faster.\$h	É bom quando me vens visitar e ao George. # Sem os jovens envelheceríamos muito mais depressa.

Thank you!\$h	Obrigada!
What was that, dear? I could've sworn you said 'hockey puck'. *sigh* My ears aren't what they used to be.\$s	O quê, filho/a? Parece que disseste “disco de hóquei”. *suspiro* A minha audição já não é o que era.

Anexo 29 – Evelyn

Feiticeiro

Ah, yes. I have predicted your arrival a long time ago, young @.#\$e#However, your fate is ultimately in your own hands.	Ah, sim. Previ a tua chegada há muito tempo, jovem @. # No entanto, o teu destino está definitivamente nas tuas mãos.
Ah... an arctic shard.#\$b#A most powerful substance, indeed, and potently infused with the element of ice.#\$b#I'll take it, if you don't mind.#\$b#...#\$b#...Erm...You're still here. Oh. You want something?#\$b#...Take this.	Ah... Um estilhaço ártico. # Uma substância muito poderosa, de facto, e possivelmente infundida com o elemento de gelo. # Eu fico com isso, se não te importares. # ... # ... # Uh... Ainda estás aqui. Oh. Queres alguma coisa? # ...Toma isto.
Hmm... I suppose I could accompany you... yes. Once you've arrived, I shall appear. Farewell.	Mmm... Suponho que te possa acompanhar... Sim. Assim que chegares eu apareço. Adeus.
Ah, yes. I have seen many things about your future, young @.#\$e#If I were to tell you, there could be grave consequences.	Ah, sim. Vi muitas coisas sobre o teu futuro, jovem @. # Se te dissesse, poderia haver consequências graves.
If you have nothing important to tell me, leave me be. I have much work to do.	Se não tiveres nada importante para me dizer, deixa-me estar. Tenho muito trabalho pela frente.
I trust you enough to allow you in my basement. Treat what you find there with respect.	Confio o suficiente em ti para te deixar entrar na minha cave. Trata tudo o que encontrares lá com respeito.
It takes years of study to understand the language of the elementals.#\$e#To actually speak their language requires a lifetime of devoted effort.#\$e#Now, if you'll excuse me...	São precisos anos de estudo para entender a língua dos elementais. # Falar a sua língua requer uma vida de esforço e dedicação. # Agora, se me dás licença...
There are many mysteries around us. You must be patient if you wish to discover them.	Há muitos mistérios à nossa volta. Tens de ser paciente se os quiseres descobrir.
You musn't tell anyone... but I have reason to believe that one of the locals is actually my daughter...#\$e#I could be mistaken... It's rare, but it does happen.	Não podes dizer a ninguém... Mas tenho razões para acreditar que uma das residentes é minha filha... # Posso estar enganado... É raro, mas acontece.
I believe the townsfolk are afraid of me.#\$e#It is unfortunate, but I suppose it is human to be afraid of the unknown.	Acredito que os habitantes têm medo de mim. # É infeliz, mas suponho que é humano ter medo do desconhecido.

I was married, long ago. After my wife and I split, she began flying around the countryside, cursing everything she saw. # \$e # It's not a very mature way to express one's anger.	Fui casado, há muito tempo... Depois de eu e a minha mulher nos separarmos, ela começou a viajar pelo campo, a amaldiçoar tudo o que via. # Não é uma forma muito madura de expressar a raiva.
Beware, you are standing above a potent magical field. # \$e # I built my hut right here on purpose, you know.	Atenção, estás em cima de um campo de energia poderoso. # Construí a minha cabana aqui de propósito, sabes?
Have you made any headway with the forest spirits?	Fizeste progressos com os espíritos da floresta?
I sometimes observe the local villagers in secret. # \$e # I am hoping to find an apprentice. Some day I will leave this mortal plane, but my arcane pursuits must continue.	Às vezes observo os aldeões em segredo. # Tenho esperanças de encontrar um aprendiz. Um dia, vou deixar o plano mortal, mas as minhas atividades mágicas têm de continuar.

Anexo 30 – Feiticeiro**George**

Hmmph... It's irritating to have to meet all these new people, huh? # \$b # Name's George, by the way. Now buzz off... Hmmph.	Mmm... É irritante ter de conhecer tanta gente nova, não é? # Já agora, meu nome é George. Agora desampara-me a loja...
What's this? # \$b # Hmmph... so you push this button first? What's this button do? Hmmph... *grumble* # \$b # Hehe! Well, how about that! It's a new channel! \$h # \$b # Here, take this. It's a stone I found when I was a coal miner back in the day. Funny thing, it's glowed blue and stayed cold for over forty years. Like magic!	O que é isto? # Mmm... Então carregas neste botão primeiro? O que é que faz? Hum!... *resmungos* # Eheh! Olha, olha! Um canal novo! # Toma. É uma pedra que encontrei quando era mineiro. O engraçado é que é azul brilhante e ficou fria durante quarenta anos. Parece magia!
Thanks for replacing that beat up old trailer... the new house is much nicer to look at. # \$e # You know, I'll bet it increases the value of our property too!	Obrigado por substituíres aquela velha autocaravana... A casa nova é muito mais bonita. # Sabes, e aposto que aumenta o valor do teu terreno!
Welp... that new house blocks my view of the river a little... but it sure looks nicer than that old tin can Pam was livin' in.	Bem... A casa nova bloqueia um bocadinho a vista para o rio... Mas é mais bonita do que aquela lata velha onde a Pam vivia.
You wanna see a movie with an old geezer like me? ...Well... okay. I'll meet you there.	Queres ver um filme com um velho como eu?... Bem, ok. Encontramo-nos lá.
So... the old Community Center is gone, huh? Whatever happened to small-town values? It's a shame how times have changed...	Então... O Centro Comunitário foi-se, não é? O que é que aconteceu aos valores das cidades pequenas? É uma pena como os tempos mudaram...
I'm not much of a talker. Especially not to strangers, if you don't mind me saying.	Não sou muito falador. Especialmente para estranhos, sem ofensa.

Hmmph... Looks like another gloomy day.\$s	Mmm... Mais um dia triste.
Alex is my grandson. Have I told you that already?#e#Huh? Speak up.	O Alex é meu neto. Já te tinha dito isso? # Hã? Fala mais alto.
I can't talk right now, young man.^I can't talk right now, miss.#e#My favorite program is on.	Agora não posso falar, moço. / Agora não posso falar, moça. # Está a dar o meu programa favorito.
So you're a farmer, huh? At least it's honest work.	Então, és agricultor/a, não é? Pelo menos é trabalho honesto.
The weekend is no different than any other time, for me.#e#That's how it is when you're retired.	O fim de semana é como outro dia qualquer para mim. # Quando estás reformado é assim.
Aren't you cold? They don't make sweaters like they used to.#e#*Sigh*	Não tens frio? Já não fazem camisolas como antigamente. # *suspiro*
I'm surprised you want to be friends with an old-timer like me.	Surpreende-me que queiras ser amigo/a de um velhote como eu.
Hello, @. Wanna watch the TV with me?	Olá, @. Queres ver TV comigo?
My grand-pap was a farmer. It's a respectable profession.#e#If I wasn't so darned old I'd come to your farm and show you a thing or two...	O meu vôvo era agricultor. É uma profissão admirável. # Se não fosse tão velho, ia à tua quinta e ensinava-te umas coisas...
I wish my legs worked so I could play catch with Alex.\$s#e#That'll never happen.\$s	Gostava que as minhas pernas funcionassem para poder jogar à bola com o Alex. # Isso nunca vai acontecer.
I've been thinking...Maybe I've been a little bit of a grouch.\$s#e#I used to think no one cared about us old folks.	Estive a pensar... Talvez eu tenha andado a ser um bocadinho resmungão. # Pensava que ninguém queria saber aqui dos velhotes.
You know, I really have been a grumpy old man to everyone. But now I feel like I'm softening up like an old ripe fruit. Hehe!\$h#e#Take care, son.^Take care, hun.	Sabes, tenho sido um velho rabugento para toda a gente. Mas agora sinto que estou a amolecer como uma fruta madura demais. Eheh! # Cuida-te, filho. ^ Cuida-te, filha.
@! Let me turn off this darned television and we can have a little chat.\$h#e#So what are the young people doing these days?	@! Deixa-me desligar o raio desta televisão para podermos conversar. # O que é que os jovens andam a fazer hoje em dia?
You know, I shouldn't get too depressed about my legs.#e#I should just be happy that I'm alive.\$h	Sabes, não devia ficar muito deprimido por causa das minhas pernas. # Devia ficar contente por estar vivo.
When you get as old as me it's a lot harder to adjust to new things.#e#One day you'll know what I mean.#e#Go on, enjoy yourself while you're still young.	Quando chegas à minha idade é mais difícil adaptares-te a coisas novas. # Um dia, vais perceber. # Vai, aproveita enquanto ainda és jovem.

Anexo 31 – George

Gus

Well hello there! I'm Gus, chef and owner of the Stardrop Saloon.#\$e#Stop in if you need any refreshments. I've always got hot coffee and cold beer at the ready.\$h	Olá! Sou o Gus, o cozinheiro e o dono do Bar Stardrop. # Vai lá se precisares de bebidas. Tenho sempre café bem quente e cerveja bem fresca.
sniff sniff* ... that sharp smell!#\$b#*slurp* *slurp* ... that zesty taste! That gritty texture!#\$b#It can only be gourmet tomato salt! I'll trade you for it.	*cheira* *cheira*...Esse cheiro intenso! # *suga* *suga* ...Esse sabor apetitoso! Essa textura granulosa! # Só pode ser polpa de tomate gourmet! Eu faço uma troca contigo.
These might be the best crab cakes I've ever made...	Estes são provavelmente os melhores bolinhos de caranguejo que já fiz...
Yeah, I know a lot about the people living here.#\$e#That's one of the benefits of being a bartender.\$h#\$e#Sometimes I hear too much...	É, eu sei muito sobre as pessoas que vivem aqui. # É um dos benefícios de trabalhar num bar. # Às vezes oiço demasiado...
Hey. I heard what you did for Pam. That was really really nice of you!\$h#\$e#Sadly, I don't think it will get her to cut back on the 'beverages'...	Olha, ouvi o que fizeste pela Pam. Isso foi muito bom! # Infelizmente não acho que ela vá tomar menos "bebidas"...
I saw Pam earlier today... she was grinning from ear to ear! She said someone bought her a new house!#\$e#Whoever it was, they truly deserve the best!\$h	Vi a Pam hoje... Ela estava toda sorridente! Ela disse que alguém lhe comprou uma casa nova! # Não sei quem foi mas desejo-lhe o melhor!
Good evening. Can I get you anything?	Boa tarde. O que vais querer?
Good evening. Make yourself at home.	Boa tarde. Fica à vontade!
Hi, Pierre!/Now, what do I need.../Ah, that looks good!/Makin' my special sauce tonight!/Pierre! What's fresh?/Pierre! Waddy got for me?	Olá, Pierre!/ Do que é que preciso?.../ Ah, isso parece-me bem!/Vou fazer o meu molho especial hoje!/Pierre! O que há de novo?/ Pierre! Que tens para mim?
Hi there @. I'm glad to see you! You're always welcome here.	Olá, @. É bom ver-te! És sempre bem-vindo/a.
Hi! Please relax and enjoy yourself.	Olá! Relaxa e diverte-te.
Hey, you look like you could use a beverage.	Oi, estás com ar de quem precisa de uma bebida.
Business has been really good tonight. I'm pleased.	O negócio está bom hoje. Estou satisfeito.
I sell different dishes each week, so make sure and check in every now and then!#\$e#You might taste something spectacular.\$h#\$e#Just let me know if you	Vendo pratos diferentes todas as semanas, por isso certifica-te de que vens cá de vez em quando! # Podes provar algo espetacular. # Avisa-me só se tiveres alergias. # Ok, até à próxima.

have any allergies.\$s#\$e#Okay, see you around.	
Emily's been working here for a while now. I don't know what I'd do without her!#\$e#I would hate to have to clean all those pots by myself.\$s	A Emily trabalha aqui há algum tempo. Não sei o que faria sem ela! # Seria horrível ter de limpar estas panelas sozinho.
Pam and Clint come into the saloon almost every night.\$e#I'd probably go out of business if they stopped coming.\$h#\$e#So make sure you don't drive them away!	A Pam e o Clint vêm ao bar quase todas as noites. # Se calhar ficava sem negócio se eles deixassem de vir. # Certifica-te de que não os afastas!
Clint comes into the saloon almost every night and sits at the same table by himself.\$e#Sometimes he glances over at Emily with a nervous look. Hmmm.\$e#Maybe that's why he comes in so often. Oh well, that means more business for me.	O Clint vem ao bar quase todas as noites e senta-se na mesma mesa sozinho. # Às vezes ele olha para a Emily com um ar nervoso. Mmm. # Talvez seja por isso que ele vem cá tantas vezes. Bem, mais negócio para mim.
Pam comes into the saloon almost every night and drinks way too much beer.\$e#Ah well, I shouldn't pass judgement on my customers.	A Pam vem ao bar quase todas as noites e bebe demasiada cerveja. # Ah, bem, eu não devia julgar os meus clientes.
Hi there, @. If you're ever thirsty, the Saloon is the place to be.	Olá, @. Se tiveres sede o bar é o sítio certo para ti.
I don't actually drink very much myself. I'm mainly doing this to make a living.\$e#Although I do enjoy a taste of the Stardew Valley vintage from time to time.	Eu até nem bebo muito. A maior razão para fazer isto é para ganhar dinheiro. # Mas às vezes gosto do sabor vintage de Stardew Valley de vez em quando.
Are you much of a chef, @?#\$e#If you have a kitchen and some recipes, you can cook some useful dishes.\$e#Home-cooked meals make great gifts, as well.	És um grande cozinheiro, @? # Se tiveres uma cozinha e algumas receitas podes cozinhar pratos úteis. # E refeições caseiras também são ótimas prendas.
Business has been pretty steady thanks to my regular customers.	O negócio está muito estável graças aos meus clientes habituais.

Anexo 32 – Gus**Haley**

Oh... you're that new farmer boy, aren't you?^Oh... You're that new farmer girl, or whatever. Aren't you?#\$e#Huh? Oh... I'm Haley.\$e#Hmm... If it weren't for those horrendous clothes you might actually be cute.^Hmm... If it weren't for those horrendous	Oh... És o novo agricultor, não és? / Oh... És a nova agricultora, ou lá o que é. Não és? # Hã? Ah... Sou a Haley. # Mmm... Se não fosse essa roupa horrorosa até eras bonitinho... / Mmm... Se não fosse essa roupa horrorosa até eras gira... Mmm, espera aí... Esquece.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

clothes you might actually be pretty... Actually, nevermind.\$h	
Ew... No.	Blhec... Não.
This town is so small. It sucks.\$u#\$e#I have to drive, like, twenty miles to buy any decent clothes.\$s#\$e#That's why I usually just order online.\$e#What?	Esta cidade é tão pequena. Que porcaria. # Tenho de conduzir, tipo, trinta quilómetros para comprar roupas de jeito. # É por isso que costumo comprar online. # O que é?
Nice shoes.^Nice makeup.\$b#Are those made out of plastic?^Or wait... Are you even wearing any?#e#I'm bored.	Que sapatos bonitos. ^ Que maquilhagem bonita. # São de plástico? ^ Ou espera... Estás a usar alguma maquilhagem? # Estou aborrecida.
The only thing I like about this town is the beach.\$u	A única coisa de que gosto nesta cidade é da praia.
#\$1 HaleyClothes#I've decided I am going to organize my clothes today. I'll have to throw out all of last year's styles to make room for the new ones!#e#*sigh* I could really go for a cupcake right now.#e#Do you need something?	Decidi que vou organizar as minhas roupas hoje. Tenho de me livrar da moda do ano passado para ter espaço para a nova! # *suspiro* Quem me dera comer um queque agora. # Precisas de alguma coisa?
%Haley is ignoring you.	%A Haley está a ignorar-te.
Don't you get tired of running around on that farm all day, or whatever it is you do?#e#I couldn't stand getting all dirty like that.#e#You probably get a nice tan, though.	Não te cansas de estar a correr por aquela quinta o dia todo, ou lá o que é que fazes? # Não conseguia ficar assim toda suja. # Mas, se calhar, ficas com um bom bronzeado.
I'm feeling an urge to go shopping. Ugh! I wish there was a mall here.	Estou com tanta vontade de ir às compras! Ufa! Quem me dera que houvesse aqui um shopping.
My sister is so weird. Sometimes I wonder if we're actually related.\$u	A minha irmã é tão estranha. Às vezes pergunto-me se somos mesmo parentes.
There are only two things I like about this town.\$b#One of them is the beach.#e#The other one is a secret! *giggle*\$h	Só há duas coisas de que gosto nesta cidade. # Uma é a praia. # A outra é... segredo! *risinho*
I wonder if any nice shells washed up on the beach this morning?#e#This isn't the best time of year for shells, though.	Será que apareceu alguma concha bonita na praia de manhã? # Mas esta não é a melhor altura do ano para conchas.
I'm glad that the flowers are starting to bloom.#e#Those pink ones smell so good.\$h	Ainda bem que as flores estão a começar a florescer. # Aquelas cor-de-rosa cheiram tão bem.
I need to find some kind of hobby other than shopping.#e#I've decided I want to expand my horizons.#e#Maybe I should learn to play the mini-harp?	Preciso de arranjar um passatempo para além de fazer compras. # Decidi que quero expandir os meus horizontes. # Talvez deva aprender a tocar arpa.

I used to complain about this town being so small, but I've grown to like it.#\$e#If it was much bigger it wouldn't feel like a community.	Costumava-me queixar desta cidade ser tão pequena, mas acabei por gostar. # Se fosse maior não ia parecer uma comunidade.
I cooked dinner last night. It actually turned out okay!#\$e#But I did make a huge mess in the kitchen...	Ontem fiz o jantar. Até acabou por correr bem! # Mas a cozinha ficou uma enorme confusão...
I'm thinking about donating a bunch of clothes... I must have a hundred pairs of shoes.	Estou a pensar em doar um monte de roupa... Devo ter cem pares de sapatos.
#\$1 haleyseagull#Yesterday I found a seagull with her wing caught in a net. I set her free, of course. She looked so helpless, the poor thing.\$k\$#\$e#You know, I should probably start exercising more... this youthful metabolism won't last forever.	Ontem vi uma gaivota com a asa presa numa rede. Obviamente soltei-a. Ela parecia tão indefesa, coitadinha. # Sabes, devia começar a fazer mais exercício... Este metabolismo jovem não vai durar para sempre.
@, can we go on a camping trip someday?#\$e#The most exotic place I've been is Zuzu city.	@, podemos ir acampar um dia destes? # O sítio mais exótico a que eu já fui foi à cidade Zuzu.
sigh...\$u	*suspiro*...
NO!! I'm not going to do it!\$a#\$b#You guys are both stupid!%fork\$a	NÃO!! Não vou fazer isso! # Vocês são ambos estúpidos!
She should take the 'high road'? What's that supposed to mean?\$u#\$b#You think I'm being a baby, huh?%fork\$a	Ela não devia descer ao nível dele? O que é que queres dizer com isso? # Achas que estou a ser um bebé, hã?
Great, then you shouldn't have any problem opening this jar for me!\$h	Ótimo, então não deves ter problemas em abrir este frasco!
Oh... you aren't? Hmmm...\$s#\$b#Well could you try opening this jar for me anyways?	Oh... Não és? Mmm... # Bem, podias tentar abrir este frasco na mesma?
Aw, thanks!\$h	Oh, obrigada!
Oh! I thought you knew.#\$b#This room's for developing photos.	Oh! Pensava que sabias. # Esta sala é para revelar fotos.
Is that so...?\$s	Ai é?...
Aw, thanks!\$h	Oh, obrigada!
Oh! I thought you knew.#\$b#This room's for developing photos.	Oh! Pensava que sabias. # Esta sala é para revelar fotos.
Is that so...?\$s	Ai é?...
No, you won't! This bracelet was passed down to me by my great-grandmother!\$a	Não, não vais! Esta pulseira foi-me dada pela minha bisavó!
sigh\$s#\$b#...Maybe it'll wash up on another shore. I can't bear to think of it at the bottom of the ocean.\$s	*suspiro*... Talvez apareça noutra costa. Não consigo aguentar pensar nela no fundo do oceano.

Him? No!#b#...Well, I guess I used to like Alex. But not anymore! He's immature.	Ele? Não! # Bem, eu também costumava gostar do Alex. Mas já não! Ele é imaturo.
What? That sounds fun, but I wouldn't want to leave Stardew Valley right now...	O quê? Soa divertido, mas não quero sair de Stardew Valley agora...
Huh? What's an android?	Hã? O que é um android?

Anexo 33 – Haley**Harvey**

It's a pleasure to meet you. I'm Harvey, the local doctor.#e#I perform regular check-ups and medical procedures for all the residents of Pelican Town. It's rewarding work.#e#I hope you'll find your own work equally rewarding, in time.\$h	É um prazer conhecer-te. Sou o Harvey, o médico local. # Faço consultas de rotina e intervenções médicas a todos os residentes da cidade Pelican. É um trabalho gratificante. # Espero que aches o teu trabalho igualmente gratificante.
We sell a few over-the-counter medicines at the clinic... feel free to stop by if you're feeling exhausted.#b#I know that being a farmer is pretty tiring work... don't overdo it!	Vendemos alguns medicamentos sem receita médica na clínica... Podes vir cá se te sentires exausto/a. # Eu sei que ser agricultor é um trabalho bastante cansativo... Não exageres!
I feel responsible for the health of this whole community... it's kind of stressful.#e#It's a pretty small community, and I'm fortunate to be able to build a good relationship with my patients.	Sinto-me responsável pela saúde desta comunidade... É um bocado stressante. # É uma comunidade pequena e sou sortudo por conseguir criar uma boa relação com os meus pacientes.
I'd like to stay in Stardew Valley for a while. I'm finally starting to feel involved in the community.#e#It feels good to know that you're useful.	Gostava de ficar em Stardew Valley durante algum tempo. Finalmente começo a sentir-me integrado na comunidade. # É bom saberes que és útil.
Oh! Hi, @.\$l#e#Do you... have any medical questions?l	Oh! Olá, @. # Tens... alguma pergunta medicinal?
Feel free to stop by my office if you're ever feeling ill.#e#You're young, though. You'll probably stay healthy without trying.\$h	Podes passar pelo meu consultório se te sentires doente. # Mas és jovem. Provavelmente ficas saudável sem tentar.
Don't overwork yourself, @. Doctor's orders!#e#Your health is important to me.\$l	Não trabalhes demasiado, @. Ordens do médico! # A tua saúde é importante para mim.
I'd like to get to know you better, @. Let's put aside our doctor-patient relationship.	Gostava de te conhecer melhor, @. Vamos pôr de parte a nossa relação de médico-paciente.
It's nice to have a friend in town.\$h	É bom ter um/a amigo/a na cidade.
You have a really healthy glow. That's good.\$h	Tens um brilho muito saudável. Isso é bom.
Remember to cover your mouth when you sneeze.#e#Then make sure to wash your hands.	Lembra-te de tapares a boca quando tossires. # Depois certifica-te de que lavas as mãos.

It's a lot of work, being a doctor. I don't eat as well as I should.\$s#Se#If I didn't live alone I think it would be easier.\$l	Dá muito trabalho ser médico. Não como tão bem como devia. # Se não vivesse sozinho, acho que seria mais fácil.
Nutrition is important, so make sure and eat well. Try to increase your vegetable intake!#Se#Home-cooked meals are best. Do you cook?	A nutrição é importante, por isso certifica-te de que comes bem. Tenta comer mais vegetais! # Refeições caseiras são do melhor. Cozinhas?
It's a beautiful day, isn't it?#Se#I wish I had less work to do.\$s	Está um dia lindo, não está? # Quem me dera ter menos trabalho.
If you want to hang out in my apartment, that's okay with me. I live above the clinic.	Se quiseres vir ao meu apartamento, não há problema. Eu vivo por cima da clínica.
Stop by my place if you ever need a confidential check-up.\$l	Vem à minha casa se alguma vez precisares de uma consulta de rotina confidencial.
Can I do anything for you?#Se#Take care.	Posso ajudar? # Até à próxima.
I came here because I liked the small-town atmosphere, and the potential for a holistic approach to patient care.#Se#I've grown to really love it.\$h	Mudei-me para aqui porque gostei do ambiente de cidade pequena e do potencial para uma abordagem mais familiar no cuidado ao paciente. # Acabei por adorar.
Sigh... I'm starting to feel kind of old...#Se#The older you get the more memories you're burdened with. It can be overwhelming.\$s#Se#I think I'll stay younger with you around.\$l	*suspiro*.... Estou a começar a sentir-me velho... # Quanto mais velho ficas, mais memórias te incomodam. Às vezes torna-se demasiado. # Acho que vou ficar mais novo na tua companhia.
Hmm... I'm struggling to make ends meet. I don't have enough patients.#Se#I guess I should try to get patients from the neighboring towns...	Mmm... Estou com dificuldades em pagar as contas. Não tenho pacientes suficientes. # Talvez devesse tentar arranjar pacientes das cidades vizinhas...
Imagine having a patient's life completely in your hands, and failing to keep them alive... that's something that will haunt you forever.\$s	Imagina teres a vida de um paciente nas tuas mãos e não o consegues salvar... É uma coisa que te vai assombrar para sempre.
Thanks, @.\$h#b#You see, George, I'm just trying to help you.	Obrigado, @. # Olhe, George, só estou a tentar ajudá-lo.
Sigh\$s#b#Look, George. If you want to behave like this I'm going to have to tell your wife. I don't think she'll be happy.	“*suspiro* # Ok, George. Se quer ser assim vou ter de contar à sua mulher. Acho que ela não vai ficar contente.
Thanks, @. I appreciate that.\$h	Obrigado, @. Agradeço.
Sigh... rude.\$s	*suspiro*... rude.
Oh! Hospitals make you nervous, huh?#b#Just try and relax. I'm here to help.\$h	Oh! Os hospitais deixam-te nervoso/a? # Tenta relaxar. Estou aqui para ajudar.
Okay. That makes sense.	Ok. Isso faz sentido.
Um. Okay... If you say so.\$s	Uh. Ok... Se tu o dizes.

...You're right.#\$b#...Thanks.	...Tens razão. # Obrigado.
sigh\$s	*suspiro*

Anexo 34 – Harvey**Jas**

...\$u#\$b#Hi...\$u	... # Olá...
Oh...Are you looking for Aunt Marnie?\$u	Oh... Está à procura da tia Marnie?
Hi, Mr. @.^Hi, Ms. @.#\$e#It's fun to live on a farm.\$h	Olá, Sr.@. ^ Olá, Sr.ª @. # É divertido viver numa quinta.
What? *giggle*\$h#\$e#...hi.	O que foi? *risinho* # ...Olá.
You can play with my dolls if you want to. Just make sure to brush their hair when you're done.	Pode brincar com as minhas bonecas se quiser. Prometa-me que lhes penteia o cabelo quando acabar.
...\$u	...
...Hi.\$u	...Olá.
Aunt Marnie won't let me go out after 6 o'clock. It's not fair!\$s#\$e#I'm not afraid of the dark anymore!	A tia Marnie não me deixa sair depois das 18h. Não é justo! # Já não tenho medo do escuro!
I'm not supposed to talk to strangers...\$u	Eu não devia falar com estranhos...
Miss Penny is teaching me how to write in cursive.\$h#\$e#She has such pretty handwriting.	A Sr.ª Penny está a ensinar-me a escrever à máquina. # Ela tem uma letra muito bonita.
... I don't know you.\$u	... Não o/a conheço.
Do you like my bow?	Gosta do meu lacinho?
I like living on the farm... my favorite is the fresh ice cream from our cows' milk.	Gosto de viver na quinta... O que eu prefiro é o gelado acabado de fazer com o leite das nossas vacas.
You smell like grass.\$u	O/A @ cheira a relva.
Sometimes I look for crawdads in the river. Don't tell Aunt Marnie... but I fed one to a cow once.#\$e#She loved it.	Às vezes procuro por lagostins no rio. Não diga à tia Marnie... mas, uma vez, dei um a uma vaca. # Ela adorou.
You're always so nice to me, Mr. @\$h^You're always so nice to me, Ms. @.\$h#\$e#Grown-ups are usually mean and boring, but you're different.	É sempre tão simpático para mim, Sr. @. ^ É sempre tão simpática para mim, Sr.ª @. # Os adultos normalmente são maus e aborrecidos, mas o @/ a @ é diferente.
Um... d...do you want something?\$u#\$e#I'm not supposed to talk to strangers.\$u	Uh... Q...Quer alguma coisa? # Não tenho autorização para falar com estranhos.

Shane's gone a lot, and Aunt Marnie is busy all the time... so I have to invent my own games.#\$e#I'm thankful for all my toys.\$h	O Shane está fora muitas vezes e a tia Marnie está sempre ocupada... Por isso, tenho de inventar os meus próprios jogos. # Estou grata pelos meus brinquedos.
Did you know Shane's my godfather? He was a friend of my parents.\$s#\$e#...they died.*sniff*\$s	Sabia que o Shane é o meu padrinho? Ele era amigo dos meus pais. # ...Eles morreram. *funga*

Anexo 35 – Jas**Jodi**

Oh! You aren't exactly how I imagined... but that's okay! I'm Jodi.#\$e#It's a quiet little town, so it's very exciting when someone new moves in! Having a farmer around could really change things.	Oh! Não és bem como eu imaginava... Mas não faz mal! Sou a Jodi. # Esta cidade é pequena e tranquila, por isso é empolgante quando alguém se muda para cá! Ter um/a agricultor/a aqui podia mudar as coisas.
Maintaining a household is difficult work... but somebody has to do it.#\$e#Yes?	Fazer a manutenção da casa é um trabalho difícil... Mas alguém tem de o fazer. # Sim?
It's nice to have a family... but I'd be lying if I said I never miss the freedom of being young...\$s	É bom ter uma família... Mas estaria a mentir se dissesse que nunca tenho saudades da liberdade de ser jovem...
My husband Kent is a soldier, working overseas. That's why he's not here right now.#\$b#I know he'll come back safe once his tour is over!!#\$e#Need something?	O meu marido Kent é um soldado a trabalhar no estrangeiro. É por isso que ele não está cá agora. # Eu sei que ele vai voltar são e salvo assim que voltar do serviço!! # Precisas de alguma coisa?
Exercise is important for staying healthy. I always make sure to set aside some time for it.#\$e#As a parent, I don't have much time to devote to myself. So I try and make every minute count.	O exercício é importante para ficar saudável. Eu certifico-me sempre de que guardo algum tempo para isso. # Como mãe, não tenho muito tempo para me dedicar a mim mesma. Por isso tento aproveitar cada minuto.
I wish I could spend more time outside, but there's so much work to do.#\$e#I started wearing rubber gloves to keep my hands soft.#\$e#The older you get, the more work you have to do to stay healthy.\$s#\$e#Ok, bye!	Gostava de conseguir passar mais tempo na rua, mas tenho tanto trabalho para fazer. # Comecei a usar luvas para manter a pele suave. # Quanto mais velha ficas, mais trabalho tens para te manteres saudável. # Ok, adeus!
What did you say? It's %time already? My goodness!#\$e#I still have tons of work to do!\$s	O que é que disseste? Já são %time? Ai, meu Deus! # Ainda tenho tanto trabalho!
Where does all the time go? *sigh*#\$e#I remember when Sam was a little baby wearing diapers. He was such a cute little kid.\$s#\$e#Don't tell him I said that.\$h#\$e#You must really like talking to me, huh?	Para onde é que vai o tempo? *suspiro* # Lembro-me de quando o Sam era um bebé de fraldas. Ele era uma criança tão fofinha. # Não lhe digas que eu disse isso. # Deves gostar mesmo de falar comigo, hã?

So you're a farmer, huh? Interesting.#\$c .5#I've never met a farmer before.\$k#\$e#Maybe some day you can teach me how to grow vegetables.\$h	Então és um/a agricultor/a, hã? Interessante. # Nunca tinha conhecido um agricultor. # Talvez um dia me possas ensinar a plantar vegetais.
\$d Joja#The food at JojaMart might not be the healthiest for my family, but with such low prices you'd be crazy to shop anywhere else! The food at Pierre's is so much fresher and healthier than anything I ever bought at JojaMart. I do miss those cheap Joja prices, though.	A comida no JojaMercado pode não ser a mais saudável para a minha família, mas com preços tão baixos és maluco se fizeres compras noutra sítio! / A comida no Pierre é muito mais fresca e saudável do que qualquer coisa que comprei no JojaMercado. Mas tenho saudades dos preços baixos do Joja.
Hi.#\$e#Need something?	Olá. # Precisas de alguma coisa?
I'm so glad you're trying to improve that old farm.#\$e#Once you've got everything in order, it's going to add a lot to our community!\$h#\$e#It's going to be a lot of work for you, though.#\$e#Bye.	Fico muito contente por tentares melhorar aquela quinta velha. # Quando tiveres tudo arranjado vai melhorar muito a nossa comunidade! # Mas vai ser muito trabalho para ti. # Tchau.
\$d kent#Yesterday I visited Yoba's Altar to give thanks for my husband's safe return. Yesterday I visited Yoba's Altar to ask for my husband's safe return.#\$e#I'm trying to stay positive, but it's hard sometimes.\$s	Ontem visitei o altar de Yoba para pedir pelo regresso do meu marido. # Estou a tentar ser positiva, mas às vezes é difícil.
#\$c .5#I'm taking a break from house chores today.\$h#\$e#I'm taking the day off.\$h#\$e#If I don't spend any time outside, I'll go crazy!#\$e#Plus I don't want my legs to turn soft.	Hoje estou a fazer uma pausa nas tarefas domésticas. # Estou de folga. # Se não passo tempo nenhum na rua vou dar em maluca! # Para além disso, não quero que as minhas pernas percam a força.
I had a dream that I had complete freedom, no obligation to anyone but myself...#\$b#...Then I woke up and realized I had a full day of house chores ahead of me...\$s#\$e#But I don't regret having a family, @... Sam and Vincent mean everything to me!	Sonhei que era completamente livre, sem obrigações nenhuma... # Depois acordei e apercebi-me de que tinha um dia cheio de tarefas domésticas à minha espera... # Mas não me arrependo de ter uma família, @... O Sam e o Vincent são tudo para mim!

Anexo 36 – Jodi**Leah**

Hello, it's nice to meet you. \$h#\$e#You picked a good time to move here... The spring is lovely.	Olá, é um prazer conhecer-te. # Escolheste uma ótima altura para te mudares... A primavera é maravilhosa.
I'll be honest. I don't want to dance with you.\$u	Vou ser honesta. Não quero dançar contigo.
I came for the sound of the ocean. Beautiful, isn't it?	Vim aqui pelo som do oceano. Lindo, não é?

<p>The trees look nice today, don't they?#Sq 21/22/211132 Mon_old#So why did you become a farmer?#Sr 21 -5 Mon_21#I want to make tons of money.#Sr 22 5 Mon_22#It's more "real" than living in the city.#Sr 211132 5 Mon_211132#To follow in grandpa's footsteps.#Sr 22 5 Mon_22#I wanted to escape my old life.</p>	<p>As árvores estão bonitas hoje, não estão? # Então, porque é que te tornaste num/a agricultor/a? # 1. Quero fazer muito dinheiro. # 2. É mais "real" do que viver na cidade. # 3. Para seguir os passos do meu avô. # 4. Queria fugir à minha vida antiga.</p>
<p>\$p 21#So are you making as much money as you hoped? Spending time in nature is very rewarding.</p>	<p>2. Então, estás a fazer tanto dinheiro quanto esperavas? / Passar tempo na natureza é muito gratificante.</p>
<p>Hmm. That seems kind of shallow, doesn't it?\$s</p>	<p>1. Mmm... Isso parece um bocadinho superficial, não achas?</p>
<p>That's pretty much the reason I came here, too!\$h</p>	<p>4. Essa é mais ou menos a mesma razão pela qual eu me mudei para aqui!</p>
<p>That's very sweet to honor your grandfather like that.</p>	<p>3. É muito amável honrares assim o teu avô.</p>
<p>Hi. Oh, you want to talk?#Se#The landscape around here gives me a lot of ideas. The terrain is almost like a sculpture itself.#Se#I don't make art for money. It's just an urge that I have.#Se#Farming seems like a very rewarding profession. You get to create delicious food for everyone!\$h#\$e#You're probably busy. Sorry.</p>	<p>Olá. Oh, queres conversar? # A paisagem daqui dá-me muitas ideias. O terreno é quase como uma escultura. # Não faço arte por dinheiro. É só uma vontade que tenho. # Cultivar parece ser uma profissão muito gratificante. Podes criar comida deliciosa para toda a gente! # Deves estar ocupado/a. Desculpa.</p>
<p>Hello, neighbor.#Se#We both live outside of town. Does that mean something?</p>	<p>Olá, vizinho/a. # Ambos/as vivemos fora da cidade. Significa alguma coisa?</p>
<p>#S1 LeahBug#This morning I accidentally stepped on a bug.\$s#\$e#Sometimes I think it's impossible to live without destroying nature in some way.</p>	<p>Adoro estar ao pé de animais. São tão inocentes. # Os animais da quinta também são maravilhosos. Hoje de manhã pisei um inseto sem querer. # Às vezes penso que é impossível viver sem destruir a natureza de alguma maneira.</p>
<p>I love being around animals. They're so innocent.#Se#Farm animals are wonderful, too.\$h</p>	<p>Adoro estar ao pé de animais. São tão inocentes. # Os animais da quinta também são maravilhosos.</p>
<p>Hi @! I was just thinking about you and your farm.#Se#I was imagining how good it must feel to harvest a big bunch of crops.\$h#\$e#Wouldn't it be nice to have help, though? \$l</p>	<p>Olá, @! Estava mesmo a pensar em ti e na tua quinta. # Estava a imaginar o quão bom deve ser fazer a colheita. # Mas não era bom ter ajuda?</p>
<p>There's actually a lot of wild food in this area, if you know where to look.#Se#I've been having fresh salads almost every day.\$h</p>	<p>Na verdade, há muitos alimentos selvagens nesta área, se souberes onde procurar. # Ando a comer salada fresquinha todos os dias.</p>

Foraging is a specialty of mine. Someday I'll make you a fresh salad.\$h	A apanha é uma especialidade minha. Talvez te faça uma salada fresquinha um dia destes.
It's simpler to be friends with the trees. They don't have much to say.\$h	É mais simples ser amiga das árvores. Não têm muito para dizer.
We wouldn't be able to survive without nature. It's good to remember that.	Não conseguíamos sobreviver sem a natureza. É bom lembrarmo-nos disso.
Hello, @. It's a nice day, isn't it?#Se#Stop by my cabin if you ever need someone to talk to.\$h	Olá, @. Está um dia bonito, não está? # Vem à minha cabana se precisares de falar com alguém.
I love to decorate for the different seasons.	Adoro fazer decorações para as estações diferentes.
Farming sounds so fun. I want to try it, someday.\$l	Plantar parece divertido. Quero experimentar, um dia destes.
If you hear any banging from inside my hut, it's probably just me working on one of my sculptures.	Se ouvires pancadas vindas da minha cabana provavelmente sou só eu a trabalhar nas minhas esculturas.
If you ever find any interesting looking driftwood, I could use it.#Se#It would be special that you gave it to me.\$l	Se encontrares madeira petrificada que pareça interessante, dava-me jeito. # Era muito especial se ma oferecesses.
...What?#7#b#Oh! Yeah, that's absolutely right!\$h	O quê? # Oh! Sim, tens toda a razão!
There's nothing wrong with that... I think there's lots of beauty to be found in raw, untouched nature!#b#But as a human, I'm also interested in how we shape and interpret the world around us... I guess what I'm saying is that I'm interested in 'art'.	Não há nada de errado nisso... Eu acho que há muita beleza na natureza crua e pura! # Mas, como humana, também tenho interesse em como moldamos e interpretamos o mundo à nossa volta... Acho que o que eu quero dizer é que tenho interesse pela “arte”.
You pig!%fork\$a^Oh! You're...? Me too.\$6#b#Get out!\$a^That's good to know.\$l	Seu porco! ^ Oh! És...? Eu também. # Sai daqui! ^ É bom saber.
You're right... I just wouldn't have been happy back there.\$u#b#It was better for both of us... to end an unsustainable relationship while we were still young and flexible.\$u	Tens razão... Só não ia ser feliz lá. # Era o melhor para ambos... Acabar uma relação insuportável enquanto somos novos e flexíveis.
That's a little harsh... but, yeah. We had different priorities.\$u	Isso é um bocadinho rude... Mas sim. Tínhamos prioridades diferentes.
Oh yeah? Well maybe I'll just leave, then!%fork\$a	Ai é? Se calhar vou-me só embora, então!
sigh...\$s#b#I guess you're right... it was kind of selfish. But can you really blame me for wanting to be happy? Ugh... I don't know...\$s	“*suspiro*... # Acho que tens razão... Foi um bocadinho egoísta. Mas podes-me culpar por querer ser feliz? Uf... Não sei...”

<p>*sigh*...\$s#\$b#Maybe you're right... Humans are selfish creatures. I don't know. \$s#\$b#I probably shouldn't dwell on it. We all have to make hard choices from time to time.\$s</p>	<p>“*suspiro*... # Se calhar tens razão... O ser humano é uma criatura egoísta. Não sei. # Provavelmente não devia insistir nisso. Todos temos de fazer escolhas difíceis de vez em quando.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Anexo 37 – Leah

Lewis

<p>So, how was your first night in the old cottage?#\$e#Your grandpa used to complain about the rickety old bed. But I think, deep down, he actually loved that house.</p>	<p>Então, como foi a primeira noite na cabana? # O teu avô costumava queixar-se da cama velha que chiava. Mas eu acho que, lá no fundo, ele adorava essa casa.</p>
<p>@, I heard what you did for Pam and Penny... now *that's* the kind of community support I love to see in Pelican Town!\$h</p>	<p>“@, ouvi falar do que fizeste pela Pam e pela Penny... *Isso* é o tipo de apoio da comunidade que adoro ver na cidade de Pelican!</p>
<p>@, did you hear? Someone paid Robin to build Pam and Penny a house! Robin won't tell me who it was, though.#\$e#Regardless of who paid, I love seeing this kind of community support in Pelican Town!\$h</p>	<p>“@, já sabes? Alguém pagou à Robin para construir uma casa para a Pam e para a Penny! Mas a Robin não me diz quem foi. # Independentemente de quem pagou, adoro ver este tipo de apoio da comunidade na cidade de Pelican!</p>
<p>*sniff*... *sniff*... can you smell that? I've been catching hints of fresh crab all day...\$u</p>	<p>“*farejo*... *farejo*... consegues cheirar isto? Tem-me cheirado a caranguejo fresquinho o dia todo...</p>
<p>*sniff*... *sniff*... Ah, I sense you've been spending some time in the old Community Center. It's good to know someone's taking care of the place.</p>	<p>*farejo*... *farejo*... Ah, sinto que tens passado algum tempo no Centro Comunitário. É bom saber que alguém está a tomar conta daquilo.</p>
<p>I've never felt such an overwhelming pride in our community. You've done Pelican Town a great service, @\$h</p>	<p>Nunca senti um orgulho tão grande da nossa comunidade! Fizeste um grande serviço para a cidade de Pelican, @.</p>
<p>@, did you hear? It seems the old town bus started working again overnight!\$h#\$b#That old thing has been dormant for decades... This is truly a great mystery.</p>	<p>@, já sabes? Parece que o velho autocarro da cidade começou a funcionar outra vez durante a noite! # Aquela lata velha está inativa há décadas... Isto é um grande mistério.</p>
<p>So, the old Community Center is gone... I guess times change, and good things come and go... Yet I can't help but feel a sense of loss.\$s#\$e#I just hope this doesn't mar my record as Mayor.\$s</p>	<p>Então, o Centro Comunitário já era... Parece que os tempos mudam e as coisas boas vão e vêm... Não consigo parar se sentir uma perda. # Só espero que isto não manche o meu registo como Presidente da Câmara.</p>
<p>It's a good season to start thinking about gardening, even for us non-farmers.#\$e# The</p>	<p>Esta é uma boa estação do ano para começar a pensar em jardinagem, até para nós não-agricultores. # O vale é conhecido pela</p>

valley is known for producing some of the finest spring flowers!\$h	produção de algumas das melhores flores de primavera.
Just place anything you want to sell in the shipping box next to your house.\$e#I'll be interested in seeing what kinds of things you put in there.	Põe o que quiseres vender na caixa ao lado de tua casa. # Eu tenho interesse em ver o tipo de coisas que metes lá.
Hi, Gus!	Olá, Gus!
At the start of each season you'll have to remove the previous season's dead crops. It's easiest with a scythe.	No início de cada estação do ano tens de tirar as plantações mortas da estação anterior. É mais fácil com uma foice.
Have you planted any spring crops yet? The season doesn't last forever, you know.	Já plantaste alguma coisa? Sabes que a estação não dura para sempre, não sabes?
#\$c .3#You're in town early, huh? Finished with your farm chores already?#e#Good morning! I'm just checking on the garden as usual.\$h#\$c .5#Hmm... are these aphids?\$s#e#Hmm... I hope these aren't scale bugs...\$s	Tão cedo e já estás na cidade? Já acabaste as tuas tarefas da quinta? # Bom dia! Estou só a tratar do jardim, como de costume. # Mmm... Isto são pulgões? # Mmm... Espero que isto não sejam cochonilhas...
Hmm... tax collection... *mumble* ...spring festivities expenses... *mumble* ...\$u#e#Yes?	Mmm... Cobrança de impostos... *murmuro* ...Despesas das festividades da primavera...*murmuro*... # Sim?
Ah... There's nothing like a strong cup of tea in the morning.	Ah... Nada como uma chávena de chá forte pela manhã.
The saloon can get pretty lively at night. Sometimes we even put a coin in the jukebox *chuckle*\$h#e#I like to visit once a week or so to catch up on things, anyway.	O bar pode ficar animado à noite. Às vezes até metemos uma moeda na jukebox *riso* # Eu gosto de ir lá mais ou menos uma vez por semana para pôr a conversa em dia.
Good evening! It's nice to see you socializing with the townsfolk.#b#It's good to stop by once in a while and see what the latest news is.\$h	Boa tarde! É bom ver-te a socializar com os residentes. # É bom vir cá de vez em quando e saber as notícias mais recentes.
Good evening, @! I'm glad to see you relaxing at the saloon. It's good for you to take a break now and then.\$h#b#Your grandfather always worked himself too hard... I'll have an extra beer in his honor tonight.	Boa tarde, @! Fico feliz em ver-te a relaxar no bar. É bom fazeres uma pausa de vez em quando. # O teu avô sempre trabalhou demasiado... Hoje bebo mais uma cerveja em sua honra.
I hope things are going well on %farm farm. I'd hate to see it all dried up.	Espero que esteja a correr tudo bem na quinta %farm. Odiava vê-la toda ressequida.
Everyone seems a little happier on the weekends, don't you think?#e#I'm on the job seven days a week, though.	Toda a gente parece um bocadinho mais feliz ao fim-de-semana, não achas? # Mas eu cá trabalho sete dias por semana.
I've been Mayor of Pelican Town for over twenty years!#e#No one ever runs against me when it's	Já sou Presidente da Câmara da cidade de Pelican há mais de vinte anos! # Ninguém

time for an election. I like to think that it means I'm doing my job well.#\$e#I like being Mayor.	concorre contra mim na altura das eleições. Gosto de pensar que é porque estou a fazer um bom trabalho. # Gosto de ser o Presidente da Câmara.
Thank you @. I won't forget this.	Obrigado, @. Não me vou esquecer disto.
Everyone seems a little happier on the weekends, don't you think?#\$e#I'm on the job seven days a week, though.	Toda a gente parece um bocadinho mais feliz ao fim-de-semana, não achas? # Mas eu cá trabalho sete dias por semana.

Anexo 38 – Lewis

Linus

A stranger?... Hello.#\$e#Don't mind me. I just live out here alone.	Um estranho?... Olá. # Não te preocupes comigo. Só vivo aqui sozinho.
What do you have there? Looks like it would make good bait.\$h	O que é que temos aqui? Parece bom para isco.
My old friend, the glimmering boulder, has moved on. It may not seem like an important event, but to me it's a big change.#\$b#I'm happy for the old rock to see more of the world, though.\$h	Meu velho amigo / Minha velha amiga, o pedregulho deslumbrante avançou. Pode não parecer um evento importante, mas, para mim, é uma grande mudança. # E fico contente pela velha rocha por ver mais do mundo.
Oh... me? I usually wouldn't, but... okay. It's nice of you to think about me.#\$b#I'll head over there in a little while.	Oh... Eu? Normalmente não iria, mas... Ok. É muito simpático teres pensado em mim. # Vou lá ter daqui a bocadinho.
The crisp air of the wilderness is all I care to know.#\$e#I live out here by choice.	O ar puro da mata é tudo o que me importa conhecer. # Eu vivo aqui de livre vontade.
...Have you come to ridicule me?#\$e#I'm just minding my own business.	...Vieste aqui gozar comigo? # Só estou na minha vidinha.
I don't know you well enough to trust you. Sorry.	Não te conheço bem o suficiente para confiar em ti. Desculpa.
...Hmm? Do you want something from me?	...Mmm? Precisas de alguma coisa?
Please don't destroy my tent.#\$e#It's happened before.\$s	Por favor, não destruas a minha tenda. # Já aconteceu antes.
I'm happy by myself, you know.#\$e#I don't need new friends.	Sou feliz sozinho, sabes? # Não preciso de amigos novos.
It would be nice if the townspeople could accept me for who I am.\$s#\$b#I like living out here in the open air. That's what they don't understand.	Era bom se os residentes me aceitassem como sou. # Eu gosto de viver aqui ao ar livre. É isso que eles não percebem.

You can learn to survive in the wild. I have.#\$e#I think we all have a hidden urge to return to nature. It's just a little scary to make the leap.	Podes aprender a sobreviver na floresta. Eu aprendi. # Acho que temos todos uma vontade reprimida de voltar à natureza. É só um bocadinho assustador dar o primeiro passo.
I spend a lot of time thinking.#\$e#If you can fully understand the reasons behind your thoughts, you'll have reached a new level of being.	Passo muito tempo a pensar. # Se conseguires realmente entender as razões por detrás dos teus pensamentos, vais alcançar um novo patamar de identidade/existência.
I have to be wary of strangers. Most people don't like a 'wild man'.	Tenho de ser cauteloso com estranhos. A maior parte das pessoas não gosta de um “homem selvagem”.
The people here seem nice, but they avoid me.#\$e#People are afraid of the unknown.\$u	As pessoas daqui parecem simpáticas, mas evitam-me. # As pessoas têm medo do desconhecido.
You can learn a lot from trees.#\$b#Spend time with them and they might tell you their secrets.#\$e#Go in peace, young one.	Podes aprender muito com as árvores. # Passa tempo com elas e pode ser que te digam os seus segredos. # Vai em paz, jovem.
I have everything I need to survive, and more. Nature plays a wonderful tune if you can only learn to listen.#\$e#I also spend a lot of time reading. One of the reasons I stopped in the valley was for the great library.	Tenho tudo aquilo de que preciso para sobreviver e mais ainda. A natureza toca uma melodia fantástica se aprenderes a ouvir. # Também passo muito tempo a ler. Uma das razões pelas quais parei no vale foi pela biblioteca ótima.
#\$1 linusVandal#Someone was throwing rocks at my tent last night... I just had to wait it out.\$s\$#k#\$e#I don't like to stay in one place for too long. There's just too much to experience in the world.	Alguém esteve a atirar pedras à minha tenda ontem à noite... Tive só de ficar ali à espera. # Não gosto de ficar no mesmo sítio durante muito tempo. Há tanto para experienciar no mundo.

Anexo 39 – Linus**Marnie**

Ah, Mayor Lewis told me you just arrived. I'm Marnie!#\$e#I sell livestock and animal care products at my ranch. You should swing by some time.\$h	Ah, o Presidente da Câmara Lewis disse-me que tinhas acabado de chegar. Sou a Marnie! # Vendo gado e itens para animais no meu rancho. Devias passar por lá.
Gah!\$4#\$b#...Um... What? Heh.. I don't know what that is...\$3	Ah! # Uh... O quê? Uh... Eu não sei o que é isso...
I love animals, Mr. @. If you treat yours well I'm sure we'll become good friends!^I just love animals, Ms. @. Treat them kindly and we'll become friends, I'm sure!	Adoro animais, Sr. @. Se tratares bem dos teus, aposto que nos vamos tornar bons amigos. ^ Adoro animais, Sr.ª @. Trate-os amavelmente e tenho a certeza de que nos tornamos boas amigas.

Animals are so innocent, so sweet. And if I don't look after them, who will? \$s# \$e# I just hope my chickens aren't too upset when I take their eggs. \$s	Os animais são tão inocentes, tão meigos! Se eu não tomar conta deles, quem o fará? # Só espero que as minhas galinhas não fiquem muito aborrecidas quando lhes tiro os ovos.
You've been here a while, now... how's your farm doing? # \$e# Taking care of animals is easy as long as you don't forget about them! \$h	Já estás cá há algum tempo... Como está a tua quinta? # Tratar dos animais é fácil desde que não te esqueças deles.
Now that I'm here I can finally relax and socialize a bit.	Agora que estou aqui, posso finalmente relaxar e socializar um bocadinho.
There aren't very many people here today... \$s	Não há muita gente aqui hoje...
# \$1 marnieAnimalSal# I spilled a whole bucket of milk on the floor today, it was horrible. And such a waste of my poor Belinda's hard work. \$k\$ \$s# \$e# It's nice of you to show up! It's a little more lively now.	Entornei um balde inteiro de leite no chão hoje, foi horrível. E que grande desperdício do trabalho árduo da minha Belinda. # Que bom apareceres! Aqui está mais animado agora.
Phew! It sure feels good to kick back after a hard day's work.	Ufa! Sabe mesmo bem relaxar depois de um dia de trabalho árduo.
%Marnie doesn't seem to notice that you're there...	%Parece que a Marnie não reparou que estás aqui...
sigh... I wasn't very productive today.	*suspiro*... Hoje não fui muito produtiva.
I always see Clint here but he won't talk to anyone. He just glances over his shoulder now and then. \$s	Eu vejo sempre o Clint aqui, mas ele não fala com ninguém. Só dá uma vista de olhos por cima do ombro de vez em quando.
My nephew Shane has been staying at my place the last few months. # \$e# He helps me out with the chickens, so I'm not complaining.	O meu sobrinho Shane está a viver em minha casa há uns meses. # Ele ajuda-me com as galinhas, por isso não me queixo.
You can use a scythe to cut feed from grass. # \$e# Or you can buy it from me, of course! \$h# \$e# I could use the cash... \$u# \$e# Adios.	Podes usar a foice para cortar feno da relva. # Ou podes comprá-lo a mim, claro! # Dava-me jeito o dinheiro... # Adios.
Hi. Need something? # \$e# I might be getting some different kinds of animals in the future. # \$e# Although, I'll need to make sure there's a market for them, so you'll have to prove your skill with animals first. # \$e# Just keep treating your animals with respect and good things will happen.	Olá. Precisas de alguma coisa? # Talvez arranje diferentes tipos de animais no futuro. # No entanto, preciso que haja um mercado para eles, por isso primeiro vais ter de provar a tua competência com os animais. # Continua a tratar os teus animais com respeito e coisas boas vão acontecer.
You can catch me at the saloon most nights. # \$e# Animals are great company, but I need to spend time with people, too.	Podes encontrar-me no bar a maior parte das noites. # Os animais são uma companhia ótima, mas também preciso de passar tempo com pessoas.

#\$1 marnieLike#I think someone in town has taken a liking to me. *teehee*\$k\$h#\$e#I would be so lonely if Shane ever moved out.	Acho que alguém na cidade gosta de mim. *ihih* # Eu estaria tão sozinha se o Shane se mudasse.
I wonder if Mr. Lewis gets lonely in that big house of his... \$s#\$e#It seems so empty in there, doesn't it?	Questiono-me se o Sr. Lewis não se sente sozinho naquela casa tão grande... # Parece tão vazia, não achas?
Have you been to that strange tower west of my house?#\$e#One time I heard this terrible, otherworldly noise coming from there.\$s#\$e#I would avoid that place if I were you...	Já foste àquela torre esquisita a oeste da minha casa? # Uma vez ouvi um som terrível de outro mundo vindo de lá. # No teu lugar, evitava aquele sítio.
Hey there, it's good to see ya!#\$e#Feel free to visit us any time you please.	Olá, é bom ver-te! # Não hesites em visitar-nos quando quiseres.
Hi @\$h#\$e#I'm glad we've become friends. I know I can trust you to take care of my dear animals.	Olá, @. # Fico contente por sermos amigos/as. Sei que posso confiar em ti para tomar conta dos meus queridos animais.

Anexo 40 – Marnie**Maru**

Oh! Aren't you the one who just moved in?#\$b#I'm Maru. I've been looking forward to meeting you!\$h#\$e#You know, with a small town like this, a new face can really alter the community dynamic. It's exciting!	Ah! Não foste tu que acabaste de te mudar? # Sou a Maru. Estava ansiosa para te conhecer! # Sabes, numa cidade pequena como esta, uma cara nova pode mudar a dinâmica da comunidade. É entusiasmante!
I'm flattered! But... No.	Sinto-me lisonjeada! Mas... Não.
Whenever I'm struggling with a technical problem, I always take a walk.\$e#It's surprising how much a change of scenery can help.	Sempre que tenho dificuldades com um problema técnico vou passear. # É surpreendente o quanto uma mudança de cenário pode ajudar.
Have you met my mother? She's the town's carpenter.	Já conhecestes a minha mãe? É a carpinteira da cidade.
On Tuesdays and Thursdays I work at Harvey's clinic.\$b#He says he likes having me around in case his medical equipment goes haywire!\$h#\$e#Being a farmer must be pretty easy, huh?	Às terças e quintas, trabalho na clínica do Harvey. # Ele diz que gosta de me ter por lá caso o equipamento médico fique fora de controlo! # Ser agricultor deve ser bastante fácil, hã?
I plan on spending a lot of time with my telescope this summer.	Planeio passar muito tempo com o meu telescópio no verão.
Do you know my Dad, Demetrius? He's a scientist. I have a lot of fun helping him out in the laboratory.	Conheces o meu pai, o Demetrius? Ele é cientista. Divirto-me muito a ajudá-lo no laboratório.
Hey, sorry if I seem cranky... I'm a little sore from work yesterday.\$c .5# I had to carry ten boxes	Olá, desculpa se pareço rabugenta... Estou um bocadinho dorida do trabalho ontem. # Tive de

of medical files to the attic!#I had to sort patient records for four hours straight!	carregar dez caixas de fichas médicas para o sótão! # Tive de organizar registos de pacientes durante quatro horas!
Hi!#3/4 Sun_01_old#Do you have fun working on the farm?#3 0 Sun_01_01#Yes.#4 0 Sun_01_02#No.	Olá! # Divertes-te a trabalhar na quinta? # Sun_01_01# Sim. Sun_01_02 Não.
3#Hey, you've made another week of progress on the farm! It seems like things are going well for you.# Another tiring week on the farm, huh? It must really be a lot of work...\$s	Olá, tiveste mais uma semana de progresso na quinta! Parece que as coisas estão a correr bem. / Outra semana cansativa na quinta, há? Deve ser mesmo muito trabalho...
Well that's good, isn't it?h	Isso é bom, não é?
Yikes! I'm sorry. Have you ever thought of doing something different...?s	Ufa! Desculpa. Já pensaste em fazer outra coisa...?
Stop by our house when you need to upgrade your buildings.#It's always nice to have visitors.	Vem a nossa casa quando precisares de remodelar edifícios. # É sempre bom ter visitas.
My mother is a carpenter and my dad is a scientist. I guess it makes sense that I'm into building gadgets.	A minha mãe é carpinteira e o meu pai é cientista. Acho que faz sentido que eu goste de construir engenhocas.
Sometimes my head gets so cluttered with nonsense I can hardly think. Does that ever happen to you?#Getting some fresh air usually helps.	Às vezes, a minha cabeça fica tão ocupada com disparates que mal consigo pensar. Isso acontece-te? # O ar puro normalmente ajuda.
I work at Harvey's clinic on Tuesdays and Thursdays.#He's nice, but not really my type...	Trabalho na clínica do Harvey às terças e quintas. # Ele é simpático, mas não é o meu tipo...
Oh, @! Is there anything you want to talk to me about?l	Oh, @! Queres falar comigo sobre alguma coisa?
Of course he'll know the difference! This sample is completely ruined!%forks	Claro que ele vai ver a diferença! Esta amostra está absolutamente arruinada!
Okay. I'll blame it on you, then.u	Ok. Então, vou dizer que a culpa foi tua.
You're right. I should just tell him the truth.%forku	Tens razão. Devia dizer-lhe a verdade.
It's amazing, isn't it?	É incrível, não é?
I guess you could see it like that...s#b#But it's still incredible, isn't it?	Podes vê-lo dessa maneira... # Mas não deixa de ser incrível, pois não?
Oh no?8#b#Well, that makes me feel a little better, then. Thanks.	Oh, não? # Bem, isso faz-me sentir um bocadinho melhor, então. Obrigada.
Oh no! Aghh... I'm really really sorry.s	Oh, não! Ah... Peço imensa desculpa.

Thanks. That means a lot to me, @.#\$b#I know gadgets aren't really your kind of thing... but I do appreciate that you're showing interest in what I do.#\$b#I wish I could return the favor somehow.\$I	Obrigada. Isso significa muito, @. # Eu sei que as engenhocas não são bem o teu tipo de coisa... Mas aprecio que mostres interesse no que faço. # Gostava de retribuir de alguma forma.
What? After she said point-blank that she doesn't want to be a slave? How cold...%fork\$a	O quê? Mesmo depois de ela ter dito diretamente que não quer ser escrava? Que coração frio...
Heh...\$8#\$b#Yeah I guess he did kinda say that, didn't he?\$I#\$b#...Um...\$I	Uh... # Pois, acho que ele disse isso, não foi?
...\$8#\$b#@...\$8	... # ...
...\$s#\$b#You have a point, I did program her to act human... but her neural net is so complex, I can't be sure conciousness didn't emerge on its own.\$8#\$b#Furthermore, isn't it a little arrogant to assume that human-like conciousness is the only worthwhile vessel of existence? Computer brains are different than ours, but that doesn't mean we can disregard them.\$8	... # Tens razão, eu programei-a para agir como um ser humano... Mas a sua rede neural é tão complexa que não tenho a certeza se a consciência emergiu por si mesma. # Para além disso, não é um bocadinho arrogante assumir que a única consciência útil é a humana? Os cérebros de computador são diferentes dos nossos, mas isso não significa que os podemos desrespeitar.
I see. Well it wasn't a very funny joke.\$a	Estou a ver. Não teve grande piada.
That's horrible! What's gotten into you, @?\$a#\$b#I'm just going to forget about this conversation... you aren't acting yourself.\$a	Isso é horrível! O que é que se passa contigo, @? # Vou só fingir que não tivemos esta conversa... Nem parece teu.

Anexo 41 – Maru**Pam**

Hey, kid. The name's Pam.#\$e#Don't be a jerk and we'll get along fine.	Olá, jovem! O meu nome é Pam. # Não sejas idiota e vamos dar-nos bem.
Wow, would you look at that... It's like something out of the future.#\$b#Hehe, sorry kid... I can't use that. There's more buttons than I have brain cells!\$h	Uau, olha, olha... Parece uma coisa do futuro. # Eheh, desculpa jovem... Não posso usar isso. Há mais botões do que células cerebrais minhas.
I can't believe you bought me a house! Is there any catch?#\$e#Sorry, I'm not used to people being so nice...\$s	Não acredito que me compraste uma casa! Há algum senão? # Desculpa, não estou habituada a pessoas serem tão simpáticas...
I can't believe someone bought me a house! I wonder if it's some kind of scam?#\$e#Sorry, I'm not used to people being so nice...\$s	Não acredito que alguém me comprou uma casa! Será que é uma fraude? # Desculpa, não estou habituada a pessoas serem tão simpáticas...

Date night with ol' Pam, huh? Hah!\$h^Ladies night with ol' Pam, huh? Hah!\$h#\$b#Sure thing, kid... I'll see you there.	Um encontro com a velha Pam, hã? Ah! ^ Ladies night com a velha Pam, hã? Ah! # Claro, jovem... Encontramo-nos lá.
Hey, did you hear about the ol' bus?#\$b#Yep... I'm back on the saddle, kid... hehe. Feels nice.\$h	Olá, ouviste as notícias do velho autocarro? # É... Estou de volta à sela, jovem... Eheh. Sabe bem.
#\$1 PamDrank#urghh... my head...\$k#\$e#You know, I'd eat healthier food if I could afford it.\$e#Hey, you probably have a lot of tasty grub growin' on your farm, hm?	...Ai... A minha cabeça... # Sabes, eu comia comida mais saudável se tivesse dinheiro. # Olha, provavelmente tens muitos pitéus deliciosos a crescer na tua quinta, hã?
Nothin' like a sip o' the good stuff to warm these old bones...\$h	Nada como um gole do bom para aquecer estes ossos velhos...
Ah... Finally./I need a drink./Gus! Gimme the usual./Hey, I'm back!/Ooh boy, am I thirsty!/I'm parched!	Ah... Finalmente. / Preciso de uma bebida. / Gus! É o costume. / Estou de volta! / Uuuh, se tenho sede! / Estou sedenta!
Penny! Did you make dinner?/Penny! You done your chores?/Penny! You home?/Hey! I'm home!	Penny! Fizeste o jantar? / Penny! Já acabaste as tarefas? / Penny! Estás em casa? / Hey! Estou em casa!
Hey, kid. I'd buy you a drink if I could afford it!	Olá, jovem. Se tivesse dinheiro, comprava-te uma bebida!
Hey Gus! Gimme another round! *hic*\$h	Ó Gus! É mais uma ronda! *solução*
Sigh... Hey, kid. You're too young to be moping around in a place like this.	“*suspiro*... Oi, jovem. És novo/a demais para estares deprimido/a num sítio destes.
gulp ... I've been looking forward to this beverage all afternoon. Heh heh.	*engulo* ... Estive a tarde toda à espera desta bebida. Eheh.
Oi, Gus! Gimme another pint of your strongest!	Ó, Gus! Dá-me outra caneca do mais forte que tiveres!
%Pam isn't responding.	%A Pam não está a responder.
%Pam seems out of it. Better leave her alone right now.	%A Pam parecer estar fora de si. É melhor deixá-la em paz por agora.
Hey, you! Don't be snoopin' around the trailer when I'm out. Got it?\$u#\$e#Sorry, but I gotta be cautious with strangers.	Ó, tu! Não venhas cuscar a minha carrinha enquanto eu não estou cá. Percebeste? # Desculpa, mas tenho de ser cautelosa com estranhos.
I was reading the newspaper this morning but then I got depressed. It's a rotten world, kid.\$e#Keep your head screwed on right and you'll make it through in one piece...#\$b#That's what my Pappy always used to say. Heh heh heh.\$h	De manhã, estava a ler o jornal, mas depois fiquei deprimida. É um mundo podre, jovem. # Mantém a cabeça no sítio e consegues sobreviver intacto/a... # É o que o meu velhote costumava dizer. Eheheh.

\$d bus#You don't know how glad I am that the bus is up and running! I feel alive again. Times have been tough lately. I got laid off of my job as a bus driver. If I got that job back I could drive you to Calico Desert.	Nem imaginas o quão feliz estou por o autocarro funcionar! Sinto-me viva outra vez. / Isto anda complicado, ultimamente. Fui despedida do meu trabalho como motorista do autocarro. Se tivesse esse trabalho de volta podia levar-te ao Deserto Calico.
#\$1 PamDrunk#Blahh... I had one too many caramel porters at the saloon last night... Go away.\$k#\$e#My house ain't pretty but at least it's by the river.\$e#Hey. Penny's my baby girl. Be nice to her or leave her alone, got it?	Ai... Bebi demasiados finos no bar ontem à noite... Vai-te embora. # A minha casa não é bonita, mas pelo menos é ao pé do rio. # Olha. A Penny é a minha bebé. Sê bom/boa para ela ou deixa-a em paz percebeste?
Penny says I spend too much time at the saloon...\$s	A Penny diz que passo demasiado tempo no bar...
You know, I've been thinking... I wish I had a hobby. Something to do other than hanging around at that saloon every night.\$e#You got any ideas?#e#...Ehh. Maybe I'll play checkers against myself.	Sabes, estive a pensar... Gostava de ter um passatempo. Há alguma coisa para fazer para além de ficar a noite toda no bar? # Tens ideias? # Oh. Se calhar vou só jogar damas contra mim mesma.
Each day's just the same as the last...\$s#\$b#If only I'd been born rich...\$s	Cada dia é igual ao anterior... # Se eu fosse rica...
Make sure your boots are clean before you go stompin' around in my house.\$u#\$e#It's annoying to clean a mess. You should know that by now.	Vê lá se as tuas botas estão limpas antes de patinhares a minha casa. # É irritante limpar uma sujeira. Já devias saber isso.
I wish a team of elves would come during the night and tidy up my house. Hahahaha.\$h#\$e#I could sure go for some parsnips.\$e#If my legs weren't so stiff I'd visit the mountains every now and then.	Quem me dera que uma equipa de duendes aparecesse a meio da noite e limpasse a minha casa. Ahahahah. # Apetece-me cenouras. # Se as minhas pernas não estivessem tão rígidas de vez em quando ia às montanhas.
Are you friends with Gus? He's a pretty good guy.\$e#He even gives me free beer on my birthday.	És amigo/a do Gus? Ele é boa pessoa. # Até me dá cervejas de graça nos meus anos.
Hey, watch your mouth! No one tells me what to do!\$u	Oh, vê lá o que dizes! Ninguém me diz o que fazer!
...it isn't? That's terrible!\$s#\$b#...Oh.\$s	... Não é? Isso é péssimo! # Oh.

Anexo 42 – Pam**Penny**

Oh... Hello! I'm Penny...	Oh... Olá! Sou a Penny...
Hi... #e#Oh, did you want something?	Olá... # Oh, querias alguma coisa?
Oh... No, thanks.\$s	Oh... Não, obrigada.

What you did for my family is so generous. Thank you!	O que fizeste pela minha família é muito generoso. Obrigada!
There are some truly wonderful people in the world...	Há pessoas mesmo maravilhosas no mundo...
sigh... My mother definitely has a problem with going to the saloon too much. \$s#\$q 7/8 Mon_old#But it's best not to dwell on bad things, right?#\$r 7 50 Mon_7#Right. It's best to be positive!#\$r 8 10 Mon_8#I think it's good to be realistic.	*suspiro*... A minha mãe tem um problema sério em ir demasiadas vezes ao bar. # Mas é melhor não nos focarmos em coisas más, não achas? # Exato. É melhor ser positivo! # Acho que é bom ser realista.
#\$p 7#But if I keep trying I think I can get her to change. I guess it makes sense. There's not much I can do to change it, anyway.	Mas, se eu continuar a tentar, acho que a consigo mudar. / Acho que faz sentido. Também não há muito que possa fazer para mudar isso.
That's how I feel. I'm just going to focus on making the future better.	É assim que me sinto. Vou só focar-me em tornar o futuro melhor.
Maybe you're right. It's better to cope with reality.\$u	Talvez tenhas razão. É melhor lidar com a realidade.
I'm eager to move out. It's such a burden to be worrying about Mom all the time. # \$e#I want her to be happy, but I can't stay here forever... you know? \$s	Estou ansiosa para me mudar. É um grande fardo estar sempre preocupada com a mãe. # Quero que ela seja feliz, mas não posso ficar aqui para sempre... Sabes?
I'm tutoring Vincent and Jas today... They're a handful, but it's nice to make a difference in someone's life.	Estou a dar aulas ao Vincent e à Jas hoje... Dão uma carga de trabalho, mas é bom fazer a diferença na vida de alguém.
\$d bus#Maybe now that my mother has her bus driving job back, I can start saving more money. Things are looking a little brighter. I'm trying to save money from my tutoring job, but it's hard with my mother out of work.\$s	Talvez agora que a minha mãe voltou a ser motorista eu possa começar a guardar dinheiro. As coisas parecem estar a melhorar. / Estou a tentar poupar dinheiro do meu trabalho a ensinar, mas é difícil com a minha mãe desempregada.
Um, @? A farm seems like a good place for children, don't you think? \$l#\$e#It was just a thought I had.\$l	Uh, @? Uma quinta parece um bom sítio para crianças, não achas? # Foi só um pensamento meu.
We don't have a school here but I'm doing my best to give Vincent and Jas a proper education. # \$e#Every child deserves a chance to be successful. # \$e#Jas is very good at math and reading. Vincent is good at... well, he has an active imagination!	Não temos escolas aqui, mas estou a dar o meu melhor para dar uma boa educação ao Vincent e à Jas. # A Jas é muito boa a matemática e a ler. O Vincent é bom a... Bem, ele tem uma imaginação fértil!
You know what? I should take the children on a field trip some time. Maybe to the forest. # \$e#A	Sabes que mais? Eu devia fazer uma visita de estudo para as crianças. Talvez à floresta. # Um

<p>guest speaker would be nice... maybe someone familiar with nature?# \$e#Sorry, I'm just thinking out loud.</p>	<p>orador convidado era bom... Talvez alguém familiarizado com a natureza? # Desculpa, estou só a pensar em voz alta.</p>
<p>I've lived in Pelican Town my whole life. Can you believe that?# \$e#I guess there's a lot out there I'll never experience.</p>	<p>Vivi na cidade de Pelican a vida toda. Acreditas? # Parece que há muito que nunca vou experimentar.</p>
<p>We're very lucky to have a library in such a small town.# \$e#When you're lost in a book, it's easy to forget the realities of your life.\$u#\$e#...Maybe that's why I like reading so much.\$s#\$e#...Sorry. I got carried away there.</p>	<p>Temos muita sorte em ter uma biblioteca numa cidade tão pequena. # Quando te perdes num livro é fácil esquecer a realidade da tua vida. # ...Talvez seja por isso que eu gosto tanto de ler. # Desculpa. Entusiasmei-me.</p>
<p>I wish I could keep a garden, but our yard is such a mess.\$u#\$e#Maybe I'll live in a place where I can have a garden someday.# \$e#Maybe I'll live on a farm! *giggle*\$h</p>	<p>Gostava de conseguir manter um jardim, mas o nosso quintal é uma confusão. # Talvez um dia viva num sítio onde possa ter um jardim. # Talvez viva numa quinta! *riso*</p>
<p>If you dig in the dirt you can find some interesting things.# \$e#One time I found a really old piece of pottery. I brought it to Gunther and he said it was over a thousand years old.</p>	<p>Se cavares na terra, podes encontrar coisas interessantes. # Uma vez encontrei um pedaço velho de barro. Trouxe-o ao Gunther e ele disse que tinha mais de mil anos.</p>
<p>If you dig in the dirt you can find some interesting things.# \$e#One time I found a really old piece of pottery. I brought it to Gunther and he said it was over a thousand years old.</p>	<p>Se cavares na terra podes encontrar coisas interessantes. # Uma vez encontrei um pedaço velho de barro. Trouxe-o ao Gunther e ele disse que tinha mais de mil anos.</p>
<p>Dishes, dishes, dishes. Ugh... If my mother wasn't always nursing a headache from her late nights at the saloon, maybe she could help around the house a little.\$s</p>	<p>Loiça, loiça, loiça. Ufa... Se a minha mãe não estivesse sempre a tomar conta da dor de cabeça por causa das noites no bar talvez conseguisse ajudar um bocadinho nas tarefas domésticas.</p>
<p>This is such a small town. You can't avoid meeting everyone.# \$e#I wonder what it's like to live in the city?</p>	<p>Esta é uma cidade tão pequena. Não consegues evitar conhecer toda a gente. # Questiono-me como será viver na cidade.</p>
<p>\$d Joja#Things changed a lot after the JojaMart went up. It's been really bad for Pierre's shop. Mom loves JojaMart, though. The prices are cheap, so she can afford a lot more there than she ever could at Pierre's. Mom's been complaining ever since JojaMart closed down. I think it's good for her, though. Maybe she'll drink less Joja Cola now.</p>	<p>As coisas mudaram muito depois do Joja Doce aparecer. Tem sido muito mau para a loja do Pierre. Mas a mãe adora o JojaMart. Os preços são baixos, por isso ela consegue comprar muitas mais coisas lá do que no Pierre. / A mãe tem-se queixado desde que o JojaMart fechou. Mas eu acho que é bom para ela. Talvez ela agora beba menos Joja Cola.</p>
<p>Hello. Ummm...\$u#\$b#The weather's interesting today, don't you think?# \$e#Sorry...\$u</p>	<p>Olá. Uh... # O tempo está muito interessante hoje, não achas? # Desculpa...</p>

I've been trying to keep our place clean, but it always gets messy again.\$s#Se#It's hard to run a household all by yourself.\$u	Eu tento manter a casa limpa, mas acaba sempre desarrumada. # É difícil manter uma casa sozinha.
Oh no?\$l#b#Well, I guess that makes sense... you're busy with other things right now.	Oh não? # Acho que faz sentido... Estás ocupado/a com outras coisas agora.
... Me too. I'm glad you feel that way.\$7	...Eu também. Ainda bem que te sentes assim.
Yes... the urge to care for something innocent and helpless. It makes sense that we'd feel that.	Sim... O desejo de tomar conta de algo inocente e indefeso. Faz sentido que nos sintamos assim.
Oh, really?\$s#b# I think you'd make a good parent.\$7	Oh, a sério? # Acho que serias um bom pai. ^ Acho que serias uma boa mãe.
hmm...\$s#b#If everyone thought like that, humans would die out.\$s	Mmm... # Se toda a gente pensasse assim o ser humano seria extinto.
Oh...\$s#b#That's kind of sad... but I guess I can understand your point.\$s	Oh... # Isso é um bocado triste... Mas acho que percebo o teu ponto de vista.
Great!\$h#b#Let me just call the children over.	Ótimo! # Deixa-me só chamar as crianças.
Really?... Uh... Well, alright. I guess I'll see you later then.%fork\$s	A sério?... Uh... Ok. Vemo-nos mais tarde, então.
Thank you...\$l#b#I just wish George wasn't so upset... I was only trying to help.\$s	Obrigada... # Só queria que o George não ficasse tão chateado... Eu só estava a tentar ajudar.
Oh... I guess you're right.\$l#b#I'm sorry, Mr. Mullner. It was rude, what I did.\$s	Oh... Tem razão. # Desculpe, Sr. Mullner. O que fiz foi rude.
I see.	Estou a ver.
I guess you're right... why stress out about something you can't change?\$u	Tens razão... Porquê stressar com algo que não podes mudar?
You're right, we shouldn't ignore the reality of aging.\$u#b#I guess the sooner we come to terms with our mortality, the more time we can spend really living in the here-and-now.\$u	Tens razão, não devíamos ignorar a realidade de envelhecer. # Quanto mais cedo nos conformarmos com a nossa mortalidade mais tempo podemos passar a viver mesmo o aqui e agora.
That's nice of you to say... I totally agree with you.#b#We should treat our elders with the same respect we hope to receive ourselves some day.	Isso é muito simpático... Concordo plenamente. # Devíamos tratar os idosos com o mesmo respeito que queremos receber, um dia.
That's a horrible thing to say. Life is a precious thing to waste like that!\$a	Que coisa horrível de dizer. A vida é uma coisa preciosa para desperdiçar assim!
You really mean it? Thank you! ... it's such a relief to hear that.\$h#b#I've been working so hard on this recipe, and I'm really proud of it.	Estás a falar a sério? Obrigada! ... Que alívio ouvir isso. # Trabalhei arduamente nesta receita e estou orgulhosa dela.
Oh... Uh, sure.\$s	Oh... Uh, claro.

Oh...I'm sorry.\$s	Oh... Desculpa.
That's right...\$8	É isso...
Really? I thought you'd have noticed by now...\$8	A sério? Achei que já tinhas reparado...
No!\$9	Não!
...Oh, @.	...Oh, @.
I thought you did, but I wasn't sure.\$6#\$b#...I'll always remember this night.\$6^You look so beautiful tonight... I... *gasp*\$6	Eu pensava que sim, mas não tinha a certeza. # ... Vou lembrar-me desta noite para sempre. ^ Estás tão linda hoje... Eu... *espanto*
Y...You don't?\$8#\$b#...!!!%fork\$10	N... Não?
Me too.\$h	Eu também.
...sorry.\$s	... Desculpa.
I see.\$s	Estou a ver.

Anexo 43 – Penny**Pierre**

Hey, it's Mr. @, the new farmer! I'm Pierre, owner of the local general store.^Hey, it's Ms. @, the new farmer! I'm Pierre, owner of the local general store.#\$b#If you're looking for seeds, my shop is the place to go. I'll also buy produce from you for a good price!#\$e#A little agriculture could really inject new life into the local economy!	Oh, é o Sr. @, o novo agricultor! Sou o Pierre, o dono da loja geral. ^ Oh, é a Sr.ª @, a nova agricultora! Sou o Pierre, o dono da loja geral. # Se estiver à procura de sementes, a minha loja é o sítio ideal. Também compro produtos seus por um bom preço! # Um bocadinho de agricultura pode dar uma nova vida à economia local!
This is a dream-come-true! You can't begin to imagine how much stress JojaMart was causing me.#\$e#For a small town like this, one store is enough! There's too much social pressure for me to overcharge, anyway.	Isto é um sonho tornado realidade! Nem imagina o <i>stress</i> que o Joja Doce me andava a causar. # Para uma cidade pequena como esta, uma loja basta! E, seja como for, há muita pressão social para eu subir os preços.
This is a sad day for Pelican Town... The stronger Joja becomes, the closer I move toward bankruptcy. I might have to sell the shop soon...\$s	É um dia triste para a cidade de Pelican... Quanto mais popular o Joja se torna, mais perto fico da bancarrota. Talvez tenha de fechar a loja, daqui a pouco tempo...
Hey, that's a great idea... It'll be nice to get out from behind the counter. I'll meet you there!	Oh, que bela ideia... Vai ser bom sair detrás do balcão. Vemo-nos lá!
Welcome! If you're looking for seeds, you've come to the right place!	Olá! Se quiser sementes, veio ao sítio certo!
Hi, @. Need any seeds or fruit tree saplings?	Olá, @. Precisa de sementes ou de rebentos de árvores?
Sometimes I get new items in stock, so make sure to stop by every so often.#\$e#It's a lot of work to run a shop.\$h	Às vezes tenho itens novos em <i>stock</i> , por isso certifique-se de que passa por cá de vez em

	quando. # Dá muito trabalho tomar conta de uma loja.
You know, I used to be a pretty good boxer back in the day... my right hook was the stuff of legend!\$h	Sabe, costumava ser um pugilista bem bom no meu auge... O meu gancho direito era algo lendário!
It's my day off today.#\$e#Hmmm... what to do...\$s	Hoje é o meu dia de folga. # Mmm... O que fazer...
When I was younger I always had something interesting to do... now I find myself just wasting time whenever I'm not at work.\$s	Quando era mais novo tinha sempre algo interessante para fazer... Agora acabo sempre por desperdiçar tempo quando não estou a trabalhar.
I'm happy to buy any produce off you.#\$b#I'll give you a fair price, of course!	Fico satisfeito em comprar produtos seus. # Pago-lhe um bom preço, é claro.
I really do appreciate your business, Mr. @. I've been having a harder and harder time turning a decent profit.^I really do appreciate your business, Ms. @. I've been having a harder and harder time turning a decent profit.	Aprecio muito o seu negócio, Sr. @. Está cada vez mais difícil ter lucros decentes. ^ Aprecio muito o seu negócio, Srª @. Está cada vez mais difícil ter lucros decentes.
#\$1 pierre2#Does Abigail look anything like me? Don't tell my wife, but sometimes I wonder if I'm really the father.\$k\$s#\$e#Don't tell my wife, but I hate to cook dinner.	Acha que a Abigail é minimamente parecida comigo? Não diga à minha mulher, mas às vezes pergunto-me se sou mesmo o pai. # Não diga à minha mulher, mas odeio fazer o jantar.
#\$1 pierreJoja#Business has been slow since Joja moved into town. It's hard to compete with their selection.\$k\$s#\$e#Hi there. Is your farm doing well?#\$e#Maybe a few of my seeds will spruce things up.	O negócio anda mau desde que o Joja abriu na cidade. É difícil competir com a seleção deles. # Olá. A sua quinta está boa? # Talvez algumas sementes minhas ajeitem as coisas.
If you find any wild produce, I'll take it off your hands for a reasonable price.	Se encontrar produtos selvagens, livro-me deles por um bom preço.
I'll tell you a secret. Sometimes, when the store is empty, I'll practice my opera singing behind the counter.\$h#\$e#Don't tell anyone.	Vou contar-lhe um segredo. Às vezes, quando a loja está vazia, treino cantar ópera atrás do balcão. # Não diga a ninguém.
#\$1 pierreBlue#*sigh*... I've got those behind-the-counter blues...\$k\$s#\$e#I wish I could go for a walk, but I can't leave the store unattended.#\$e#I've heard the flowers are in bloom and the air smells great...\$s	“*suspiro*... Estou com uma tristeza!... Por estar aqui atrás do balcão...# Gostava de poder ir passear, mas não posso deixar a loja sozinha. # Ouvi dizer que as flores estão a desabrochar e que o ar cheira muito bem...
#\$1 pierre1#*sigh*... No matter how well the business does, it's never enough to satisfy my desire for success. What's wrong with me? Maybe I'm just bored with domestic life.\$s#\$e#Some day I'm going to open a new	“*suspiro*... Independentemente do quão bem o negócio corre, isso nunca é suficiente para satisfazer o meu desejo por sucesso. Qual é o meu problema? Se calhar, estou só aborrecido da vida doméstica. # Um dia, vou abrir uma loja

shop in the city and make a killing.#\$e#Unfortunately, business is so slow I can hardly save any money...\$s	nova na cidade e arrasar. # Infelizmente, o negócio está tão mau que mal consigo poupar...
Hey, @. You're my number one customer!	Olá, @! É o meu cliente número um!

Anexo 44 – Pierre**Robin**

Have you met everyone in town yet? That sounds exhausting.	Já conhecestes toda a gente na cidade? Parece exaustivo.
Veggie salt? Sounds good, but I don't need it.	Sal com especiarias? Soa bem, mas não preciso disso.
Hmm... when I think of flowers, I think of Evelyn. Maybe show this to her?	Mmm... Quando penso em flores, lembro-me da Evelyn. Mostra-lhe isso, talvez?
Our little plan worked out well, don't you think? Pam and Penny seem really happy.	O nosso plano funcionou bem, não achas? A Pam e a Penny parecem muito felizes.
Our little plan worked out well, don't you think? Pam and Penny seem really happy.	O nosso plano funcionou bem, não achas? A Pam e a Penny parecem muito felizes.
Ooh... Two tickets for tonight's show, huh? Sounds good! I'll meet you there.\$h	Uau!... Dois bilhetes para o espetáculo desta noite, há? Boa ideia! Vemo-nos lá.
Hey! I heard some weird noises last night, and woke up this morning to find the quarry bridge completely repaired!#\$b#It's a miracle of woodworking!	Olá! Ouvei barulhos estranhos ontem à noite e hoje acordei e vi que a ponte da pedreira está completamente reparada! # É um milagre de carpintaria!
I knew it from the moment you stepped off that bus, @... you were destined to be a town hero!\$h	Soube assim que saíste daquele autocarro, @... Que estavas destinado/a a ser um/a herói/heroína da cidade!
Hey! I heard that Lewis showed you around the Community Center... It'd be great if you could fix that place up. It used to be a really nice building!	Olá! Ouvei dizer que o Lewis te mostrou o Centro Comunitário... Era ótimo se o conseguisses consertar. Era um edifício muito bonito!
Have I told you that I built our house from the ground up?#\$e#It's definitely been the highlight of my career so far.	Já te disse que construí a minha casa do zero? # Foi o ponto alto da minha carreira, até agora.
Hey, if you need any materials or blueprints, my shop is the place you're looking for!#\$e#Plus, your business supports the local economy.\$h	Olá, se precisares de materiais ou plantas, a minha loja é o sítio ideal! # Para além disso, o teu negócio apoia a economia local.
Hey there, @.#\$e#I was just daydreaming about some new carpentry projects.#\$e#Are you doing OK at your place? How's the woodwork in your cottage holding up?	Olá, @! # Estava só a sonhar acordada com projetos novos de carpintaria. # Está tudo a correr bem na tua casa? Como é que a madeira da tua cabana se está a aguentar?

You're always welcome to visit us, even if you aren't shopping, you know.\$h#Se#It can get pretty lonely up here in the mountains.	És sempre bem-vindo/a para nos visitar, mesmo que não compres nada, sabes? # Às vezes, isto é solitário aqui nas montanhas.
You've met my son Sebastian, right? He lives downstairs.#Se#He's a little shy, but I'm sure he'll warm up to you if you're nice to him.	Já conhecestes o meu filho Sebastian, certo? Ele vive no andar de baixo. # É um bocadinho tímido, mas tenho a certeza de que ele se dá a conhecer se fores agradável.
#S1 RobinSeb#I found an ashtray in Sebastian's room, and it smelled really weird. Should I be worried about this?#Se#Sometimes I worry about Sebastian... he doesn't have many friends and doesn't really seem to care about his future very much...#Se#I would talk to him about it but he never opens up to me.	Encontrei um cinzeiro no quarto do Sebastian e tinha um cheiro muito estranho. Devia preocupar-me? # Às vezes preocupo-me com o Sebastian... Ele não tem muitos amigos e não se parece importar muito com o seu futuro... # Eu falava com ele, mas ele nunca se abre.
Our house is in such a beautiful area, don't you think?#Se#I love the fresh air of the mountains.	A nossa casa é numa área tão bonita, não achas? # Adoro o ar puro das montanhas.
I hope Demetrius doesn't blow the house up with those science experiments of his.#Se#I'm not even sure what he's working on. I think it has something to do with plants.	Espero que o Demetrius não expluda com a casa com aquelas experiências científicas dele. # Nem sei bem o que é que ele está a fazer. Acho que tem a ver com plantas.
#S1 RobinDem#My husband almost set the house on fire last night with his science experiment. One of his beakers exploded and sent a fireball into the rafters! Thank Yoba I used fire-resistant lacquer when I built the place.\$u#Se#Sorry if it smells weird in here, @. It's my husband's bizarre science project...	O meu marido quase pegou fogo à casa ontem à noite com a experiência dele. Uma das suas provetas explodiu e mandou uma bola de fogo para uma das vigas! Graças a Yoba usei verniz à prova de fogo quando construí a casa. # Desculpa se está um cheiro estranho aqui, @. É a experiência bizarra do meu marido...
Hi @! It's good to see you.#Se#You're a regular member of the community now, don't you think?	Olá, @! Que bom ver-te. # Agora és um membro da comunidade, não achas?
Great, then this blueprint should be a piece of cake for you!\$h	Ótimo, então esta planta deve ser fácil!
Well, then I have the perfect blueprint to get you started!	Bem, então tenho a planta perfeita para começares!

Anexo 45 – Robin**Sam**

Did you watch the game last night?#Sb#Or wait, do you even have a TV set...?	Viste o jogo de ontem? # Espera. Tens TV sequer...?
Ugh, I stepped in something gross earlier... and I just bought these shoes.\$s	Blhec, pisei uma coisa nojenta há bocado... E acabei de comprar estes sapatos.
Hey, I'm Sam. Good to meet you.\$h	Olá, sou o Sam. É bom conhecer-te.

Hmm... I dunno. Maybe next year.\$s	Mmm... Não sei. Talvez para o ano.
Hey, how's it going?#\$e#Last night I practiced guitar for 4 hours straight. My fingers hurt like crazy.\$s#\$e#Bye, I've got something to do...	Olá, tudo bem? # Ontem à noite estive a praticar guitarra durante quatro horas. Os meus dedos doíam muito. # Tchou, tenho uma coisa para fazer...
Hey, farmer.	Olá, agricultor/a.
I'll tell you a secret... my name 'Sam' is short for 'Samson'. \$10#\$e#Most people don't know that so keep it on mute.	Vou contar-te um segredo... O meu nome "Sam" é diminutivo de "Samson". # A maior parte das pessoas não sabe disso por isso não digas a ninguém.
Oh, hi! It's good to see you again. #\$e#Take it easy.	Oh, olá! Que bom ver-te outra vez. # Vai com calma.
Hi, @. Do you want to hang out or something?#\$e#Sleeping feels nice but sometimes I wish I could skip it... it's just such a time-waster.	Olá, @. Queres conviver? # Dormir às vezes sabe bem, mas gostava de o evitar... É um desperdício de tempo.
I'm trying to come up with a new song for my band, but I'm blanking...#\$q 19/20 Wed_old#Hey.. What do you think my new song should be about?#\$r 20 30 Wed_20#Farming, mining, and chopping wood. #\$r 8820 30 Wed_20#A city in the sea. #\$r 8821 30 Wed_20#Trains. #\$r 19 -50 Wed_19#Choose anything. It'll still be a horrible song.	Estou a tentar pensar numa música para a minha banda, mas estou com uma branca... # Olá... Achas que a minha música nova devia ser sobre o quê? 1. Agricultura, mineração e cortar madeira. 2. Uma cidade no mar. 3. Comboios. 4. Escolhe qualquer coisa. De qualquer forma, vai ser uma música horrível.
\$p 19#But I already know what you think about it.\$a Thanks to your help I'm already done with the lyrics!\$h	Já sei o que achas. / Graças a ti, já acabei a letra!
Hey, man... what the heck is your problem? Sorry I asked.\$a	4. Ei meu!... Qual é o teu problema? Desculpa por ter perguntado.
Hey, you know what? That sounds perfect. Thanks!\$h	1. Sabes que mais? Soa ótimo. Obrigado!
I've been friends with Sebastian for a while. He's a pretty cool guy. #\$e#If you two weren't around I wouldn't really have any friends in town.	Já sou amigo do Sebastian há algum tempo. Ele é bem fixe. # Se nenhum de vocês estivesse cá eu não tinha amigos na cidade.
Hey buddy. You look like you're full of energy today!^@. Um... I just wanted to say... You look nice today.\$10	Olá, amigo! Pareces estar cheio de energia, hoje! ^ Uh... Só queria dizer que... Estás bonita hoje.
I think my Dad might be coming back in a year or so. #\$e#I guess you might be able to meet him, then. If you're still living here. #\$e#You wouldn't	Acho que o meu pai vai voltar para o ano. # Se calhar consegues conhecê-lo. Se ainda viveres

abandon the farm after putting so much effort into it!	aqui. # Não abandonavas a quinta depois de tanto trabalho!
sigh... what am I still doing here?	*suspiro*... O que é que estou a fazer aqui?
The clouds look great this time of year, don't they?#§e#Like scoops of vanilla ice cream floating on blue raspberry sauce... Or maybe I'm just hungry.	As nuvens estão bonitas nesta altura do ano, não estão? # Como uma colherada de gelado de baunilha a flutuar num molho de framboesa... Ou se calhar estou só com fome.
My Dad is a soldier, fighting against the Gotoro Empire. That's why he's not here...#§e#He'll come back someday.#§e#...I've heard some terrible things about the Gotoro Empire...§s	O meu pai é soldado e está a lutar contra o Império Gotoro. É por isso que ele não está cá... # Ele vai voltar. # ... Ouvi coisas horríveis sobre o Império Gotoro...
Did I ever tell you we used to live in the city?#§e#There's a lot more stuff going on, but it's also kinda noisy and hectic... It's hard to say which is better.	Cheguei a dizer-te que costumava viver na cidade? # Há muitas mais coisas a acontecer, mas também é barulhenta e caótica... É difícil dizer qual é que é melhor.
Dad used to work as a garbage man in the city.#§e#You don't even want to know some of the things he found in people's trash.	O meu pai costumava trabalhar como homem do lixo na cidade. # Nem queiras saber o tipo de coisas que ele encontrava no lixo das pessoas.
The older I get the more attached I feel to the valley.#§b#Although I could be biased... for a certain reason.§10#§e#So, how are you doing today?§h	Quanto mais velho mais ligado fico ao vale. # No entanto, posso estar a ser parcial... Por alguma razão. # Então, como estás?
Oh! I just remembered I'm supposed to call my Grandma. Okay, I'm going to put this rubber band on my wrist so I don't forget.#§e#I have to make little reminders for myself or else I'll totally forget to do things.§h	Oh! Acabei de me lembrar de que devia ligar para a minha avó. Ok, vou pôr este elástico no pulso para não me esquecer. # Tenho de usar lembretes, senão esqueço-me completamente de fazer as coisas.
Hmm. I just remembered that I was meaning to do something... But I forgot.#§e#This happens to me all the time.	Mmm. Lembrei-me de que queria fazer alguma coisa... Mas esqueci-me o que era. # Isto acontece-me muitas vezes.
Sometimes I wonder if my mother is actually happy with her life...§s#§e#I asked her once and got the feeling she was hiding some inner pain.	Às vezes questiono-me se a minha mãe é mesmo feliz com a vida dela... # Uma vez perguntei-lhe como se sentia e fiquei com a sensação de que ela estava a esconder alguma dor emocional.
Oh, it's a nice day... isn't it?	Oh, está um belo dia, não está?
Sometimes those spring petals that float around make my nose drip.§s#§e#I like summer best, myself.	Às vezes aquelas coisas brancas no ar fazem o meu nariz pingar. # Gosto mais do verão.

Hey, you know what? That's exactly the kind of style I've been thinking about... for the band.	Ei, sabes que mais? Esse é mesmo o estilo em que estava a pensar... Para a banda.
Hey, you know what? That's exactly the kind of style I've been thinking about... for the band.	Ei, sabes que mais? Esse é mesmo o estilo em que estava a pensar... Para a banda.
Hey, you know what? That's exactly the kind of style I've been thinking about... for the band.	Ei, sabes que mais? Esse é mesmo o estilo em que estava a pensar... Para a banda.
Hey, you know what? That's exactly the kind of style I've been thinking about... for the band.	Ei, sabes que mais? Esse é mesmo o estilo em que estava a pensar... Para a banda.
Oh, I see.	Oh, estou a ver.
My little brother gets so excited for festivals. He's been talking about tomorrow's egg hunt all day.	O meu irmão fica tão entusiasmado com os festivais. Tem andado a falar da caça ao ovo de amanhã o dia todo.
Why couldn't the flower dance be today so I could get work off?§s	Porque é que a dança das flores não podia ser hoje para não ter de ir trabalhar?

Anexo 46 – Sam**Sandy**

A Stardew Valley rose? That's so lovely! Thank you!\$h#\$b#Whenever I miss the valley, I'll smell this rose. Hehe.\$h#\$b#Here, take this. It's been on the shelf for 10 years and no one has bought it. You can have it!	Uma rosa de Stardew Valley? Isso é encantador! Obrigada! # Quando tiver saudades do vale, vou cheirar esta flor. Eheh. # Toma, leva isto. Está na minha prateleira há dez anos e nunca ninguém comprou isto. Podes ficar com isso!
Hello hello, sweetie!#b#I'm so glad that the bus is back in service. It was starting to get lonely out here.#e#...I almost went out of business.#e#Hey, but now you're here to buy a whole bunch of seeds... right, sweetie?\$h	Olá, olá, doce! # Estou tão contente por o autocarro estar a funcionar outra vez. Estava a começar a ficar solitária aqui. # Quase fiquei sem negócio. # Hey, mas agora estás aqui para comprar um punhado de sementes... Certo, doce?
You can find coconuts and cactus fruits outside. Feel free to take as many as you can find.#e#They're ooh-yummy, too. Heeee!~\$h	Podes encontrar cocos e figos da Índia lá fora. Podes levar todos os que encontrares. # São uuuh deliciosos! Eheh!
Why hello there! If you see my friend Emily in town, could you tell her I said 'Hi'?#e#Thanks!\$h	Uh, olá! Se vires a minha amiga Emily na cidade, diz-lhe olá, se faz favor. # Obrigada!
That shady-looking guy in the back? I'm not supposed to talk about it.#e#Anyway... what's the weather like in the valley?	Aquele homem suspeito ali atrás? Não é suposto falar sobre isso. # Seja como for... Como é que está o tempo no vale?
You wouldn't have much luck farming out here, honey.#e#Well, unless you were a cactus farmer.\$h	Não terias grande sorte a cultivar aqui, doce. # Bem, a não ser que cultivasses catos.

Hi! Welcome to Sandy's Oasis, the number one destination in Calico Desert!# \$e#*whisper* Did I sound professional? \$h# \$e#Make sure to check out our seasonal seed selection.# \$e#You look really thirsty. Here, have a taste of this ice cold milk. \[184]# \$e#Tasty, huh? \$h	Olá! Bem-vindo/a ao Oásis da Sandy, o destino número um no Deserto Calico! # *sussurro* Soei profissional? # Certifica-te de que vês a seleção de sementes sazonais. # Pareces estar com muita sede. Toma, bebe este leite gelado. # Delicioso, há?
It's always sunny here, even in winter!# \$e#Actually, it's a little hot for my tastes... my delicate skin burns quickly in the sun. \$s	Está sempre sol aqui, até no inverno! # Na verdade, é um bocadinho quente demais para mim... A minha pele delicada queima-se facilmente ao sol.
That shady-looking guy in the back? I'm really not supposed to talk about it.# \$e#Anyway... what's the weather like in the valley	Aquele homem suspeito ali atrás? Não é suposto falar sobre isso. # Seja como for... Como é que está o tempo no vale?
Hey... I think I can trust you. You can keep a secret, right?# \$b#*whisper* That guy in the back... it's some kind of exclusive club. I've never been inside myself, but they pay me a generous monthly rent so I don't ask any questions.# \$e#SOOOOoo! How's that Stardew Valley weather right now?	Olá... Acho que posso confiar em ti. Consegues guardar um segredo, certo? # *sussurro* Aquele homem lá atrás... É de um clube qualquer exclusivo. Nem eu entrei lá dentro, mas, como me pagam uma renda generosa, nem faço perguntas. # Entãããã! Como está o tempo em Stardew Valley?
My name's not really Sandy, you know. It's just good for business.# \$e#But everyone calls me Sandy anyway, so I've just gotten used to it.	O meu nome não é Sandy, sabes. Só que é bom para o negócio. # Mas toda a gente me chama Sandy, por isso habituei-me.
Isn't it expensive, coming to the desert so often like you do?# \$e#You must really like to see me, huh? Hmmm... \$h	Não é caro vir ao deserto tantas vezes como vens? # Deves gostar mesmo de me ver, há? Mmm...
Hi there, honey. Yep, it's just me, alone in this big old shop. Hmmm...# \$e#Well, except for that creepy guy in the back. But he never moves a muscle, so I often forget about him.	Olá, doce. É verdade, sou só eu, sozinha nesta loja tão grande. Mmm... # Bem, a não ser aquele tipo sinistro lá atrás. Mas ele nem pestaneja, por isso, muitas vezes, esqueço-me dele.
Hey, it's @! I'm glad to see you, kid. I was starting to think you'd never come back!# \$e#If I didn't have this shop to run I'd come back to the valley with you for a day or two... just you and me on the old farm. \$s# \$e#You'll just have to visit me more often so I don't get depressed. \$h	Olá, é o/a @! Que bom ver-te, jovem. Estava a ver que não voltavas! # Se não tivesse de tomar conta desta loja ia contigo ao vale por um dia ou dois... Só eu e tu na velha quinta. # Tens de me visitar mais vezes para eu não ficar deprimida.
Hi!~ Stay as long as you like.# \$e#The air conditioning sure feels nice, doesn't it?	Olá! Fica o tempo que quiseres. # O ar condicionado sabe mesmo bem, não sabe?

Anexo 47 – Sandy

Sebastian

Oh. You just moved in, right? Cool.#\$e#Out of all the places you could live, you chose Pelican Town?	Oh. Acabaste de te mudar, não é? Fixe. # De todos os sítios em que podias viver, escolheste a cidade de Pelican?
No... There's someone else I want to dance with.	Não... Quero dançar com outra pessoa.
Um... need something?	Uh... Precisas de alguma coisa?
If I just disappeared would it really matter?.\$s	Se eu desaparecesse será que importava?
I was thinking... people are like stones skipping over the water.#\$b#Eventually we're going to sink.	Estava a pensar... As pessoas são como pedras a saltar na água. # Eventualmente vamos afogarmos.
I like your new boots!\$h^Your hair looks nice today.\$h#\$e#Do you want to hang out for a while?	Gosto das tuas botas novas! ^ O teu cabelo está bonito, hoje. # Queres conviver durante um bocado?
What am I going to do today?#\$e#Probably nothing.	O que é que vou fazer hoje? # Provavelmente nada.
Sam is probably my only friend in this town.#\$e#Well, Abby is nice too, but...\$h#\$e#Umm.. nevermind.	O Sam é, provavelmente, o meu único amigo nesta cidade. # Bem, a Abby também é simpática, mas... # Uh... Esquece.
You and Sam are probably my only friends in this town.\$s	Provavelmente, tu e o Sam são os meus únicos amigos nesta cidade.
Um... You're single, right?#\$e#Just wondering!\$l	Uh... Estás solteiro/a, não estás? # Estou só a perguntar!
#\$1 Sebastian1#I snuck into the caves last night and got a nasty cut from a rock crab. Don't tell anyone, okay?#\$e#Hi.#\$e#...want something?	Fui à caverna ontem à noite e fiz um corte feio num caranguejo-da-pedra. Não digas a ninguém, ok? # Olá. # ...Queres alguma coisa?
I come here for the peace and quiet.	Venho para aqui para ter paz e sossego.
Why does everyone like Maru so much? Sure, she's smart and friendly, but don't they realize it's all just an attention-grabbing scam?#\$e#Sorry...\$s	Porque é que toda a gente gosta tanto da Maru? Ok, ela é inteligente e amável, mas não percebem que isso é só uma fraude para ela ter atenção? # Desculpa...
Could you picture someone like me living on a farm? It seems ridiculous.\$h	Já imaginaste alguém como eu a viver numa quinta? Parece ridículo.
Could you picture me living on a farm?#\$e#It seems ridiculous, but I have been thinking about it lately.	Já imaginaste alguém como eu a viver numa quinta? Parece ridículo, mas tenho andado a pensar nisso, ultimamente.
Uh... I don't really know you.	Uh... Eu não te conheço.
sigh... If gas wasn't so expensive I'd ride my motorcycle to the city today.#\$e#\$q 15/16	*suspiro*... Se o gasóleo não fosse tão caro, hoje ia de mota à cidade. # O que é que fazes

Fri_old#So what do you do when you aren't working?#\$r 15 0 Fri_bad#More Farming#\$r 16 30 Fri_good#Comic books#\$r 15 -30 Fri_bad#Shopping#\$r 15 -30 Fri_bad#Sports	quando não estás a trabalhar? 1. Mais cultivo. 2. Banda-desenhada. 3. Compras. 4. Desporto.
\$p 16#Hey, if you're bored feel free to hang out in my room...\$h You probably prefer the small-town life, huh?	Olha, quando estiveres aborrecido/a podes vir ao meu quarto... / Provavelmente preferes a vida de vila, hã?
Oh yeah? Well, did you read the new 'Cave Saga X'? I won't spoil it for you, but oh man...\$h	2. Ai, é? Bem, leste a nova saga de "Cave Saga X"? Não te vou dizer o que acontece, mas ó meu...
Oh yea? Hmm... Not really my thing, but everyone's different I guess.\$u	3. Ai, é? Não é bem a minha cena, mas somos todos diferentes.
What? I didn't hear you... I'm busy thinking about something.\$e#What do you want?	O quê? Não te ouvi... Estou ocupado a pensar numa coisa. # O que é que queres?
You know, I should be doing something productive right now. I just lose focus too fast...\$s#\$b#Maybe I should drink more coffee?	Sabes, devia estar a fazer algo produtivo. Distraio-me muito facilmente... # Talvez devesse beber mais café?
Hey. Your name is @, right?	Olá. O teu nome é @, não é?
Having a good weekend? ...nice.	Estás a ter um bom fim-de-semana?... Boa.
I usually stay inside, but I do go to the beach now and then.\$b#Pretty much only when it's raining, though.\$e#For some reason, staring off into the bleak horizon makes me feel... I dunno. Like it's worthwhile to keep pushing on, I guess.	Normalmente fico em casa, mas, de vez em quando, vou à praia. # No entanto é quase sempre só quando está a chover. # Por qualquer razão, olhar para o horizonte sombrio faz-me sentir... Não sei. Como se valesse a pena continuar a tentar, acho eu.
What's new?\$h#\$e#I'll be at the saloon tonight destroying Sam at pool again.\$h	Novidades? # Esta noite vou estar no bar a aniquilar o Sam no bilhar outra vez.
I was just thinking about you...\$l	Estava mesmo a pensar em ti.
Okay, that'll work.	Ok, isso vai funcionar.
Good choice. That works well with my role.	Boa escolha. Funciona bem com o meu papel.
Not so fast! I want to know what it is.	Calma lá! Quero saber o que é isso.
Really? It was making a lot of noise!	A sério? Estava a fazer tanto barulho!
It's too dangerous without a sword. But I like your sense of adventure.\$h	É muito perigoso sem uma espada. Mas gosto do teu sentido de aventura.
Great.\$8	Ótimo.
Okay... Nevermind then.\$9	Ok... Esquece, então.
Don't worry, I'll make sure to show you the ropes before I let you do anything	Não te preocupes. Eu certifico-me de que é seguro antes de fazeres algo perigoso. ^ Não é

dangerous.\$8^There's no need to worry... I'll make sure you're safe.\$8	preciso preocupares-te... Eu certifico-me de que estás segura.
Hmm... Not exactly how I'd put it but, yeah.	Mmm... Não era exatamente como eu diria, mas, sim.
Yea... That's exactly how I feel, too.\$I	Sim... Sinto exatamente o mesmo.
Oh... Well maybe this wasn't the right place to bring you, then. I thought you'd see the beauty in it.\$s	Oh... Bem, então talvez este não tenha sido o melhor sítio para te mostrar. Pensei que ias ver a beleza nele.
Ugh... You sound like my Mom.\$a#\$b#... *sigh*\$s#\$b#You're right, though. I'm addicted to these things, it's not good.\$s	Epá... Pareces a minha mãe. # *suspiro* # Mas tens razão. Estou viciado nestas coisas e isso não é bom.

Anexo 48 – Sebastian**Shane**

I don't know you. Why are you talking to me?	Não te conheço. Estás a falar comigo porquê?
...No.\$s	Não.
I heard you built Pam a house... That's really generous...#\$b#You know, I could use a hundred thousand gold myself...#e#*ahem* ...ah ...Just kidding. ...Heh.	Ouvi dizer que construístes uma casa para a Pam... Isso é muito generoso... # Sabes, dava-me jeito cem mil coroas... # *ahem* ...Ah... Estou a brincar... Eh.
I heard someone bought Pam a house... *sigh*... What did Pam ever do to earn that kind of generosity??	Ouvi dizer que alguém comprou uma casa para a Pam... *suspiro*... O que é que a Pam fez para merecer essa generosidade?
I hardly know you. Why are you talking to me?	Mal te conheço. Porque é que estás a falar comigo?
Hey. Sorry if I came off as rude when we first met.#e#It takes me a while to warm up to strangers.	Olá. Desculpa se te pareci rude quando nos conhecemos. # Demoro algum tempo a dar-me a conhecer a estranhos.
Do you ever feel like the whole world is scrutinizing you like some disgusting insect?	Às vezes também te parece que o mundo inteiro te está a examinar como se fosses um inseto nojento?
What? What do you want? Go away.	O que é? O que é que queres? Vai-te embora.
What do you want from me? Money? I'd give you a pot of gold to leave me alone!	O que é que queres? Dinheiro? Dava-te um balde de ouro para me deixares em paz!
Every time I try something new it goes horribly wrong. You learn to just stay in a shell.	Cada vez que tento algo diferente, corre sempre mal. Assim, aprendes a ficar fechado num casulo.

Life isn't so bad... at least I have frozen pizza and eggs.\$u	A vida não é assim tão má... Pelo menos tenho <i>pizza</i> congelada e ovos.
No, I don't have time to chat with you.	Não, não tenho tempo para falar contigo.
I guess I've grown attached to Marnie and Jas. We're a ragtag bunch but it kind of feels like a weird family.#\$e#I never really had much of a family as a kid.\$s	Acho que fiquei próximo da Marnie e da Jas. Somos um bando de matrapilhos, mas é como uma família estranha. # Nunca tive uma família a sério em criança.
\$d Joja#*sigh* ...Every day is the same. Stocking those horrible shelves, going to the saloon, tossing and turning all night.\$s I hated my job at JojaMart, but now that I'm unemployed I feel even worse.\$s	*suspiro* ... Todos os dias o mesmo. Repor aquelas prateleiras horríveis, ir ao bar, não pregar olho a noite toda. / Odiava o meu trabalho no Joja Doce, mas agora que estou desempregado sinto-me ainda pior.
What do you want? Leave me alone.	O que é que queres? Deixa-me em paz.
You're really persistent. I guess I'm just surprised that anyone would be interested in talking to me.	És muito persistente. Fico surpreendido que alguém tenha interesse em falar comigo.
Buh... Where's the Joja Cola?	Uh... Onde está a Joja Cola?
You like talking to me? I guess I believe you... maybe you're as weird as I am.\$h	Gostas de falar comigo? Acho que acredito em ti... Talvez sejas tão estranho/a como eu.
Don't you have work to do?	Não tens trabalho para fazer?
%Shane's hard at work. He doesn't seem interested in talking.	%O Shane está a trabalhar. Não parece interessado em falar.
\$d Joja#What's the point of life if all you do is work? I haven't been able to pay my rent, but Marnie's letting me stay anyway. I'm lucky.	Qual é o objetivo da vida se tudo o que fazemos é trabalhar? / Não consegui pagar a renda, mas a Marnie está-me a deixar ficar de qualquer forma. Tenho sorte.
I'll definitely be going to the saloon tonight. What else is there to do?	Hoje vou ao bar de certeza. O que é que há mais para fazer?
Why are you bothering me? I want to be alone.	Estás a chatear-me porquê? Quero estar sozinho.
#\$1 ShaneJOSH#I'm surprised that you're still trying to make friends with me. Haven't I been rude enough to you yet?#\$e#*sigh*...\$s	Surpreende-me que ainda tentes ser meu amigo/minha amiga. Ainda não fui rude o suficiente? # *suspiro*...
\$d Joja#I'm renting my room from Marnie at a really good price. It's small but I can't complain. If I could reset my life maybe I'd start a chicken farm. Only free-range eggs of course.	Estou a arrendar o quarto à Marnie por um bom preço. É pequeno, mas não me posso queixar. / Se conseguisse começar de novo, talvez experimentasse ter uma quinta de galinhas. Só ovos de criação em liberdade, claro.
I've really grown attached to Marnie's chickens.\$h	Afeiçoei-me às galinhas da Marnie.

I'm busy, can't you tell?	Não vês que estou ocupado?
...I think I might be gaining weight.\$s	...Acho que estou a engordar.
If I watch more TV maybe I can forget about life. That would be relaxing.\$u	Se vir mais TV, se calhar consigo esquecer-me da vida. Seria relaxante.
Hi, @. I've actually been having a pretty good day so far.\$h	Olá, @. Até estou a ter um dia bom.
Hmm... it's %time. Should I throw a frozen pizza in the microwave, or should I wait?\$u	Mmm... São %time. Será que devia meter uma pizza no micro-ondas ou devia esperar?
You again? How many times do I have to tell you to leave me alone?\$s	Tu outra vez? Quantas vezes é que tenho de te dizer para me deixares em paz?
Okay... that'll require a great script. Maybe I'll ask Elliott for advice next time I see him at the saloon.\$s	Ok... É preciso um belo guião. Talvez peça conselhos ao Elliott da próxima vez que o vir no bar.
Sounds great. I'll have to create a bunch of practical effects to make it look cool.	Parece espetacular! Tenho de criar muitos efeitos práticos para parecer fixe.
I didn't know you were such a miser...\$s	Não sabia que eras tão sovina...
Okay, Dad...\$s^Okay, Mom...\$s	Ok, pai... ^ Ok, mãe...
Oh, wow...\$s	Oh, uau!...
...Yeah, me too.	"...Sim, eu também.
I know... that's why I stopped by, to tell you about it.	Eu sei... Foi por isso que vim cá, para te contar.
Wow, it was that serious, huh? I can hardly remember...	Uau, foi assim tão sério, hã? Mal me lembro...
Oh yeah? I guess that makes sense.\$6#\$b#Me? I get bored with Pelican Town sometimes.\$b#But... I like that you're different. We balance each other out.\$l	Oh, é? Faz sentido. # Eu? Às vezes fico aborrecido com a cidade de Pelican. # Mas... Adoro de que sejas diferente. Mantemos o equilíbrio.
Oh really? I'm surprised... Didn't you move to Stardew Valley to escape the noise of the city?\$6#\$b#I mean... Don't get me wrong, I totally understand. My life in Pelican Town is pretty bland, you know.	A sério? Estou surpreendido... Não te mudaste para Stardew Valley para fugir do barulho da cidade? # Quer dizer... Não me leves a mal, percebo perfeitamente. A minha vida na cidade de Pelican é desenhada, sabes.

Anexo 49 – Shane

Sr. Q.I.

Keep it up, kid. I think you're gonna be a star.\$e#Just ask me if you need anything.	Continua assim, jovem. Acho que vais ser uma estrela. # Diz-me só se precisares de alguma coisa.
---------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------

I knew you'd end up here someday. Of course, I had to make it a little difficult so you'd have an incentive to achieve excellence.	Sabia que, um dia, vinhas aqui parar. Claro que tinha de o fazer um bocadinho difícil para que tivesses um incentivo para alcançar excelência.
I was born an ordinary boy, but I made a decision early in life that I would become extraordinary.	Nasci um rapaz normal, mas tomei uma decisão cedo na minha vida: haveria de me tornar extraordinário!
Hey. Don't tell anyone about this place, okay? I want to keep it... exclusive.#\$e#You'd keep a secret for your friend Mr. Qi, wouldn't you?	Olá. Não digas a ninguém sobre este sítio, ok? Quero mantê-lo... Exclusivo. # Guardas um segredo pelo teu amigo Sr. Q.I., não guardas?
Never stop striving to achieve perfection.#\$e#Settle for nothing less than excellence in everything you do.	Nunca pares de tentar alcançar a perfeição. # Não te contentes com nada menos do que excelência em tudo o que fazes.
Stop by whenever you wanna relax.	Vem cá sempre que quiseres relaxar.
Keep working hard and maybe you'll end up like me someday.	Continua a trabalhar arduamente e talvez algum dia sejas como eu.
There's more to this world than meets the eye, kid. Some day, you might understand.#\$b#For now, just keep striving for excellence in everything you do.	Há muito mais neste mundo do que imaginamos, jovem. Talvez um dia percebas. # Por enquanto, continua a esforçar-te por ser excelente em tudo o que fazes.
I got to where I am through the force of pure willpower, kid.#\$b#You see... The mind is a very powerful tool.#\$b#In fact, it's the most powerful tool in all of reality... and beyond.	Cheguei onde estou por pura força de vontade, jovem. # Sabes... A mente é uma ferramenta muito poderosa. # Na verdade, é a ferramenta mais poderosa de toda a realidade... E além.
I'm impressed with your tenacity, kid... it took a lot of walnuts to get this far.	Estou impressionado com a tua determinação, jovem... Foram precisas muitas nozes para chegar tão longe.
Wherever you go... I'm always behind the curtain, making sure the show is interesting. Hahaha...#\$b#Or... am I?	Fores onde fores... Estou sempre atrás da cortina, a certificar-me de que o espetáculo é interessante. Ahahah... # Ou... Será que estou?
Set your eyes on the furthest star, and let that be your goal.#\$b#It's always within your power to go one step further than you used to believe.	Foca-te na estrela mais longínqua e faz disso o teu objetivo. # Está sempre no teu poder ir mais além do que costumavas acreditar.
Some things transcend time and space, kid. It's a unique feeling in the heart... a whisper of things beyond.	Algumas coisas transcendem o tempo e o espaço, jovem. É um sentimento único no coração... Um sussurro de coisas do além.
On the left, you'll find a board with my special challenges... custom-tailored for you, kid.#\$b#On the right, a set of fantastic prizes for those who meet my challenge...#\$b#Good luck, kid.	À esquerda, podes ver um quadro com os meus desafios especiais... # Personalizado para ti, jovem. # À direita, um conjunto de prémios fantásticos para aqueles que vencerem o meu desafio... # Boa sorte, jovem.

Anexo 50 – Sr. Q.I.

Vincent

Oh, a stranger! My name's Vincent.#\$b#Momma says not to talk to strangers... But you seem okay.	Ó, um estranho! O meu nome é Vincent. # A mamã diz para eu não falar com estranhos... Mas você parece ok.
I wanna be just like my big brother when I grow up!\$h#\$e#Okay! Bye!	Quero ser como o mano mais velho quando crescer! # Ok, adeus!
\$d kent#I'm glad Dad's back... but he's different than I remember...\$s Dad's not around much... I miss playing with him.\$s	O papá não está muito presente... Tenho saudades de brincar com ele.
sigh... Mom won't let me have any more gummies today.\$s	*suspiro* A mãe não me deixa comer mais gomas hoje.
Can you keep a secret, mister?^Can you keep a secret, miss?\$u#\$b#I wanna marry Miss Penny when I grow up.#\$e#Just don't tell her, okay?\$u	Consegue guardar um segredo, Sr.? ^ Consegue guardar um segredo, Sr.ª? # Quero casar com a Sr.ª Penny quando crescer. # Mas não lhe diga nada, está bem?
I wanna look for bugs, but Mom gets mad when I'm all dirty.\$u#\$b#It's a tough choice.	Quero procurar insetos, mas a mãe fica chateada quando fico todo sujo. # É uma escolha difícil.
I'm hungry... where's Mom?\$s	Tenho fome... Onde está a mãe?
You're not as boring as most grown-ups!	O Sr./A Sr.ª não é tão aborrecido/a como a maior parte dos adultos!
#\$c .3#Ew, it's boiled beet night again...\$s#\$e#Oh no... Mom's making lentil soup tonight.\$s	Ew, é noite de beterrabas cozidas outra vez... # Oh não... A mãe vai fazer sopa de lentilhas hoje.
Dad's coming back soon!#\$b#I hope he brings me some toys.\$u	O pai volta daqui a pouco! # Espero que me traga alguns brinquedos.
Miss Penny makes me read a new book every week.\$s#\$b#At least she lets me pick them, sometimes!	A Sr.ª Penny manda-me ler um livro todas as semanas. # Pelo menos às vezes deixa-me escolhê-los.
\$d kent#Dad seems weird since he came back. I wonder what happened to him?\$s#\$b#He doesn't play with me anymore.\$s I wonder if Dad will ever come home...\$s	Será que o pai vai voltar...
Hi there, mister!^Hi there, miss.	Olá, Sr! ^ Olá, Sr.ª!
Hi Uncle @!^Hi Auntie @!#\$e#Don't tell Mom... but you're my favorite grown-up.\$h	Olá, tio @! ^ Olá, tia @! # Não diga à mãe... Mas é o meu adulto preferido.

Anexo 51 – Vincent

Willy

Ahoy there! It's nice to see young folk movin' in to the valley. It's not very common these days.	Ahoy! É bom ver a juventude a mudar-se para o vale. Não é muito comum, hoje em dia.
Ah... That's the perfect bait for a catfish I've been tryin' to catch!#b#Here, let me trade you this for it. I'm not sure what it is, but it washed up on the beach not too long ago.#b#Somethin' tells me you could use it, lad.^Somethin' tells me you could use it, miss.	Ah... Esse é o isco perfeito para um peixe-gato que ando a tentar apanhar! # Olha, deixa-me trocar isto por isso. Não sei bem o que é, mas apareceu na praia há algum tempo. # Algo me diz que precisas disso, moço. ^ Algo me diz que precisas disso, moça.
sniff... Ah... That old familiar scent. You've been raisin' crabs, haven't ya?#b#Yer a man after me own heart, @. Hah!\$h^Yer a lady after me own heart, @. Hah!\$h#b#Here, take this. I found it on the beach... Been savin' it fer a special occasion. It's not every day I discover a fellow crab enthusiast! \[797]	*farejo*... Ah... Aquele cheiro familiar. Andas a criar caranguejos, não andas? # Ó moço, 'tás-me a tentar roubar o coração, @? Ah! # Ó moça, 'tás-me a tentar roubar o coração, @? Ah! # Olha, toma. Encontrei isto na praia... Estava a guardar p'ra uma ocasião especial. Não é todos os dias que se descobre outro entusiasta de caranguejos!
Ah... a movie. That's kind of ye, lad.^Ah... a movie. That's kind of ye, miss.#b#I'll just finish me pipe, and head over.	Ah... Um filme. Que gentil, moço. ^ Ah... Um filme. Que gentil, moça. # Vou só acabar o cachimbo e já vou.
Ahoy there, son.^Ahoy there, lass.#b#Looks like decent weather for fishing, eh?	Ahoy, moço. ^ Ahoy, moça. # Parece estar tempo decente para pescar, não é?
Have you had much luck in the local waters? You look like you could be a strong angler if you set your mind to it.	Tiveste sorte nas águas locais? Pareces conseguir ser um/a pescador/a forte se te focares.
A true angler has respect for the water... don't you forget that.	Um verdadeiro pescador tem respeito pela água... Não te esqueças disso.
The ol' Man was a fisherman, you know. I grew up sailing between the fern islands, living from catch to catch.#e#The fishing life is tough, but there's something about it that keeps you goin'.	O meu velhote era pescador, sabes. Cresci a velejar entre as ilhas de samambaias, a viver a depender da pesca. # A vida de pescador é difícil, mas alguma coisa te faz querer continuar.
Some fish come and go with the seasons. Others only come out at night or in the rain.	Alguns peixes vêm e vão com as estações. Outros só aparecem à noite ou quando chove.
mumble *mumble* ...Eh? I would tell you about my thoughts, but it's a fisherman's secret.	"*murmuro* *murmuro* ...Hã? Dizia-te os meus pensamentos, mas é um segredo de pescador.
There's rumors of some very rare fish in these parts... but only an experienced angler could stand a chance against them.#e#You'll need the finest bait you can get if you want a rare fish to bite.	Há rumores de que há peixes muito raros nesta área... Mas só um pescador experiente tem hipótese de os apanhar. # Precisas do melhor isco que há se quiseres que um peixe raro o morda.
If you really want to get the fish biting, make sure you put some bait on your hook.	Se quiseres mesmo apanhar peixes, certifica-te de que tens isco no anzol.

If the local fishing scene got a bit more lively, I might expand the shop's stock.	Se a pesca local animar, talvez eu aumente o stock da loja.
How's the fishing life going for ya?#Se#I try to fish as often as possible, but it's not easy when you've got a shop to run.	Como está a correr a vida de pesca? # Tento pescar o máximo possível, mas não é fácil quando tens de gerir uma loja.
If you purchase a high quality fishing rod, you'll be able to attach bait and tackle to the line.#b#Bait causes fish to bite faster. Tackle can make your job a lot easier when reeling fish in.#e#There's all kinds of tackle, with different perks. They're usually a little flimsy, so don't be surprised if your tackle breaks after a while.	Se comprares uma cana de pesca de alta qualidade, consegues prender isco e equipamento à linha. # O isco faz com que os peixes mordam mais depressa. O equipamento facilita muito o teu trabalho a apanhar os peixes. # Há muitos equipamentos diferentes com vantagens diferentes. Normalmente são frágeis, por isso não te surpreendas se partirem passado pouco tempo.
Hey, it's my skipper, @!\$h#e#I'd give you a discount on bait if I could afford it.\$s	Oh, é o meu capitão/a minha capitã, @! # Fazia-te um desconto no isco se tivesse dinheiro.

Anexo 52 – Willy**Níveis:**

English	Portuguese
Farming	Agricultura
<u>Level 5:</u>	<u>Nível 5:</u>
Rancher – Animal products worth 20% more.	Fazendeiro - Os produtos de animais valem mais 20%.
Tiller – Crops worth 10% more.	Lavrador - As plantações valem mais 10%.
<u>Level 10:</u>	<u>Nível 10:</u>
Rancher:	Fazendeiro:
Coopmaster – Befriend coop animals quicker.	Mestre de galinheiro - Faz amizade com os animais do galinheiro mais rapidamente.
Incubation time (for incubator and ostrich incubator) cut in half.	O período de incubação (para a incubadora e a incubadora de avestruz) dura metade do tempo.
Shepherd – Befriend barn animals quicker.	Pastor - Faz amizade com os animais de celeiro mais rapidamente.
Sheep produce wool faster.	As ovelhas produzem lã mais rapidamente.
Tiller:	Lavrador:
Artisan – Artisan goods worth 40% more.	Artesão - Os produtos artesanais valem mais 40%.
Agriculturist – All crops grow 10% faster.	Agricultor - Todas as plantações crescem 10% mais rapidamente.

Anexo 53 – Níveis: Agricultura

Mining	Mineração
<u>Level 5:</u>	<u>Nível 5:</u>
Miner – +1 ore per vein.	Mineiro - +1 minério por filão.
Geologist – Chance for gems to appear in pairs.	Geólogo - Há probabilidade de gemas aparecerem em pares.
<u>Level 10:</u>	<u>Nível 10:</u>
Miner:	Mineiro:
Blacksmith – Metal bars worth 50% more.	Ferreiro - As barras de metal valem mais 50%.
Prospector – Chance to find coal doubled.	Prospetor - A probabilidade de encontrar carvão duplica.
Geologist:	Geólogo:
Excavator – Chance to find geodes doubled.	Escavador - A probabilidade de encontrar geodes duplica.
Gemologist – Gems worth 30% more.	Gemólogo - As gemas valem mais 30%.

Anexo 54 – Níveis: Mineração

Foraging	Apanha
<u>Level 5:</u>	<u>Nível 5:</u>
Forester – Gain 25% more wood when chopping.	Silvicultor - Ganha 25% mais madeira quando corta árvores.
Gatherer – Chance for double harvest of foraged items.	Coletor - Há probabilidade de colheita dupla para itens da apanha.
<u>Level 10:</u>	<u>Nível 10:</u>
Forester:	Silvicultor:
Lumberjack – All trees have a chance to drop hardwood.	Lenhador - Todas as árvores têm probabilidade de dar madeira maciça.
Tapper – Syrups worth 25% more.	Resineiro - O xarope de ácer, a resina de carvalho e o alcatrão de pinho valem mais 25%.
Gatherer:	Coletor:
Botanist – Foraged items are always highest quality.	Botânico - Os itens da apanha são sempre da qualidade mais alta.
Tracker – Location of forgeable items revealed.	Rastreador - A localização de itens da apanha é revelada.

Anexo 55 – Níveis: Apanha

Fishing	Pesca
<u>Level 5:</u>	<u>Nível 5:</u>
Fisher – Fish worth 25% more.	Pescador - Os peixes valem mais 25%.

Trapper – Resources required to craft crab pots reduced.	Marisqueiro - Os recursos para fazer armadilhas de marisco são reduzidos.
<u>Level 10:</u>	<u>Nível 10:</u>
Fisher:	Pescador:
Angler – Fish worth 50% more.	Peixeiro - Os peixes valem mais 50%.
Pirate – Chance to find treasure doubled.	Pirata - A probabilidade de encontrar tesouro duplica.
Trapper:	Rastreador:
Mariner – Crab pots no longer produce junk items.	Marinheiro - As armadilhas de marisco deixam de apanhar itens de lixo.
Luremaster – Crab pots no longer require bait.	Mestre do isco - As armadilhas de marisco deixam de precisar de isco.

Anexo 56 – Níveis: Pesca

Combat	Combate
<u>Level 5:</u>	<u>Nível 5:</u>
Fighter – All attacks deal 10% more damage.	Lutador - Todos os ataques dão mais 10% de dano.
Scout – Critical strike chance increased by 50%.	Batedor - A probabilidade de ataques críticos aumenta por 50%.
<u>Level 10:</u>	<u>Nível 10:</u>
Fighter:	Lutador:
Brute – Deal 15% more damage.	Bruto - Dá mais 15% de dano.
Defender - +25 HP.	Defensor - +25HP.
Scout:	Batedor:
Acrobat – Cooldown on special moves cut in half.	Acrobata - O tempo de recarga de movimentos especiais é reduzido para metade.
Desperado – Critical strikes are deadlier.	Desesperado - Os ataques críticos são mais mortíferos.

Anexo 57 – Níveis: Combate