



Universidade de Aveiro
2022

**MARIA
CALDEIRA
LIMEDE**

**PROPOSTA DE LOCALIZAÇÃO DO JOGO DE CONSOLA
ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS – UMA TRADUÇÃO DE
SIGNIFICADOS ASSOCIADOS**



Universidade de Aveiro
2022

**MARIA
CALDEIRA
LIMEDE**

**PROPOSTA DE LOCALIZAÇÃO DO JOGO DE CONSOLA
ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS – UMA TRADUÇÃO DE
SIGNIFICADOS ASSOCIADOS**

Projeto apresentado à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Tradução Especializada realizada sob a orientação científica da Doutora Maria Teresa Costa Gomes Roberto Cruz, Professora Auxiliar do Departamento de Línguas e Culturas da Universidade de Aveiro.

Dedico este projeto a todos os fanáticos de *Animal Crossing: New Horizons*.

o júri

Professor Doutor António Barreira Moreno
Professor Auxiliar da Universidade de Aveiro (presidente)

Professora Doutora Cláudia Susana Nunes Martins
Professora Adjunta, Instituto Politécnico de Bragança (arguente)

Professora Doutora Maria Teresa Costa Gomes Roberto Cruz
Professora Auxiliar Aposentada, Universidade de Aveiro (orientadora)

agradecimentos

Este percurso acadêmico acabou por ser bem mais desafiante do que estava à espera e, por isso, quero reconhecer e exprimir a minha gratidão a quem me ajudou a tornar isto possível:

- À professora Maria Teresa Costa Gomes Roberto Cruz, por ter orientado este projeto e ajudado tornar a minha ideia inicial numa realidade, sem o seu apoio e ajuda não estaria aqui;
- À professora Maria Teresa Murcho Alegre, diretora do mestrado de Tradução Especializada, que decidiu tornar este mestrado em algo mais acessível e relacionado com a tradução e por todo o apoio;
- Aos meus pais, por não me deixarem desistir e “morrer na praia”, pelo apoio financeiro e moral;
- Ao Domingos e ao Timmy, que sempre ouviram os meus desabaços, problemas e ansiedades, sempre prontos para me acalmar e assegurar que vai correr tudo bem e que, realmente, consigo cumprir esta etapa da minha vida;
- A todos os meus amigos que também jogam *Animal Crossing: New Horizons*, que me ajudaram com opiniões e indecisões;
- E, por fim, a todos os meus amigos e ao meu irmão, que me apoiaram e mostraram interesse e entusiasmo no meu trabalho, o que me deu a motivação que precisava.

palavras-chave

Animal Crossing: New Horizons, jogos de consola, tradução, localização, multimodalidade, significado associado

resumo

Este projeto propõe a localização do jogo de consola *Animal Crossing: New Horizons*, da Nintendo Switch, para português. Na primeira parte deste projeto são analisados conceitos como o significado associado, localização e multimodalidade, e a maneira como estes se entrelaçam com a tradução de jogos de consola e, especificamente, com o jogo *Animal Crossing: New Horizons*.

No segundo instante é explicado o processo de tradução para os nomes das personagens do jogo e para os trocadilhos das frases de captura dos bichos, peixes e criaturas marinhas inseridos neste jogo.

Por fim, estão disponíveis as traduções do que foi referido anteriormente.

Um dos objetivos principais deste projeto é evidenciar que os nomes das personagens deste jogo devem ser traduzidos para melhorar a experiência do jogador e para que este jogo se torne mais relacionável com o seu contexto de que joga.

keywords

Animal Crossing: New Horizons, videogames, translation, localization, multimodality, associative meaning

abstract

This project proposes the localization of the video game *Animal Crossing: New Horizons*, for Nintendo Switch, to Portuguese.

In the first part of this project, some concepts like associative meaning, localization and multimodality are analysed, as well as the way in which these concepts are interwoven with the translation of video games, specifically with the game *Animal Crossing: New Horizons*.

For the second part, the translation process for the translation of the characters' names and for the puns in the capture phrases for the bugs, fish and sea creatures inserted in the game is explained.

Finally, the translations mentioned above are made available.

One of this project's main goals is to highlight that the characters' names in this game must be translated to enhance the player's experience and to make these become more relatable to the player's context.

Índice de conteúdos

Índice de tabelas.....	9
Lista de figuras.....	10
1. Introdução	11
1.1. Seleção do tema.....	11
1.2. Objetivos.....	12
2. Enquadramento.....	13
2.1. A Tradução.....	13
2.1.1. A Tradução Audiovisual.....	16
2.1.2. A Tradução Audiovisual na Localização de jogos de consola	19
2.2. Suspensão da descrença	21
2.3. Multimodalidade	23
2.4. Jogos de consola.....	26
2.4.1. História da Nintendo	28
2.4.2. <i>Animal Crossing: New Horizons</i>	30
2.5. Localização.....	34
2.5.1. Localização em jogos de consola.....	35
2.6. Significado associado.....	39
2.6.1. Significado associado no jogo <i>Animal Crossing: New Horizons</i>	41
2.6.2. Exemplos.....	43
2.7. Metodologia	52
2.7.1. Domesticação vs estrangeirização	52
3. Processo de tradução.....	54
4. Notas conclusivas e considerações finais	55
5. Referências bibliográficas	56
6. Webgrafia e sites de apoio	60
Tabelas	61

Índice de tabelas

Tabela 1 – Nomes dos vizinhos	61
Tabela 2 – Nomes dos NPC ¹	79
Tabela 3 – Nomes dos bichos e frases de captura	81
Tabela 4 – Nomes dos peixes e frases de captura	88
Tabela 5 – Nomes das criaturas marinhas e frases de captura	95

¹ *Non-Player Character*. Estas personagens no jogo *Animal Crossing: New Horizons* têm funções especiais que os vizinhos não têm, como vender roupa, comprar peixes e bichos por um preço mais alto ou ensinar constelações ao jogador.

Lista de figuras

- Figura 1 – Vizinho Sasha
- Figura 2 – *Animal Crossing: New Leaf* (2012)
- Figura 3 – *Animal Crossing: New Horizons* (2020)
- Figura 4 – Revelação do sexo de um bebé (via Youtube Kang Gaming)
- Figura 5 – Vizinho Kabuki
- Figura 6 – Teatro tradicional japonês *Kabuki*
- Figura 7 – Vizinha Shino
- Figura 8 – Máscaras utilizadas no teatro tradicional japonês *Noh*
- Figura 9 – Vizinho Genji
- Figura 10 – Capa do livro *The Tale of Genji*, de Murasaki Shikibu
- Figura 11 – Vizinha Lily
- Figura 12 – Nenúfares
- Figura 13 – Vizinho Dobie
- Figura 14 – Escritor J. Frank Dobie
- Figura 15 – Vizinha Coco
- Figura 16 – *Haniwa*
- Figura 17 – Giróides (*Animal Crossing: New Horizons*)
- Figura 18 – Vizinha Ankha
- Figura 19 – Caracter hieroglífico egípcio *ankh*
- Figura 20 – Vizinha Chevre
- Figura 21 – Vizinha Nan
- Figura 22 – Casa da Chevre (*Animal Crossing: New Horizons*)
- Figura 23 – Casa da Nan (*Animal Crossing: New Horizons*)
- Figura 24 – Vizinho Zucker
- Figura 25 – Comida tradicional japonesa *takoyaki*
- Figura 26 – Exemplo de frase de captura

1. Introdução

1.1. Seleção do tema

Decidi frequentar o Mestrado em Tradução Especializada, na Universidade de Aveiro, por duas razões: incentivo dos meus pais para adquirir um nível de formação mais alto e por o mestrado ter um novo plano curricular. Devido à última razão, não sabia bem o que esperar, pois não podia perguntar a colegas mais velhos sobre as disciplinas e unidades curriculares, contudo, achei que seria uma boa experiência. Apesar de no final do primeiro ano não estar com muito interesse nas áreas de especialização do curso, decidi continuar este percurso e, finalmente, numa disciplina do segundo ano (Ferramentas Técnicas de Apoio à Tradução), a professora falou brevemente sobre a localização e, nesse momento, o meu interesse despertou, mas ficou por aí.

No início da pandemia, em março de 2020, antes de começar este projeto, cresceu uma nova paixão dentro de mim: videojogos, principalmente os da empresa *Nintendo*². Comecei a jogar *Animal Crossing: New Horizons*, sendo este o meu primeiro jogo do franchise, e reparei que a quantidade de trocadilhos e “piadas” era imensa, e que não existia uma localização portuguesa do jogo. Depois de alguns meses a pensar “como é que eu traduziria isto?”, decidi que era a minha missão localizar este jogo para a minha língua materna.

Com este projeto pretendo explorar temas, como o significado associado, localização de jogos de consola, multimodalidade e suspensão da descrença, e relacioná-los ao jogo *Animal Crossing: New Horizons*, e, também, realizar uma tradução deste jogo para a língua portuguesa. Daqui para a frente irei referenciar jogos de consola como tal, e também com o termo “videojogo”.

² Todos os direitos do jogo apresentado estão reservados à empresa *Nintendo Co., Ltd.*

1.2. Objetivos

Os objetivos principais deste projeto são:

- Clarificar e analisar os conceitos de significado associado, multimodalidade, localização, tradução audiovisual e suspensão da descrença e relacioná-los com o jogo *Animal Crossing: New Horizons*;
- Localizar e adaptar os nomes das personagens do jogo para português, tendo em conta o seu significado associado e o que este sugere;
- Traduzir os trocadilhos que existem neste jogo, que neste caso são frases de captura de bichos, peixes e criaturas marinhas e, conseqüentemente, traduzir os nomes dos mesmos;
- Estabelecer a relação existente entre a localização e a tradução audiovisual;
- Problematizar os fatores que influenciam a suspensão de descrença do jogador.

Outros objetivos incluem explicar e analisar o meu processo de tradução para estes aspetos do jogo, comparar teorias de equivalência da tradução, metodologias de tradução e, por fim, mostrar que os videojogos também podem ter um grande valor cultural. O jogo *Animal Crossing: New Horizons* merece ser traduzido para a língua portuguesa, pois desta forma agrada o público-alvo português e ao público de outros países lusófonos, melhora a experiência destes jogadores e ainda se torna mais acessível a pessoas mais novas e mais velhas que podem não saber Inglês.

2. Enquadramento

2.1. A Tradução

O conceito de tradução é multifacetado, devido ao facto de ser uma área bastante variada, com vários campos de aplicação, mas a aceção que lhe queremos dar está sempre associada às línguas e culturas. Assim, Munday (2001, p. 8) dá três exemplos de aplicações para este termo:

- (1) the general subject field or phenomenon (“I studied translation at university”)
- (2) the product – that is, the text that has been translated (“they published the Arabic translation of the report”)
- (3) the process of producing the translation, otherwise known as translating (“translating service”).

Com esta citação podemos chegar à conclusão de que o termo “tradução” tem pelo menos três aplicações, sendo estas o processo de tradução, a tradução como objeto resultante do processo de tradução, e a área de estudo. Numa abordagem menos académica, o Dicionário Inglês de Oxford (*Oxford English Dictionary*, ou OED), define tradução como “to turn”, “to change”, to “render” ou “to express in other words”, mais no sentido da palavra proveniente do *trans-latare*, que significa “transportar através do original” (Katan 2018).

Segundo Snell-Hornby (1996), quando os estudos da tradução começaram a ser considerados uma disciplina nos anos 70, os estudiosos desta área impuseram a tradução literária como a sua prioridade, considerando a tradução dos textos de especialidade como inferior e fazendo parte da Linguística Aplicada.

Segundo Jakobson (1959), a tradução pode dividir-se em três categorias:

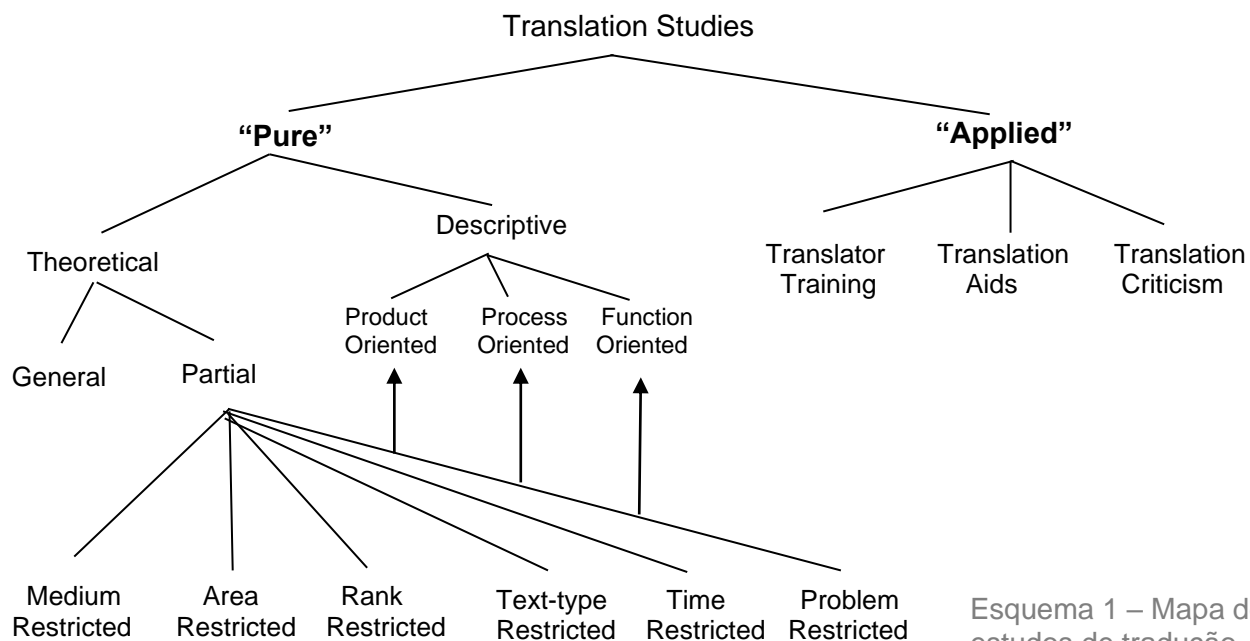
- Tradução intralinguística, que implica a reformulação dentro da mesma língua. Este tipo de tradução existe quando os textos são reescritos na mesma língua, como por exemplo, quando são resumidos ou simplificados para uma enciclopédia para crianças;
- Tradução interlinguística, que é a transposição do significado existente num texto, da língua de partida para a língua de chegada;
- Tradução intersemiótica, que envolve elementos linguísticos e não linguísticos. O uso do termo “semiótica” é bastante importante neste contexto, pois a tradução não é só limitada às línguas verbais, como por exemplo a tradução que acontece na língua gestual, mas também pode acontecer quando um texto escrito é traduzido para uma música ou quadro. Munday (2001) usa como exemplo o romance de ficção científica de H. G. Wells de 1898, *The War of the Worlds*, que foi adaptado para palco em 2006.

De acordo com Pym (2004), o estudo da tradução como disciplina foi uma resposta da Europa para a globalização económica, na necessidade de dar resposta ao multilinguismo. Pym (2004) também refere que esta disciplina está muito subdesenvolvida nos Estados Unidos da América, onde existe pouca procura para a formação de tradutores e as discussões e debates sobre tradução são principalmente focados nos estudos literários.

Em termos históricos, a prática de tradução existe desde tempos imemoriais, mas a discussão formal sobre tradução existe desde os primeiros séculos depois de Cristo. De acordo com Munday (2001), foi a tradução da Bíblia que começou a discussão sobre a prática de tradução, pois a tradução deste documento de grego para latim afetou, de facto, traduções que vieram a ser realizadas depois dessas das Escrituras. Na China, houve a mesma discussão, mas com a tradução das Sutras Budistas.

Contudo, apesar das práticas de tradução terem sido estabelecidas há muito tempo, o estudo das práticas de tradução como disciplina de estudo que engloba textos não-sagrados só se desenvolveu na segunda metade do século XX. Até aí, a tradução era considerada apenas uma parte de aprendizagem de uma certa língua ou para a leitura de um texto numa língua estrangeira (Munday 2001). Isto devia-se ao facto de a prática de traduzir frases fazer uma grande parte da aprendizagem de uma nova língua. Segundo Munday (2001), os exercícios de tradução eram imediatamente ignorados assim que o aluno conseguisse ler o texto original, sem a ajuda do texto traduzido. Este método era chamado de tradução-gramática. Quando a tradução-gramática começou a entrar em desuso, principalmente em países com inglês como língua materna, foram desenvolvidos novos métodos de ensino de línguas, como o método direto e o método comunicativo (Munday 2001), o que fez com que a tradução como abordagem de aprendizagem de línguas deixasse de ser usado.

Em 1972, no “Third International Congress of Applied Linguistics”, em Copenhaga, James S. Holmes chamou à atenção para as limitações impostas, naquela altura, ao estudo da Tradução, pois a investigação sobre a tradução estava dispersa em várias disciplinas mais antigas, como línguas e linguística, quando deveria ter uma disciplina própria (Munday 2001). Desta forma, Holmes descreveu todos os aspetos que devem ser incluídos nos estudos de tradução, que mais tarde foi representado por Toury (1995), chamando-lhe “Mapa dos estudos de tradução de Holmes” (ver esquema 1).



Esquema 1 – Mapa de estudos de tradução de Holmes (de Toury 1995)

Holmes (1988) explica que os objetivos das áreas de investigação “puras” são a descrição do fenómeno da tradução e o estabelecimento de bases que explicam e preveem esse mesmo fenómeno. De seguida, a parte “teórica” do esquema está dividida em teorias gerais e teorias parciais. Quando indica “gerais”, Holmes refere-se a textos que descrevem todos os tipos de tradução e que generalizam esse conceito, o que beneficia a tradução como um todo; quanto à parte “parcial”, esta é restrita de acordo com certos parâmetros, como meio, tipo de texto, tempo, etc. A parte “descritiva” do ramo “puro” é também conhecida como estudos de tradução descritiva, que pode analisar o produto, função e o processo.

Falando da tradução como processo, Katan (2018) refere que o termo “tradução” é bastante complexo, pois pode referir-se ao produto, à atividade e à disciplina, o que também inclui interpretação. Segundo este autor, existem várias definições de tradução que se focam no facto de a tradução envolver opções, ou seja, quando se analisa a tradução em termos do que está a passar pela cabeça do tradutor, é óbvio que o tradutor está ativamente envolvido em criar a mensagem de chegada.

Desta forma, podemos concluir que apesar dos estudos de tradução já terem meio século de investigação, existem ainda muitas formas diferentes de definir esta disciplina, pois é um conceito bastante complexo. No entanto, podemos dizer com certeza que tradução é um processo de transformação e, por vezes, adaptação, um processo que irá ser analisado com mais detalhe, no que a este projeto diz respeito, brevemente.

2.1.1. A Tradução Audiovisual

A tradução audiovisual, ou TAV, é um tipo de tradução que se destina à tradução de um texto num contexto audiovisual e, por vezes, digital. A TAV inclui a legendagem, que é a adição de texto na língua de chegada num vídeo (filme ou programa de televisão) em que o áudio está noutra língua, a dobragem, que consiste em adaptar o áudio original diretamente para a língua de chegada, a legendagem para surdos, que contém informações extra para pessoas surdas e ensurdecidas (risos, choros, palmas, etc), audiodescrição, em que existe um narrador que descreve a ação do filme para pessoas com perda de visão, a interpretação, que existe num contexto em que o tradutor intérprete serve como meio de comunicação entre duas ou mais pessoas e traduz em tempo real o que cada uma diz, a *voice-over* e, por fim, a localização de jogos, que iremos explorar melhor brevemente.

A TAV começou na década de 1920 com os filmes mudos. No entanto, estes tinham algumas falas que tinham de ser traduzidas nos intertítulos, ou seja, entre ações eram mostrados os diálogos no ecrã das personagens do filme e, também, a explicação da ação. Assim, é visível que estes filmes eram mudos, mas não sem diálogo (O'Sullivan e Cornu 2018). Os intertítulos não levantavam grandes problemas na TAV, pois eram removidos, traduzidos, filmados e reinseridos (Ivarsson e Carroll 1998), e um dos métodos de trabalho na tradução dos filmes mudos seria Hollywood enviar uma lista de títulos aos distribuidores, estes traduziam os títulos e voltavam a enviar para o estúdio para serem introduzidos nos filmes (Nornes 2007).

Durante esta época, existiam também os “explicadores de filmes”, de cujo o trabalho era ler em voz alta os intertítulos e explicar à audiência a ação que se estava a passar, para atender às necessidades da audiência analfabeta. No Japão eram chamados de *benshis* e era algo bastante popular no país até durante os primeiros anos de filmes com som. Os explicadores de filmes também traduziam filmes estrangeiros e no início dos anos 1900, nos Estados Unidos da América, os intertítulos eram lidos em voz alta e traduzidos para uma dúzia de línguas (Brownlow 1973) e, desta forma, a explicação de filmes pode ser considerada uma forma de tradução intralinguística, interlinguística e intersemiótica de filmes. De certa forma, a explicação de filmes ainda existe hoje com a interpretação em festivais de cinema.

Mais tarde, as falas sincronizadas foram introduzidas em filmes norte americanos, então, foram precisas soluções rápidas para a tradução destes novos tipos de filmes. Devido ao facto de a língua inglesa prevalecer no início dos filmes com som, a situação da época era diferente para países em que se falava inglês e para o resto do mundo. O primeiro filme com som foi o “Jazz Singer” em 1927; no entanto não há grande registo de como é que este filme foi apresentado a audiências estrangeiras. Segundo Thompson (1985), em França,

este filme foi mostrado com intertítulos em francês apresentados num ecrã adjacente ao principal.

Grande parte dos filmes distribuídos mundialmente eram americanos, as legendas eram feitas com base em traduções de inglês para outras línguas. Tendo isso em conta, o público-alvo principal de Hollywood eram países europeus e, por isso, muitos processos de legendagem foram primeiro introduzidos e desenvolvidos na Europa. É nesta altura que os países europeus fazem as suas escolhas em relação às suas preferências entre a legendagem e a dobragem.

A tradução audiovisual desenvolveu-se de maneiras diferentes na Europa, por exemplo, países com uma maior indústria de cinema, como a Alemanha (que, na década de 1930, também era o país que produzia o maior número de filmes no mundo, tanto para consumo local como para exportação), Itália e França recorreram mais à dobragem, que era, e ainda é atualmente, um processo dispendioso. Os níveis de analfabetismo também era uma das razões pelas quais a dobragem se tornou tão popular nesses países. No entanto, a questão monetária foi a razão principal pela qual os Países Escandinavos, Holanda, Bélgica, Suíça, Portugal e Grécia optaram pela legendagem (O'Sullivan e Cornu 2018). No caso de Portugal, sabemos que a legendagem era utilizada como método de censura durante a ditadura, pois devido à grande taxa de analfabetismo da população portuguesa, apenas as pessoas de classe alta que sabiam ler e escrever podiam consumir esse tipo de media e, assim, maior parte da população portuguesa era privada do texto de chegada (Xavier 2019). No entanto, como os filmes já não eram feitos para serem consumidos com intertítulos, alguns destes filmes chegavam a ter mais de duzentos ecrãs de intertítulos, o que se tornava mais difícil acertar o ritmo que o filme era suposto ter. Simultaneamente em diferentes partes do mundo, foram desenvolvidos métodos que se dividem em duas categorias: inserir texto em forma de títulos no filme ou projetadas num ecrã adjacente, ou substituir os diálogos na língua de partida com falas na língua de chegada para o produto ser percebido pela audiência. Desta forma, a primeira opção começou a ser conhecida por legendagem e a segunda como dobragem (O'Sullivan e Cornu 2018). Com a dobragem havia dois métodos possíveis, sendo estes: com pessoas políglotas ou com o processo de dobragem que conhecemos hoje, em que dobradores gravam as novas falas e as falas originais são substituídas pelas novas; as falas são também gravadas de forma a que o movimento dos lábios das personagens coincida, da melhor forma, com o produto original. Com os políglotas, a mesma história e enredo eram filmados pela mesma equipa técnica, apenas mudando o elenco para cada língua, enquanto que com a dobragem as falas originais tinham de ser substituídas com novas falas dos países na língua de onde o filme iria ser visionado (O'Sullivan e Cornu 2018).

Inicialmente, a legendagem era, por vezes, considerada um legado dos intertítulos dos filmes mudos, apesar de a sua funcionalidade ser diferente (Cornu 2014). Os países da América Central e Europa estavam de acordo com a dobragem e até começaram a rejeitar filmes falados em inglês. No entanto, para países da Ásia, particularmente Japão e China, Hollywood decidiu recorrer à legendagem, que era projetado num ecrã adjacente (O'Sullivan e Cornu 2018). Segundo Nornes (2007), os intertítulos serviam para expressar tanto o diálogo como as ações das personagens e apareciam no ecrã inteiro durante alguns segundos, enquanto que a legendagem apenas serve para transmitir o diálogo e outras informações escritas, como sinais de lojas e títulos de jornais, para a língua de chegada em causa e aparecem em forma de linhas no fundo do ecrã junto da ação do filme. Todavia, isto pode mudar com certas línguas, como o japonês, onde as linhas aparecem na vertical do lado direito ou esquerdo do ecrã.

Devido à falta de recursos, inicialmente, na tradução aplicada à legendagem, é difícil saber quem foram os pioneiros desta área. De acordo com Freire (2015), os primeiros filmes com som traduzidos do inglês tinham um número de legendas muito limitado, que serviam apenas para dar ao público-alvo uma noção do que se estava a passar no filme, algo que acontecia imenso no caso de filmes com legendas em português distribuídos no Brasil.

Contudo, em anos mais recentes, vários debates e problemas têm sido levantados em relação à TAV, e estudados por tradutores especializados. Alguns destes problemas envolvem censura ideológica e assuntos políticos bem como prós e contras da legendagem e dobragem, e são discutidos em revistas da especialidade (O'Sullivan e Cornu 2018).

2.1.2. A Tradução Audiovisual na Localização de jogos de consola

Como foi referido anteriormente, a TAV é a tradução de conteúdos com contexto visual e auditivo, com frequência, atualmente, num meio digital. Assim, a localização de jogos de consola não pode ser discutida sem antes considerar a dimensão tecnológica de jogos como um meio de media digital. Segundo Chandler e Deming (2012), a indústria de jogos de consola tem-se tornado numa indústria bastante competitiva devido ao facto de esta ser um grande sector de entretenimento no século XXI que, conseqüentemente, retira grande parte dos seus lucros do mercado internacional. A localização de jogos de consola, que têm um papel importantíssimo na distribuição destes mesmos jogos fora do país de origem (O'Hagan e Magiron 2013), é uma atividade importante para o tradutor especializado.

Os jogos digitais podem ser considerados como software especializado e, assim, localização de jogos pode ser comparada com a localização de software, pois ambos envolvem adaptações linguísticas, culturais e técnicas ao software original. Contudo, existem características que são únicas à localização de jogos de consola, como o entretenimento interativo digital. Os jogos de consola ainda são bastante associados com violência e crime, comparado com outras formas de arte, e, desta forma, estes jogos são submetidos a restrições de idade, que dependem de país para país, e podem ter de ser alterados para algumas culturas específicas, que muitas das vezes são culturalmente desafiantes de localizar.

Historicamente, os jogos de consola originaram nos Estados Unidos da América, no início da década de 1970, e quem liderava o mercado era a empresa *Atari*. A meio da década seguinte, empresas japonesas decidiram entrar no mercado americano dos videojogos e, assim, a *Atari* deixou de existir e foi lançado o *Nintendo Entertainment System* (NES) e, até hoje, estes dois países são os que lideram nesta indústria. Contudo, em relação à localização desses primeiros jogos, tanto os utilizadores como os investigadores são da opinião que a localização de jogos só começou a ser aperfeiçoada a partir do momento em que começou a ser desenvolvida independentemente da localização de software, no início do século XXI (O'Hagan e Mangiron 2013).

De acordo com O'Hagan (2018), nas décadas de 1980 e 1990, não havia muito texto nos videojogos, pois estes eram bastante simplificados nos seus primeiros tempos, e, também, não havia muito conhecimento ou contribuição profissional para a tradução desta nova forma de entretenimento. No entanto, nos primeiros anos da localização de videojogos, a empresa Nintendo utilizava a política de deixar com que os programadores dos seus jogos os traduzissem de japonês para inglês, pois desta forma a empresa tinha a certeza que o significado e especificidade do jogo original era passado para a língua de chegada e, mais

tarde, o texto de chegada era revisto e editado por alguém cujo inglês fosse a sua língua nativa (Uemura, Hosoi e Nakamura 2013).

Contudo, este método não era o mais fidedigno e, por isso, muitas localizações de jogos de consola dos anos 90 não tinham grande qualidade e consistência. Mas com a evolução dos videojogos, a localização dos mesmos também evoluiu quando os jogos de consola começaram a ter mais texto e vozes humanas que necessitavam de dobragem. Esta evolução mostra o quanto a tecnologia marca o desenvolvimento dos videojogos e da sua localização (Altice 2015). Por volta desta altura, foi formada uma regulamentação aplicada pela Nintendo América a jogos da NES (*Nes Game Standards Policy*), que indicava uma vasta lista de aspetos que poderiam ser inadequados para o público-alvo da língua de chegada, que incluem violência, insinuações sexuais, nudez e referências religiosas (O'Hagan e Mangiron 2013).

Mais tarde, no início da nova década de 2000, o crescimento repentino da indústria de videojogos fez com que fosse impossível lançar a versão original de um novo jogo e a sua versão localizada ao mesmo tempo. Consequentemente, a localização dos jogos de consola passou a ser feita com ferramentas tecnológicas de tradução específicas para facilitar o processo de localização.

Em 2008, foi promovida a sensibilização de problemas e dificuldades da localização ao ser estabelecido o *Game Localization Special Interest Group* (Honeywood e Fung 2012), que atualmente é reconhecido pela *Globalization, Internationalization, Localization and Translation* (também conhecida pela sigla GILT), que incentiva os criadores de um certo produto a ter a localização e tradução em mente quando esse mesmo produto está a ser desenvolvido.

Para concluir, a localização de videojogos está ligada à tradução audiovisual e tem o potencial de levar a investigação em tradução a uma dimensão com novas exigências. No processo de localização de jogos a tradução ocorre num meio digital interativo que é realçado com a interação do jogador, apesar de alguns elementos da experiência imersiva (ou suspensão da descrença) não estarem diretamente ligados a questões de tradução e localização. O equilíbrio entre preservar o conceito original do jogo e a sua adaptação para a língua de chegada é importante e, nesse aspeto, as traduções feitas por fãs ou *crowdsourcing* dão, aos localizadores e tradutores profissionais, uma noção do comportamento do jogador e das suas preferências respeitantes à localização do jogo. Dada a importância desta temática, iremos aprofundar este conceito na secção 2.5.

2.2. Suspensão da descrença

O termo *suspension of disbelief* (ou suspensão da descrença, que cria um microcosmos da realidade) foi criado por Samuel T. Coleridge, em 1817, para descrever a aceitação do mundo fictício da literatura e poesia escrita ou teatral, o que este designou de “fé poética” (Böcking 2005). Isto significa que, quando as pessoas se submergem no microcosmos da realidade de um livro, peça, filme ou outro artefacto, estas estão dispostas a ignorar falhas de lógica e ligação à realidade para se enquadrarem melhor no mundo que a obra propõe.

A suspensão da descrença pode aumentar ou diminuir, ser mais ou menos exigente da aceitação de quem lê, vê ou ouve, dependendo de alguns aspetos, como pequenos detalhes que afrontam a lógica, em relação ao mundo que o autor criou. A cumplicidade que o autor estabelece com o consumidor, leva ao seu investimento emocional. Zillmann (2006) é da opinião que não é necessário evocar a suspensão da descrença explicitamente para obter uma reação emocional do consumidor, já que o mundo da arte, do audiovisual e da literatura são familiares às crianças a partir de tenra idade, que aprendem a assumir o “faz-de-conta” e a suspender a sua descrença sem dificuldade. Hoje em dia, este conceito é utilizado em novos meios dos media e entretenimento, tais como cinema, séries televisivas e, alargando o âmbito de aplicação, o objeto deste projeto, os videojogos.

Tendo em conta que o jogo *Animal Crossing: New Horizons* é um videojogo de simulação, o microcosmos da realidade é bastante notável, pois alguns aspetos do jogo fogem bastante à realidade e, ainda assim, uma grande parte dos seus jogadores fala do jogo como se fosse mais uma atividade que realizam no seu dia-a-dia, como ir ao supermercado ou conviver com amigos.

Apesar de este videojogo ser um franchise bastante antigo (2001), este é o jogo mais vendido do franchise inteiro e o segundo jogo para a consola *Nintendo Switch* mais vendido (37 milhões de cópias vendidas até dezembro de 2021), apenas com o *Mario Kart Deluxe 8* à sua frente (39 milhões de cópias até dezembro de 2021). A razão principal deste sucesso é o *timing* do seu lançamento (20 de março de 2020), apenas uns dias antes do primeiro confinamento devido ao COVID-19 e ao facto das pessoas não terem nada para fazer em casa. As compras do jogo subiram a pique junto com o microcosmos da realidade deste videojogo em particular, pois nesta altura das nossas vidas o mundo real era assustador e incerto. Assim, tornou-se muito mais fácil e apelativo ficar emersa num microcosmos da realidade que era tão agradável como o de *Animal Crossing: New Horizons* – uma ilha deserta em que os vizinhos do jogador são animais e a cuja missão é trazer à ilha um cão cantor famoso.

Este jogo passou por muitas mudanças ao longo dos seus vinte e um anos de existência, como irá ser explorado brevemente. Existem no total cinco jogos de *Animal Crossing*, e esses cinco jogos estão conectados com a sua sabedoria popular, como por exemplo, o facto de o Chip, castor que adora peixes, já não estar presente no jogo mais recente do franchise, *Animal*

Crossing: New Horizons, mais velho e, por isso, o seu filho CJ (Chip Junior) vai substituí-lo e passa a ser o NPC relacionado com peixes. O mesmo acontece com o camaleão Nat, que em jogos passados informava o jogador sobre bichos que este apanhava, mas agora quem interaje com o jogador sobre esse tipo de coisas é o seu filho Flick. Outro aspeto de sabedoria popular que ajuda o jogador a entrar na suspensão da descrença é o facto de existir o famoso cão cantor K.K. Slider e outra personagem exatamente igual ao anterior, com apenas a adição de óculos e um chapéu, chamado de DJ KK. Ainda com o lançamento do novo jogo em 2020, existem debate se estes são a mesma personagem ou se são parentes e são estes pequenos detalhes que fazem com que o jogador fique investido nas personagens e nas suas histórias.

Mas é evidente que o microcosmos da realidade não acaba aqui, pois este jogo tem vários objetivos, como atingir o nível máximo de amizade com os vizinhos da ilha, completar a “bichopédia” (*critterpedia*) ao apanhar bichos, peixes e criaturas marinhas que existem no mundo real, o que também torna o jogo educativo para crianças e adultos, e decorar a ilha, para a fazer mais bonita e agradável para quem lá vive. A suspensão da descrença funciona tão bem com este jogo devido ao grande contraste que este tem com a realidade, tornando-o num escapismo do mundo real, tanto no início do confinamento devido à COVID-19, como neste momento quando as restrições estão a ser aliviadas. Contudo, nestes últimos anos temos assistido a imensos acontecimentos históricos, não no melhor sentido da palavra, a acontecer. Com este tipo de acontecimentos, formas de entretenimento, como videojogos, são bastante importantes, mesmo parecendo que não ajudam em nada. São formas de quem está a sofrer as consequências da pandemia se submergir noutro mundo em que tudo está bem e os seus vizinhos são apenas animais que gostam de conversar.

Outra razão pela qual a suspensão da descrença se acentua tanto neste jogo é que pode ser jogado *online* com outros jogadores do mundo, para trocar vizinhos ou mobília, fazer atividades no jogo juntos ou simplesmente ir ver as ilhas de outras pessoas. É uma forma de fazer amizades e conexões, o que torna o jogo muito mais agradável e divertido de se jogar.

2.3. Multimodalidade

Quando o conceito de “tradução” vem à cabeça, muita gente pensa apenas em palavras, no entanto, num ambiente multimodal, estas palavras podem interagir com outros aspetos em que estão situadas, como imagens, animação, música ou formatação da própria página (O’Sullivan 2013). Tendo em conta Littau (2011), que defende que, com a mudança de tecnologias, como textos digitais, hiperligações, e até diferentes qualidades de papel, a teoria da tradução muda também e, assim, grande parte dos textos multimodais atuais requerem novas ferramentas críticas, analíticas e, também, novas metodologias. As exigências da multimodalidade é algo que os tradutores técnicos, literários, legendadores e localizadores têm de ter em conta enquanto fazem o seu trabalho e, acima de tudo, devem procurar percebê-las completamente. Segundo O’Sullivan (2013), a criação de significados multimodais está presente principalmente em publicidade e textos para fins políticos, expressivos e informativos e estes significados devem ser ponderados e tomados em conta no processo tradutológico. Hoje em dia, devido às novas tecnologias, como a *Internet* e outros meios de comunicação de multimédia, a multimodalidade de textos aumentou exponencialmente. De acordo com Hayles (2003, p.267):

screen design, graphics, multiple layers, color, animation, etc. are signifying components essential to the work’s effects. Focusing only on “the actual order of words and punctuation” would be as inadequate as insisting that painting consists only of shapes and ruling out of bounds color, texture, composition, perspective, etc.

O que significa o conceito de modalidade e o processo da tradução deste tipo de textos não é preto no branco, mas sim algo muito mais complexo e com camadas. O’Sullivan (2013) sugere que a multimodalidade também é válida para textos pragmáticos, por exemplo, revistas bilingues, páginas da *web* e jogos de tabuleiro. No entanto, o aspeto mais problemático da multimodalidade é a sua categorização. Snell-Hornby (2009) defende que um texto multimodal pode ser dividido em quatro géneros:

- Textos de multimédia, ou audiovisuais, que envolvem aspetos visuais e sonoros, como filmes ou programas de televisão;
- Textos multimodais, que incluem tipos de expressões verbais e não verbais que incluem o aspeto visual e sonoro, por exemplo, opera;
- Textos multisemióticos, que usam sistemas de design gráfico diferentes, como banda desenhada ou publicidade;
- Textos audiomediais, que são escritos para serem recitados, tal como discursos políticos.

De acordo com estas definições, os textos multimodais são aqueles que são escritos para serem recitados para uma audiência (Snell-Hornby 2009). Contudo, na com o desenvolvimento tecnológico o conceito de multimodalidade também se atualizou e os textos multimodais podem ser muito mais que isso; podem ser, também, videogames e outros meios de entretenimento digital. Os jogos de consola são dos exemplos mais complexos de textos multimodais, devido à sua construção, que envolve articulação semiótica e por serem um meio audiovisual interativo (Mejías-Climent 2017). Segundo Bernal-Merino (2014), a localização de videogames aumentou imenso na última década e meia, mas ainda existem bastantes áreas que devem ser exploradas na investigação académica, sendo o significado associado a nomes de personagens ou itens uma dessas áreas. De acordo com O'Hagan (2007, p.2):

Video games comprise interactive elements in text and graphics as well as multimodal user input mechanisms, and in some cases also include non-interactive audiovisual elements in the form of pre-rendered movies.

É fundamental notar que os aspetos audiovisuais e interativos são o que definem e diferenciam videogames de outros meios de entretenimento e produtos dos *media*, pois, em comparação com um filme, o videogame precisa da interação direta do jogador para a história do jogo avançar, ao contrário de um filme que o final já está definido quando o começamos a ver (Mejías-Climent 2017). Ao ser um meio interativo, está a adicionar uma nova camada à sua multimodalidade.

No entanto, com novos textos multimodais vêm novos problemas e dificuldades. Um dos problemas que O'Sullivan (2013) levanta é o seguinte: quem é que está autorizado a tomar decisões sobre os diferentes elementos do texto numa tradução. Assim, são usados como exemplo as revistas que se disponibilizam em aviões que, por norma, são bilingues. Na produção destas revistas, o tradutor tem de trabalhar em equipa com um conjunto de pessoas com quem partilha a responsabilidade das decisões e metodologias: editores, designers gráficos e até fotógrafos. Em contraste a este trabalho em equipa, sem este apoio conjunto, é possível ver o quão mais complexo este processo solitário de localização de jogos realmente é. Tendo em conta que um dos objetivos principais deste projeto é realizar uma tradução do jogo *Animal Crossing: New Horizons*, a multimodalidade está bastante presente, pois este é um tipo de texto que apresenta elementos visuais (todas as personagens e objetos), musicais (este jogo apresenta uma extensa banda sonora, com noventa e cinco músicas originais sem letra e diferentes músicas para o jogador colecionar, bem como uma música diferente para cada hora do dia) e linguísticos (nomes e designações com significado associado). Por exemplo, o vizinho Sasha tem a personalidade lerdo³, no entanto o seu aspeto é bastante feminino (ver figura 1) e o seu próprio nome é não-binário, tal como todas as localizações do seu nome (Ariel em

espanhol, Alix em francês e Gerrit em alemão). Isto pode significar que esta personagem é, na verdade, de género não-binário assim como todas as versões do seu nome o dão a entender. É também de notar que esta personagem é bastante recente, tendo sido introduzida no jogo no dia 5 de novembro de 2021, o que também pode indicar o início de uma conversa sobre a comunidade LGBTQ+ (Lésbicas, Gays, Bissexuais e Transgénero) ao introduzir uma personagem não binária e, assim, a abordar temas que hoje em dia ainda são considerados tabu. A construção desta personagem pode ser considerada como um meio multimodal, devido:

- À sua aparência, pois apresenta traços bastante femininos, mas também masculinos. No caso da multimodalidade e localização, é bastante importante ter em mente as imagens que são utilizadas nos textos, visto que as imagens são muitas vezes ignoradas porque “não se traduzem imagens”. Contudo, Kaindl (2004) defende que este não é o caso, usando banda desenhada como exemplo. A banda desenhada tem interações entre texto e imagens que pode sofrer alterações na sua tradução, e até remoções, como por exemplo, em situações em que algo precisa de ser alterado para o público-alvo da língua de chegada
- Ao facto de o seu nome ser unissexo em todas as versões do jogo disponíveis, ou seja, existe um fator linguístico.

Tendo isto em conta, a minha proposta de tradução/localização para o nome do Sasha seria Sam, pois é um nome unissexo e pode ser o diminutivo tanto de Samuel ou Samanta.



Figura 1 – Vizinho Sasha

³ As personalidades de lerdo, vaidoso, atlético e rabugento são exclusivas a vizinhos do género masculino, enquanto que as personalidades de amigável, animada, snob e compincha são apenas atribuídas a vizinhas do género feminino.

2.4. Jogos de consola

Em janeiro de 1947, Thomas T. Goldsmith e Estle Ray Mann pediram uma patente do que seria a primeira descrição de um jogo interativo jogado em tubos de raio catódicos. Receberam a patente deste jogo em dezembro de 1948, no entanto, esta patente não teve qualquer efeito na indústria dos jogos de consola (Wolf 2012) porque estava muito avançada em relação ao seu tempo e sem concorrência. Aliás, passaram quase vinte e três anos até os videojogos serem comercializados como um produto. No entanto, agora que este tipo de jogos está disponível ao público há mais de meio século, a sua história está a ser documentada e contada por jornalistas, investigadores, e mesmo jogadores, de perspetivas diferentes. De acordo com Wolf (2012), a história dos jogos de consola pode ser dividida em partes, e a sua periodização histórica normalmente ocorre da seguinte forma:

- Meios arbitrários, como por exemplo, eras ou décadas;
- Tipos de tecnologias, como computadores ou jogos de arcade;
- Indústria, que neste caso são as diferentes empresas, modas e *crashes*;
- Inovação, como jogos influentes, ideias revolucionárias, pioneiros em certos aspetos do mundo dos videojogos, entre outros;
- Dominantes, que é o fator mais influente a qualquer momento.

Um grande fator que influenciou bastante a indústria de videojogos foi a Grande Crise de Videojogos na América da Norte. Contudo, este acontecimento foi um momento tão decisivo que separa a história dos jogos de consola da mesma maneira que o cinema com som e o cinema mudo são separados na história do cinema (Wolf 2012). Esta crise aconteceu em 1983 e 1984, pode ter começado no final de 1982 quando os lucros dos jogos arcade começaram a diminuir, e acabou em 1985 com o lançamento da NES (*Nintendo Entertainment System*), juntamente com jogos icónicos como o *Super Mario Bros.* e *The Legend of Zelda* (Takeda 2020). Voltarei a falar da *Nintendo* brevemente.

Poucos anos antes desta crise, os videojogos estavam na moda e eram inseridos em brinquedos, jogos em consolas portáteis e o público-alvo recebeu estas novas tecnologias com muita positividade. Segundo Wolf (2012), foram os jogos de consola desta altura que mais tarde ajudaram à existência de relógios digitais, melhores efeitos especiais em filmes, televisão com cabo, e até televisão interativa e computadores mais pequenos, mas poderosos. Muitas destas invenções foram feitas com a ajuda do circuito integrado, inventado em 1971. Com esta invenção, jogos *mainframe* começaram a ser introduzidos no mercado comercial. Assim, o jogo *PONG* foi criado em 1972 e apresentado em jogos de arcade, tornando-se o primeiro sucesso em jogos de arcade (Wolf 2012). Desta forma, o mercado de videojogos tornou-se bastante

competitivo, com várias empresas, como a *20th Century Fox*, *Milton Bradley* e *Quaker Oats*, a tentarem superar o sucesso que o *PONG* teve.

Nestes primeiros anos depois da crise, jogos revolucionários eram lançados todos os anos e com o conceito básico do *PONG*, nasceram o *Breakout* em 1976, em 1978 o *Space Invaders*, *Galaxian* em 1979 e *Tempest* em 1980. Mais tarde, créditos, ecrãs iniciais, conservação da direção do ecrã (por exemplo, sair pela esquerda, entrar pela direita e vice-versa) foram emprestados do cinema (Wolf 2012). Assim, jogos como o *Space Invaders* e o *Pacman* (1980) trouxeram lucros de milhões de dólares no Estados Unidos da América, mas tudo mudou quando, em outubro de 1981, a empresa *Atari* esperava receber mil jogadores para o Campeonato Mundial, em Chicago, mas só apareceram duzentos e cinquenta jogadores. No fim de 1982, as vendas nos salões de jogos em jogos de arcade começaram a cair a pique tão rapidamente que mais de dois mil salões de jogos fecharam e as vendas gerais de videojogos desceram 35% em apenas um ano. De acordo com Wolf (2012), esta crise acabou apenas com o lançamento de um sistema novo de jogos, o NES, da empresa *Nintendo*. Este sucesso fez com que as empresas americanas apostassem mais nas consolas que podem ser jogadas em casa, e não em salões de jogos. Consequentemente, os salões de jogos com jogos arcade nunca conseguiram recuperar desta crise e, assim, a maior parte destes fecharam permanentemente nos anos 1990, quando as novas consolas e computadores começaram a ser os sistemas mais utilizados por jogadores de videojogos.

Em 2011, a indústria dos jogos de consola disparou, devido a programadores independentes, novas plataformas como a *World Wide Web*, telemóveis, *iPads* e qualquer tipo de tecnologia interativa.

2.4.1. História da *Nintendo*

Como foi referido anteriormente, o NES lançado pela *Nintendo* em 1985 nos Estados Unidos da América foi o que salvou a crise na indústria de videojogos, em 1983 (Wolf 2012). No entanto, não é frequentemente referida a relevância histórica desta empresa na indústria dos videojogos.

De acordo com Takeda (2020), desde que esta empresa lançou o NES até 2017 quando foi lançada a *Nintendo Switch*, a *Nintendo* vendeu mais de 779 milhões de consolas mundialmente, o que faz com que esta empresa esteja no topo das empresas de videojogos, que tem competidores como a *Sony* e a *Microsoft*.

O fundador da *Nintendo Company*, em 1889, foi Fusajiro Yamauchi, no entanto a empresa só começou o seu trabalho umas décadas mais tarde. Antes sequer da ideia de videojogos existir, Yamauchi fazia cartas de jogar e vendia-as em Kyoto, Japão. De acordo com Wagner (2019), esta empresa só sofreu alterações em 1951, o ano do falecimento de Fusajiro Yamauchi. O seu neto, Hiroshi Yamauchi, renomeou a empresa para *Nintendo Playing Card Co., Ltd.* Houve uma grande mudança de trajetória da empresa em 1963, quando Hiroshi decidiu que não iriam ser produzidas mais cartas de jogar e, por isso, voltou a mudar o nome da empresa para *Nintendo Co. Ltd.*, e expandiu o negócio para outras áreas como, serviço de táxis, brinquedos e jogos (Wagner 2019). Mais tarde, nos anos 1970, o Japão começou a colaborar com empresas estrangeiras para a criação de consolas residenciais e jogos de computador, que começaram a ganhar popularidade.

A *Nintendo* começou a produzir e vender jogos arcade em 1978, e, uns anos depois, lançou uma nova consola doméstica chamada *Family Computer System/Famicon*, em 1983 (Takeda 2020). A consola Famicon era essencialmente a consola NES antes de ser renomeada para a sua venda nos Estados Unidos da América, em 1985. Uns anos depois, em 1989, foi lançado o *Game Boy*, uma das consolas portáteis mais famosas e icónicas de sempre, e em 1996 a consola *Nintendo 64* foi introduzida no seu catálogo (Takeda 2020). Em 2001 o *Game Boy* teve direito a uma atualização e foi lançado o *Game Boy Advance*, e no mesmo ano foi também lançada a consola GameCube, um novo sistema doméstico, que introduziu o franchise de *Animal Crossing*, que irá ser analisado e aprofundado brevemente.

Pouco tempo depois, em 2004, foi lançada a *Nintendo DS*, que teve atualizações em 2008 com a *Nintendo SDi* e em 2011 com a *Nintendo 3DS*. De acordo com Takeda (2020), em 2006 foi lançada a consola doméstica *Wii*, que foi a primeira consola da Nintendo a utilizar CDs para o ficheiro do jogo em vez de cartuchos. Esta consola sofreu algumas alterações com a consola *Wii U*, em 2012, e, apesar de a *Wii* ter sido um grande sucesso como todas as outras consolas e sistemas de jogos, a *Wii U* não teve o mesmo impacto que os seus antecedentes. De seguida, a *Nintendo Switch*, que foi lançada em 2017, é uma combinação de uma consola portátil e uma consola doméstica, pois esta pode ser as duas, dependendo do jogador. Neste

momento, esta consola é a terceira mais vendida da empresa *Nintendo*, pois as vendas desta consola subiram bastante durante o ano de 2020, devido à pandemia da COVID-19 (Takeda 2020). Neste momento, a consola mais recente desta empresa é a *Nintendo Switch OLED*, que substituiu o ecrã da consola por um OLED, para melhorar a experiência do jogador que decide utilizar esta consola de uma forma portátil.

Em termos de jogos, esta empresa começou apenas com jogos que funcionavam com moedas, como os jogos de arcade. Esses primeiros jogos foram o *Donkey Kong* em 1981, *Super Mario Bros.*, em 1983, e *Duck Hunt* em 1984. Segundo Takeda (2020), o nome do Mario iria ser Jumpman inicialmente, mas este nome foi mudado para o mesmo nome do senhorio do edifício que seria a sede da Nintendo. Em 1985, o jogo *Super Mario Bros.* começou a ser vendido individualmente para a NES, e apenas um ano a seguir foi lançado outro franchise icónico da *Nintendo*, *The Legend of Zelda*, para a mesma consola. Segundo Takeda (2020), estes primeiros jogos foram feitos com arte em 2D, no entanto, mudaram para 3D a partir da *Nintendo 64* até à *Nintendo Switch*.

A *Nintendo* foi a responsável pela criação de várias personagens icónicas, como o Mario, Donkey Kong e o Link. Contudo, estas personagens foram uma grande oportunidade de expandir os mundos das mesmas, por exemplo, com a criação do Yoshi, Diddy Kong, Kirby e Fire Emblem, e tem uma grande colaboração no franchise de *Pokémon*, jogos antigos e recentes. Todavia, a *Nintendo* não cria apenas jogos de ação, de acordo com Takeda (2020), existe também uma vasta lista de jogos mais calmos, feitos para o relaxamento do jogador, como *Nintendogs* (2005) e todo o franchise de *Animal Crossing* (2001, 2005, 2008, 2012, 2017 e 2020), que irei analisar de seguida.

2.4.2. *Animal Crossing: New Horizons*

O franchise de *Animal Crossing* nasceu no Japão, no dia 14 de abril de 2001, para a *Nintendo 64*. No mesmo ano foi melhorado e foi lançado para a consola *GameCube*. Um ano e meio depois, este jogo foi localizado e foi lançado na América do Norte em setembro de 2002, na Austrália em 2003 e, finalmente, na Europa em 2004, três anos e meio depois de ter sido lançado originalmente. Este jogo de consola foi criado por Katsuya Egushi e Hisashi Nogami, no entanto a ideia nasceu de uma experiência de vida de Egushi, quando este decidiu mudar-se da Província de Chiba, Japão para Kyoto, Japão, apenas com 21 anos, e este queria replicar os sentimentos que sentiu quando se mudou para uma cidade nova longe dos seus amigos e família e teve de interagir com novas pessoas e espaços e, foi assim que nasceu a ideia deste franchise.

O *Animal Crossing* é um jogo de simulação em que o jogador mora numa cidade ou vila (no caso do “New Horizons” é uma ilha) com animais que possuem características humanas, e o jogador pode fazer atividades como pescar, capturar bichos (borboletas, escaravelhos, aranhas, escorpiões, entre outros) e fazer jardinagem. Uma das características mais icónicas deste jogo são o relógio e calendário sincronizados com o tempo real, logo as horas do dia mudam naturalmente com as do mundo real e o mesmo acontece com as estações do ano.

Existem no total cinco jogos neste franchise: *Animal Crossing* (2001), *Animal Crossing: Wild World* (2005), *Animal Crossing: City Folk* (2008), *Animal Crossing: New Leaf* (2012) e *Animal Crossing: New Horizons* (2020), e três jogos derivados (*Happy Home Designer* e *Amiibo Festival* em 2015 e *Pocket Camp* em 2017), que têm as seguintes funcionalidades:

- O primeiro jogo deste franchise para a consola *GameCube* consiste apenas no jogador ir morar para uma vila nova e realizar atividades comuns no quotidiano como, apanhar fruta, plantar árvores, pescar, expandir a sua casa e, no geral, melhorar a sua qualidade de vida, em conjunto com as dos seus vizinhos, mas focava-se mais nas interações com os novos vizinhos, o que faz sentido tendo em conta a fonte de inspiração para este jogo. Os vizinhos foram apresentados com oito tipos de personalidades diferentes: *sisterly* (compincha), *jock* (atlético), *normal* (amigável), *lazy* (lerdo), *peppy* (animada), *cranky* (rabugento), *snooty* (snob) e *smug* (vaidoso). As personalidades de compincha, amigável, snob e animada são reservadas a vizinhos do género feminino, enquanto que as personalidades de atlético, lerdo, rabugento e vaidoso são reservados para os do género masculino, como já foi referido anteriormente de forma breve.
- Com o lançamento do jogo seguinte, *Animal Crossing: Wild World*, a conexão à internet foi introduzida, abrindo a possibilidade de jogar com outras pessoas no mundo e, assim, fazer novos amigos e participar em novas atividades que foram também introduzidas

para esta nova opção. Outras melhorias neste jogo foram: a expansão do museu (observatório e café), a loja de roupa das Able Sisters foi também apresentada e o guião do jogo foi atualizado com mais variedade de diálogo entre as personagens e o jogador.

- Três anos depois saiu o *Animal Crossing: City Folk* para a consola Nintendo Wii, tal como o título do jogo indica, é adicionada uma cidade em que o presidente é uma velha tartaruga e esta pode ser visitada pelo jogador ao andar de autocarro com uma personagem que remete para a figura mítica do folclore japonês *kappa*. Este jogo também introduz a possibilidade de celebrar certos eventos como o Natal, Páscoa, Halloween e Dia de Ação de Graças em tempo real com novas personagens que combinam com a celebração.
- Quatro anos depois, foi lançado o jogo mais popular entre fãs, o *Animal Crossing: New Leaf* para a consola Nintendo 3DS, e este jogo dá muito mais controlo da vila ao jogador. O jogador desta vez torna-se no presidente da sua vila e tudo é jogado em tempo real, o que influencia a aparição de certos bichos e peixes, horas de abertura e encerramento das lojas, estações do ano e são introduzidas novas funcionalidades, como a personalização da roupa, da aparência e da sua casa. É possível nadar no mar e explorar novas partes do jogo, com a possibilidade de adicionar amigos diretamente no jogo para enviar cartas e itens *online*, também inclui uma nova ilha de minijogos para a qual se podem levar até três amigos para jogar e fazer atividades *online* e capturar fotos que ficam guardadas na memória da Nintendo 3DS e podem ser partilhadas em plataformas como Facebook, Twitter e Tumblr. Como podemos ver, este jogo foi o que adicionou mais funcionalidades de jogo novas em comparação com as suas versões anteriores e, por isso, tornou-se num favorito dos fãs.
- Por fim, em 2020, oito anos depois do *New Leaf*, depois de vários adiamentos e espera, saiu o *Animal Crossing: New Horizons* para a consola Nintendo Switch, que chamou fãs dos jogos mais antigos do franchise e ainda mais novos fãs que nunca tinham jogado outro jogo do franchise. Desta vez, o jogador vai para uma ilha deserta apenas com dois vizinhos e torna-se no representante dos residentes, por isso todas as decisões são tomadas pelo jogador. O objetivo deste jogo é fazer com que o K. K. Slider, cão cantor, faça uma aparição na ilha para um concerto, no entanto, a ilha tem de chegar a três estrelas (uma estrela sendo a pior classificação e cinco estrelas a melhor) ao decorar a ilha com mobília, flores e cercas, por isso o jogador tem de melhorar a qualidade de vida na ilha, como por exemplo, expandir o museu ao doar bichos, peixes, criaturas do mar e obras de arte, obter materiais para construir a loja, abrir a loja de roupa e convencer vizinhos a mudarem-se para a ilha para que esta possa ter mais residentes, sendo dez

vizinhos o máximo. Este jogo introduziu imensas novas funcionalidades e mecanismos de jogo, como, por exemplo: escolher em que hemisfério jogar e, assim, as estações do ano dependerem do hemisfério escolhido. Também oferece a possibilidade de extrair recursos naturais, como pedras e árvores e, desta forma, criar projetos DIY (“do it yourself”) para construir mobília e outros itens, oportunidade de decorar o exterior da ilha (construir montes, cascatas, rios, lagos, fazer caminhos e colocar mobília na rua, o que em jogos anteriores não era possível). Uma nova moeda foi introduzida (Nook Miles) para além da que já existia nos jogos anteriores (Bells), a ilha inclui um novo aeroporto (Dodo Airlines) onde o jogador pode voar para ilhas de outros jogadores via *online* ou visitar mini ilhas desertas para encontrar novos vizinhos ou extrair mais recursos naturais, e o número de jogadores numa só ilha aumenta de 4 (*Animal Crossing: New Leaf*) para 8 (*Animal Crossing: New Horizons*) no total *online*. Algo que mudou muito neste novo jogo foram os aspetos gráficos, que ficaram significativamente melhores e mais detalhados, como se pode observar nas figuras 2 e 3.



Figura 2 – *Animal Crossing: New Leaf* (2012)

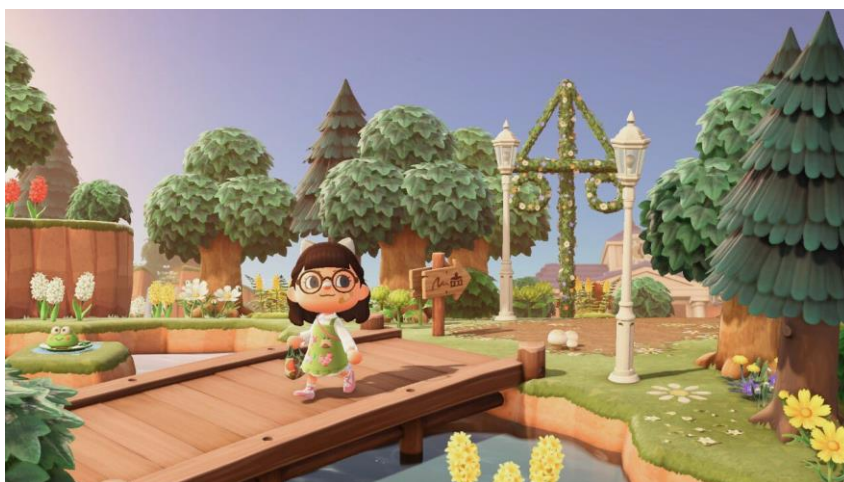


Figura 3 – *Animal Crossing: New Horizons* (2020)

Neste momento, o *Animal Crossing: New Horizons* é o segundo jogo mais vendido da Nintendo desde sempre, apenas com o *Mario Kart 8 Deluxe* à sua frente. Isto deve-se ao facto de o jogo ter saído exatamente na semana do primeiro confinamento devido à COVID-19, e o facto de os programadores do jogo realçarem a possibilidade de os jogadores criarem ligações e amizades ao nível internacional. As pessoas foram obrigadas a ficar fechadas em casa e, por isso, muitas compraram um jogo novo (que já devia ter saído em 2018, mas o seu lançamento foi adiado devido a atrasos de produção) e realmente tinham tempo para o jogar, devido ao confinamento como já referi anteriormente. Também devido à pandemia global, muitas pessoas não puderam celebrar certos eventos no mundo real com amigos e família. Por isso, o *New Horizons* foi utilizado também para casamentos, cerimónias de finalização de curso, campanhas políticas, protestos e até festas de revelação do sexo de bebés (figura 4).



Figura 4 – Revelação do sexo de um bebé (via Youtube Kang Gaming)

Este *timing* perfeito fez com que o franchise atraísse fãs do jogo, mas também ganhou fãs que nunca tinham jogado os jogos anteriores, devido à sua nova estética com aspetos gráficos significativamente melhorados. Tendo em conta que este jogo é bastante lento (há elementos que só podem ser desbloqueados no dia seguinte), os jogadores conseguiram entreter-se durante bastante tempo, com a adição de atualizações gratuitas com novos conteúdos.

Ainda considerando o *timing* perfeito do lançamento deste último jogo de consola do franchise, o jogador conseguiu mergulhar com grande facilidade no microcosmos da realidade, devido à situação global em que nos encontrávamos; o jogador está fechado em casa e não tem grande interesse no que se está a passar no mundo real e, por isso, entra no microcosmos da realidade e joga durante horas, muito investido no que está a fazer, seja a escavar fósseis e doá-los ao museu, ou a pescar, a plantar flores e árvores ou a criar amizades com os novos vizinhos.

2.5. Localização

A localização, como atividade que faz parte da Tradução de Especialidade, é, de acordo com a Associação de Globalização e Localização (“Globalization and Localization Association”), o processo de adaptar um produto para um mercado ou local específico. Ao adaptar estes produtos, é também necessário alterar designs gráficos, traduzir o texto, modificar certos aspetos culturais e, dependendo do produto específico e para agradar ao público-alvo, mudar sistemas de peso, moeda, medida, números telefónicos, datas e regulamentos legais. Segundo Munday (2001), a localização também envolve a adaptação de um produto para o local de chegada, que pode implicar a substituição de símbolos culturalmente inapropriados, para além da tradução de texto. Este processo é utilizado em marketing (televisão, rádio e cartazes), manuais de instrução, documentos de termos e condições, entre outros. A aceção mais específica do termo localização, a que interessa para a fundamentação deste trabalho, tem a ver com a mediação linguística e adaptação de produtos virtuais, nomeadamente, jogos de consola, que irá ser aprofundado brevemente.

De acordo com Pym (2004), a localização foi um conceito que foi introduzido na disciplina de estudos de tradução no final dos anos 90, e os primeiros contactos da localização com esta disciplina de estudo não foi num contexto académico, mas sim em outras instituições de formação para preparar alunos para o mundo do trabalho, de forma aplicada. No entanto, a terminologia da localização trouxe aspetos bastante positivos à teoria da tradução, como o termo “locale”, que pode substituir os termos “linguistic and cultural factors” e “linguaculture”, que eram utilizados pelos teóricos de tradução (Pym, 2004).

2.5.1. Localização em jogos de consola

Apesar de a localização ser confundida com tradução, estes dois termos não têm o mesmo significado. Sajna (2018) afirma que existe uma diferença entre tradução e localização, pois, segundo o mesmo, não haviam diferentes termos para o mesmo fenómeno e como vimos na secção anterior, a localização é um processo mais complexo e profundo. A localização de jogos de consola foca-se em transformar a idiomaticidade linguística do jogo e em torná-lo culturalmente apropriado, valendo-se das múltiplas técnicas de tradução, para o público-alvo da cultura e país onde o produto irá ser vendido. Chandler e Deming (2012), dividem a localização em quatro tipos, sendo estes:

- sem localização, o que é o método que exige menos recursos, no entanto, o jogo é internacionalizado na língua de partida, sem estar adaptado às necessidades e conforto de jogadores de outras línguas e culturas;
- localização de embalagem e manual, ou seja, a caixa do jogo em questão e o manual de instruções são traduzidos para a língua de chegada, mas a língua do jogo fica na língua de partida;
- localização parcial, o que significa que o texto no jogo é traduzido e localizado, mas as vozes não. Este método é bastante eficaz e não muito dispendioso para as empresas de jogos, pois não têm de contratar dobradores para substituir o áudio do jogo;
- e, por fim, localização completa, que é a junção dos três tipos de localização anteriores. Este tipo de localização abrange a embalagem, manual, texto no jogo e vozes no jogo, sendo assim o método mais caro, mas o mais completo e que proporciona a melhor experiência para os jogadores da língua de chegada.

Tendo em conta estes quatro graus de localização diferentes, podemos concluir que *Animal Crossing: New Horizons* classifica-se como um jogo que beneficiou de uma localização completa, pois, apesar das vozes no jogo serem quase incompreensíveis, estas são de facto traduzidas para as várias línguas incluídas neste jogo. O maior exemplo deste fenómeno é a comparação direta do “animalese” (língua falada no jogo) em japonês e em inglês, pois se não fizesse qualquer diferença, os autores do jogo não tinham tido o trabalho extra de dobrar estas falas.

A localização de jogos de consola pode ser desafiante para alguns tradutores, por se tratar não apenas da tradução de texto, mas sim da adaptação do jogo para o seu respetivo público-alvo. As empresas que recorrem à localização dos seus jogos também correm bastantes riscos como, por exemplo, o jogo não vender numa certa língua de chegada e gastarem recursos sem poderem depois apresentar lucro. Estas adaptações podem ser tão simples como trocar o

botão de confirmação da PlayStation (O (círculo) no Japão e X (xis) nos EUA e Reino Unido), mudar a banda sonora de um jogo para um tipo de música mais apelativo aos habitantes de um certo país e até a tradução de áudio do jogo de consola, como por exemplo, o “animalese” no *Animal Crossing*. Apesar de um tradutor depender da criatividade de outra pessoa para poder trabalhar, os criadores de jogos de consola dependem dos tradutores e da sua criatividade para explorar o mercado internacional.

Tendo em conta que uma grande parte das grandes empresas de jogos de consola como a Nintendo, Sega, Square Enix, Konami e Bandai Namco são naturais do Japão, a tradução e a localização são instrumentos muito importantes para estas empresas, visto estas não poderem desenvolver um jogo de consola sem a contribuição dos tradutores, e, daí, não poderem exportar os seus produtos. Tendo isto em conta, os tradutores adaptam, com a ajuda da localização, algumas marcas culturais destes jogos de consola para estes serem mais relacionáveis com o público-alvo dos mercados dos países e territórios que a empresa pretende explorar.

Segundo Bernal-Merino (2018), a criatividade na tradução é uma forma de autoria, devido ao facto da tradução de humor, trocadilhos, referências culturais, entre outros, afetarem todos os produtos de entretenimento com a ambição de atingir o mercado internacional. Sem estas pequenas adaptações os jogos de consola (e outros meios de entretenimento moderno) tornam-se em algo que, neste caso, fazem com que o jogador não consiga entrar no microcosmos da “realidade”, suspendendo a sua descrença, como se explica na página 21, com tanta facilidade. Muitas vezes são abordados métodos mais simples que descartam o conceito de criação conjunta na localização de jogos de consolas, e estes acabam com resultados muito fracos para o jogador, o que resulta na sua desilusão e na má reputação do jogo.

Existe confusão na correlação entre criatividade e autoria, nos casos da localização de jogos, e também na interseção entre autoria e direitos de autor (Bernal-Merino 2018). No entanto, O'Hagan e Mangiron (2006) defendem a transcrição, que significa que o tradutor ganha alguma autoria quando finaliza o texto de chegada. Tendo em conta que a tradução requiere um lado criativo, no caso da localização de jogos, não se consegue alcançar uma localização boa sem igualar o “fluxo de criatividade” (*creative flow*) do processo criativo inicial, logo a criatividade na localização de jogos é, sem dúvida, uma forma de autoria. Os textos de partida beneficiam tanto da criatividade do autor como da dos tradutores, pois sem os tradutores esses textos de partida criativos ficariam isolados numa só língua e, assim, chegariam a um número significativamente reduzido de público-alvo. Da mesma maneira como os tradutores dependem de um texto de partida de um autor para fazerem o seu trabalho, esses mesmos autores também dependem de bons tradutores para explorarem mercados internacionais e aumentarem os seus horizontes. Assim, vender entretenimento em formato de multimédia em

países estrangeiros não é o mesmo que vender um objeto comum como, por exemplo, uma caneta, é necessário existir outras formas de autoria para este tipo de meio de entretenimento porque é uma forma de transmitir emoções para o consumidor. Desta forma, são precisos tradutores e localizadores que façam com que o consumidor sinta essas emoções ao fazer com que os conteúdos do jogo (ou outro meio de entretenimento de multimídia) se tornem relacionáveis ao público da versão de chegada ou, pelo menos, compreensíveis (Bernal-Merino 2018). Tendo isto em conta, conseguimos chegar à conclusão de que os localizadores e tradutores têm uma grande influência no microcosmos da realidade do consumidor, pois estes têm de fazer com que o jogador se consiga rever e/ou envolver em todos os pequenos detalhes do jogo de consola que foram adaptados.

Bernal-Merino (2018) dá o exemplo perfeito que afirma a autoria conjunta no jogo *Overwatch* (2016), em que uma personagem feminina chamada Mercy vem de uma Zurique futurística e, por isso, na tradução e localização alemã, estes deram a esta personagem um sotaque suíço para complementar aquele pequeno detalhe que os autores implementaram na obra original; esta é uma das maneiras dos tradutores e localizadores ganharem autoria conjunta, pois estão a complementar a ideia original dos autores com detalhes que fazem sentido na língua de chegada.

Todavia, os direitos de autor e exploração de mercados estrangeiros não pertencem nem ao autor dos conteúdos nem ao tradutor dos mesmos, mas sim à empresa que financia e dá uma plataforma a esse conteúdo (por exemplo, *Animal Crossing: New Horizons* foi criado por Katsuya Eguchi, mas é a Nintendo que possui todos os direitos do jogo). Este fenómeno é o *modus operandi* e existe em todas as indústrias, como no mundo da moda em que existe um designer que fica com todos os créditos, mas não é esse designer que cria e produz todas as peças que estão disponíveis no catálogo. No caso da tradução é diferente, pois o tradutor tem de recriar o texto de partida todo e, apesar de todas as palavras serem diferentes, a empresa irá sempre vender o produto final como sendo o original, apenas numa língua diferente (Bernal-Merino 2018).

Existe, também, neste contexto de localização, a possibilidade de autores bilingues, que traduzem os seus próprios trabalhos e não têm qualquer dúvida ou preocupação se o seu texto original está bem traduzido ou não. Estes têm a certeza que a tradução que fizeram está 100% fidedigna ao texto original e que a vitalidade e talento artístico estão recriados, pois todas as nuances e pequenos detalhes foram observados com cuidado.

Contudo, não existe nenhum autor que possua o conhecimento de todas as línguas e respetivas culturas e, assim, o autor tem de se tornar o líder do projeto que é traduzir uma obra e dar conselhos e indicações aos tradutores para estes perceberem certas partes dos textos que tenham mais significados associados para estes pequenos detalhes serem capturados e reconfigurados numa outra língua pelo tradutor. Por conseguinte, os tradutores e localizadores

deviam também ter reuniões com os autores dos jogos (se possível) e assim, seria muito mais provável para ambas as partes fazerem bem o seu trabalho: o tradutor iria saber todos os pequenos detalhes que o autor deseja reforçar e o autor ficaria mais confiante no trabalho do tradutor, e teria a certeza que o produto traduzido ficaria com o mesmo sentido do produto original.

2.6. Significado associado

O significado associado está presente quando o significado de uma palavra ou expressão é variável e as variantes dependem da experiência individual de cada pessoa. Em termos semânticos, significado associado relaciona-se com qualidades ou características específicas além do significado denotativo em relação a uma palavra ou frase. Tendo em conta a teoria de Leech (1974), este conceito está dividido em diferentes tipos e subtipos de significado que irão ser explorados a seguir.

Segundo Leech (1981), existem vários tipos de significado, sendo estes divididos em duas áreas: Significado Conceptual e Significado Associado. O Significado Conceptual constitui o valor denotativo do discurso, o valor menos variável e o que aparece em primeiro lugar no dicionário.

Segundo Clariano (2013), uma língua sem o Significado Conceptual seria só composta por interjeições e não faria parte do paradigma a que chamamos de língua. Como foi apresentado por Leech (1981), Significado Associado é constituído por: Significado Conotativo, que é o “valor comunicativo que a expressão tem em virtude daquilo a que se refere, para além do seu conteúdo puramente conceptual” (Leech, 1981). O Significado Conotativo integra nele mesmo características convencionais do referente, usado mediante uma interpretação pessoal ou social.

Clariano (2013) refere que o Significado Conotativo é bastante utilizado em formas de arte, tais como a música e pintura, no entanto, a publicidade recorre à *ekphrasis* (ou *écfrase* em português) como recurso estilístico, que se refere à descrição retórica de uma obra de arte (Medina 2010), o que associa uma imagem a um texto. Este tipo de significado também pode originar um número possivelmente infinito de concepções do mesmo referente quando o significado se distancia do seu referente e começa a apontar para outras características, por exemplo, históricas, anatómicas ou metonímicas do referente, o que torna o Significado Conotativo um grande desafio para semantistas (Clariano 2013). O Significado Social, que inclui todas as circunstâncias sociais sobre o uso da língua, como por exemplo, dialetos, estatuto dos intervenientes, modalidade e tempo. Segundo este autor, a maneira como codificamos e decodificamos as nossas mensagens depende de quem as recebe e as circunstâncias em que as comunicamos e, nos Estudos Linguísticos, isso chama-se de Variação Linguística. Essa mesma varia com o estatuto social, geográfico ou contexto. Existem diferentes níveis dessa variação, esses são o dialetal (região geográfica ou classe social), temporal (termos que caíram em desuso ao longo dos anos), domínio (ciência, publicidade, etc.), estatuto (coloquial, formal, calão), modalidade (anedotas, palestra) e singularidade individual do comunicador (como por exemplo o estilo de escrita de Saramago ou o de Shakespear) (Leech 1974).

O Significado Afetivo lida com a maneira como a língua reflete os sentimentos pessoais de quem a fala, que pode ser expressado diretamente ou indiretamente, dependendo do contexto. Para este tipo, o tom de voz e linguagem corporal são significativos (Hervey e Higgins 1992). Clariano (2013) também refere que este tipo de significado alude a uma polidez discursiva no diálogo com pessoas de maior “poder social”, como políticos ou professores, e, assim, ocorre uma variação linguística.

O Significado Refletivo, que é o tipo de significado que aparece em situação de vários significados conceptuais, ou seja, quando o sentido de uma palavra influencia outro sentido. Tanto Clariano (2013) como Hervey e Higgins (1992), referem o exemplo de Leech (1974) do “Holy Spirit” e “Holy Ghost”, por associação homónima, “ghost” tem o significado refletivo de “fantasma”, o que remete a algo assustador, enquanto que o “Holy Spirit” tem significado refletivo de “spirits”, ou bebidas espirituosas. Outro exemplo dado por Clariano (2013), são termos como “ereção” e “ejacular” que já não podem ser utilizadas num contexto não sexual devido ao seu significado refletivo e, assim, são considerados palavras tabu.

O Significado Colocacional, que consiste nas associações que uma palavra ganha devido a significados de palavras que ocorrem no mesmo contexto. Segundo Leech (1974), termos como “pretty” e “handsome” têm uma obrigatoriedade colocacional devido ao facto de “pretty” se utilizar com palavras como “girl, woman, flower e village” e “handsome” é usado com palavras como “man, car, boy e present”.

E, por fim, o Significado Temático, é a maneira como uma mensagem é organizada e a sua ênfase. Este tipo de significado manifesta-se através das alterações nas construções gramaticais, e assim mostra a ênfase da frase (Clariano 2013). As diferentes maneiras de mostrar o Significado Temático são, num discurso mudando o tom de voz, e com aspas na escrita ou no computador, recorrendo ao itálico, sublinhado ou negrito.

2.6.1. Significado associado no jogo *Animal Crossing: New Horizons*

Tendo em conta a teoria do significado associado, o jogo *Animal Crossing: New Horizons* tem uma forte dependência no significado associado. Todas as personagens do jogo têm nomes com significado associado que dependem de diferentes sentidos da mesma designação e juntam o que é transmitido, por associação com conceitos que tendem a ocorrer nesse ambiente ou de outras palavras e contextos. Por exemplo, quanto à ovelha Baabara, a primeira sílaba vem do som do balir e forma uma onomatopeia do som que as ovelhas fazem naturalmente, e junta-se esse facto o nome Barbara, que é um nome próprio bastante comum. Os significados associados das personagens podem estar relacionados com a aparência da personagem (leopardo da neve chamada Bianca porque a personagem é branca), a espécie de animal da personagem (cadela chamada Goldie por ser da raça *golden retriever*), a personalidade dessa personagem (papa-formigas chamada Snooty por ter a personalidade *snooty*, ou snobe) ou com alguma razão histórica ou cultural (gato chamado Kabuki devido aos tradicionais teatros Kabuki japoneses).

Por norma, nos textos de carácter criativo, como jogos de consola ou filmes, os nomes das personagens não são traduzidos, para manter a ideia original do autor. No entanto, no caso do jogo *Animal Crossing: New Horizons*, estas personagens são portadoras de significado essencial à fruição completa do jogo, o que leva à necessidade de nomes próprios serem traduzidos.

Para a tradução e localização dos nomes destas personagens, recorri à técnica de tradução por adaptação (Molina e Abir, 2002, 501), devido ao facto de serem nomes próprios com significado associado e, por isso, não ser possível traduzir literalmente o nome destas personagens. Por este motivo, os nomes devem ser adaptados para uma audiência portuguesa. Usando como exemplo o NPC Pascal, que é uma lontra, traduzi o nome dele para Micas, por ser o nome da cria das lontras Eusébio e Amália do Oceanário de Lisboa, assim fica com um nome que o público-alvo consegue reconhecer.

Apesar dos nomes terem significado associado, alguns significados são bastante universais e, assim, traduzi alguns nomes literalmente, pois o seu significado associado não muda na passagem de inglês para português. Por exemplo, o gato Stinky tem este nome devido à construção da personagem, tem o pelo esverdeado e um par de cuecas na cabeça. Aproveitando a possível ligação semântica e cultural, traduzi o nome dele para Fedorento, por causa do grupo cómico português Gato Fedorento, pois é literalmente o que esta personagem é, um gato fedorento. Assim, está a ser feito uso de um intertexto, ou seja, nomes que estão associados a outros jogos, filmes, televisão, *pop culture*, entre outros.

Dentro do tema de métodos e técnicas de tradução, apesar do jogo *Animal Crossing: New Horizons* ser bastante popular no idioma inglês, essa não é a língua de partida do jogo, mas sim o japonês. É também de notar que nomes com significado associado não é o mesmo que

nomes com simbolismo. Tendo em conta que não tenho conhecimento da língua e cultura japonesa, tive de recorrer à localização inglesa como língua de partida para a localização portuguesa e, por isso, tive de confiar na localização inglesa.

Na secção seguinte dou alguns exemplos do processo de localização dos nomes dos personagens e apresento o raciocínio que assistiu à passagem de inglês para português.

2.6.2. Exemplos

Fiz bastante pesquisa sobre o jogo na sua língua original, nomeadamente nomes dos personagens na língua de partida original e o significado associado a esses nomes, pois muitos deles têm referências culturais japonesas ou nomes que só fazem sentido se forem pronunciados de uma maneira específica, como por exemplo, o vizinho rabugento Kabuki (figura 5), que é baseado nos atores do teatro tradicional japonês *Kabuki* (figura 6). Devido a esta referência cultural tão específica e tendo em conta que a casa desta personagem é também tradicionalmente japonesa, decidi manter o mesmo nome na localização para português, tal como foi feito todas as outras versões do jogo nas diferentes línguas.



Figura 5 – Vizinho Kabuki



Figura 6 – Teatro tradicional *Kabuki*

O mesmo se verifica com a vizinha animada Shino (figura 7). O seu nome vem da palavra japonesa para veado fêmea (“shika”) e do teatro tradicional japonês “Noh” (figura 8), o que é visível na aparência desta personagem, tal como no exemplo anterior. Devido ao facto desta personagem ter uma estética japonesa (a roupa predefinida dela é um *kimono* e a sua casa tem paredes *shoji* típicas japonesas), decidi traduzir o nome da mesma para Sakura, pois é um nome feminino bastante comum em japonês, estando o público-alvo português familiarizado com este. Também é de notar que não optei por deixar o mesmo nome, pois este nome pode ser confundido com chino, do chinês.



Figura 7 – Vizinha Shino



Figura 8 – Máscaras utilizadas no teatro tradicional japonês *Noh*

Mais um exemplo de nomes de vizinhos com referências culturais do país de origem do jogo é o vizinho atlético, Genji (figura 9). O seu nome vem do livro “The Tale of Genji”, de Murasaki Shikibu (figura 10), que é considerado o primeiro romance do mundo. A construção desta personagem remete para os fidalgos japoneses referidos neste livro. Tendo em conta que esta personagem é baseada num livro tão específico e historicamente importante, decidi deixar o nome Genji para a versão portuguesa.



Figura 9 – Vizinho Genji

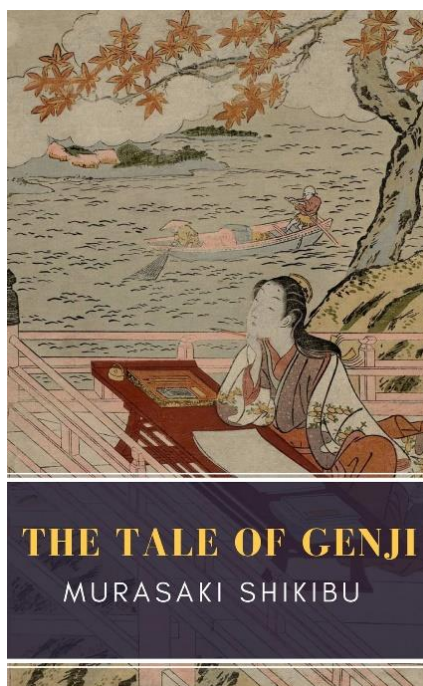


Figura 10 – Capa do livro *The Tale of Genji*, de Murasaki Shikibu

Um exemplo que não envolve a aparência do vizinho, mas sim a sua espécie seria a vizinha amigável Lily (figura 11). O seu nome vem do facto de, figurativamente, os sapos gostarem de andar por cima de nenúfares que, em inglês, se chamam *lily pads* ou *water lilies* (figura 12). Neste jogo, os vizinhos sapos são os únicos que não se equipam com gabardinas ou guarda-chuvas quando chove, exatamente por serem sapos. Por causa disso, decidi traduzir o nome desta vizinha para Xuxu, diminutivo de “chuva” e porque esta vizinha tem a personalidade amigável e, assim, xuxu é também uma alcunha para alguém doce e amigável.



Figura 11 – Vizinha Lily



Figura 12 – Nenúfares

De seguida, temos o vizinho rabugento Dobie (figura 13), e este nome vem do escritor texano J. Frank Dobie (figura 14), no entanto, em italiano e alemão foi traduzido para Sigmund, remetendo para o neurologista e psiquiatra Sigmund Freud e em espanhol para o escritor Germán Marín. Este vizinho fala muito do seu sonho de se tornar um escritor, por isso, estes nomes caracterizam muito bem o vizinho em questão. Tendo em conta que o nome deste vizinho foi traduzido para nomes de escritores famosos em várias línguas, decidi chamar a esta personagem José, por causa do escritor português e vencedor do Prémio Nobel da Literatura em 1998, José Saramago.



Figura 13 – Vizinho Dobie

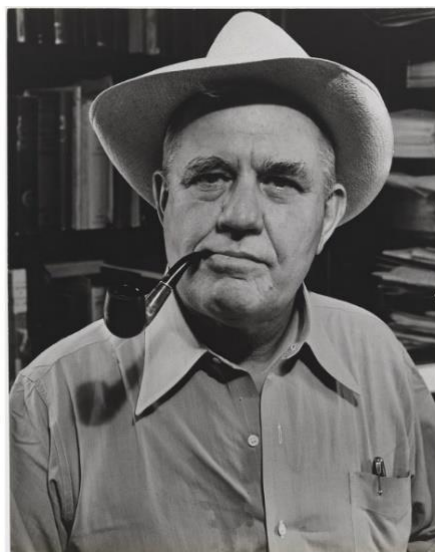


Figura 14 – Escritor J. Frank Dobie

De seguida temos a vizinha amigável Coco (figura 15). O seu nome em inglês é uma referência ao coco, pois é um fruto duro, redondo e é normalmente representado com três buracos, tal como esta personagem. No entanto, o seu nome em japonês é Yayoi, o que referencia o Período Yayoi no Japão (300 a.C.–300 d.C). Nesse período eram feitas estátuas *Haniwa* (figura 16) de barro, que não só foram a inspiração para esta vizinha, mas também a inspiração para os giróides (figura 17) no jogo. Giróides são estátuas que foram introduzidas no primeiro jogo deste franchise e, estas estátuas, têm várias funcionalidades, dependendo do jogo. No *Animal Crossing: New Horizons*, os giróides são estátuas de várias cores e feitios, que produzem sons e movimentos aleatórios, mas quando são postos ao pé de um rádio com música, estes acompanham a música selecionada. A minha proposta de tradução para o nome desta personagem é Coco, pois a referência do seu nome original japonês é demasiado específica para ser passada para outra língua e, desta forma, todas as outras línguas em que o jogo está disponível mantiveram o mesmo nome.



Figura 15 – Vizinha Coco



Figura 16 - *Haniwa*



Figura 17 – Giróides (*Animal Crossing: New Horizons*)

Mais um exemplo será a vizinha snob Ankha (figura 18). O nome japonês desta personagem é Nairu (ou Nile), referência ao rio africano, em que parte do mesmo se encontra no Egito. O nome desta gata snob em inglês refere-se ao caracter hieroglífico egípcio *ankh* (figura 19), que significa “vida” (Shampo e Kyle 1990). A construção desta personagem remete para as suas raízes egípcias, como a cobra na sua cabeça, o formato dos seus olhos e o vestido que usa. Decidi traduzir o nome desta personagem para Cleó, pois quando penso em mulheres egípcias a primeira que me vem à cabeça é, sem dúvida, a Cleópatra, rainha do Egito, e também devido ao tipo de personalidade desta personagem, que é altiva, algo que pode caracterizar rainhas.



Figura 18 – Vizinha Ankha

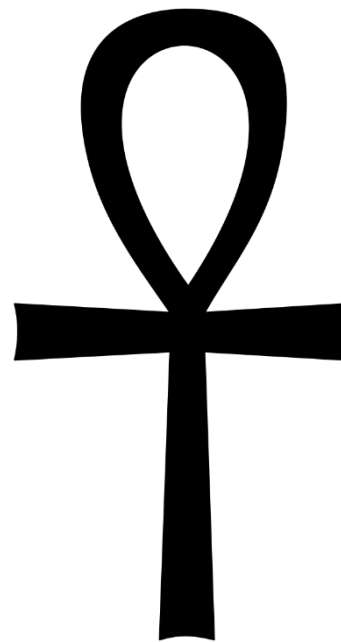


Figura 19 – Caracter hieroglífico egípcio *ankh*

Neste próximo caso, temos as duas vizinhas amigáveis Chevre (figura 20) e Nan (figura 21). O nome da Chevre significa literalmente “cabra” em francês, enquanto que o nome da Nan é um diminutivo de “nanny” (ama-seca), pois os cabritos são chamados de *kids* em inglês. Em japonês o nome da Chevre é Yuki, que significa neve, devido ao facto de esta ser toda branca, e o nome da Nan é Sumi, que é um nome japonês bastante tradicional. Apesar de estas personagens não terem significado associado que as interligue nos seus nomes, estas personagens são baseadas numa música infantil japonesa, em que duas cabras, uma preta e uma branca, são amigas e trocam cartas, no entanto, quando a cabra branca abre a carta que recebeu, esta come-a antes de a ler e, assim, escreve de volta à cabra preta a perguntar o que é que escreveu na carta, pois comeu-a antes de a ler. A cabra preta recebe a carta e faz exatamente o mesmo que a cabra branca fez: come a carta antes de a ler e escreve de volta a perguntar o que é que a amiga tinha escrito na carta, e assim sucessivamente (Backhaus 2017). Sabemos que estas personagens do jogo são baseadas nesta música infantil, pois as suas casas no jogo são exatamente iguais, ou seja, têm a mesma mobília e decoração, mas a sua posição é espelhada (figura 22 e 23). Na casa da Chevre a mobília é branca e na casa da Nan a mobília é preta ainda mais que a Chevre tem uma foto da Nan na sua parede e a Nan tem uma da Chevre, implicando que estas são amigas e que têm um certo tipo de ligação. Apesar das duas vizinhas terem significado associado pela ligação que têm à canção infantil japonesa, eu decidi que em português estas iriam estar associadas de uma forma mais óbvia e, assim, decidi traduzir o nome da Chevre para Brita, de “cabrita”, e a Nan para Breta, pois esta é de cor preta.



Figura 20 – Vizinha Chevre



Figura 21 – Vizinha Nan



Figura 22 – Casa da Chevre (*Animal Crossing: New Horizons*)



Figura 23 – Casa da Nan (*Animal Crossing: New Horizons*)

Por fim, vou explicar o significado do nome do vizinho lerdo, Zucker (figura 24). Este polvo é assim chamado devido à semelhança da palavra “zucker” com “sucker”, referenciando as ventosas nos braços⁴ dos polvos. No entanto, este vizinho tem uma construção muito interessante: corpo vermelho, cabeça bege com uma mancha castanha no seu topo, sardas verdes e um palito espetado na sua cabeça. Esta construção representa uma iguaria muito popular no Japão, *takoyaki* (figura 25), que são bolinhas de massa com pedaços de polvo no seu interior, com alguns legumes como alho-francês e gengibre picado, coberto com uma mistura de molho Worcestershire, ketchup e um bocado de açúcar, algas secas, maionese e flocos de *bonito*. O nome original desta personagem é Takoya, que é uma versão abreviada do nome desta iguaria. Quero também notar que o nome espanhol desta personagem é Paulito, que remete para o palito na cabeça deste vizinho. Tendo em conta que o nome deste vizinho vem originalmente de uma comida tradicional, decidi traduzir o nome deste para Lagareiro, do prato de polvo tradicional português.



Figura 24 – Vizinho Zucker



Figura 25 – Comida tradicional japonesa *takoyaki*

⁴ Apesar de toda a gente conhecer os braços dos polvos como tentáculos, estes não os possuem. Tentáculos são quando as ventosas existem apenas na ponta do braço. Tendo isso em conta, os polvos têm braços e não tentáculos, pois as ventosas apresentam-se ao longo do braço inteiro (Hanlon e Messenger 2018).

2.7. Metodologia

Tendo em conta tudo o que foi referido nos capítulos anteriores, podemos chegar à conclusão que jogos de consola são, de facto, textos multimodais que precisam de ser localizados para serem vendidos e exportados do seu país de origem para serem fruídos por audiências de outras culturas. No entanto, há uma grande questão antes de começar a localização deste jogo para a língua portuguesa: domesticação ou estrangeirização? Adaptar ou emprestar? De seguida irei analisar duas metodologias e estratégias de tradução e decidir qual delas se adapta melhor à localização deste jogo de consola.

2.7.1. Domesticação vs estrangeirização

A discussão entre estas perspetivas de tradução começou numa conferência na Universidade de Binghamton em 1991, com os dois linguistas e tradutores Eugene Nida e Lawrence Venuti (Shureteh 2015).

Nida é um teorizador pioneiro da área dos estudos de tradução, e as suas teorias e práticas de tradução contribuíram muito para uma grande área de estudo e pesquisa (Shureteh 2015), sendo considerado o fundador da disciplina contemporânea dos estudos de tradução. Nida sempre defendeu o tradutor como comunicador, advogou as traduções fluídas na língua de chegada e o conceito de equivalência dinâmica (Shureteh 2015).

Por outro lado, de acordo com Shureteh (2015), Venuti é um tradutor revolucionário para a área de teorias da tradução contemporânea, acredita na visibilidade do tradutor e no tradutor como autor conjunto. Venuti também é conhecido na área da teoria da tradução, pois é considerado o porta-voz dos apoiantes da teoria da estrangeirização.

Enquanto que Nida se identifica com a domesticação, que é uma tradução transparente, fluída e com o mínimo de estrangeirismos e notas de rodapé explicativas (Yang 2010), Venuti identifica-se com a estrangeirização, que é quando um texto de chegada retém algumas características do texto de partida, incluindo estrangeirismos, no texto de chegada (Shuttleworth e Cowie 1997).

Segundo Yang (2010), as disputas entre estes dois polos da teoria da equivalência não é algo recente, pois nos anos 1950 e 1960, esta discussão era mais sistemática e maioritariamente sobre questões linguísticas. Nos anos 1970, estas discussões começaram a ter uma abordagem mais cultural, social e histórica. Assim, estas perspetivas opostas podem ser consideradas estratégias mais culturais e sociais do que linguísticas, pois ambas têm a cultura da língua de partida na mira, sendo que a domesticação substitui elementos da cultura de partida com outros da cultura de chegada e a estrangeirização preserva a cultura de partida no

texto de chegada (Yang 2010). Nord afirma que “translating means comparing cultures” (2001, p. 34), o que reforça a teoria da equivalência da estrangeirização.

No entanto, segundo Venuti (1995), estas duas estratégias de tradução são consideradas como conceitos heurísticos, e não opostos binários e que estes dois conceitos irão mudar consoante o tempo e local. A perspectiva adotada neste projeto de localização vai ao encontro desta ideia integradora e adaptável de Venuti, em que o posicionamento do localizador se vai ajustando entre a domesticação e a estrangeirização consoante os elementos que se vão apresentando à sua consideração.

3. Processo de tradução

Como foi referido na página 17, Portugal é um país que prefere a legendagem devido a motivos históricos. Desta forma, o mais óbvio seria seguir a teoria de Nida para a tradução do jogo *Animal Crossing: New Horizons*, no entanto, este jogo é para todas as idades, o que significa que irá ser jogado tanto por crianças como por adultos. Assim, decidi utilizar a teoria de Nida da domesticação para os nomes das personagens que, na minha opinião, é a parte mais importante e complexa do processo de tradução deste jogo, pois todas as personagens têm nomes com significado associado, como foi já referido anteriormente, e a maior parte dos nomes precisam de ser traduzidos para melhorar a experiência do jogador, ajudá-lo a efetuar a sua suspensão da descrença e para ser melhor compreendido pelo público-alvo português. Todavia, a teoria de Venuti também irá ser utilizada nesta tradução para elementos como, alguns nomes dos insetos, peixes e criaturas marinhas e alguns tipos de roupa e mobília tradicional, como por exemplo kimonos e o chão tatami, e mesmo alguns nomes de personagens que têm referências culturais demasiado específicas que não são possíveis de traduzir ou adaptar, como por exemplo o vizinho Kabuki, que já foi referido.

O processo de tradução que utilizei para traduzir o nome dos insetos, peixes e criaturas do mar envolveu pesquisar o nome científico de cada um, pois todos estes bichos são, de facto, reais, e foi fácil encontrar o equivalente desse nome para português. Tendo o nome do bicho em português, podia começar a pensar num trocadilho ou piada para a frase de captura (frase dita pelo jogador quando apanha um certo inseto, peixe ou criatura do mar, ver figura 26), em que várias consistem em rimas ou trocadilhos que se relacionam com o bicho em causa, por exemplo: existe um peixe no jogo que se chama “saddled bichir” e a frase de captura é “and me without my tiny riding crop...” (e eu sem o meu pingalim pequenino...). Traduzi o nome deste peixe para bichir e a sua frase de captura para “Se disser o seu nome três vezes aparece um gato”, pois “bichir bichir bichir” imita o som que é feito quando alguém quer chamar à atenção de um gato. Foquei-me mais em fazer rimas do que trocadilhos, pois é uma das estratégias usadas também pela equipa de localização espanhola.

Figura 26 – Exemplo de frase de captura



4. Notas conclusivas e considerações finais

Este projeto proporcionou-me a oportunidade de juntar a minha área de estudo com algo que gosto muito, videojogos, e isto deu-me imensa motivação para fazer pesquisa e saber mais sobre a localização de jogos de consola, significado associado e o quão importante isto é especificamente no jogo *Animal Crossing: New Horizons*.

O processo de fazer o levantamento dos nomes das personagens e das frases de captura não foi fácil, mas foi bastante divertido, pois existem tantas personagens que, até eu, não conhecia algumas. Também achei bastante interessante o processo de encontrar os nomes científicos dos bichos, peixes e criaturas marinhas e ver fotos *online* destes na vida real e o quão semelhantes são no jogo.

Sinto que aprendi imenso, tanto de parte teórica como prática, mas principalmente aprendi sobre o mundo da localização de jogos, que se tornou, de certa forma, em algo que me vejo a praticar no meu futuro como tradutora. É uma área de tradução que não é muito falada, mas que é imensamente rica, com muitas coisas ainda por estudar, problemas por levantar e questões por resolver, e espero conseguir no futuro contribuir para esta área de estudo. Melhorei também o meu vocabulário, que foi uma das minhas maiores dificuldades inicialmente, e a minha capacidade de pesquisa, que foi bastante importante para este projeto, e, com estas melhorias, veio também um novo gosto pela investigação.

Também é de notar que o jogo *Animal Crossing: New Horizons* apresenta um grande valor cultural nos seus conteúdos, com as referências a teatros tradicionais japoneses, a padrões comportamentais dos animais e a romances clássicos. Este jogo tem um enorme peso cultural japonês, mas não só, pois também tem imensas referências culturais de outros países, como a vizinha Ankha (ver página 49).

Podemos também concluir que este jogo tem uma grande influência do significado associado, tanto nos nomes das personagens, como nas frases de captura. Entende-se que o significado associado será diferente para jogadores de contextos culturais diferentes, mas na sua essência este pode ser adaptado para cada conjunto de jogadores culturalmente diferenciados. É de facto um videojogo educativo e particularmente desafiante para as equipas de localização que o trabalham e atualizam, pois é dos poucos jogos da Nintendo que tem esta grande quantidade de personagens (aproximadamente quinhentas personagens) em que todas têm algum tipo de significado associado. Ver a dedicação que os criadores e todas as equipas de localização puseram no significado destas personagens deu-me a motivação que precisava para dar o meu contributo para a localização portuguesa, mesmo não sendo oficial.

5. Referências bibliográficas

- Altice, N. (2015). *I am Error: Nintendo Family Computer/Entertainment System Platform*. MIT Press.
- Backhaus, P. (2017). *Nani-tte nan-nano? Knowing what's in Japanese*. The Japan Times.
- Bernal-Merino, M. Á. (2006). *On the Translation of Video Games*. The Journal of Specialized Translation, Issue 6, 22-36.
- Bernal-Merino, M. Á. (2014). *Translation and Localization in Video Games*. New York & London: Routledge.
- Bernal-Merino, M. Á. (2018). *Creativity and playability in the localisation of video games*. The Journal of Internationalisation and Localisation, Volume 5, Issue 1, 101-137.
- Böcking, S. (2005). Suspension of Disbelief. In *The International Encyclopedia of Communication*, edited by Wolfgang Donsbach in 2008, pp. 4913-4915.
- Brownlow, K. (1973). *The Parade's Gone By*. London: Abacus.
- Chandler, H. & Deming S. O. (2012). *The Game Localization Handbook*. London and Ontario: Jones & Barlett Learning
- Clariano, T. F. (2013). *O Conceito de "Significado" em Semântica: Significado e Interpretação*. Universidade de Évora – Escola de Ciências Sociais
- Coleridge, S. (1985). *Biographia Literaria*. Princeton UP.
- Cornu, J. F. (2014). *Le doublage et le sous-titrage: histoire et esthétique*. Presses Universitaire de Rennes.
- Freire, R. L. (2015). *The introduction of Film Subtitling in Brazil*. Matrizes 9 pp.187-211
- Hanlon, R. T. & Messenger, J. B. (2018). *Cephalopod Behaviour*. Cambridge University Press
- Hayles, N. K. (2003). *Translating Media: Why We Should Rethink Textuality*. The Yale Journal of Criticism, Vol. 16, No. 12, pp. 263-290.
- Hervey, S. & Higgin, I. (1992). *Thinking Translation: A course in translation method: French to English*. Routledge
- Holmes, J. S. (1988). *The name and nature of translation studies*. L. Venuti (ed.) (2004), pp. 180-192.

- Honeywood, R. & Fung, J. (2012). Best Practices for Game Localization. Available online: <http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/2DA60D94-0F74-46B1-A9E2-F2CE-8B72EA4D/Best-Practices-for-Game-Localization-v22.pdf>
- Ivarsson, J. & Carroll, M. (1998). *Subtitling*. TransEdit HB.
- Jakobson, R. (1959). *On linguistic aspects of translation*. In L. Venuti (ed.) 2012, pp. 126-131.
- Kaindl, K. (2004). Multimodality in translation of humour in comics. In E. Ventola, C. Charles & M. Kaltenbacher, *Perspectives on multimodality*, pp. 173-192. Amsterdam: John Benjamins.
- Katan, D. (2018). Defining culture, defining translation. *The Routledge Handbook of Translation and Culture*, edited by Sue-Ann Harding and Ovidi Carbonell Cortés in 2018, pp. 17-47.
- Leech, G. N. (1974). *Semantics: The Study of Meaning*. Harmondsworth, Penguin.
- Leech, G. N. (1981). *Pragmatics and conversational rhetoric*.
- Littau, K. (2011). *First steps towards a media history of translation*. Translation Studies pp. 263-279
- Mangiron, C. & O'Hagan, M. (2006). *Game Localization: Unleashing Imagination with a "Restricted Translation"*. Journal of Specialized Translation 6, pp. 10-21.
- Mangiron, C. & O'Hagan, M. (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. John Benjamins Publishing Company, Amsterdam / Philadelphia
- Medina, S. (2010). *Ecphrasis ou Ekphrasis*. E-Dicionário de Termos Literários de Carlos Ceia
- Mejías-Climent, L. (2017). *Multimodality and dubbing in video games: A research approach*. Linguistica Antverpiensia
- Molina, L. & Albir, A. H. (2002). *Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach*.
- Munday, J. (2001). *Introducing Translation Studies – Theories and Applications*. Routledge
- Nida, E. (2001). *Language and Culture – Contexts in Translation*. Shanghai: Shanghai Foreign Language Education Press.
- Nord, C. (2001). *Translating as a Purposeful Activity – Functional Approaches Explained*. Shanghai: Shanghai Foreign Language Education Press.
- Nornes, A. M. (2007). *Cinema Babel*. University of Minnesota Press.

- O'Hagan, M. (2007). *Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience*. *Revista Tradumàtica*, número 5. <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista>
- O'Hagan, M. (2018). Game localization: A critical overview and implications for audiovisual translation. *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*, edited by Luis Pérez-González, pp. 145-159.
- O'Sullivan, C. (2013). *Multimodality as a challenge and resource for translation*. *Journal of Specialised Translation*.
- O'Sullivan, C. & Cornu, J. F. (2018). History of audiovisual translation. *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*, edited by Luis Pérez-González, pp. 15-30.
- Pym, A. (2004). *Localization from the Perspective of Translation Studies: overlaps in the Digital Divide?* Intercultural Studies Group, Universitat Rovira i Virgili.
- Pym, A. (2004). *The Moving Text: localization, translation, and distribution*. John Benjamins Publishing Company.
- Sajna, M. (2018). *Cultural Transfer in Video Games*. Linguistische Treffen in Wrocław
- Shampo, M. & Kyle, R. (1990). *The Medical Symbols: The Ankh*. Mayo Clinic Proceedings.
- Shureteh, H. (2015). *Venuti vs Nida: A representational conflict in translation theory*. The Hashemite University
- Shuttleworth, M. & Cowie, M. (1997). *Dictionary of Translation Studies*. St Jerome Publishing.
- Snell-Hornby, M. (1996). *Translation Studies – An Integrated Approach*. Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins Publishing Company.
- Snell-Hornby, M. (2009). *What's in a Turn? On Fits, Starts, Writhings in Recent Translation Studies*. *Translation Studies* pp. 41-51
- Takeda, L. (2020). *The History of Nintendo: the Company, Consoles, And Games*. San Jose State University.
- Toury, G. (1995). *Descriptive Translation Studies – And Beyond*. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins.
- Thompson, K. (1985). *Exporting Entertainment: America in the World Market*. London: BFI.
- Uemura, M. & Hosoi, K. & Nakamura, A. (2013). *Famicon and Its Era*. Tokyo: NTT Shuppan.

Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility*. Routledge

Wagner, E. (2019). *A Strategic Audit of Nintendo Co., Ltd.* Undergraduate Honors Thesis. University of Nebraska-Lincoln.

Wolf, M. (2012). *Before the Crash: Early Video Game History*. Wayne State University Press, Detroit.

Xavier, C. (2019). *Tabu e Tradução Audiovisual: um estudo descritivo de normas de tradução para legendagem de linguagem tabu em contexto televisivo*. Universidade de Lisboa, Faculdade de Letras.

Yang, W. (2010). *Brief Study on Domestication and Foreignization in Translation*. *Journal of Language Teaching and Research*, Vol. 1, No. 1, pp. 77-80.

Zdravkovic, N. (2018). The Meaning of Meaning: Leech's Seven Types of Meaning in Comparison to Palmer's and Lyon's Approaches. [\(PDF\) The Meaning of Meaning: Leech's Seven Types of Meaning in Comparison to Palmer's and Lyons' Approaches \(researchgate.net\)](#)

Zillmann, D. (2006). *Dramaturgy for emotions from fictional narration*. In J. Bryant & P.

Vorderer (eds.), *Psychology of entertainment*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, pp. 215–238.

6. Webgrafia e sites de apoio

Animal Crossing Wiki: <https://animalcrossing.fandom.com/wiki>

Globalization and Localization Association: <https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry/language-services>

Kang Gaming via Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=JnptRO5erK4&t=371s>

Lockstin & Gnoggin via Youtube: Kang Gaming via Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=JnptRO5erK4&t=371s>

Linguee: <https://www.linguee.com/>

Nintendo Co., Ltd.: <https://www.nintendo.pt/>

Oxford English Dictionary: <https://www.oed.com/>

Thesaurus: <https://www.thesaurus.com/>

Repositório Institucional da Universidade de Aveiro: <https://ria.ua.pt/>

Tabelas

Tabela 1 – Nomes dos vizinhos⁵

Número	Nome	Espécie de Animal	Tipo de Personalidade	Proposta de Tradução
1	Admiral **	Ave	Rabugento	Almirante
2	Agent S *	Esquilo	Animada	Agente E
3	Agnes ****	Porco	Compincha	Agnes
4	Al *	Gorila	Lerdo	Gigante
5	Alfonso ***	Crocodilo	Lerdo	Dilo
6	Alice **	Coala	Amigável	Alice
7	Alli ***	Crocodilo	Snob	Ali
8	Amelia **	Águia	Snob	Amélia
9	Anabelle ***	Papa-formigas	Animada	Tatuana
10	Anchovy ***	Ave	Lerdo	Ancho
11	Ankha **	Gato	Snob	Cleó
12	Angus ***	Boi	Rabugento	Angus
13	Anicotti ***	Rato	Animada	Renata
14	Annalisa ***	Papa-formigas	Amigável	Analisa
15	Annalise ***	Cavalo	Snob	Cavalina
16	Antonio ***	Papa-formigas	Atlético	Fomigo
17	Apollo *	Águia	Rabugento	Apolo
18	Apple *	Hamster	Animada	Gala

⁵ Significado dos asteriscos: *referência à aparência da personagem, **referência cultural, ***referência à espécie de animal da personagem, ****referência ao tipo de personalidade da personagem.

19	Astrid *	Canguru	Snob	Estrelícia
20	Audie **	Lobo	Animada	Audina
21	Aurora ***	Pinguim	Amigável	Aurora
22	Ava ***	Galinha	Amigável	Inácia
23	Avery ***	Águia	Rabugento	Avio
24	Axel ***	Elefante	Atlético	Velante
25	Azalea *	Rinoceronte	Snob	Orquídea
26	Baabara ***	Ovelha	Snob	Baabara
27	Bam **	Veado	Atlético	Vedo
28	Bangle ***	Tigre	Animada	Benga
29	Barold *	Cria de urso	Lerdo	Berto
30	Beau *	Veado	Lerdo	Beau
31	Bea ***	Cão	Amigável	Bea
32	Beardo ***	Urso	Vaidoso	Ursolo
33	Becky ***	Galinha	Snob	Bicas
34	Bella *	Rato	Animada	Bela
35	Benedict ***	Galinha	Lerdo	Benedita
36	Benjamin *	Cão	Lerdo	Bobo
37	Bertha *	Hipopótamo	Amigável	Berta
38	Bettina ***	Rato	Amigável	Petina
39	Bianca *	Tigre	Animada	Bianca
40	Biff **	Hipopótamo	Atlético	Hitómo
41	Big Top ***	Elefante	Lerdo	Dum
42	Bill ***	Pato	Atlético	Peto

43	Billy ***	Cabra	Atlético	Bedo
44	Biskit *	Cão	Lerdo	Biscoito
45	Bitty **	Hipopótamo	Snob	Betty
46	Blaire *	Esquilo	Snob	Bolota
47	Blanche *	Avestruz	Snob	Blanche
48	Bluebear *	Cria de urso	Animada	Azursa
49	Bob ***	Gato	Lerdo	Pateco
50	Bonbon *	Coelho	Animada	Bimba
51	Bones ***	Cão	Lerdo	Scooby
52	Boomer *	Pinguim	Lerdo	Ludubico
53	Boone *	Gorila	Atlético	Buíno
54	Boots ***	Crocodilo	Atlético	Chorão
55	Boris *	Porco	Rabugento	Javi
56	Boyd *	Gorila	Rabugento	Kong
57	Bree ***	Rato	Snob	Brie
58	Broccolo **	Rato	Lerdo	Brocolo
59	Broffina *	Galinha	Snob	Bronilda
60	Bruce *	Veado	Rabugento	Artur
61	Bubbles ***	Hipopótamo	Animada	Hipólita
62	Buck ***	Cavalo	Atlético	Troto
63	Bud *	Leão	Atlético	Mano
64	Bunnie ***	Coelho	Animada	Bonnie
65	Butch *	Cão	Rabugento	Bruno
66	Buzz ***	Águia	Rabugento	Minhoto

67	Cally *	Esquilo	Amigável	Amenda
68	Camofrog *	Sapo	Rabugento	Sapoflagem
69	Canberra **	Coala	Compincha	Canberra
70	Candi ****	Rato	Animada	Cândida
71	Carmen *	Coelho	Animada	Carmen
72	Caroline ***	Esquilo	Amigável	Carolina
73	Carrie ***	Canguru	Amigável	Bolsina
74	Cashmere ***	Ovelha	Snob	Caxemira
75	Celia ****	Águia	Amigável	Célia
76	Cephalobot *	Polvo	Vaidoso	Cefalobot
77	Cesar *	Gorila	Rabugento	César
78	Chabwick *	Pinguim	Lerdo	Pops
79	Chadder *	Rato	Vaidoso	Chadder
80	Chai *	Elefante	Animada	Chai
81	Charlise ****	Urso	Compincha	Charme
82	Chelsea *	Veado	Amigável	Chelsea
83	Cheri *	Cria de urso	Animada	Ceraja
84	Cherry *	Cão	Compincha	Luana
85	Chester *	Cria de urso	Lerdo	Bambo
86	Chevre ***	Cabra	Amigável	Brita
87	Chief ***	Lobo	Rabugento	Ulfo
88	Chops ***	Porco	Vaidoso	Costelo
89	Chow **	Urso	Rabugento	Xau
90	Chrissy ****	Coelho	Animada	Cristi

91	Claude **	Coelho	Lerdo	Claúdio
92	Claudia ***	Tigre	Snob	Greza
93	Clay **	Hamster	Lerdo	Barroto
94	Cleo **	Cavalo	Snob	Cavalia
95	Clyde ***	Cavalo	Lerdo	Equino
96	Coach ****	Boi	Atlético	Chefe
97	Cobb ***	Porco	Atlético	Maçaroto
98	Coco **	Coelho	Amigável	Koko
99	Cole *	Coelho	Lerdo	Noito
100	Colton ***	Cavalo	Vaidoso	Nopei
101	Cookie ****	Cão	Animada	Doce
102	Cousteau **	Sapo	Atlético	Crepo
103	Cranston ***	Avestruz	Lerdo	Truzo
104	Croque ***	Sapo	Rabugento	Rebito
105	Cube ***	Pinguim	Lerdo	Cubo
106	Curlos *	Ovelha	Vaidoso	Gulho
107	Curly ***	Porco	Atlético	Espiralo
108	Curt ****	Urso	Rabugento	Curtzo
109	Cyd **	Elefante	Rabugento	Sid
110	Cyrano **	Papa-formigas	Rabugento	Cirano
111	Daisy ***	Cão	Animada	Guida
112	Deena *	Pato	Amigável	Dina
113	Deirdre ***	Veado	Compincha	Vivi
114	Del ***	Crocodilo	Rabugento	Delator

115	Deli ***	Macaco	Lerdo	Bobo
116	Derwin **	Pato	Lerdo	Lamarco
117	Diana **	Veado	Snob	Diana
118	Diva *	Sapo	Snob	Diva
119	Dizzy ***	Elefante	Lerdo	Palermo
120	Dobie **	Lobo	Rabugento	José
121	Doc **	Coelho	Lerdo	Bugs
122	Dom ****	Ovelha	Atlético	Ovelo
123	Dora *	Rato	Amigável	Dora
124	Dotty *	Coelho	Animada	Doroteia
125	Drago *	Crocodilo	Lerdo	Drago
126	Drake ***	Pato	Lerdo	Marreco
127	Drift *	Sapo	Atlético	Derrela
128	Ed **	Cavalo	Vaidoso	Jack
129	Egbert ***	Galinha	Lerdo	Overtó
130	Elise *	Macaco	Snob	Elisa
131	Ellie ***	Elefante	Amigável	Eli
132	Elmer **	Cavalo	Lerdo	Jacinto
133	Eloise *	Elefante	Amigável	Eluísá
134	Elvis **	Leão	Rabugento	Elvis
135	Erik ***	Veado	Lerdo	Alcino
136	Étoile *	Ovelha	Amigável	Étoile
137	Eugene ***	Coala	Vaidoso	Eugénio
138	Eunice *	Ovelha	Amigável	Eunice
139	Faith *	Coala	Compíncha	Coalana

140	Fang ***	Lobo	Rabugento	Garra
141	Fauna ***	Veado	Amigável	Viadina
142	Felicity ***	Gato	Animada	Felinia
143	Filbert ***	Esquilo	Lerdo	Quilito
144	Flip ***	Macaco	Atlético	Sabichão
145	Flo ***	Pinguim	Compincha	Bergui
146	Flora *	Avestruz	Animada	Flora
147	Flurry *	Hamster	Amigável	Flurry
148	Francine ****	Coelho	Animada	Francisca
149	Frank *	Águia	Rabugento	Franco
150	Freckles *	Pato	Animada	Sardinha
151	Frett ****	Cão	Rabugento	Limano
152	Freya *	Lobo	Snob	Freya
153	Friga ***	Pinguim	Snob	Frida
154	Frita *	Ovelha	Compincha	Frita
155	Frobert ***	Sapo	Atlético	Saperto
156	Fuchsia *	Veado	Compincha	Roseta
157	Gabi *	Coelho	Animada	Gabi
158	Gala ***	Porco	Amigável	Reina
159	Gaston *	Coelho	Rabugento	Gastão
160	Gayle ***	Crocodilo	Amigável	Gali
161	Genji **	Coelho	Atlético	Genji
162	Gigi *	Sapo	Snob	Vi
163	Gladys ****	Avestruz	Amigável	Gládia

164	Gloria **	Pato	Snob	Amália
165	Goldie ***	Cão	Amigável	Mel
166	Gonzo ***	Coala	Rabugento	Masurpo
167	Goose *	Galinha	Atlético	Gus
168	Graham ***	Hamster	Vaidoso	Hamie
169	Greta *	Rato	Snob	Margareta
170	Grizzly ***	Urso	Rabugento	Pardo
171	Grouch ***	Urso	Rabugento	Rosnoco
172	Gruff **	Cabra	Rabugento	Gregório
173	Gwen ***	Pinguim	Snob	Guínia
174	Hamlet ***	Hamster	Atlético	Hamlet
175	Hampfrey ***	Hamster	Rabugento	Rodento
176	Hans *	Gorila	Vaidoso	Hans
177	Harry *	Hipopótamo	Rabugento	Manuel
178	Hazel ***	Esquilo	Compincha	Avelana
179	Henry **	Sapo	Vaidoso	Henrique
180	Hippeux ***	Hipopótamo	Vaidoso	Hipo
181	Hopper ***	Pinguim	Rabugento	Cristóvão
182	Hornsby *	Rinoceronte	Lerdo	Rino
183	Huck *	Sapo	Vaidoso	Sapelo
184	Hugh ***	Porco	Lerdo	Hugo
185	Iggy ***	Pinguim	Atlético	Capitão
186	Ike ***	Urso	Rabugento	Hortênsio
187	Ione *	Esquilo	Amigável	Gaia

188	Jacob ***	Ave	Lerdo	Gaio
189	Jacques *	Ave	Vaidoso	Jacques
190	Jambette *	Sapo	Amigável	Esmeralda
191	Jay ***	Ave	Atlético	Dorinho
192	Jeremiah ****	Sapo	Lerdo	Papão
193	Jitters ***	Ave	Atlético	Eusébio
194	Joey ***	Pato	Lerdo	Patinho
195	Judy **	Cria de urso	Snob	Rosea
196	Julia *	Avestruz	Snob	Júlia
197	Julian ***	Cavalo	Vaidoso	Juliuni
198	June ****	Cria de urso	Amigável	June
199	Kabuki **	Gato	Rabugento	Kabuki
200	Katt ***	Gato	Compincha	Gatarina
201	Keaton ***	Águia	Vaidoso	Pirito
202	Ken ***	Galinha	Vaidoso	Loga
203	Ketchup *	Pato	Animada	Ketchup
204	Kevin **	Porco	Atlético	Entremeado
205	Kid Cat *	Gato	Atlético	Super Gato
206	Kidd ***	Cabra	Vaidoso	Brito
207	Kiki *	Gato	Amigável	Xica
208	Kitt ***	Canguru	Amigável	Graça
209	Kitty ***	Gato	Snob	Kitty
210	Klaus *	Urso	Vaidoso	César
211	Knox *	Galinha	Rabugento	Dourino
212	Kody ***	Cria de urso	Atlético	Pardonino

213	Kyle *	Lobo	Vaidoso	Ricardo
214	Leonardo ***	Tigre	Atlético	Leonardo
215	Leopold ***	Leão	Vaidoso	Leandro
216	Lily ***	Sapo	Amigável	Xuxu
217	Limberg ***	Rato	Rabugento	Limiano
218	Lobo ***	Lobo	Rabugento	Lobo
219	Lolly ****	Gato	Amigável	Lola
220	Lopez ***	Veado	Vaidoso	Tilo
221	Louie *	Gorila	Atlético	Luís
222	Lucha *	Ave	Vaidoso	Mistério
223	Lucky *	Cão	Lerdo	Trevo
224	Lucy ****	Porco	Amigável	Luciana
225	Lyman *	Coala	Rabugento	Lemão
226	Mac ***	Cão	Atlético	Bóris
227	Maddie ***	Cão	Animada	Luna
228	Maele *	Pato	Snob	Patélia
229	Maggie *	Porco	Amigável	Maggie
230	Mallary ***	Pato	Snob	Realina
231	Maple ****	Cria de urso	Amigável	Dulce
232	Marcel **	Cão	Lerdo	Marcelo
233	Marcie ****	Canguru	Amigável	Marcelina
234	Margie ****	Elefante	Amigável	Mariana
235	Marina ***	Polvo	Amigável	Marina
236	Marlo **	Hamster	Rabugento	Marlo
237	Marshal *	Esquilo	Vaidoso	Marco

238	Marty *	Cria de urso	Lerdo	Marty
239	Mathilda **	Canguru	Snob	Matilda
240	Megan *	Urso	Amigável	Nata
241	Melba **	Coala	Amigável	Melba
242	Merengue *	Rinoceronte	Amigável	Moranga
243	Merry ****	Gato	Animada	Maria
244	Midge *	Ave	Amigável	Espirala
245	Mint *	Esquilo	Snob	Mentina
246	Mira *	Coelho	Compincha	Mira
247	Miranda ***	Pato	Snob	Miranda
248	Mitzi *	Gato	Amigável	Mia
249	Moe ****	Gato	Lerdo	Tristan
250	Molly ***	Pato	Amigável	Polly
251	Monique ****	Gato	Snob	Mónica
252	Monty *	Macaco	Rabugento	Monteiro
253	Moose *	Rato	Vaidoso	Joaquim
254	Mott ***	Leão	Atlético	Jubo
255	Muffy *	Ovelha	Compincha	Mortícia
256	Murphy **	Cria de urso	Rabugento	Márcio
257	Nan ***	Cabra	Amigável	Breta
258	Nana ***	Macaco	Amigável	Nana
259	Naomi *	Vaca	Snob	Sónia
260	Nate ***	Urso	Lerdo	Mono
261	Nibbles ***	Esquilo	Animada	Dentita
262	Norma **	Vaca	Amigável	Norma

263	O'Hare ***	Coelho	Rabugento	Ernesto
264	Octavian ***	Polvo	Rabugento	Octávio
265	Olaf *	Papa-formigas	Vaidoso	Pinoquito
266	Olive *	Cria de urso	Amigável	Oliva
267	Olivia ****	Gato	Snob	Olívia
268	Opal *	Elefante	Snob	Opala
269	Ozzie **	Coala	Lerdo	Liano
270	Pancetti ***	Porco	Snob	Presunta
271	Pango *	Papa-formigas	Animada	Pangolina
272	Paolo ***	Elefante	Lerdo	Paulo
273	Papi *	Cavalo	Lerdo	Capi
274	Pashmina ***	Cabra	Compincha	Mina
275	Pate ***	Pato	Animada	Paté
276	Patty ***	Vaca	Animada	Carnita
277	Paula *	Urso	Compincha	Paula
278	Peaches *	Cavalo	Amigável	Rosala
279	Peanut ***	Esquilo	Animada	Doína
280	Pecan ***	Esquilo	Snob	Pecan
281	Peck ***	Ave	Atlético	Biqueiro
282	Peewee *	Gorila	Rabugento	Pikeno
283	Peggy ***	Porco	Animada	Fiambra
284	Pekoe **	Cria de urso	Amigável	Vera
285	Penelope *	Rato	Animada	Lacinda

286	Petri *	Rato	Snob	Petri
287	Phil ***	Avestruz	Vaidoso	Faisano
288	Phoebe *	Avestruz	Compincha	Fenixia
289	Pierce ***	Águia	Atlético	Bicudo
290	Pietro *	Ovelha	Vaidoso	Batatoon
291	Pinky *	Urso	Animada	Rosa
292	Piper ***	Ave	Animada	Maçarica
293	Pippy ****	Coelho	Peppy	Nimada
294	Plucky ***	Galinha	Compincha	Depena
295	Pompom ****	Pato	Animada	Pompom
296	Poncho *	Cria de urso	Atlético	Poncho
297	Poppy *	Esquilo	Amigável	Papoila
298	Portia *	Cão	Snob	Prenda
299	Prince **	Sapo	Lerdo	Prinsapo
300	Puck ***	Pinguim	Lerdo	Disco
301	Puddles ***	Sapo	Animada	Poçita
302	Pudge *	Cria de urso	Lerdo	Gordito
303	Punchy *	Gato	Lerdo	Félix
304	Purrl ***	Gato	Snob	Ronda
305	Queenie ****	Avestruz	Snob	Regina
306	Quillson ***	Pato	Vaidoso	Penado
307	Quinn *	Águia	Compincha	Roxinda
308	Raddle ***	Sapo	Lerdo	Tubérculo
309	Rasher ***	Porco	Rabugento	Bacono

310	Raymond *	Gato	Vaidoso	Raimundo
311	Renée ***	Rinoceronte	Compincha	Rita
312	Reneigh ***	Cavalo	Compincha	Relina
313	Rex ***	Leão	Lerdo	Rex
314	Rhonda ***	Rinoceronte	Amigável	Rinota
315	Ribbot *	Sapo	Atlético	Sabot
316	Ricky *	Esquilo	Rabugento	Tremoço
317	Rilla ***	Gorila	Animada	Rilla
318	Rio *	Avestruz	Animada	Rio
319	Rizzo *	Rato	Rabugento	Gigio
320	Roald ***	Pinguim	Atlético	Magalhães
321	Robin ***	Ave	Snob	Pisco
322	Rocco *	Hipopótamo	Rabugento	Rui
323	Rocket *	Gorila	Compincha	Glória
324	Rod ***	Rato	Atlético	Renato
325	Rodeo ***	Boi	Lerdo	Tourado
326	Rodney *	Hamster	Vaidoso	Rodrigo
327	Rolf ***	Tigre	Rabugento	Bino
328	Rooney ****	Canguru	Rabugento	Pavanito
329	Rory ***	Leão	Atlético	Rugido
330	Roscoe **	Cavalo	Rabugento	Eclipse
331	Rosie *	Gato	Animada	Rosita
332	Roswell ***	Crocodilo	Vaidoso	Oveni
333	Rowan ***	Tigre	Atlético	Rogério
334	Ruby *	Coelho	Animada	Bina

335	Rudy **	Gato	Atlético	Figo
336	Sally ***	Esquilo	Amigável	Sarita
337	Sasha *	Coelho	Lerdo	Sam
338	Samson **	Coelho	Atlético	Samson
339	Sandy *	Avestruz	Amigável	Andreia
340	Savannah *	Cavalo	Amigável	Savana
341	Scoot *	Pato	Atlético	Biclo
342	Shari ***	Macaco	Compincha	Saimira
343	Sheldon ***	Esquilo	Atlético	Nozeiro
344	Shep ***	Cão	Vaidoso	Guio
345	Sherb *	Cabra	Lerdo	Gama
346	Shino **	Veado	Animada	Sakura
347	Simon *	Macaco	Lerdo	Simão
348	Skye *	Lobo	Amigável	Céu
349	Sly *	Crocodilo	Atlético	Chequivo
350	Snake **	Coelho	Atlético	Ninjo
351	Snooty ****	Papa-formigas	Snob	Snobi
352	Soleil *	Hamster	Snob	Ésol
353	Sparro ***	Ave	Atlético	Andorro
354	Spike ***	Rinoceronte	Rabugento	Espinho
355	Spork ***	Porco	Lerdo	Torresmo
356	Sprinkle ***	Pinguim	Animada	Grana
357	Sprocket *	Avestruz	Atlético	Robotruz
358	Static *	Esquilo	Rabugento	Trovão
359	Stella *	Ovelha	Amigável	Merina

360	Sterling *	Águia	Atlético	Sebastião
361	Stinky *	Gato	Atlético	Fedorento
362	Stitches *	Cria de urso	Lerdo	Remendo
363	Stu ***	Boi	Lerdo	Vitor
364	Sydney **	Coala	Amigável	Sidi
365	Sylvana ***	Esquilo	Amigável	Silvana
366	Sylvia *	Canguru	Compincha	Silvia
367	Tabby *	Gato	Animada	Riscas
368	Tad ***	Sapo	Atlético	Girinito
369	Tammi *	Macaco	Animada	Tami
370	Tammy *	Cria de urso	Compincha	Tatiana
371	Tangy *	Gato	Animada	Citrina
372	Tank ***	Rinoceronte	Atlético	Tanque
373	Tasha ***	Esquilo	Snob	Natacha
374	T-Bone ***	Boi	Rabugento	Bifado
375	Teddy ***	Urso	Atlético	Teddy
376	Tex *	Pinguim	Vaidoso	Adélio
377	Tia *	Elefante	Amigável	Chala
378	Tiansheng **	Macaco	Atlético	Tiansheng
379	Tiffany ****	Coelho	Snob	Estefânia
380	Timbra *	Ovelha	Snob	Deira
381	Tipper ***	Vaca	Snob	Empavaca
382	Toby *	Coelho	Vaidoso	Toby
383	Tom ***	Gato	Rabugento	Gatcho

384	Truffles ***	Porco	Animada	Trufas
385	Tucker *	Elefante	Lerdo	Mute
386	Tutu *	Urso	Animada	Tutu
387	Twiggy ***	Ave	Animada	Pia
388	Tybalt ***	Tigre	Atlético	Teobaldo
389	Ursala ***	Urso	Compincha	Ursala
390	Velma *	Cabra	Snob	Velma
391	Vesta *	Ovelha	Amigável	Lãura
392	Vic *	Boi	Rabugento	Marinho
393	Victoria *	Cavalo	Animada	Vitória
394	Violet *	Gorila	Snob	Roxita
395	Vivian *	Lobo	Snob	Viviana
396	Vladimir *	Cria de urso	Rabugento	Roman
397	Wade ***	Pinguim	Lerdo	Amiglu
398	Walker ***	Cão	Lerdo	Cãopanheiro
399	Walt *	Canguru	Rabugento	Valter
400	Wart Jr. *	Sapo	Rabugento	Bolhoso
401	Weber ***	Pato	Lerdo	Patício
402	Wendy ****	Ovelha	Animada	Nela
403	Whitney *	Lobo	Snob	Branquina
404	Willow *	Ovelha	Snob	Amabela
405	Winnie ***	Cavalo	Animada	Relincha
406	Wolfgang ***	Lobo	Rabugento	Wolfgang
407	Yuka ***	Coala	Snob	Lipta
408	Zell *	Veado	Vaidoso	Zelo

409	Zoe *	Papa formigas	Amigável	Zoé
410	Zucker ***	Polvo	Lerdo	Lagareiro

Tabela 2 – Nomes dos NPC

Nome em Inglês	Espécie de animal	Nome em Português
Tom Nook	Tanuki ⁶	Tom Nook
Timmy	Tanuki	Ed
Tommy	Tanuki	Fred
Isabelle	Cão	Isabela
Blathers	Mocho	Egas
Celeste	Mocho	Celeste
Mable	Ouriço	Milia
Sable	Ouriço	Cilia
Lable	Ouriço	Tilia
Leif	Preguiça	Molengo
Redd	Raposa	Vulpo
Kicks	Doninha	Tilho
C.J.	Castor	Justino
Flick	Camaleão	Camilo
Sahara	Camelo	Saara
Harvey	Cão	Carano
Daisy Mae	Javali	Juliana

⁶ Tanuki é um tipo de guaxinim japonês.

K.K. Slider	Cão	K.K. Slider
Pascal	Lontra	Micas
Wisp	Fantasma	Gaspar
Luna	Tapir	Serena
Jingle	Rena	Rodolfo
Jack	Abóbora	Travesso
Pavé	Pavão	Pavé
Zipper	Coelho	Coevo
Franklin	Peru	Gluelo
Rover	Gato	Noma
Cyrus	Alpaca	Pedro
Reese	Alpaca	Inês
Gulliver	Gaivota	Gulliver
Gullivarr	Gaivota	Gullivaar
Wilbur	Dodo	Wilbur
Orville	Dodo	Orville
Snowboy	Boneco de neve	Nevito

Tabela 3 – Nomes dos bichos e frases de captura

Nome científico	Nome e frase de captura em Inglês	Nome e frase de captura em Português
<i>Pieris rapae</i>	Common butterfly (I caught a common butterfly! They often flutter by!)	Borboleta-comum (Apanhei uma borboleta-comum! Olha, lá vai outra!)
<i>Colias erate</i>	Yellow butterfly (I caught a yellow butterfly! Shouldn't all BUTTERflies be yellow?)	Borboleta-amarela (Apanhei uma borboleta-amarela! Parece que vai numa passarela.)
<i>Papilio machaon</i>	Tiger butterfly (I caught a tiger butterfly! I've earned my stripes!)	Borboleta-rabo-de-andorinha (Apanhei uma borboleta-rabo-de-andorinha! Será que também volta ao mesmo ninho todos os anos?)
<i>Papilio bianor</i>	Peacock butterfly (I caught a peacock butterfly! Now it's my turn to strut my stuff!)	Borboleta-pavão (Apanhei uma borboleta-pavão! Eu tenho uma e tu não!)
<i>Graphium sarpedon</i>	Common bluebottle (I caught a common bluebottle! I'll put it in a rare green jar!)	Borboleta-triângulo-azul (Apanhei uma borboleta-triângulo-azul! Em dias de céu limpo fica camuflada.)
<i>Idea leuconoe</i>	Paper kite butterfly (I caught a paper kite butterfly! Do I read it, fly it, or spread it on toast?)	Borboleta-papel-de-arroz (Apanhei uma borboleta-papel-de-arroz! Também dá para cozinhar com ela?)
<i>Sasakia charonda</i>	Great purple emperor (I caught a great purple emperor! Its purple reign is over now!)	Borboleta-imperatriz-japonesa (Apanhei uma borboleta-imperatriz-japonesa! Estamos na presença de realeza.)
<i>Danaus plexippus</i>	Monarch butterfly (I caught a monarch butterfly! Guess the butterflies are a democracy now!)	Borboleta-monarca (Apanhei uma borboleta-monarca! Sabem se é de marca?)
<i>Morpho menelaus</i>	Emperor butterfly (I caught an emperor butterfly! It's not your average monarch!)	Borboleta-azul (Apanhei uma borboleta-azul! Nem consigo olhar diretamente para ela!)
<i>Agrias claudina sardanapalus</i>	Agrias butterfly (I caught an agrias butterfly! I wonder if it finds me disagrias-able?)	Borboleta-Agrias (Apanhei uma borboleta-Agrias! Deve gostar de agrião.)
<i>Trogonoptera brookiana</i>	Rajah brooke's birdwing (I caught a Rajah Brooke's birdwing! Nothing else I'd rajah be doing!)	Rajah-asas-de-brooke (Apanhei uma rajah-asas-de-brooke! Passou mesmo de <i>rajahda</i> !)

<i>Ornithoptera alexandrae</i>	Queen Alexandra's birdwing (I caught a Queen Alexandra's birdwing! That's a feather in my cap!)	Borboleta-Alexandra-asas-de-pássaro (Apanhei uma borboleta-Alexandra-asas-de-pássaro! Então é um pássaro-borboleta?)
<i>Helicoverpa armigera</i>	Moth (I caught a moth! And I had a ball doing it!)	Traça (Apanhei uma traça! Elas gostam demasiado de moda....)
<i>Attacus atlas</i>	Atlas moth (I caught an Atlas moth! I bet it never gets lost!)	Atlas-gigante (Apanhei uma atlas-gigante! Que bicho tão geográfico.)
<i>Chrysidia rhipheus</i>	Madagascan sunset moth (I caught a Madagascan sunset moth! Wow, you're not from around here!)	Rainha-de-Madagáscar (Apanhei uma rainha-de-Madagáscar! Deve ser amiga dos lémures...)
<i>Acrida cinerea</i>	Long locust (I caught a long locust! Or, as I call it, loooooocust.)	Gafanhoto-longo (Apanhei um gafanhoto-longo! Não é assim tãoooooo longo.)
<i>Locusta migratoria</i>	Migratory locust (I caught a migratory locust! Things just went south for this guy!)	Gafanhoto-migratório (Apanhei um gafanhoto-migratório! Para onde é que ele vai?)
<i>Hieriglyphus daganensis</i>	Rice grasshopper (I caught a rice grasshopper! I've been looking for a gluten-free alternative...)	Gafanhoto-do-arroz (Apanhei um gafanhoto-do-arroz! Deve de usar o pó!)
<i>Gampsocleis buergeri</i>	Grasshopper (I caught a grasshopper! They're a grass act!)	Gafanhoto (Apanhei um gafanhoto! Será que é canhoto?)
<i>Acheta domesticus</i>	Cricket (I caught a cricket! What a chirp thrill!)	Grilo (Apanhei um grilo! Que silêncio...)
<i>Meloimorpha japonicus</i>	Bell cricket (I caught a bell cricket! It would make a great bellhop!)	Grilo-sino (Apanhei um grilo-sino! Já os consigo ouvir!)
<i>Tenodera sinensis</i>	Mantis (I caught a mantis! Man, 'tis so cool!)	Louva-a-deus (Apanhei um louva-a-deus! Cuidado com as cabeças!!)
<i>Hymenopus coronatus</i>	Orchid mantis (I caught an orchid mantis! Our friendship is blooming!)	Louva-a-deus-orquídea (Apanhei um louva-a-deus-orquídea! Mais uns quantos e tenho um buquê.)

<i>Apis cerana</i>	Honeybee (I caught a honeybee! Ah, sweet success!)	Abelha (Apanhei uma abelha! Hmmm, cheira a docinho.)
<i>Polistes apachus</i>	Wasp (I caught a wasp! That's gotta sting...)	Vespa (Apanhei uma vespa! Esta foi por pouco.)
<i>Graptopsaltria nigrofuscata</i>	Brown cicada (I caught a brown cicada! Now it probably feels blue, cicada.)	Cigarra-castanha (Apanhei uma cigarra-castanha! Esta já não se amanha.)
<i>Oncotympana maculaticollis</i>	Robust cicada (I caught a robust cicada! It seems pretty lively to me!)	Cigarra-do-cafeeiro (Apanhei uma cigarra-do-cafeeiro! Que tipo de café em que gostará?)
<i>Cryptotympana facialis</i>	Giant cicada (I caught a giant cicada! I guess it's PRETTY big...)	Cigarra-gigante (Apanhei uma cigarra-gigante! Ainda bem que não foi preciso um pé de feijão!)
<i>Meimuna opalifera</i>	Walker cicada (I caught a walker cicada! It must hate getting its feet wet!)	Cigarra-comum (Apanhei uma cigarra-comum! Mais uma destas?!)
<i>Tanna japonensis</i>	Evening cicada (I caught an evening cicada! Better than an odding cicada...)	Cigarra-noturna (Apanhei uma cigarra-noturna! Gosta da vida noturna!)
<i>Cicadidae sp.</i>	Cicada Shell (I found a cicada shell! I'm glad the little guy came out of it!)	Muda da cigarra (Apanhei uma muda da cigarra! Espero que a dona desta muda esteja... mudada.)
<i>Libellulidae</i>	Red dragonfly (I caught a red dragonfly! Didn't even have to roll for initiative!)	Libélula-vermelha (Apanhei uma libélula-vermelha! Tem cor de groselha.)
<i>Anax parthenope</i>	Darner dragonfly (I caught a darner dragonfly! It better watch its mouth!)	Libélula-darner (Apanhei uma libélula-darner! Não foi sem querer.)
<i>Anotogaster sieboldii</i>	Banded dragonfly (I did it! Did you see that? I caught a banded dragonfly!)	Libélula-de-anéis-dourados (Apanhei uma libélula-de-anéis-dourados! Está a celebrar as bodas de ouro.)
<i>Ischnura senegalensis</i>	Damselfly (I caught a damselfly! Now it's a damselfly in distress!)	Libelinha (Apanhei uma libelinha! É tão pequena que passa por linha.)

<i>Aquatica lateralis</i>	Firefly (I caught a firefly! I'm on fire now!)	Pirilampo (Apanhei um pirilampo! São estrelas que podemos tocar!)
<i>Gryllotalpidae</i>	Mole cricket (I caught a mole cricket! I really dug it!)	Grilo-toupeira (Apanhei um grilo-toupeira! Parece mesmo uma toupeira, mas não tem nada a ver.)
<i>Aquarius paladum</i>	Pondskater (I caught a pondskater! Wonder if it can do a pond ollie...)	Alfaiate (Apanhei um alfaiate! Quero um fato feito por ele!)
<i>Cybister chinensis</i>	Diving beetle (I caught a diving beetle! Now I'm making a splash!)	Escaravelho-mergulhador (Apanhei um escaravelho-mergulhador! Onde está a botija de oxigénio?)
<i>Lethocerus americanus</i>	Giant water bug (I caught a giant water bug! It should've stayed in the water!)	Barata-d'água-gigante (Apanhei uma barata-d'água-gigante! Não sabia que as baratas gostavam de água.)
<i>Pentatoma japonica</i>	Stinkbug (I caught a stinkbug! It lives up to its name!)	Percevejo (Apanhei um percevejo! Algo aqui não cheira bem...)
<i>Catacanthus incarnatus</i>	Man-faced stinkbug (I caught a man-faced stink bug! Reminds me of my uncle!)	Percevejo-de-rosto-humano (Apanhei um percevejo-de-rosto-humano! Parece o meu tio!)
<i>Coccinella septempunctata</i>	Ladybug (I caught a ladybug! Sorry to disturb you, ma'am.)	Joaninha (Apanhei uma joaninha! É uma Joana pequeninha!)
<i>Cicindela chinensis jappnica</i>	Tiger beetle (I caught a tiger beetle! I pounced first!)	Escaravelho-tigre (Apanhei um escaravelho-tigre! Também ruge?)
<i>Chrysochroa fulgidissima</i>	Jewel beetle (I caught a jewel beetle! It's a real gem!)	Besouro-joia (Apanhei um besouro-joia! Que precioso!)
<i>Mormolyce phyllodes</i>	Violin beetle (I caught a violin beetle! Apparently I'm as fit as a fiddle.)	Besouro-violino (Apanhei um besouro-violino! Agora já consigo tocar o violino mais pequeno do mundo!)
<i>Anoplophora chinensis</i>	Citrus long-horned beetle (I caught a citrus long-horned beetle! Orange you happy for me?)	Besouro-de-cornos-longos-asiático (Apanhei um besouro-de-cornos-longos-asiático! QUASE que passa por um touro.)

<i>Rosalia batesi</i>	Rosalia batesi beetle (I caught a rosalia batesi beetle! That's easier to do than say!)	Besouro-Rosalia-Batesi (Apanhei um besouro-rosalia-batesi! É mais fácil de o apanhar do que dizer o nome!)
<i>Eupholus schoenherrii</i>	Blue weevil beetle (I caught a blue weevil beetle! It's the lesser of blue weevils!)	Gorgulho-azul (Apanhei um gorgulho-azul! Será que só anda para sul?)
<i>Copris pecuarius</i>	Dung beetle (I caught a dung beetle! This species likes feces!)	Escaravelho-de-excremento (Apanhei um escaravelho-de-excremento! Já o posso largar...?)
<i>Phelotrupes auratus</i>	Earth-boring beetle (I caught an earth-boring dung beetle! It's not boring at all!)	Escaravelho-geo-trópico (Apanhei um escaravelho-geo-trópico! Eu também gosto do clima tropical.)
<i>Chrysina resplendens</i>	Scarab beetle (I caught a scarab beetle! It's just a dung beetle with better hobbies.)	Escaravelho-de-ouro (Apanhei um escaravelho-de-ouro! Será que é valioso?)
<i>Rhomborrhina japónica</i>	Drone beetle (I caught a drone beetle! Shouldn't you have more propellers?)	Escaravelho-verde-japonês (Apanhei um escaravelho-verde-japonês! Estás a vê-lo e depois já não o vêes!)
<i>Goliathus goliatus</i>	Goliath beetle (I caught a goliath beetle! Am I a legend or what?)	Escaravelho-Golias (Apanhei um escaravelho-golias! Sou uma lenda agora?)
<i>Prosopocoilus inclinatus</i>	Saw stag (I caught a saw stag! Now I can't unsee it!)	Escaravelho-veado-serrilha (Apanhei um escaravelho-veado-serrilha! Deve cortar melhor que uma faca.)
<i>Lucanus maculifemoratus</i>	Miyama stag (I caught a miyama stag! Its mandibles are jaw-dropping!)	Escaravelho-veado-Miyama (Apanhei um escaravelho-veado-Miyama! Ele não "mi ama".)
<i>Dorcus hopei binodulosus</i>	Giant stag (Whoaaa! I caught a giant stag! I'm gonna need way bigger pockets...)	Escaravelho-veado-gigante (UAUUUUU! Apanhei um escaravelho-veado-gigante! Acho que vou precisar de bolsos maiores.)
<i>Phalacrognathus muelleri</i>	Rainbow stag (I caught a rainbow stag! Its rainbow armor is so shiny!)	Escaravelho-veado-arco-íris (Apanhei um escaravelho-veado-arco-íris! É tão colorido!)
<i>Cyclommatus elaphus</i>	Cyclommatus stag (I caught a cyclommatus stag! Those mandibles are a mouthful!)	Escaravelho-veado-cyclommatus (Apanhei um escaravelho-veado-cyclommatus! Escaravelho-ciclovia??)

<i>Allotopus rosenbergi</i>	Golden stag (Woooooow! I caught a golden stag! Does this mean I can retire?)	Escaravelho-veado-dourado (Apanhei um escaravelho-veado-dourado! Vai ter de ser faturado.)
<i>Prosopocoilus giraffa keisukei</i>	Giraffe stag (I caught a giraffe stag! Does that make it a longhorn?)	Escaravelho-veado-girafa (Apanhei um escaravelho-veado-girafa! Então, mas é um escaravelho, um veado ou uma girafa??)
<i>Allomyrina dichotoma</i>	Horned dynastid (I caught a horned dynastid! I'd hate to hear it honk that schnoz!)	Escaravelho-rinoceronte-japonês (Apanhei um escaravelho-rinoceronte-japonês! De certeza que conseguia mover um monte.)
<i>Chalcosoma atlas hesperus</i>	Horned atlas (I caught an atlas beetle! I didn't even need a map!)	Escaravelho-atlas (Apanhei um escaravelho-atlas! Há quem diga que têm um mapa nas costas.)
<i>Megasoma elephas</i>	Horned elephant (I caught a horned elephant! I think it's too small to ride...)	Besouro-elefante (Apanhei um besouro-elefante! Que possante!)
<i>Dynastes hercules hercules</i>	Horned hercules (I caught a hercules beetle! Guess I was stronger!)	Besouro-hércules (Apanhei um besouro-hércules! Também tem super força?)
<i>Neohirasea japonica</i>	Walking stick (I caught a walking stick! Check out its walking schtick! Look, these are the jokes, OK?)	Bicho-pau (Apanhei um bicho-pau! Tem de ser pôr a pau!)
<i>Phyllium bioculatum</i>	Walking leaf (I caught a walking leaf! It seems to be taking it in stride!)	Bicho-folha (Apanhei um bicho-folha! Onde é que ele foi?!)
<i>Eumeta japonica</i>	Bagworm (I caught a bagworm! Guess I'm a bragworm!)	Lagarta-de-bolsa (Apanhei uma lagarta-de-bolsa! Parece estar confortável.)
<i>Formica sp.</i>	Ant (I caught an ant! TELL ME WHERE THE QUEEN IS!)	Formiga (Apanhei uma formiga! Deve querer ser minha amiga)
<i>Coenobita cavipes</i>	Hermit crab (I caught a hermit crab! I think it wanted to be left alone!)	Caranguejo-ermita (Apanhei um caranguejo-ermita! Não quer ser perturbado.)
<i>Ligia exotica</i>	Wharf roach (I caught a wharf roach! This water-loving roach has no pier!)	Cochonilha-de-areia (Apanhei uma cochonilha-de-areia! Parecem mini croquetes!)

<i>Lucilia sericata</i>	Fly (I caught a fly! I was just wingin' it...)	Mosca (Apanhei uma mosca! Tinha mesmo de estar ao pé de lixo?)
<i>Aedes albopictus</i>	Mosquito (I caught a mosquito! It's itching for a fight!)	Mosquito (Apanhei um mosquito! Para de zumbir na minha cara!)
<i>Pulex irritans</i>	Flea (I caught a flea! The curse is lifted.)	Pulga (Apanhei uma pulga! Estou com comichão só de ver.)
<i>Helix pomatia</i>	Snail (I caught a snail! It's...not much to brag about.)	Caracol (Apanhei um caracol! Não é uma grande conquista...)
<i>Armadillidium vulgare</i>	Pill bug (I caught a pill bug! That's a tough act to swallow!)	Bicho-da-conta (Apanhei um bicho-da-conta! Um, dois, três...)
<i>Scolopendra subspinipes japonica</i>	Centipede (I caught a centipede! 99 more and I'll have a dollarpede!)	Centopeia (Apanhei uma centopeia! Tenho de esperar que calce os sapatos todos.)
<i>Argiope bruennichi</i>	Spider (I caught a spider! I spied 'er first!)	Aranha (Apanhei uma aranha! A minha rede é como se fosse uma teia, não?)
<i>Brachypelma hamorii</i>	Tarantula (I caught a tarantula! This situation just got hairy!)	Tarântula (Apanhei uma tarântula! Está mesmo a precisar de uma mudança de visual.)
<i>Heterometrus swammerdami</i>	Scorpion (I caught a scorpion! It was a sting operation!)	Escorpião (Apanhei um escorpião! Pensava que isso era um signo.)

Tabela 4 – Nomes dos peixes e frases de captura

Nome científico	Nome e frase de captura em Inglês	Nome e frase de captura em Português
<i>Rhodeus ocellatus</i>	Bitterling (I caught a bitterling! It's mad at me, but only a little.)	Carpinha (Apanhei uma carpinha! Acho que estava sozinha.)
<i>Zacco platypus</i>	Pale chub (I caught a pale chub! That name seems a bit judgy...)	Espadilha (Apanhei um espadilha! Será que sabe a pastilha?)
<i>Carassius carassius</i>	Crucian carp (I caught a crucian carp! My skills are sharp!)	Pimpão (Apanhei um pimpão! Pensava que era feito de pão...)
<i>Leuciscus leuciscos</i>	Dace (I caught a dace! Hope I have some space!)	Esqualo (Apanhei um esqualo! Um peixe como este não igualo!)
<i>Cyprinus carpio</i>	Carp (I caught a carp! If I catch another, they can carpool!)	Carpa (Apanhei uma carpa! Esta não parece saber tocar harpa.)
<i>Cyprinus rubrofuscus</i>	Koi (I caught a koi! I don't know why it's so shy... or such a bad speller...)	Carpa-koi (Apanhei uma carpa-koi! Ela diz "oi!")
<i>Carassius auratus</i>	Goldfish (I caught a goldfish! It's worth its weight in fish!)	Peixe-dourado (Apanhei um peixe-dourado! Como é que ele fugiu do meu aquário?)
<i>Carassius auratus auratus</i>	Pop-eyed goldfish (I caught a pop-eyed goldfish! It looks so...surprised!)	Peixe-telescópio (Apanhei um peixe-telescópio! Deve ver bem as estrelas com esses olhos!)
<i>Carassius auratus</i>	Ranchu goldfish (I caught a Ranchu Goldfish! But I prefer balsamicu goldfish!)	Peixe-dourado-ranchu (Apanhei um peixe-dourado-ranchu! Este peixe-dourado parece que comeu demasiado...)
<i>Oryzias latipes</i>	Killfish (I caught a killfish! The streams are safe again.)	Killie (Apanhei um killie! Foi mesmo ali!)
<i>Procambarus clarkii</i>	Crawfish (I caught a crawfish! Or else it's a lobster, and I'm a giant!)	Lagostim (Apanhei um lagostim! Sou gigante ou esta lagosta é muito pequena?)

<i>Pelodiscus sinensis</i>	Soft-shelled turtle (I caught a soft-shelled turtle! I should take a shellfie!)	Tartaruga-de-carapaça-mole (Apanhei uma tartaruga-de-carapaça-mole! Se calhar tinha a carapaça dura se não tivesse de molho...)
<i>Chelydra serpentina</i>	Snapping turtle (I caught a snapping turtle! How can it snap without fingers?)	Tartaruga-mordedora (Apanhei uma tartaruga-mordedora! Esta não ladra mas morde!)
<i>Hyla japonica</i>	Tadpole (I caught a tadpole... It's just a tad small.)	Girino (Apanhei um girino! É mesmo girito!)
<i>Hyla japonica</i>	Frog (I caught a frog! Or it's a new neighbor... and I have some apologizing to do.)	Rã (Apanhei uma rã! Será que é um familiar de um dos vizinhos?)
<i>Odontobutis obscura</i>	Freshwater goby (I caught a freshwater goby! Time to go bye-bye!)	Góbio (Apanhei um góbio! Acho que é óbvio.)
<i>Misgurnus anguillicaudatus</i>	Loach (I caught a loach! It's...looking at me with reproach.)	Bótia (Apanhei uma bótia! É parecido com a minha tia!)
<i>Silurus asotus</i>	Catfish (I caught a catfish! I'm more of a dogfish person...)	Peixe-gato (Apanhei um peixe-gato! Onde está o gato?)
<i>Channa argus</i>	Giant snakehead (I caught a giant snakehead! Um...but I asked for a medium?)	Cabeça-de-cobra-gigante (Apanhei um cabeça-de-cobra-gigante! Mas eu pedi por um médio...)
<i>Lepomis macrochirus</i>	Bluegill (I caught a bluegill! Do you think it calls me "pinklung"?)	Perca-sol (Apanhei uma perca-sol! Será que preciso de "perca-protetor-solar"?)
<i>Perca flavescens</i>	Yellow perch (I caught a yellow perch! Those yellow birds have to sit somewhere!)	Perca-amarela (Apanhei uma perca-amarela! Devia chamar-se "perca-verde"!)
<i>Micropterus salmoides</i>	Black bass (I caught a black bass! The most metal of all fish!)	Achigã (Apanhei um achigã! Espero vê-lo amanhã.)

<i>Oreochromis niloticus</i>	Tilapia (I caught a tilapia! It makes me happy-a!)	Tilápia (Apanhei uma tilápia! Tão bonita que até arrepia!)
<i>Esox lucius</i>	Pike (I caught a pike! Think a swordfish would be up for a duel?)	Lúcio (Apanhei um lúcio! Isto é só o início!)
<i>Hypomesus olidus</i>	Pond smelt (I caught a pond smelt! Whoever smelt it dealt it!)	Esperlano (Apanhei um esperlano! Já não o via há mais de um ano.)
<i>Plecoglossus altivelis</i>	Sweetfish (I caught a sweetfish! Hope it's not artificially sweet!)	Peixe-doce (Apanhei um peixe-doce! Pensava que água doce não tinha açúcar.)
<i>Oncorhynchus masou</i>	Cherry salmon (I caught a cherry salmon! It's the perfect topper for a marlin sundae!)	Salmão-japonês (Apanhei um salmão-japonês! Onde estão os outros três?)
<i>Salvelinus leucomaenis</i>	Char (I caught a char! Now I'm gonna sit on it!)	Truta-do-ártico (Apanhei uma truta-do-ártico! Como é que não congela?)
<i>Oncorhynchus aguabonita</i>	Golden trout (I caught a golden trout! But the real treasure? Friendship.)	Truta-dourada (Apanhei uma truta-dourada! Espero que não seja mesmo feita de ouro.)
<i>Parahucho perryi</i>	String fish (OH MY GOSH! I caught a stringfish! Five more and I'll have a guitarfish!)	Hucho-japonês (Apanhei um hucho-japonês! Espero que tenha enchido o bucho.)
<i>Oncorhynchus keta</i>	Salmon (I caught a salmon! It's all upstream from here!)	Salmão (Apanhei um salmão! Pensava que ia ter sal na mão mas não.)
<i>Oncorhynchus tshawytscha</i>	King salmon (WOO-HOO! I caught a king salmon! Checkmate!)	Salmão-real (Apanhei um salmão-real! Tenho de fazer uma vénia à realeza!)
<i>Eriocheir sinensis</i>	Mitten crab (I caught a mitten crab! One more and I'm ready for winter!)	Caranguejo-peludo (Apanhei um caranguejo-peludo! Precisa de ir à depilação.)
<i>Poecilia reticulata</i>	Guppy (I caught a guppy! Welcome to the team, newbie!)	Guppy (Apanhei um guppy! Yuuuuppy!)
<i>Garra rufa</i>	Nibble fish (I caught a nibble fish! Come to think of it, I could use a bite!)	Peixe-médico (Apanhei um peixe-médico! Deve ter trabalho no “peixe-consultório”.)

<i>Pterophyllum altum</i>	Angelfish (I caught an angelfish! That other fish told me to do it!)	Escalar (Apanhei um escalar! Vai escalar para onde?)
<i>Betta splendens</i>	Betta (I caught a betta! I betta not drop it!)	Betta (Apanhei um betta! Passei o alfa à frente?)
<i>Paracheirodon innesi</i>	Neon tetra (I caught a neon tetra! Wasn't hard to track.)	Néon-tetra (Apanhei um néon-tetra! É fácil de ver onde está!)
<i>Rhadinocentrus ornatos</i>	Rainbowfish (I caught a rainbowfish! Where's my pot of goldfish?)	Peixe-arco-íris (Apanhei um peixe- arco-íris! Não veio com o pote de ouro.)
<i>Pygocentrus nattereri</i>	Piranha (I caught a piranha! Sure hope it was the only one!)	Piranha (Apanhei uma piranha! Espero que seja a única aqui!)
<i>Scleropages legendrei</i>	Arowana (I caught an arowana! I'd make a joke but I don't 'wana.)	Aruanã (Apanhei um aruanã! De anã não tem nada!)
<i>Salminus brasiliensis</i>	Dorado (I caught a dorado! ♪I say "Dorado", you say "Doraydo."♪)	Dourado (Apanhei um dourado! Parece um troféu de pesca.)
<i>Lepisosteus oculatus</i>	Gar (I caught a gar! Yar! It's a gar! Har Har!)	Peixe-boca-de-jacaré (Apanhei um peixe-boca-de-jacaré! Ainda bem que não é um crocodilo.)
<i>Arapaima gigas</i>	Arapaima (I caught an arapaima! How did it get here? Arapaiknow!)	Arapaima (Apanhei um arapaima! Metê-lo no bolso vai ser um dilema.)
<i>Polypterus endlicheri</i>	Saddled bichir (Wow! A saddled bichir! And me without my tiny riding crop...)	Bichir (Apanhei um bichir! Se disser o nome dele 3 vezes aparece um gato.)
<i>Acipenser ocyrinchus oxyrinchus</i>	Sturgeon (I caught a sturgeon! Wonder if it can perform sturgery...)	Esturjão (Apanhei um esturjão! Olhem só este tamanho!)
<i>Clione limacina</i>	Sea butterfly (I caught a sea butterfly! Try not to confuse it for a sea moth!)	Borboleta-do-mar (Apanhei uma borboleta-do-mar! Mas as borboletas agora também nadam?)
<i>Hippocampus kuda</i>	Sea horse (I caught a sea horse! But... where's its sea jockey?)	Cavalo-marinho (Apanhei um cavalo- marinho! Onde está o "cavaleiro-

		marinho”?
<i>Amphiprion ocellaris</i>	Clown fish (I caught a clown fish! How many can fit in a carfish?)	Peixe-palhaço (Apanhei um peixe-palhaço! Porque é que não tem o nariz vermelho?)
<i>Paracanthurus hepatus</i>	Surgeonfish (I caught a surgeonfish! Scalpel! Forceps! Fish hook!)	Peixe-cirurgião (Apanhei um peixe-cirurgião! Bisturi! Pinça! Anzol!)
<i>Chaetodon auripes</i>	Butterfly fish (I caught a butterfly fish! Did it change from a caterpillar fish?)	Peixe-borboleta (Apanhei um peixe-borboleta! Será que começa a voar se o largar?)
<i>Cheilinus undulatus</i>	Napoleonfish (I caught a Napoleonfish! It's not as big as it thinks!)	Peixe-napoleão (Apanhei um peixe-napoleão! Não é assim tão grande como pensa!)
<i>Pterois lunulata</i>	Zebra turkeyfish (I caught a zebra turkeyfish! Land, air, water—make up your mind!)	Peixe-dragão (Apanhei um peixe-dragão! Cuidado que pode cuspir fogo!)
<i>Takifugu rubripes</i>	Blowfish (I caught a blowfish! I'm blown away!)	Fugu (Apanhei um fugu! Cuidado com o veneno!)
<i>Diodon holocanthus</i>	Puffer fish (I caught a puffer fish! I thought you would be tougher, fish!)	Peixe-balão (Apanhei um peixe-balão! Este não é preciso encher!)
<i>Engraulis japonicus</i>	Anchovy (I caught an anchovy! Stay away from my pizza!)	Anchova (Apanhei uma anchova! Não a metas na minha pizza!)
<i>Trachurus japonicus</i>	Horse mackerel (I caught a horse mackerel! Of course, mack...er...el.)	Carapau (Apanhei um carapau! Não acho que tenha cara de pau.)
<i>Oplegnathus fasciatus</i>	Barred knifejaw (I caught a barred knifejaw! They must have a hard time eating!)	Peixe-bico (Apanhei um peixe-bico! Não é muito afiado, estranho...)
<i>Lateolabrax japonicus</i>	Sea bass (I caught a sea bass! No, wait—it's at least a C+!)	Robalo (Apanhei um robalo! Podia “robalar” daqui pra fora!)
<i>Lutjanus campechanus</i>	Red snapper (I caught a red snapper! It looks pretty dapper!)	Luciano (Apanhei um luciano! Aposto que não sabe tocar piano.)
<i>Limanda proboscídea</i>	Dab (I caught a dab! Not bad!)	Solha (Apanhei uma solha! Tão fina como uma folha!)

<i>Paralichthys olivaceus</i>	Olive flounder (I caught an olive flounder! That's not the pits!)	Linguado (apanhei um linguado! Onde está a língua?)
<i>Todarodes pacificus</i>	Squid (I caught a squid! Do they...not actually "bloop"?)	Lula (Apanhei uma lula! Cuidado com as ventosas!)
<i>Gymnothorax kidako</i>	Moray eel (I caught a moray eel! When you're in love, that's a moray!)	Moreia (Apanhei uma moreia! Ohhh pensava que era uma sereia.)
<i>Rhinomuraena quaesita</i>	Ribbon eel (I caught a ribbon eel! Can it tie itself into a bow?)	Moreia-fita (Apanhei uma moreia-fita! Vou usá-la para embrulhar um presente.)
<i>Thunnus albacares</i>	Tuna (I caught a tuna! It's a little off-key!)	Atum (Apanhei um atum! Como é que o metem nas latas pequeninas?)
<i>Makaira nigricans</i>	Blue marlin (I caught a blue marlin! Listen to this fish. It's got a point.)	Espadarte (Apanhei um espadarte! <i>En garde!</i>)
<i>Caranx ignobilis</i>	Giant trevally (I caught a giant trevally! Yeah, I'm pretty well-trevalled.)	Xaréu-gigante (Apanhei um xaréu-gigante! Pensava que iria estar a usar um chapéu.)
<i>Coryphanena hippurus</i>	Mahi-mahi (I caught a mahi-mahi! It's all mahine-mahine.)	Mahi-mahi (Apanhei um mahi-mahi! Quero mais-mais!)
<i>Mola mola</i>	Ocean sunfish (I caught an ocean sunfish! Good thing I'm wearing ocean sunscreen!)	Peixe-lua (Apanhei um peixe-lua! Não acredito que consegui pescar um astro!)
<i>Dasyatis akajei</i>	Ray (I caught a ray! A few more and I'll have a tan!)	Raia (Apanhei uma raia! Será que apanho um choque?)
<i>Pristiophorus japonicus</i>	Saw shark (I caught a saw shark! You could call it a sea saw!)	Tubarão-serra (Apanhei um tubarão-serra! Já não preciso de um machado!)
<i>Sphyrna zygaena</i>	Hammered shark (I caught a hammerhead shark! I hit the nail on the head!)	Tubarão-martelo (Apanhei um tubarão-martelo! Bem que preciso de pendurar umas coisas na parede...)

<i>Carcharodon carcharias</i>	Great white shark (I caught a great white shark! Watch out for its jaws!)	Tubarão-branco (Apanhei um tubarão-branco! Este devia de estar manco.)
<i>Rhincodon typus</i>	Whale shark (Thar she blows! I caught a whale shark! I'm tellin' ya, it was thiiiiiiiiiiiiiiiiis big!)	Tubarão-baleia (Apanhei um tubarão-baleia! Será que o pai dele é um tubarão e a mãe uma baleia?)
<i>Remora remora</i>	Suckerfish (I caught a suckerfish! I thought it was a shark! Oh, wait - now I get it. "Sucker"...))	Remora (Apanhei uma remora! Vou metê-la no bolso sem demora!)
<i>Humantolophus groenlandicus</i>	Football fish (I caught a football fish! Some countries call it a soccer fish!)	Peixe-pescador (Apanhei um peixe-pescador! Mas eu pesquei-o a ele...)
<i>Regalecus glesne</i>	Oarfish (I caught an oarfish! I hope I catch morefish!)	Regaleco (Apanhei um regaleco! Como é que é suposto metê-lo no bolso?)
<i>Macropinna micróstoma</i>	Barreleye (I caught a barreleye! Like eyeing fish in a barrel!)	Peixe-fantasma (Apanhei um peixe-fantasma! Bu!!)
<i>Latimeria chalumnae</i>	Coelacanth (Blast from the past! I caught a coelacanth! Think positive! Be a coela-CAN!)	Celacantos (Fui lançado/a para o passado! Apanhei um celacantos! Acho que não há assim tantos!)

Tabela 5 – Nomes das criaturas marinhas e frases de captura

Nome científico	Nome e frase de captura em Inglês	Nome e frase de captura em Português
<i>Undaria pinnatifida</i>	Seaweed (I got some seaweed! I couldn't help myself.)	Algas-do-mar (Apanhei algas-do-mar! Vou levar e meter no sushi!)
<i>Caulerpa lentillifera</i>	Sea grapes (I got some sea grapes! Can't let these go sour.)	Uvas-do-mar (Apanhei uvas-do-mar! Será que fazem passas-do-mar?)
<i>Apostichopus californicus</i>	Sea cucumber (I got a sea cucumber! It's a bit cumbersome...)	Pepino-do-mar (Apanhei um pepino-do-mar! Perfeito para uma salada marinha.)
<i>Scotoplanes globosa</i>	Sea pig (I got a sea pig! What's next? Air pigs?)	Porco-do-mar (Apanhei um porco-do-mar! O toucinho deve ser mais salgado que o costume.)
<i>Certnardoia semiregularis</i>	Sea star (I got a sea star! Maybe it'll give me an autograph!)	Estrela-do-mar (apanhei uma estrela-do-mar! Acho que caiu do céu.)
<i>Stomopneustes variolaris</i>	Sea urchin (I got a sea urchin! Wasn't even 'earchin for it.)	Ouriço-do-mar (Apanhei um ouriço-do-mar! Au!! Isto pica imenso!)
<i>Heterocentrotus mamillatus</i>	Slate pencil urchin (I got a slate pencil urchin! Its handwriting is gorgeous.)	Ouriço-lápis-vermelho (Apanhei um ouriço-lápis-vermelho! Dá para pintar debaixo do mar?)
<i>Anemonia sulcata</i>	Sea anemone (I got a sea anemone! The enemy of my anemone is my afrenome!)	Anémone (Apanhei uma anémone! Tem aspeto de ser brincalhona!)
<i>Aurelia aurita</i>	Moon jellyfish (I got a moon jellyfish! Now to find a sun peanutbutterfish.)	Medusa-da-lua (Apanhei uma medusa-da-lua! Se é da Lua o que está a fazer no mar?)
<i>Hypselodoris festiva</i>	Sea slug (I got a sea slug! It's kinda salty about that.)	Lesma-do-mar (Apanhei uma lesma-do-mar! Apanhá-la nem foi um desafio.)
<i>Pinctada margaritifera</i>	Pearl oyster (I got a pearl oyster! Aw, shucks. Don't clam up now!)	Ostra-de-pérola (Apanhei uma ostra-de-pérola! Agora só preciso de a abrir...)

<i>Mytilus edulis</i>	Mussel (I got a mussel! It's been working out)	Mexilhão (Apanhei um mexilhão! Este estava bem preso!)
<i>Crassostrea gigas</i>	Oyster (I got an oyster! It's a little shellfish.)	Ostra (Apanhei uma ostra! Esta é só uma amostra!)
<i>Patinopecten yessoensis</i>	Scallop (I got a scallop! It otter be savored.)	Vieira (Apanhei uma vieira! Se calhar é de Leiria...)
<i>Buccinum undatum</i>	Whelk (I got a whelk! Happy snails to ya.)	Búzio (Apanhei um búzio! Dá para ouvir o mar mesmo alto! Ah, espera...)
<i>Turbo cornutus</i>	Turban Shell (I got a turban shell! It's totally TURB...ular!)	Caracol-turbante (Apanhei um caracol-turbante! As espirais estão a deixar-me tonto/a...)
<i>Haliotis cracherodii</i>	Abalone (I got an abalone! Why do I want a sandwich now?)	Abalone (Apanhei um abalone! Será que se come?)
<i>Tridacna gigas</i>	Gigas giant clam (I got a gigas giant clam! It's kind of a big deal.)	Ostra-gigante (Apanhei uma ostra-gigante! Quase parece mutante...)
<i>Nautilus pompilius</i>	Chambered nautilus (I got a chambered nautilus! Is it on the naughty list?)	Náutilo (Apanhei um náutilo! Com estas riscas está cheio de estilo!)
<i>Octopus bimaculoides</i>	Octopus (I got an octopus! It can give four hugs at once!)	Polvo (Apanhei um polvo! Oh não, será que é um dos vizinhos?)
<i>Opisthoteuthidae</i>	Umbrella octopus (I got an umbrella octopus! Too bad I'm already soaked.)	Polvo-guarda-chuva (Apanhei um polvo-guarda-chuva! Ainda bem, porque estava a precisar de um novo.)
<i>Vampyroteuthis infernalis</i>	Vampire squid (I got a vampire squid! A lot was at stake.)	Lula-vampira (Apanhei uma lula-vampira! Se a cozinhar com alho passa a ser só uma lula?)
<i>Watasenia scintillans</i>	Firefly squid (I got a firefly squid! More like a glowswim squid.)	Lula-vagalume (Apanhei uma lula-vagalume! Tenho uma vaga ideia de como são.)

<i>Portunus trituberculatus</i>	Gazami crab (I got a gazami crab! What a gripping find!)	Caranguejo-gazami (Apanhei um caranguejo-gazami! Não tou a gazar!)
<i>Metacarcinus magister</i>	Dungeoness crab (I got a Dungeness crab! Dun dun duuuun...geness.)	Sapateira-do-Pacífico (Apanhei uma sapateira-do-Pacífico! Vou-lhe dar os meus sapatos para os guardar.)
<i>Chionoecetes japonicus</i>	Snow crab (I got a snow crab! It's giving me the cold shoulder.)	Caranguejo-das-neves (Apanhei um caranguejo-das-neves! Tem o coração frio...)
<i>Paralithodes camtschaticus</i>	Red king crab (I caught a red king crab! It's royally flushed.)	Caranguejo-real (Apanhei um caranguejo-real! Como é que realza está no fundo do mar?!)
<i>Balanus glandula</i>	Acorn barnacle (I got an acorn barnacle! Will it grow into an oak barnacle?)	Bolota-do-mar (Apanhei uma bolota-do-mar! Mas agora há árvores no mar?)
<i>Macrocheira kaempferi</i>	Spider crab (I got a spider crab! Water bugs can rest easy.)	Caranguejo-gigante-japonês (Apanhei um caranguejo-gigante-japonês! É mesmo... gigante...)
<i>Penaeus monodon</i>	Tiger prawn (I got a tiger prawn! I ain't lion!)	Camarão-tigre (Apanhei um camarão-tigre! Preparem-se para o ouvir a rugir!)
<i>Pandalus borealis</i>	Sweet shrimp (I got a sweet shrimp! It's being very considerate.)	Camarão-boreal (Apanhei um camarão-boreal! Deve ser o que as auroras comem.)
<i>Odontodactylus scyllarus</i>	Mantis shrimp (I got a mantis shrimp! Shrimply amazing!)	Camarão-louva-deus (Apanhei um camarão-louva-deus! Cuidado com este!!)
<i>Panulirus argus</i>	Spiny lobster (I got a spiny lobster! It's got a lot of backbone!)	Lagosta-espinhosa (Apanhei uma lagosta-espinhosa! De longe parece uma rosa.)
<i>Homarus americanus</i>	Lobster (I got a lobster! Lobjective complete.)	Lagosta (Apanhei uma lagosta! Parece estar bem disposta!)

<i>Bathynomus giganteus</i>	Giant isopod (GAAAAH! I got a giant isopod! It's the crustodian of the sea.)	Isópode-gigante (Apanhei um isópode-gigante! Ele isó-não-pode fugir de mim!)
<i>Limulus polyphemus</i>	Horseshoe crab (I got a horseshoe crab! I hope it's lucky!)	Límulo (Apanhei um límulo! Isto é realmente o cúmulo.)
<i>Halocynthia roretzi</i>	Sea pineapple (I got a sea pineapple! Your move, sea pizzas.)	Ananás-do-mar (Apanhei um ananás-do-mar! É para as pizzas-do-mar?)
<i>Heteroconger hassi</i>	Spotted garden eel (I got a spotted garden eel! Was it un-spotted before I saw it?)	Enguia-de-jardim-pintada (Apanhei uma enguia-de-jardim-pintada! Mais umas quantas e tenho um buquê.)
<i>Pseudoceros bimarginatus</i>	Flatworm (I got a flatworm! Guess it forgot its spareworm.)	Larva-espalmada-do-mar (Apanhei uma larva-espalmada-do-mar! Quem é que a pisou?)
<i>Euplectella aspergillum</i>	Venus' flower basket (I got a Venus' flower basket! Why was she picking flowers here?)	Cesta-de-flores-de-Vénus (Apanhei uma cesta-de-flores-de-Vénus! Que mentira! Não é uma cesta, nem tem flores, nem um planeta!!)