



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO
LÍNGUAS ESTRANGEIRAS APLICADAS AO MULTILINGUISMO E À SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

IVO MOREIRA LOPES

EXPLORANDO LE MONDE DES DOUZE:

Uma análise da localização em espanhol e em inglês do jogo WAKFU

BRASÍLIA

Julho/2016

Ivo Moreira Lopes

EXPLORANDO *LE MONDE DES DOUZE*:

Uma análise da localização em espanhol e em inglês do jogo WAKFU

Monografia apresentada ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação (LEA-MSI).

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Helena Santiago Vigata

BRASÍLIA

2016

IVO MOREIRA LOPES

EXPLORANDO LE MONDE DES DOUZE:

Uma análise da localização em espanhol e em inglês do jogo WAKFU

Monografia submetida à comissão examinadora identificada abaixo, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e a Sociedade da Informação (LEA-MSI).

Brasília, 6 de julho de 2016

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Helena Santiago Vigata (UnB)

Prof. Dr. Cláudio Corrêa e Castro Gonçalves (UnB)

Prof.^a Maria Cândida Figueiredo Moura (UnB)

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente aos meus pais, João e Ivone, meus verdadeiros heróis, pelo amor e apoio. Sempre me incentivaram nos estudos e batalharam muito para minha formação moral e educacional.

Ao meu irmão, Isaac, e aos meus primos Alan, Alane, Duda, Iolanda, João, Maria, Maria Luiza, Monic e Otton, pela companhia e pelos momentos de procrastinação que me propiciaram.

Aos meus amigos Camila, Daniela, Johnatan, Larissa, Sammy, Thalyssa e William, que me acompanharam na minha jornada universitária e me proporcionaram um momento único em minha vida.

Aos professores Charles e Helena, pelo suporte e confiança enquanto estudante e pelas diversas oportunidades oferecidas no decorrer da minha graduação.

E a todos que participaram da minha formação, a minha eterna gratidão.

RESUMO

Este trabalho analisa comparativamente as localizações em espanhol e em inglês do MMORPG WAKFU, um jogo *online* francês da empresa Ankama Games, tanto do ponto de vista dos aspectos estruturais do *software* como também da tradução destas versões. A análise linguística é feita a partir de fichas terminológicas que registram o léxico e a terminologia do jogo em questão. No geral, estas fichas apresentam processos de criação lexical descritos com base nos estudos de Naranjo (2005). A análise traz como resultado a confirmação de que WAKFU se trata de um jogo já internacionalizado previamente e que a proposta de um jogo engraçado e divertido se manteve nas localizações analisadas.

Palavras-chave: *WAKFU; localização de jogos; criação lexical.*

RESUMEN

Este estudio analiza comparativamente las localizaciones en español y en inglés del MMORPG WAKFU, un juego en línea francés de la empresa Ankama Games, tanto desde el punto de vista de los aspectos estructurales del software como también de la traducción de estas versiones. El análisis se hizo a partir de fichas terminológicas que registran el léxico y la terminología del juego en observación. En términos generales, estas fichas presentan procesos de creación lexical descritos según los estudios de Naranjo (2005). El análisis llegó a la confirmación que WAKFU se trata de un juego ya internacionalizado previamente y que en las localizaciones analizadas se mantuvo la propuesta de un juego divertido que hace reír a los jugadores.

Palabras clave: *WAKFU; localización de juegos; creación lexical.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Menu de características do personagem.....	38
Figura 2 – Caixa de texto após combate.....	39
Figura 3 – Configuração das teclas de atalho.....	40

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Processos de formação morfológica.....	33
Tabela 2 – Processos de incorporação de palavras.....	34
Tabela 3 – Exemplo de ficha terminológica utilizada na pesquisa.....	42
Tabela 4 – Classes e mecanismo de criação lexical.....	43
Tabela 5 – Criaturas e mecanismo de criação lexical.....	44

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
CAPÍTULO 1: LOCALIZAÇÃO.....	12
1.1 Localização de <i>software</i>	12
1.2 Internacionalização de <i>software</i>	17
1.3 Localização de jogos.....	18
CAPÍTULO 2: TRADUÇÃO, TERMINOLOGIA E LEXICOLOGIA.....	22
2.1 Tradução.....	22
2.2 Terminologia.....	26
2.3 Lexicologia.....	29
2.3.1 Neologia.....	30
2.3.2 Mecanismos de criação lexical.....	32
2.3.3 Léxico fantástico.....	34
CAPÍTULO 3: ANÁLISE DE WAKFU.....	37
3.1 Metodologia.....	37
3.2 Análise de aspectos técnicos relacionados ao <i>software</i>	38
3.3 Análise da tradução.....	41
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47
ANEXO A – FICHAS TERMINOLÓGICAS: CLASSES.....	50
ANEXO B – FICHAS TERMINOLÓGICAS: CRIATURAS.....	67
ANEXO C – FICHAS TERMINOLÓGICAS: INTERFACE.....	77

INTRODUÇÃO

Os MMORPG – a sigla significa *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* ou jogo de interpretação de personagens *online* e em massa para múltiplos jogadores em português – têm se mostrado uma tendência nos dias de hoje e atraem cada vez mais jogadores. Além de basear-se nos RPG clássicos, onde cada jogador deve desempenhar um papel de personagem em um cenário imaginário, esse gênero cria a possibilidade de usuários, em um ambiente virtual, interagirem entre si.

WAKFU é um MMORPG tático produzido pela empresa francesa Ankama Games e programado na plataforma Java. Desenvolve-se no mesmo ambiente de *Dofus*, jogo pioneiro da mesma empresa, mas é ambientado 200 anos depois. É um jogo cujas batalhas ocorrem em turnos, e ademais oferece um sistema dinâmico e em tempo real.

Le Monde des Douze, universo onde se passa a trama de WAKFU, ultrapassa as expectativas de um MMORPG comum. O jogador não só se relaciona com outros jogadores, mas também pode interagir com o ambiente ecológico e político do jogo. Por exemplo, um personagem deve escolher uma nação para apoiar e eleger cargos políticos, ou se um jogador caça apenas uma determinada raça de criatura, pode acarretar a extinção desse monstro.

O objetivo geral da pesquisa é analisar contrastivamente a localização de WAKFU, que se trata de um jogo *online*, tanto no contexto das estratégias de tradução como nas questões relacionadas à interface do *software*. A análise foi feita a partir da versão original do jogo, que se encontra em francês, comparando-a com as versões em inglês e espanhol. O jogo também conta com as versões em português e alemão, porém essas línguas não foram levadas em consideração no projeto.

Dessa forma, para que a finalidade desta pesquisa seja alcançada, optou-se pela criação de fichas terminológicas dos seguintes setores de WAKFU: classes, criaturas e interface. Essas fichas levantaram dados morfológicos e semânticos, como o processo de invenção do léxico, informações semânticas e o contexto envolvido destas palavras envolvendo as três línguas propostas.

A escolha de WAKFU se deu por ser um MMORPG totalmente inovador na sua jogabilidade – tendo em vista os demais MMORPG do mercado – e caráter cômico. Outro ponto importante foi que a versão original se encontra em francês, um aspecto muito curioso, pois grande parte dos jogos *online* que fazem sucesso no Brasil são de língua inglesa ou coreana.

Como estudante do Bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação (LEA-MSI), o MMORPG me despertou a curiosidade em saber se a característica lúdica se manteve nas versões em outros idiomas. Ademais, as estratégias de tradução e de formação de palavras também prenderam minha atenção, pois o processo de criação de itens lexicais relacionados ao universo de WAKFU fugiu totalmente dos padrões dos outros jogos.

A importância deste trabalho se reflete em apresentar o tema da localização de *softwares*, a qual é uma área que vem crescendo cada vez mais devido à demanda do mercado. No contexto da localização de jogos, os jogos se tornam mais atrativos na língua do usuário e trazem uma experiência similar à do jogo na versão original.

Além disso, o trabalho é relevante ao curso de LEA-MSI, pois se vincula a diversas áreas do conhecimento tratadas no decorrer da graduação. Temas como Tradução, Lexicologia, Terminologia, Localização e Multilinguismo são abordadas nas disciplinas de LEA-MSI.

O trabalho está disposto em três capítulos. O primeiro introduz os conceitos de localização e *locale*. Também apresenta as etapas, as ferramentas e as diferenças entre internacionalização e localização. Por fim, destaca a importância da localização de jogos.

No segundo capítulo, é discutida a tradução no sentido de processo e produto e a área da Terminologia aplicada ao processo tradutório. Além disso, abordam-se os conceitos de Lexicologia, neologismo, mecanismos de formação e incorporação lexical e também como o léxico fantástico usufrui destes temas.

Ao final, analisamos as localizações de WAKFU nas versões espanhola e inglesa com base na experiência dentro do jogo e com o apoio de fichas terminológicas.

CAPÍTULO 1: LOCALIZAÇÃO

1.1 Localização de *software*

É necessário que um *software* seja internacionalizado e, posteriormente, localizado para atingir a demanda do mercado progressivamente e proporcionar melhor qualidade de programas e serviços. Devido à globalização da economia e à expansão da *web*, o mercado obriga que empresas voltem seus olhares para estes processos para terem sucesso ao exportar *softwares*, até mesmo muitos países já possuem políticas determinando a tradução de programas vindos de fora. Podemos citar nações como Lituânia, Estônia e Letônia, que já adotam leis que asseguram a tradução de programas em seus respectivos idiomas (PRUDÊNCIO et al, 2004).

Lommel (2003, p. 2) destaca:

Para ter sucesso no cada vez mais globalizado ambiente comercial, as empresas têm de fazer mais do que exportar seus produtos existentes por todo o mundo – as empresas devem se tornar efetivamente globalizadas. A globalização não é simplesmente ter uma presença no mundo todo, senão incorporar uma perspectiva global em todos os aspectos de uma empresa. [...] Os produtos da empresa [...] devem refletir as necessidades do mercado local em termos de requisitos de cultura, língua e de negócios. Várias versões do mercado local têm de ser produzidas simultaneamente para ficar à frente da concorrência e garantir um retorno sobre o investimento dentro dos decrescentes ciclos de vida de produtos de hoje. É aqui onde a indústria da localização se aplica [tradução nossa¹].

Dessa forma, é possível inferir que a empresa deve lidar com processos de localização para ter êxito globalmente. Tendo em vista questões relacionadas a aspectos culturais e de convenção, as técnicas de localização permitem uma abordagem sistemática e objetiva de problemas como direção de leitura e escrita do texto, regras de arredondamento dos números, representação de cifras, ordenação alfabética, formatos de data, hora, endereços e calendários.

Por exemplo, línguas como o árabe e o persa são lidas da direita para a esquerda, e por esse motivo, os *softwares* devem ser adaptados para este formato

¹ In order to succeed in today's increasingly global business environment, enterprises have to do more than export their existing products worldwide—companies must become truly globalized. Globalization is not simply having a world-wide presence, but rather the incorporation of a global perspective into all aspects of a company. [...] A company's products [...] must all reflect the needs of the local market in terms of culture, language and business requirements. Multiple local market versions have to be produced simultaneously to stay ahead of the competition and ensure a return on investment within today's shrinking product lifecycles. This is where the localization industry comes in.

de leitura e escrita de texto. Outro exemplo é o uso de ponto em países de cultura inglesa e vírgula em países da América não inglesa e da Europa como separador decimal. Como já dito, aspectos culturais e de convenções devem ser respeitados quando o programa passa pelo processo de localização.

A localização é direcionada a um *locale* específico. Este conceito é utilizado dentro da esfera da localização para designar “uma região específica, com todas as suas nuances culturais, ou pelo menos aquelas que deverão fazer parte e afetar o software” (PRUDÊNCIO et al, 2004, p. 215).

Peixoto (2004, p. 10) acredita que, após o processo de localização, o usuário “não deve perceber que o produto não foi criado propositalmente para o seu mercado”. O produto deve parecer que foi criado no seu *locale*, e não que se trata de uma versão diferente ao original. “A localização de software transforma o idioma de origem do software em um ou mais idiomas de destino, dando para o produto o aspecto de ter sido criado no país designado” (ARAGÃO, 2004, p. 18).

A localização, ou L10N – como é frequentemente abreviado o termo –, é um processo de rearranjo de produtos ou serviços levando em consideração diferentes mercados, todavia com um *locale* alvo.

Tendo um *locale* como objetivo de mercado, o produto não pode apenas ser pensado para um idioma. A título de exemplo, quando um programa está sendo localizado em espanhol deve-se levar em conta para qual país este produto será exportado. A terminologia de um país hispanófono pode variar de acordo com o país, apesar de possuírem o mesmo idioma oficial.

Em uma nota de usuário, a Microsoft Corporation (1999) declara a respeito da terminologia dos países de língua espanhola:

O campo da informática ou da computação é um motor contínuo de criação de nova terminologia. Dessa forma, nos diversos países hispanófonos existem diversas peculiaridades e variedades linguísticas. Embora a maior parte das diferenças seja mínima e se relacione ao vocabulário, estas variedades podem criar no usuário a

sensação de que certo produto está “feito para outro país” [tradução nossa²].

Ainda exemplificando, o termo *backup* é posto como *copia de seguridad* na variante do espanhol da Espanha e *copia de respaldo* na variante latina. Mesmo que tenha esta separação entre Espanha e América Latina, um termo pode causar estranhamento em alguns usuários latinos, pois algumas palavras podem soar bem, por exemplo, no México, enquanto que um argentino utiliza outro vocábulo para se referir à mesma coisa.

Assim, a finalidade da localização é tornar um produto, um software, e tudo relacionado a ele, local, adaptado à cultura, ao idioma e às convenções locais de um *locale*. O processo também conta irrefutavelmente com a tradução, que não se trata apenas em “transformar de uma língua para outra, é também uma questão cultural” (BORST, 2011).

Lommel (2003, p.13) refuta a ideia de que localização seja apenas um processo linguístico similar à tradução. O método de localização vai muito além, traduzir é apenas um importante passo dentro do procedimento de produtos com textos.

A localização de software se diferencia da ideia tradicional de tradução. É importante ressaltar que localização não é sinônimo de tradução, pois além de usufruir-se da tradução em uma de suas etapas, este processo precisa da combinação com a engenharia de softwares.

Localizar softwares “requer competências de tradução aplicadas a uma variedade de domínios especializados e novas competências relacionadas com a informática” (PEIXOTO, 2014, p. 11). O perfil do profissional abrange questões relacionadas à língua e aspectos não linguísticos.

O localizador, designação dada aos especialistas em L10N, deve possuir qualificações multifacetadas. O perfil de um localizador de software precisa gozar de competências “tais como gestão de projetos multilíngues, engenharia de localização

² El campo de la informática o computación es un motor continuo de creación de nueva terminología. Asimismo, en los diversos países hispanohablantes existen diversas peculiaridades y variedades lingüísticas. Aunque la mayor parte de las diferencias son mínimas y se relacionan con el vocabulario, éstas variedades pueden crear en el usuario la sensación de que cierto material está "hecho para otro país".

ou engenharia de desenvolvimento” (PASTOR e BELMONTE, 2010, p. 666, tradução nossa³).

De acordo com Prudêncio et al. (2004, p. 219), o profissional fica encarregado pela:

[...] tradução do conteúdo eletrônico (websites, textos de ajuda on-line de software, a interface de software – botões, menu, janelas), da documentação técnica de software e material colateral (material de marketing, embalagem de produtos, folheto de referência rápida, documentação de registro, treinamento baseado em computador, etc.), inclusive gráficos e multimídia. É de sua responsabilidade também definir (em cooperação com o produto do software), traduzir e gerenciar a terminologia envolvida nas atividades de tradução.

Um ponto chave é que o tradutor localizador tenha a capacidade de trabalhar com tipologias textuais e áreas de conhecimento diversas, não apenas com convenções de escrita tanto da língua de partida como da língua de chegada, mas saber lidar com as regras das diferentes formas como o texto se apresenta (PEIXOTO, 2014, p. 13).

Outro ponto imprescindível é que a língua-alvo da tradução seja a língua materna do profissional. “É um especialista em tradução na área de software [...], com sólidos conhecimentos do idioma em que o software está escrito (idioma de partida) e perfeito domínio do idioma para o qual está traduzindo (idioma-alvo)” (PRUDÊNCIO et al, 2004, p. 218).

O processo de localização é um fluxo complexo e cuidadoso e abrange várias etapas indispensáveis que facilitam a gestão desta tarefa. Muitas vezes a equipe localizadora tem de trabalhar em conjunto com a equipe de desenvolvimento do software para definir os procedimentos para adaptação do produto (ARAGÃO, 2004, p. 31).

Em primeiro lugar, dá-se a análise do produto inicial. Posteriormente, o processo de localização necessita de um levantamento terminológico dos termos utilizados para que depois a interface – menu, botões e outras *strings*, que se tratam de “uma sequência de caracteres, geralmente utilizada para representar palavras, frases ou textos de um programa” (WIKIPEDIA, 2015) – seja localizada.

³ telles que la conduite de projets multilingues, l'ingénierie de localisation ou l'ingénierie de développement.

Prudêncio et al (2004, p. 217) dividem o procedimento em uma série de atividades ordenadas, tais como:

- Análise do material original;
- Levantamento terminológico e documentação;
- Tradução dos termos;
- Localização da interface;
- Tradução da ajuda online;
- Revisão técnica e linguística;
- Reengenharia, redimensionamento, definição de teclas;
- Compilação de textos;
- Captura de telas para ajuda;
- Teste e DTP - *desktop publishing*, ou editoração eletrônica em português;
- Controle de qualidade.

Em contrapartida, Pastor e Belmonte (2010) compreendem o processo de localização em três fases. Primeiramente, é necessário realizar a modificação da interface. Esta etapa se desenvolve a partir da tradução de elementos textuais, do ajuste de caixas de diálogo e teclas de atalho, além da ordenação de conjuntos gráficos como menus e botões. A segunda fase está relacionada à adaptação funcional da aplicação, ou seja, deve-se ajustar convenções – de tempo e numéricas, por exemplo – e normas do *locale*. Por último, a terceira etapa seria o teste do produto final no ambiente do utilizador.

Existem várias ferramentas que o localizador pode manusear para facilitar e acelerar o processo de localização. Entretanto, estas tecnologias linguísticas não substituem o trabalho do localizador, mas sim potencializam as tarefas para a entrega do produto final.

Acerca das ferramentas de localização mais relevantes, Lommel (2003, p. 7) aponta:

Os principais são sistemas de gestão de terminologia, que auxiliam a coleta e uso de vocabulários especializados; memórias de tradução, que são projetados para facilitar a reutilização das traduções anteriores; e tradução automática, o que fornece uma análise

linguística real e conversão de textos de um idioma de origem para a língua-alvo desejada [tradução nossa⁴].

Os programas que auxiliam o localizador no trabalho da tradução, geralmente apresentam um editor de textos comum que possibilita mudar *strings* e elementos passíveis de localização. Outras tecnologias linguísticas vão além e integram “a esse conjunto um banco de dados de termos e/ou orações [...], que assegura a coerência dos termos usados, para que se traduza um mesmo termo ou oração de modo igual à sua tradução anterior” (PRUDÊNCIO et al, 2004, p. 223).

1.2 Internacionalização de *software*

A localização sem um processo de internacionalização pode acarretar sérios problemas na manutenção do programa. A internacionalização serve justamente para que um produto possa ser localizado com facilidade.

A internacionalização, ou I18N, visa universalizar um software para que possa lidar com várias línguas e convenções culturais sem que haja outra configuração no programa. “As técnicas de internacionalização visam separar todo o quase todo o esforço de tradução do esforço de desenvolvimento do software” (PRUDÊNCIO et al, 2004, p. 227), já que todo o texto visível é possível de ser acessado em arquivos separados dos códigos-fontes.

Vale ressaltar também que “a internacionalização consiste na supressão de todos os elementos específicos como as referências culturais ou religiosas, que poderiam dificultar a difusão internacional dos produtos” (PEIXOTO, 2014, p. 9). Dessa forma, um software internacionalizado consegue abarcar um suporte a uma variedade de *locales*, permitindo que outras línguas, com outras convenções e normas, funcionem normalmente.

Os processos de internacionalização e localização se integram, já que o primeiro generaliza um software culturalmente e prepara o solo para a implantação

⁴ Chief among these are terminology management systems, which aid the collection and use of specialist vocabularies; translation memories, which are designed to facilitate the reuse of previous translations; and machine translation, which provides actual linguistic analysis and conversion of texts from a source language into the desired target language.

da localização posteriormente. Em outras palavras, enquanto a I18N prepara o produto para receber um *locale*, a L10N visa adicionar características específicas para esta região.

Cumpra alertar que:

A localização sem a prévia Internacionalização acarreta vários problemas que tornam inviável a manutenção de um projeto de software, pois não cobre todos os aspectos necessários e introduz uma complexidade desnecessária a etapa de desenvolvimento (PRUDÊNCIO et al, 2004, p. 230).

Peixoto (2014, p. 9) vê a localização em um sentido inverso “à internacionalização, que passa pelo desenho e implantação de um produto o mais cultural e tecnicamente neutro possível para poder ser facilmente transportado para uma ou várias culturas específicas”.

Aragão (2004, p. 19) especifica que processo de internacionalização deve contemplar os seguintes aspectos:

Esquemas de cores e escolhas de gráficos que evitem ofensas a clientes potenciais, caixas de diálogos largas o bastante para acomodar a expansão de texto, funcionalidades que suportem vários formatos de data, hora e moeda, funcionalidades de *input* e *output* que suportem vários *character sets*, campos de texto justificados para prevenir que o texto expandido em outras linguagens se sobreponha aos gráficos, uma interface do usuário facilmente adaptável para permitir aos clientes ocidentais lerem textos da esquerda para a direita e que possibilite aos clientes árabes lerem seus textos da direita para esquerda.

1.3 Localização de jogos

Devido à demanda para disponibilizar produtos para mercados internacionais, a localização se faz necessária ao desejo de criar versões locais do conteúdo de jogos e programas de computador. Hoje a indústria de tradução possui o termo GILT, que é o acrônimo de Globalização, Internacionalização, Localização e Tradução, e, dessa forma, a tradução se encontra em um patamar globalizado e informatizado.

Com base na seguinte citação, convém ressaltar a importância da localização de jogos no contexto do Brasil:

O crescimento econômico brasileiro nos últimos anos trouxe ao país os olhos dos investidores internacionais da indústria de games, ocasionando uma evolução exponencial no ano de 2012. Com uma

indústria que hoje fatura mais do que outras, como a do Cinema e da Música, direcionando sua atenção aos jogadores brasileiros cada vez mais incluídos no mundo dos games, surgiu a demanda da localização dos jogos digitais para o português brasileiro, proporcionando uma experiência completa para os consumidores (COLETTI; MOTTA, 2013, p. 2).

Na esfera de jogos, a localização se diferencia da localização de softwares. Alguns jogos, como os RPG – jogo de interpretação de personagens –, possuem narrativas muito complexas e muitos possuem a incorporação de vozes no enredo do jogo, e então se faz necessário a dublagem e legendagem para que esses se tornem localizados.

A internacionalização é fundamental. Caso o produto tenha sido internacionalizado com sucesso, o *design* do jogo não sofrerá mudanças e, na etapa de tradução, aplicações adicionais não serão necessárias nas versões localizadas (MOLINA, 2007, p. 1).

Bem como na localização de software, Molina (2007, p. 2) argumenta que o objetivo da localização de jogos é adaptar convenções linguísticas e culturais tendo em vista o futuro público, fazendo que o jogo final tenha o mesmo *feeling* que o a versão original. O produto final não pode passar a impressão de que se trata uma versão traduzida. “O intuito é que o jogador se concentre apenas no *gameplay*, sem ter a sua atenção desviada por nada que possa vir a comprometer a sua experiência” (SOUZA, 2014, p. 14).

Molina observa que a localização de jogos:

[...] envolve a tradução de seus recursos (caixa de diálogo, menus, mensagens de ajuda, de batalha e roteiro), além das etapas de teste do programa. Este processo inclui a tradução dos elementos da interface de usuário, a documentação e embalagem, adaptação das caixas de diálogo, personalização de opções, e a fase de teste e controle de qualidade do produto traduzido para comprovar que funciona corretamente. Também abarca a modificação do conteúdo gráfico no caso de existir elementos gráficos textuais [tradução nossa⁵] (MOLINA, 2007, p. 2).

⁵[...] implica la traducción de sus recursos (cuadros de diálogo, menús, mensajes de ayuda, de batalla y guión), además de las etapas de testeo del programa. Este proceso incluye la traducción de los elementos de la interfaz de usuario, la documentación y embalaje, adaptación de los cuadros de diálogo, personalización de opciones, y la fase de pruebas y control de calidad del producto traducido para comprobar que funciona correctamente. También abarca la modificación del contenido gráfico en el caso de que existan elementos gráficos textuales.

Convém ponderar que a localização de jogos é singular no sentido de que se necessita uma tradução tanto técnica quando literária. No caso de um jogo que possua um enredo fantástico, o localizador terá de lidar com criaturas míticas. Contudo, também deverá lidar com termos que se correlacionam à parte técnica do tipo de plataforma do jogo (DIETZ, 2007, p. 2).

Por tais razões, é importante que os localizadores estejam acostumados com a terminologia informática e com as guias de estilo. Por outro lado, uma tradução criativa por parte do tradutor é aceita devido às características dos jogos. Geralmente a trama se desenvolve a partir de um personagem fictício em um universo fictício (MOLINA, 2007, p. 3).

A criatividade é um ponto crucial, distinguindo assim a localização de games da localização de *softwares*. Mangiron e O'Hagan (2013, p. 73) consideram que “isto acontece porque o principal propósito de um jogo é entreter o usuário, enquanto os programas de computador têm um enfoque mais utilitário”.

Muitos jogos contam com enredos complexos e histórias bem elaboradas, onde a trama e a experiência de jogo estão conexas. Concepções de localizadores como “jogo é coisa de criança” podem acarretar jogos mal localizados que podem se tornar tanto bizarros como impossíveis de jogar (DIETZ, 2007, p. 2).

Souza (2014, p. 15) exemplifica que “ao traduzir instruções para a realização de uma determinada missão, o foco do texto traduzido deve ser transmitir os meios necessários que permitam ao jogador concluir tal missão com sucesso, e não simplesmente ser estilisticamente correto e fiel ao original, podendo vir a comprometer a experiência”.

De modo geral, a temática dos jogos pode variar bastante. Por exemplo, jogos de fliperama usualmente são mais simples neste quesito, enquanto jogos como simulador de voo possuem um conteúdo mais específico (DIETZ, 2007, p. 3). Como já foi dito, o localizador terá de saber manipular termos de diferentes áreas do conhecimento.

Outro fator que diferencia da localização de *software* é o fato de ser necessária a aplicação de modalidades de tradução audiovisual em alguns jogos. “Os títulos de hoje [...] apresentam muitos elementos a serem traduzidos, refletindo a incorporação de gráficos 3D, sons e vozes humanas, assim como trechos cinemáticos” (MANGIRON; O'HAGAN, 2013, p. 71).

Nesse aspecto, as legendas são uma opção mais atrativa para os desenvolvedores, pois se mostram definitivamente mais rápidas que o desenvolvimento de dublagens, além de ser uma opção menos onerosa. O localizador “tem de saber utilizar ferramentas de tradução, mas também de legendagem se necessário” (PEIXOTO, 2014, p. 13).

Mangiron e O'Hagan (2013, p. 72) enfatizam que atualmente ainda é difícil a possibilidade de encontrar material bibliográfico que abarque esse tipo de localização dentro dos estudos de tradução. Embora tenha um grande desempenho no mercado, a localização de jogos ganhou notoriedade na indústria de localização recentemente.

O objetivo principal da localização dos jogos é proporcionar a mesma experiência do jogo original, mantendo a estética. Por isso, o conceito de fidelidade ao original não é visto como prioridade, porque "o tradutor não precisa ser fiel ao texto original, mas sim à experiência proporcionada pelo jogo" (MANGIRON; O'HAGAN, 2013, p. 75).

Sob essa perspectiva, Mangiron e O'Hagan ainda (2013, p. 75) ponderam que:

A missão do localizador é produzir uma versão que dê a impressão aos jogadores de ter sido produzida em sua própria linguagem, além de trazer uma diversão equivalente ao que os jogadores da versão original sentiram. Por conta disto, muitos tradutores recebem carta branca para modificar, adaptar ou remover qualquer referência cultural ou jogos de palavras. [...] Localizadores têm a liberdade de incluir novas referências culturais, piadas ou qualquer outro elemento que considerem necessário para preservar a experiência de jogo e produzir uma tradução estimulante e atrativa.

CAPÍTULO 2: TRADUÇÃO, TERMINOLOGIA E LEXICOLOGIA

2.1 Tradução

O conceito de tradução é polissêmico e, portanto, pode ser construído a partir de diversas acepções enquanto processo e produto. Por isso, a noção de tradução abrange diversas linhas de raciocínio de vários teóricos.

Asensio (2004, p. 46) delimita a tradução em três definições:

a) processo comunicativo entre dois ou mais sistemas A e B (sistemas linguísticos, culturais, semióticos, midiáticos, logográficos, etc.) diferentes cuja mensagem B se deriva da mensagem A de alguma forma (por meio da identidade, equivalência, menção, inspiração, alusão, referência, comentário, resumo, paráfrase, narração, fragmentação, adaptação, redação, etc.) podendo o objetivo da comunicação em ambos os sistemas A e B ser diferente ou idêntico; b) o resultado do produto do processo anterior; c) o processo mental seguido pela pessoa ou o processo seguido pela máquina que traduz [tradução nossa⁶].

Já os autores Hatim e Munday (2004, pp. 3-4) assumem que a tradução possui dois sentidos: tradução enquanto processo e enquanto produto. No primeiro sentido, ela se desenvolve a partir do papel do tradutor em converter o original, texto fonte, em um texto em outra língua, texto alvo. A segunda perspectiva de tradução foca no produto concreto que é desenvolvido pelo tradutor. Enquanto produto, a tradução não se trata apenas de produtos escritos, como traduções literárias e técnicas, como também outras formas de tradução consideradas novas, como a tradução audiovisual – cinema, televisão, jogos eletrônicos, etc..

Jakobson (1959, p. 114) define que a tradução possui três tipos diferentes: a tradução intralingual, interlingual e intersemiótica. A tradução intralingual não se faz pertinente a esta pesquisa, já que apenas trabalha com signos da mesma língua.

A tradução interlingual parte de uma língua fonte e interpreta os signos para outra língua. O objetivo deste processo é produzir de uma língua fonte um resultado

⁶ a) proceso comunicativo entre dos o más sistemas A y B (sistemas lingüísticos, culturales, semióticos, mediáticos, logográficos, etc.) diferentes en el que el mensaje B se deriva del mensaje A de alguna forma (mediante identidad, equivalencia, evocación, inspiración, alusión, referencia, comentario, resumen, paráfrasis, narración, fragmentación, adaptación, redacción, etc.), pudiendo el objetivo de la comunicación en ambos sistemas A y B ser diferente o idéntico; b) el resultado o producto del proceso anterior; c) el proceso mental seguido por la persona o el proceso seguido por la máquina que traducen.

funcionalmente equivalente na língua alvo. Em contrapartida, a tradução chamada intersemiótica trabalha em ambientes diferentes, ou seja, consiste na interpretação dos signos verbais para não verbais ou vice e versa (JAKOBSON, 1959, p. 114).

Rodrigues entende a tradução no contexto de transmissão de um sentido do produto original para este mesmo sentido em outra língua. A tradução deve trazer “em uma segunda língua, equivalentes em sentido ou em forma dos presentes em uma primeira língua” (RODRIGUES, 2000, p. 3), balanceando os valores do original.

Venuti (1992, p. 6) adiciona ao conceito a ideia de que a tradução é palco de uma gama de determinações e efeitos; ela também se trata de um processo filosófico e político voltado a questões linguísticas, discursivas e subjetivas.

É importante ressaltar que a tradução é um processo que está sempre evoluindo e está em contínua mudança. Assim, a definição de tradução não pode ser colocada apenas como um processo natural cristalizado que não aceita diversas visões (ASENSIO, 2004, p. 46).

No contexto do processo de tradução, o tradutor deve lidar com um texto-fonte que foi produzido para um determinado público. O processo tradutório seria uma ação comunicativa que o tradutor transporta em conjunto à função do autor do texto, tendo em vista a proposta comunicativa. A proposta comunicativa do autor é o que demonstra a forma de expressar e como isto é colocado no papel. Portanto, a tradução deve tentar se moldar à proposta do texto-fonte (NORD, 2006, pp. 43-44).

Então, admite-se que:

“A tradução é um texto que se insere em uma outra cadeia diferencial, substituindo e modificando o texto de partida. Assim, conceber a tradução como uma relação complexa entre dois textos, não como uma relação de equivalência em que haveria simetria entre eles, significa conceber a tradução como o lugar da diferença, como um processo que promove a transformação de valores” (RODRIGUES, 2000, p. 9).

No cenário da teoria da tradução, conforme orienta Nord (2006, p. 45), o conceito de *skopos* – que em grego significa intenção ou proposta – costuma ser utilizado para dizer a respeito da proposta comunicativa.

Vale ressaltar que “a proposta comunicativa é direcionada a outra pessoa que possui a função de receptor [tradução nossa⁷]” (NORD, 2006, p. 44). Dessa forma, o

⁷ Communicative purposes are directed at other people who are playing the role of receivers.

processo tradutório se guia através da proposta comunicativa em que o texto-fonte é proposto para chegar à cultura-alvo. Em contrapartida, a comunicação se configura a partir de um meio e situações, que são definidas pelo tempo e espaço. Cada situação específica estabelece o modo de comunicação dos indivíduos, e, assim sendo, cada indivíduo transforma este contexto comunicativo. Seguindo essa lógica, uma situação também está inserida em um contexto cultural que também configura ela mesma.

Entretanto, Rodrigues (2000, p. 7) alerta que a tradução:

Envolve também a impossibilidade de se produzir [...] estratégias ou significados com o mesmo valor do texto original. O texto traduzido é “outro” texto, que mantém outro tipo de relações entre os elementos, exatamente porque as coerções impostas pelas línguas levam a diferentes possibilidades de contextualizações, de remissões, de encadeamentos, de atribuição de valores ente os elementos.

Não só coerções impostas pelas línguas, mas também ideologias próprias do tradutor podem interferir no processo tradutório. “Todo leitor ou tradutor não poderá evitar que seu contato com os textos (e com a própria realidade) seja mediado por suas circunstâncias, suas concepções, seu contexto histórico e social” (ARROJO, 2007, p. 38).

Desse modo, alcançar a verdadeira fidelidade, ou seja, àquilo que autor do texto original deseja transmitir, é uma tarefa utópica. “É impossível resgatar integralmente as intenções e o universo de um autor, exatamente porque essas intenções e esse universo serão sempre, inevitavelmente, nossa visão daquilo que possam ter sido” (ARROJO, 2007, p. 40).

Albir (2008, p. 202) enumera três dimensões que caracterizam e condicionam a fidelidade no contexto da tradução. São elas: a subjetividade – que se relaciona à intervenção do tradutor –, a historicidade – o contexto social e histórico – e, por último, a funcionalidade – as implicações da tipologia textual, da língua, do meio de chegada e da finalidade da tradução.

A proposta do autor é trocada pelo foco interpretativo do tradutor, que assim assume o papel de intérprete também. Por meio da leitura ou da tradução, como mencionado, é impossível resgatar as reais intenções do autor original, já que apenas expressaria a visão do autor com os olhos do tradutor, em outras palavras, a sua interpretação daquilo (ARROJO, 2007, p. 41).

Isto é, a tradução de um texto:

Será fiel não ao texto “original”, mas àquilo que consideramos ser o texto original, àquilo que consideramos constituí-lo, ou seja, à nossa interpretação do texto de partida, que será, como já sugerimos, sempre produto daquilo que somos, sentimos e pensamos (ARROJO, 2007, p. 44).

Então, “a tradução é uma relação em que o texto original se dá por sua própria modificação, em sua transformação” (RODRIGUES, 2000, p. 8). A tradução é fiel aos objetivos que se propõe e às concepções textuais e teóricas do contexto interpretativo no qual está inserido o tradutor (ARROJO, 2007, p. 45).

Dentro do que são as estratégias de tradução, Snell-Hornby se baseia na proposta de Schleiermacher, segundo a qual a tradução pode possuir um caráter distanciador ou aproximador. Para ilustrar estes conceitos, há uma metáfora em que o tradutor poderia caminhar em dois caminhos no processo de tradução: o primeiro traz o leitor para um ambiente novo, que lhe é estranho, e o segundo caminho traz o autor até o mundo do leitor (SNELL-HORNBY, 2012, p. 191).

Assim, Snell-Hornby (2012, p. 191) descreve que “em uma tradução distanciadora, a mesma imagem, a mesma impressão é transmitida; a tradução aproximadora, por outro lado, coloca o autor diretamente no mundo dos leitores”.

A dicotomia de Schleiermacher influencia Venuti em sua linha de pesquisa, que posteriormente faz uma distinção semelhante à daquele autor. Venuti, então, propõe o conceito de tradução domesticadora, e, em contrapartida, a tradução estrangeirizadora.

Segundo Venuti (1995), a tradução pode possuir a estratégia de domesticar ou estrangeirizar de acordo com o produto. O processo de *domestication* procura adaptar a tradução à cultura de chegada, enquanto a escolha pela *foreignization* visa manter a estranheza linguística ou cultural do ponto de partida.

Venuti enfatiza que uma tradução fluente é facilmente reconhecida por ser domesticada. O tradutor deve produzir o efeito ilusório de que o texto tenha a aparência de ser original e, portanto, não pareça uma tradução de fato. O tradutor deve se encontrar em uma posição invisível. “O ilusionismo produzido por uma tradução fluente, a invisibilidade do tradutor ao mesmo tempo estabelece e mascara

uma domesticação insidiosa de textos estrangeiros [tradução nossa⁸]” (VENUTI, 1995, p. 17).

Em contrapartida, o conceito de estrangeirização:

[...] Pode alterar as formas em que as traduções são lidas, bem como produzidas [...]. Nem o autor estrangeiro nem o tradutor são concebidos como a origem transcendental do texto, expressando livremente uma ideia sobre a natureza humana ou a comunicando numa linguagem transparente para um leitor de uma cultura diferente [tradução nossa⁹] (VENUTI, 1995, p.24).

É importante ressaltar que as estratégias demonstram aspectos ideológicos, históricos e econômicos relacionados ao tradutor. Nesse sentido, “não se pode pensar [...] em neutralidade na criação” (FREITAS, 2013, p. 57).

2.2 Terminologia

A Terminologia como “disciplina linguística consagrada ao estudo científico dos conceitos e termos usados nas línguas de especialidade” (PAVEL; NOLET, 2002, p. 17) é de extrema importância no que diz respeito ao processo tradutório.

Krieger explica que:

Tal interesse justifica-se, sobretudo, porque os tradutores compreendem que os termos técnico-científicos, objetos centrais da disciplina terminológica, são componentes linguísticos e cognitivos nucleares dos textos especializados; constituindo-se, conseqüentemente, em peças-chave de representação e de divulgação do saber científico e tecnológico. Daí a importância de identificá-los e traduzi-los adequadamente, embora os termos não sejam os únicos elementos que permitem que a comunicação profissional cumpra suas finalidades (KRIEGER, 2006, p. 190).

Como a Terminologia se trata de um recorte da língua geral, a sua contribuição no âmbito da tradução se faz necessária. Os tradutores têm a percepção de que os termos são uma maneira de expressão da comunicação

⁸ The illusionism produced by fluent translating, the translator’s invisibility at once enacts and masks an insidious domestication of foreign texts.

⁹[...] Can alter the ways translations are read as well as produced [...]. Neither the foreign writer nor the translator is conceived as the transcendental origin of the text, freely expressing an idea about human nature or communicating it in transparent language to a reader from a different culture.

profissional que proporcionam veicular conceitos próprios de uma área de especialidade de forma precisa. (KRIEGER; FINATTO, 2004, p. 66).

“O fazer tradutório é [...] parceiro do fazer terminológico, considerando-se ainda que o conhecimento especializado e, de modo particular, aquele relacionado aos avanços científicos costuma ser divulgado em diferentes idiomas” (KRIEGER; FINATTO, 2004, p. 68).

Conforme Cabré (1993, p. 107), a Terminologia viabiliza a passagem de um conteúdo de uma língua a outra na tradução, já que, por meio dos textos especializados, difunde-se o conhecimento técnico. É importante que o tradutor tenha determinado conhecimento da área dos textos que está traduzindo.

Por isso, é crucial que os tradutores tenham a consciência de que também devem agir “como terminólogos para dispor pontualmente os termos que não aparecem em glossários editados sobre o domínio ou nos bancos de dados especializados” [tradução nossa¹⁰] (CABRÉ, 1993, p. 107).

O especialista em tradução requer conhecimento no que diz respeito a um manejo terminológico competente. A seleção de termos equivalentes da área do conhecimento na qual o tradutor está inserido na língua fonte para a língua alvo pode ter o auxílio de repertórios terminológicos de linguagens de especialidade nas línguas utilizadas (KRIEGER; FINATTO, 2004, p. 67).

De acordo com Krieger (2006, p. 191):

O tratamento adequado da terminologia é, portanto, condição necessária, embora não suficiente, para efetuar uma boa tradução técnica, prática que não se reduz a problemas de vocabulários, tratando-se de um complexo processo de transposição interlínguas em que muitas variáveis – linguísticas, semânticas, pragmáticas, estilísticas e culturais – estão envolvidas. Além das variáveis, há também diferentes formas de desenvolver o processo tradutório, incluindo fases e focos de tratamento que não são obrigatoriamente lineares e sequenciais.

Apesar da importância da percepção dos termos, sua tradução não é o único fator que sustenta a prática tradutória. “O texto especializado não se reduz à

¹⁰ Como terminólogos para resolver puntualmente los términos que no figuren en los glosarios editados sobre la materia o en los bancos de datos especializados.

presença de termos e tampouco constitui um bloco monolítico” (KRIEGER; FINATTO, 2004, pp. 67-68).

Cabe destacar que a Terminologia e a Tradução possuem pontos de confluência, entretanto é necessário compreender que constituem dois campos de práticas que possuem próprias identidades e próprias competências profissionais (KRIEGER, 2006, p. 196).

Enquanto a Tradução constitui uma finalidade em si mesma pela produção de um texto em outra língua, a Terminologia aplicada, ou Terminografia, ao gerar obras de referência temática, realiza um trabalho de suporte, elaborando instrumentos pragmáticos que se constituem em meios para facilitar o trabalho de tradutores, intérpretes, redatores técnicos, etc. (KRIEGER; FINATTO, 2004, p. 69).

No contexto da localização, a Terminologia está ligada ao processo de extração terminológica ou levantamento terminológico, que consiste na etapa da localização em torno da extração dos termos usados no *software*. Idealmente, cada processo de localização deve ter um processo de levantamento terminológico a fim de assegurar uma terminologia consistente. No processo tradutório, uma forma de gestão da terminologia eficaz é a chave para a tradução. Os glossários e o banco de dados de termos são usados como repositórios para termos-chave do *software* que são depois traduzidos e atualizados conforme seja necessário.

De acordo com Aragão (2004, p. 36), o levantamento terminológico possibilita que a equipe localizadora compartilhe em todos os componentes do projeto “a mesma terminologia específica [...], consistência de abreviações, nomes de produtos, termos não traduzíveis e medidas, particularidades locais e consenso entre as partes envolvidas no processo”.

As grandes empresas frequentemente possuem suas próprias “bases terminológicas e guias de estilo (com informações sobre a sintaxe, o modo de tratamento do utilizador, tempos verbais a utilizar, etc.) que permitem manter a coerência quando a tradução é dividida entre vários tradutores” (PEIXOTO, 2014, p. 14).

Para criar a base de dados terminológica, é necessário examinar todos os documentos e arquivos a serem traduzidos e identificar a terminologia chave que deverá ser trabalhada de forma consistente em todos os documentos e línguas. Estas palavras-chave podem incluir siglas, nomes, títulos, até mesmo assuntos ou

informações. Uma vez que a lista de termos-chave é gerada, faz-se necessário que se realize as traduções correspondentes para esses termos.

Assim, conforme Aragão (2004, p. 36), a lista terminológica é baseada em:

O glossário específico do domínio do produto desenvolvido pelos desenvolvedores e autores dos documentos fonte, a terminologia utilizada nas UI¹¹ já localizadas por grandes empresas de software, [...] softwares e documentações que a empresa já tenha localizados, documento ou especificação que representa os padrões adotados no país a ser localizado, [...] todos os outros recursos localizados como planos de marketing e catálogos de produtos.

E o autor ainda afirma que “para assegurar a consistência e precisão entre o software e a documentação, a lista de terminologia deve ser desenvolvida antes do início do processo de tradução” (ARAGÃO, 2004, p.36). A falta de terminologia adequada pode levar à confusão e à tradução inconsistente, além de aumentar as despesas e o tempo no processo de localização de um programa.

2.3 Lexicologia

O homem necessita classificar e nomear objetos para obter uma apreensão da realidade. Ao observar traços distintos e ao identificar traços semelhantes dos objetos ao seu redor, reunindo-os em diferentes grupos, o homem conseguiu entender o mundo que o envolve e, por meio desse processo, criou-se o léxico. Conforme as autoras Isquierdo e Oliveira (2001, p. 13), “a geração de léxico se processou e se processa através de atos sucessivos de cognição da realidade e de categorização da experiência, cristalizados em signos linguísticos: a palavra”.

Dessa forma, o léxico compreende todas as palavras existentes dentro de uma língua. Cada léxico possui particularidades, pois o processo de aquisição da realidade se dá de diversas formas. As línguas naturais são sistemas que foram e são estruturados de acordo com um modelo arbitrário de categorização que segue sua própria cultura.

O léxico pode ser definido como “patrimônio vocabular de uma dada comunidade linguística ao longo de sua história” (ISQUERDO; OLIVEIRA, 2001, p.

¹¹ As UI, pela sigla em inglês, são as interfaces de usuário.

14). Por conseguinte, devido ao rápido progresso técnico e científico dos últimos séculos, a humanidade ampliou o léxico em razão das ciências e das técnicas. São necessárias novas denominações, especialmente técnico-científicas, para designar e classificar novos conceitos nessas áreas, pois o conjunto de palavras de uma língua viva está em constante expansão.

É a Lexicologia que tem o léxico como objeto de estudo. A Lexicologia ocupa-se de compreender o léxico da língua, sobretudo com ênfase nos fundamentos que conduzem as palavras. “A análise da palavra, da categorização lexical e da estruturação do léxico” (ISQUERDO; OLIVEIRA, 2001, p. 16) são os principais objetivos da Lexicologia.

Para Vilarinho (2003, p. 34), esta área do conhecimento é definida como:

[...] disciplina que descreve o léxico interno e externo de uma língua, a fim de verificar como se dá o funcionamento do léxico do falante. Preocupa-se em explicar a competência do falante, as regras de produção lexical da língua que são, de fato, atributos sintático, morfológico, fonológico, semântico e pragmático do léxico.

Conforme explicaremos mais adiante, neste trabalho nos deparamos com léxico novo que não foi criado pela necessidade de designar novas realidades técnico-científicas, mas por uma motivação muito diferente que tem a ver com a criação de um mundo fantástico cujos personagens existem exclusivamente dentro de *Le Monde des Douze*, o universo de WAKFU. Portanto, estamos diante de neologismos que, nem pertencem ao léxico geral, nem constituem, a rigor, uma linguagem de especialidade como as que são comumente estudadas pela Terminologia. Seu estudo pode ser inserido a meio caminho entre a Lexicologia e a Terminologia. A seguir, veremos o que se define como neologismo.

2.3.1 Neologia

O léxico reflete as mudanças ocorridas na sociedade, já que a necessitamos de novos nomes para designar tecnologias, comportamentos, produtos, dentro outras novidades que surgem no cotidiano. É necessário, então, que os falantes da língua busquem uma forma de aperfeiçoar sua própria comunicação, e é no léxico onde isto ocorre (MORATO, 2012, p. 21).

A neologia é entendida como “todos os fenômenos novos que atingem uma língua” (ALVES, 1996, p. 11) Entretanto, estendendo o conceito ao contexto do léxico, a neologia lexical se refere à invenção ou introdução de palavras em uma língua, podendo ser tanto criada a partir da sua própria morfologia e regras de formação de palavras como também a partir de unidades emprestadas de outra língua.

Segundo Leonel (1997), os fatores que levam os falantes a criarem novas unidades lexicais são “a neologia denominativa – palavras criadas para denominar objetos e conceitos inéditos em uma sociedade, e a neologia estilística – necessidade de maior expressividade por parte dos falantes de uma língua”.

Do ponto de vista linguístico, é importante que o neologismo não entre em conflito com o sistema linguístico daquela língua. A nova unidade deve se adaptar às regras morfosintáticas, fonológicas e ortográficas da língua. Além de denominar um conceito de forma clara, o neologismo deve ser apto para conceber derivações, isto é, admitir novas palavras construídas a partir da palavra original, como *marítimo* e *marinho* derivam-se da palavra *mar* (ALVES, 1996, p. 14).

Em um ambiente irreal, como, por exemplo, na literatura, a neologia oferece propostas que trazem àquele meio um aspecto de aproximação. Em outras palavras, os neologismos fazem com que o leitor entre naquele universo e se familiarize com o novo léxico. Morato (2012, p. 23) menciona:

Na literatura, a escolha dos itens lexicais tem propósitos bem definidos. Essa escolha visa a atender objetivos definidos pelo autor. No caso dos neologismos, e também de outros itens lexicais, muitas vezes, eles possuem uma característica lúdica, que visa despertar a atenção do leitor e levá-lo a “entrar” no “jogo” proposto pela obra. Por isso, frequentemente, eles possuem como características a efemeridade e a circunstancialidade, típicas da neologia estilística. É o caso dos neologismos dos vocabulários gírios e dos, já mencionados, literários.

No contexto do universo fantástico, assim como no literário, os itens lexicais criados têm como principais objetivos buscar a originalidade do texto e provocar também no leitor um encantamento (LEONEL, 1997, p. 80).

Não só aplicado no âmbito lexicológico, o conceito de neologia também perpassa a Terminologia, pois há um processo de criação de novas unidades lexicais nas linguagens especializadas. Muitas vezes, este processo é motivado por profissionais que “devem estar vinculados a uma política de planificação linguística

capaz de determinar os critérios de criação de termos” (ALVES, 1996, p. 14), respondendo a uma necessidade de desenvolvimento da área em questão.

Como os neologismos terminológicos também apresentam uma função comunicativa, Alves (1996, p. 15) destaca que “é nas línguas de especialidade que o processo da neologia é particularmente produtivo”.

2.3.2 Mecanismos de criação lexical

É a Morfologia que é responsável pelo estudo da estrutura da palavra, além de delimitar, definir e classificar as unidades lexicais. Um de seus objetivos é delimitar os tipos e subtipos das unidades morfológicas, compreendendo assim, com determinados critérios, os distintos tipos de palavras e tipos de morfemas, afixos e temas (NARANJO, 2005).

As palavras são resultado do processo de formação morfológica e podem entrar no léxico de uma língua por meio de um processo de incorporação. A ampliação léxica é proveniente destes dois processos. Assim, conforme Naranjo (2005, p. 66), “a análise morfológica nos permite compreender sua estrutura e entender as regras de formação das novas peças léxicas e das já existentes” [tradução nossa¹²].

No que diz respeito ao processo de formação de palavras, Naranjo (2005) se baseia nos estudos de Pérez (1999) e Pena (2000) para categorizar os mecanismos em quatro tipos: adição, modificação, redução e combinação.

A adição é o processo morfológico em que a palavra é criada a partir de uma base lexical onde podem ser acrescentados morfemas. Há subtipos de adição, são eles: a derivação – que inclui a prefixação (adição de um prefixo à forma base), a sufixação (adição de um sufixo a uma forma base), a interfixação (adição de interfixo à forma base), parassíntese (adição simultânea de um prefixo e um sufixo à forma base) – e a composição (associação de radical a outra palavra). A composição ainda pode ser classificada como por aglutinação e por justaposição, caso tenha perda fonética ou não respectivamente (NARANJO, 2005, p. 71).

¹² [...] el análisis morfológico nos permite comprender su estructura y entender las reglas de formación de las nuevas piezas léxicas y de las ya existentes.

A modificação é o processo de mudança da base de uma palavra para originar outra. Os principais tipos deste processo são: conversão (relação de palavras idênticas, mas pertencentes a classes morfológicas diferentes), substituição (modificação parcial da base), supressão (modificação total da base) e repetição (reprodução de fonemas ou sílabas como, por exemplo, onomatopeias). Entretanto, há outros tipos de modificações, como os anagramas ou metáteses. Estes últimos consistem na reorganização dos sons que constituem a palavra (NARANJO, 2005, p. 73).

A redução faz com que a palavra sofra um encurtamento fonológico. É o processo oposto à adição. Pode ser categorizado como derivação regressiva ou encurtamento lexical (NARANJO, 2005, p. 74).

Por último, a combinação se trata da junção dos processos de redução e de adição. Caracteriza-se pela palavra resultante não se corresponder exatamente nem com um modelo de composição, nem de derivação (NARANJO, 2005, p. 75).

Tabela 1 – Processos de formação morfológica

Processos de formação		
Adição	Derivação	Prefixação Sufixação Parassíntese Interfixação
	Composição	Justaposição Aglutinação
Modificação		Conversão Substituição Supressão Repetição Anagrama
	Redução	Derivação regressiva Encurtamento lexical
		Combinação

Fonte: Adaptado de NARANJO (2005, p.96).

Já no processo de incorporação, Naranjo (2005) compreende três origens de assimilação lexical: de variedade padrão, de gírias e de outras línguas.

A incorporação proveniente da variante padrão toma uma palavra da língua para adquirir novos significados ou atualizá-los. Pode ser dividida entre ressemantização, caso atribua um novo significado à palavra, e revitalização, quando se revitaliza uma palavra (NARANJO, 2005, p. 129).

A incorporação proveniente de gírias se dá através de palavras de contexto informal que são assimiladas na língua (NARANJO, 2005, p. 139).

Por fim, a incorporação proveniente de outras línguas ou estrangeirismo ocorre quando há a assimilação de palavras de outros idiomas. É o processo de adoção de vocábulos alógenos.

Tabela 2 – Processos de incorporação de palavras

Processos de incorporação	
De variedade padrão	Ressemantização Revitalização
De gírias	
De outras línguas (estrangeirismos)	

Fonte: NARANJO (2005, p. 97).

2.3.3 Léxico fantástico

Os processos de criação e incorporação de palavras são característicos de gêneros narrativos como ficção científica e fantasia, cujos ambientes requerem novos conceitos e, conseqüentemente, a criação de novas unidades lexicais para designá-los (PORTO, 2007, p. 213).

Nesse sentido, a criatividade lexical está relacionada não só à invenção de novas palavras, pois também a invenção de sentido faz parte deste processo. É no ambiente fictício que a invenção entra em jogo; é necessário criar personagens, discursos, ambientes, eventos nos quais participa cada personagem, dentre outros aspectos. É inevitável que se necessite, então, que estes novos referenciais sejam nomeados e, dependendo do tipo de ficção, novos conceitos ou ideias podem ser imaginados (PORTO, 2007, p. 213).

Pjjanapimol e Sukchuen (2011, p. 94) argumentam:

Criar novas palavras é necessário especialmente em romances fantásticos em que os autores escrevem sobre coisas extraordinárias e lugares que não existem no cotidiano para deixar suas histórias mais interessantes e diferentes das dos outros. Palavras comuns ou termos podem não chamar a atenção dos leitores. Por esta razão, os autores têm de criar novas palavras para nomear objetos, lugares e situações na história. Além disso, algumas palavras são criadas para deixar a história mais fantasiosa [tradução nossa]¹³.

Em geral, há uma facilidade de o leitor assimilar o significado de uma palavra inventada sem uma definição completa. Ele é capaz de inferir um significado razoável tendo base o contexto e pela ideia da criação lexical. Quando o leitor adquire um novo item lexical, ao invés de separar a entrada no léxico mental, ele cria uma rede de conceitos ligando a palavra a unidades lexicais semelhantes (PORTO, 2007, pp. 214-215).

Assim como no universo fantástico literário, é possível observar a presença de léxico fantástico em jogos. Murray e Maher (2011) acreditam que a fantasia pode ser encarada como uma forma de trazer aquele imaginário do videogame à realidade do jogador.

Os jogos criam um cenário psicológico em que o herói, personagem mais identificável neste contexto em geral, experiencia uma série de atividades como confrontar problemas, resolver enigmas, superar adversários, lidar com a sensação de poder, heroísmo e conquista. A narrativa do jogo tem um papel muito importante no que diz respeito à experiência lúdica (MURRAY; MAHER, 2011).

Por falar nisso, a tradução neste âmbito demanda certa diligência e, de certa forma, oferece uma liberdade ao tradutor. Há uma determinada terminologia usada em criaturas fictícias como elfos e dragões, porém existem jogos que possuem novos conceitos e onde o localizador pode se deparar com vocábulos incomuns. A título de exemplo, em *World of Warcraft*, há criaturas do tipo *Draenei*. Compete à equipe de localização ter conhecimento suficiente do jogo para tomar uma decisão

¹³ Creating new words are necessary especially in fantasy novels in which authors write about extraordinary things and places which do not exist in daily life to make their stories more interesting and different from others. Ordinary words or terms may not be able to attract readers' attention. For this reason, the authors have to create new words to name the objects, places, and situations in the stories. Moreover, some of those new words are created to make the stories more fanciful.

apropriada que faça sentido naquele contexto tradutório, podendo tender a um aspecto mais literal ou metafórico (SKOOG, 2012).

Do mesmo modo dos livros e filmes, os jogos esperam que o jogador imerja em seu universo. Por isso, é necessária uma tradução competente, visto que traduções inadequadas podem acarretar experiências desagradáveis para os usuários (SKOOG, 2012).

A tradução fantástica e a tradução de outros gêneros se diferenciam na carga imaginária que cada autor põe em sua obra. Reyes (2015) exemplifica isso com a ideia de línguas inventadas da Terra Média do *Senhor dos Anéis*, em que não se fala inglês e não teria sentido traduzir as palavras faladas na língua que o autor criou – por exemplo, a palavra *hobbit*. Entretanto, o sobrenome *Baggins* foi traduzido para *Bolsón* em espanhol, pois respeita a ideia de criação lexical do original.

Skoog também retrata esse aparecimento de léxico surreal em livros, jogos e filmes:

Muitas vezes, novas palavras, expressões idiomáticas, partes de linguagens fantásticas, até línguas inteiras são desenvolvidas por autores, roteiristas e escritores de jogos para adicionar outra camada de profundidade a trabalhos criativos [tradução nossa¹⁴] (SKOOG, 2012).

O amplo alcance que abrangem as línguas exige que os tradutores possuam certo conhecimento do público-alvo, a fim de tomar as melhores decisões possíveis e oferecer uma experiência de jogo semelhante àquela do jogo no idioma original. A equipe localizadora deve verificar a qual região o público-alvo pertence, tal como se o inglês será da variante americana, europeia ou australiana, se o espanhol será voltado ao público latino ou europeu, etc. (SKOOG, 2012).

Alguns aspectos dos jogos podem causar dificuldade no momento do processo tradutório. Para exemplificar, em *Final Fantasy X*, na versão original em japonês, foi criada uma língua, *Al Bhed*, baseada na substituição de algumas letras. No processo de localização para o inglês, a equipe decidiu utilizar o alfabeto do galês para compensar a falta de vogais no inglês. Portanto, os tradutores tiveram que recorrer à criatividade para tentar recriar a mesma experiência de jogo para os jogadores na língua cuja localização está em desenvolvimento (SKOOG, 2012).

¹⁴ Often, new words, idioms, pieces of fantasy languages, even entire languages are developed by authors, screenwriters, and game writers to add another layer of depth to creative works.

CAPÍTULO 3: ANÁLISE DE WAKFU

3.1 Metodologia

A análise realizada neste trabalho pode ser classificada como descritiva. Isto porque a pesquisa em mãos visa descrever as localizações de WAKFU em inglês e espanhol tendo em vista a versão original, que se encontra em francês. Quanto à metodologia, fez-se a opção pelo método comparativo.

O primeiro passo foi desenvolver uma análise da documentação direta a partir da minha experiência de jogo e realizar uma coleta de informações pertinentes para a elaboração de fichas terminológicas. Estas fichas tiveram o propósito de categorizar palavras e termos que estão relacionados ao contexto do jogo e colocá-los em um modelo de fácil comparação. Tentamos analisar os processos envolvidos na localização do *videogame* por parte da equipe tradutora, mas, infelizmente, a equipe da Ankama Games não se encontrou disponível para responder às perguntas elaboradas. As respostas das questões seriam de extrema utilidade para ampliar nossa compreensão do processo como um todo, já que abordariam questões pertinentes não só aos aspectos linguísticos das localizações de WAKFU, mas também aos técnicos, e às etapas de trabalho seguidas pela empresa.

Os questionamentos feitos a Ankama Games foram as seguintes:

- Quais foram as etapas adotadas na localização de WAKFU pela Ankama Games? Cada etapa teve um responsável por esta tarefa?
- Ankama Games tem uma equipe fixa responsável de fazer a tradução das demais línguas?
- Quantas pessoas trabalharam nas localizações do jogo?
- A empresa tem um manual de localização próprio?
- Vocês escolheram uma variante linguística específica de cada língua, por exemplo, o espanhol da Espanha ou o francês da França, ou vocês tentaram utilizar uma linguagem mais *standard*?
- Em WAKFU, foi elaborada uma estratégia similar às línguas no contexto da localização?
- A equipe pretende localizar o jogo em outras línguas no futuro?

Em razão da falta de *feedback* por parte da empresa, que alegou não dispor de tempo para atender à nossa demanda, optamos por fazer uma análise linguística mais detalhada em vez de focar a observação da parte técnica e da interface.

3.2 Análise de aspectos técnicos relacionados ao software

A primeira etapa da análise foi realizada através da observação de questões gerais relacionadas ao jogo enquanto *software*. Os pontos principais observados foram a disposição dos itens do desenho do programa – como menus, caixas de informações e ajuda –, as teclas de atalho e os caracteres permitidos nos *chats* e na criação de personagens.

Estes aspectos da localização fazem parte do processo de internacionalização. Skoog (2012) assinala que:

Um jogo adequadamente internacionalizado pode facilmente ser localizado para qualquer *locale* alvo e língua sem nenhuma mudança de código ou customizações especiais. Quando algum elemento gráfico deve ser mudado, isso pode custar tempo para o mercado para localizar cada componente completamente [tradução nossa¹⁵].

Figura 1 – Menu de características do personagem



Fonte: Captura de tela do jogo WAKFU.

¹⁵ A properly internationalized game is one which can easily be localized for any target locale and language without having to change the code or make special customizations.- When graphical elements must be changed, it can hold up time to market in order to fully localize each component.

Figura 2 – Caixa de texto após combate

GAGNANTS							
Nom	Niv.	Expérience	Kamas	Butin de combat	XP Premium Max	Butin Premium Max	
UNIVERSITARIO	3	655	9 ₰	[Arrows]	2,556		

GANADORES							
Nombre	Niv.	Experiencia	Kamas	Botín de combate	XP premium m...	Botín premium máx.	
UNIVERSITARIO	4	655	12 ₰	[Arrows]	2,556		

WINNERS							
Name	Lvl.	Experience	Kamas	Fight loot	Max Premium XP	Max Premium Loot	
UNIVERSITARIO	3	502	22 ₰	[Arrows]	1,956		

Fonte: Captura de tela do jogo WAKFU.

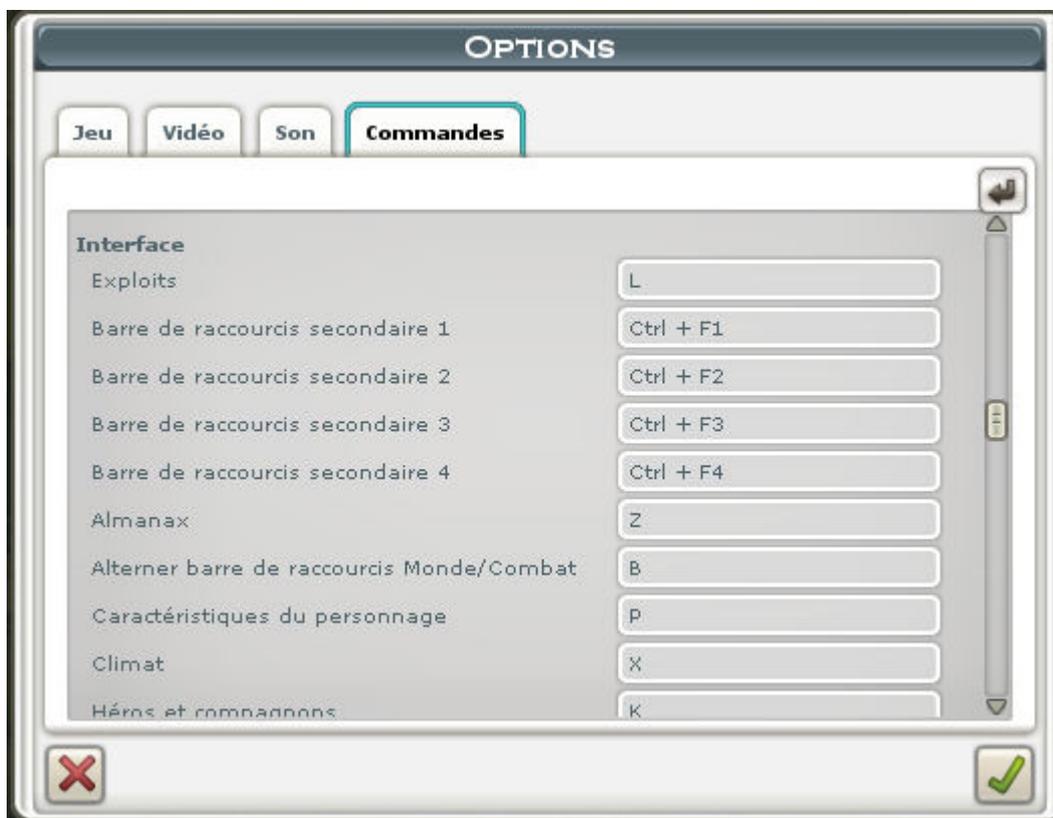
A disposição dos itens visuais nas localizações permaneceu da mesma maneira que do jogo original. Em relação ao tamanho da fonte em menus e caixas de diálogo, eles parecem se adequar conforme o tamanho da *string* designada. Isso mostra que a língua das localizações não seria um problema neste quesito. Por exemplo, o alemão necessita de 30% mais de espaço que o inglês neste sentido, enquanto o japonês ocupa duas vezes menos que as línguas europeias (SKOOG, 2012). Dessa forma, independentemente do espaço necessário para aquela *string* utilizada na localização, presume-se que WAKFU consegue adaptar o tamanho da fonte para que caiba propriamente no espaço indicado.

Outro ponto observado é que existe um padrão de teclas de atalhos para o acesso aos menus e configurações do jogo em todas as localizações examinadas. Nas localizações em inglês e em espanhol, não há diferença com relação ao francês. Outro aspecto que notamos é que os atalhos mais importantes seriam baseados nas palavras em inglês, e não em francês. Geralmente, estes *shortcuts* são motivados pela primeira letra da palavra relacionada a eles. Os atalhos observados que seguem a lógica da língua inglesa foram os seguintes:

- P: Aptitudes (características dos personagens), originado de *personal characteristics*;
- I: Inventaire (inventário), originado de *inventory*;
- S: Sorts (feitiços), originado de *spells*;
- M: Afficher la carte (abrir o mapa), originado de *map*;
- J: Métiers (profissão), originado de *job*;

- L: Exploits (conquistas), originado de *achievement log* (L de *log*).

Figura 3 – Configuração das teclas de atalho



Fonte: Captura de tela do jogo WAKFU.

A explicação possivelmente seria para tentar se assemelhar às teclas de atalhos de outros jogos *online*.

A normalização ortográfica foi outro aspecto analisado. Apesar de o jogo original ser em língua francesa, ele não permite nem na versão original nem nas demais localizações criar personagens com caracteres especiais – letras com acentos ortográficos, cedilha e demais caracteres que não fazem parte do alfabeto do inglês. Entretanto, é possível teclar caracteres especiais nos *chats* do jogo em todas as versões.

Em conclusão, na perspectiva técnica e com a ótica das informações analisadas, WAKFU aparenta um jogo que foi totalmente internacionalizado antes de passar pelo processo de localização das demais línguas. O jogo não teria tido customizações e mudanças de código interno, já que a parte técnica do jogo permaneceu igual nas localizações estudadas.

3.3 Análise da tradução

Após a análise técnica, fizemos a análise linguística de WAKFU. Esta etapa foi desenvolvida a partir de fichas terminológicas. O critério de categorização foi pelo contexto no qual estão envolvidas no jogo, e escolhemos algumas palavras que estão relacionadas às classes dos personagens, às criaturas e à interface. Foram escolhidas palavras que consideramos chave para o desenvolvimento da análise.

No primeiro momento, uma das principais questões levantadas durante a pesquisa foi se as palavras do léxico fantástico inventadas para o contexto do jogo poderiam ser consideradas termos ou não, já que seriam classificadas em fichas terminológicas. Entretanto, essa identificação não é tão fácil devido ao caráter complexo do termo.

Krieger (2001, p. 112) acredita o seguinte sobre o termo:

Trata-se de uma entidade complexa, cujo reconhecimento consiste numa das mais difíceis tarefas do trabalho terminográfico. Consequentemente, é um dos pontos nevrálgicos das aplicações terminológicas, bem como dos estudos teóricos de Terminologia.

É importante destacar que os termos não estão restritos apenas ao domínio científico; a ideia é trazer uma univocidade à palavra para que o conceito seja atribuído a ela sem dupla interpretação.

Seguindo esta linha de raciocínio, em WAKFU, as classes – divisões comuns em jogos do estilo RPG cujo personagem possui habilidades e características específicas – dispõem de exclusividade denominativa e monorreferencialidade, e não têm somente um caráter de nome próprio. Apesar de as classes de WAKFU serem nomes inventados, o conceito delas especifica o que o personagem é e o que ele faz. Embora estes prováveis termos não integrem um campo de especialidade técnico, são dotados de conteúdo específico da linguagem de WAKFU.

Outro ponto é que estes prováveis termos tiveram uma motivação e seguiram um processo onomasiológico. A equipe de criação do jogo teve de criar o termo a partir do conceito, ou seja, usou o contexto da ideia para chegar à palavra.

Krieger ainda defende que:

No âmbito da problemática que envolve as questões dos significantes das unidades terminológicas, observa-se que os termos apresentam uma particularidade no sentido de que a relação significante/significado reflete escolhas designativas motivadas. A ideia de uma consciência denominativa não significa [...] entender

que o conceito preexiste à denominação. Neste caso, importa somente registrar que a arbitrariedade do signo [...] é tênue nas terminologias (KRIEGER, 2001, p. 124).

Além disso, os vocábulos que designam criaturas – monstros que, após derrotados, dão pontos para que o jogador suba de nível do personagem – também fariam parte da terminologia de WAKFU, porém com um grau menor de especialidade dentro da linguagem do jogo.

Já as palavras da interface, que grande parte coexiste em outros MMORPG, são termos sem dúvida, visto que fazem parte da linguagem própria deste gênero e, independentemente do jogo, terão a mesma precisão conceitual.

Mas, voltando à questão das fichas terminológicas, depois de fazer uma listagem de palavras, cada unidade léxica foi preenchida nas lacunas no modelo de ficha terminológica que criamos de acordo com a ótica de Cabré (1993). A autora salienta que não há uma regra para a criação de fichas, mas sim devem ser elaboradas conforme a necessidade da pesquisa. Assim permitiram-nos realizar o estudo lexicológico e terminológico de cada palavra.

Tabela 3 – Exemplo de ficha terminológica utilizada na pesquisa

Nº0	Área temática
Idioma 1: Francês	Palavra em francês
Definição	
Exemplo de uso em francês	
Idioma 2: Espanhol	Palavra em espanhol
Exemplo de uso em espanhol	
Idioma 3: Inglês	Palavra em inglês
Exemplo de uso em inglês	
Comentários	

Fonte: Elaborada pelo autor.

A ficha terminológica dispõe do termo na língua original e nas traduções em espanhol e inglês, da definição e do exemplo de uso, caso tenha sido encontrado. As definições foram criadas segundo minha experiência de jogo e o contexto de uso foi retirado dos textos presentes em WAKFU. Por último, escrevemos alguns comentários a respeito da motivação da criação morfológica com base nas

categorias de Naranjo (2005) apresentadas na seção 2.3.2 (Mecanismos de criação de palavras).

Nas fichas de classes, foi observado que o processo de criação de palavras foi majoritariamente através da modificação por anagramas de inversão de palavras ou inversão silábica e por substituição. O segundo processo mais frequente foi o de adição por composição. Também houve processos de ressemantização, composição e incorporação de estrangeirismo.

Tabela 4 – Classes e mecanismo de criação lexical

	Adição	Modificação	Composição	Ressemantização	Estrangeirismo
Féca		X			
Osamodas		X			
Énutrof		X			
Sram		X			
Xélor		X			
Ecaflip		X			
Eniripsa		X			
lop		X			
Crâ		X			
Sadida		X			
Sacrieur	X				
Pandawa			X		
Roublard				X	
Zobal		X			
Steamer					X
Eliotrope		X			
Huppermage	X				X

Fonte: Elaborada pelo autor.

No que diz respeito às traduções destes termos, no geral, a equipe de localização do espanhol optou mais por seguir a estratégia de criação lexical da versão original do que o inglês.

As classes *Ecaflip*, *Crâ*, *Sacrieur*, *lop*, *Eliotrope* e *Huppermage* foram traduzidas para o espanhol como *Zurcarák*, *Ocra*, *Sacrógrito*, *Yopuka*, *Selotrop* e *Hipermage* respectivamente, seguindo o mesmo processo de criação morfológica – exceto *Hipermage*, onde foi usada adição por derivação em vez de adição por composição (presente no francês *Huppermage*) e removeram a incorporação de outras línguas do elemento *hupper*. Em inglês, as mesmas palavras não foram

traduzidas, apenas algumas receberam adaptação fonética e gráfica, como *Sacrieur* e *Crâ* – *Sacrier* e *Cra* na versão francesa – retirando a sua aparência francófona.

Enutrof, *Eniripsa* e *Roublard* seguiram na tradução a mesma estratégia utilizada na criação original. Os dois primeiros consistem em modificação por anagrama de inversão e, nas suas respectivas localizações, trazem o mesmo processo (*Anutrof* em espanhol e *Enutrof* em inglês, *Aniripsa* em espanhol e *Eniripsa* em inglês). *Roublard* foi criado por ressemantização e foi traduzido para *Tymador* e *Rogue*.

Já *Féca*, *Osamodas*, *Sram*, *Xélor*, *Sadida* e *Pandawa* não foram traduzidas em ambas as línguas. No entanto, *Féca* e *Xélor* perderam o acento nas formas localizadas.

Nos casos de *Zobal* e *Steamer*, as classes não tiveram tradução em espanhol. Entretanto, em inglês, elas foram traduzidas como *Masqueraider* e *Foggernaut*, seguindo uma estratégia de adição.

Observamos que as classes criadas mais recentemente passaram a ser traduzidas em espanhol, mas permanecem da mesma maneira em inglês, assim como a maioria das classes antigas. Infere-se que o espanhol tende a traduzir mais que o inglês, já que a própria língua possui uma resistência de aceitar palavras estrangeiras na sua forma original.

Das dez criaturas categorizadas, foi possível observar que o processo de criação lexical mais usado foi por meio da adição. Houve casos de estrangeirismo, modificação e ressemantização também.

Tabela 5 – Criaturas e mecanismo de criação lexical

	Adição	Modificação	Ressemantização	Estrangeirismo	Incorporação de gírias
Bouftou	X				X
Boufette	X				
Tofu				X	
Tofoune	X				
Chacha		X			
Piou			X		
Arakne				X	
Abraknyde	X				
Scaramel	X				
Scarabruni	X				

Fonte: Elaboração do autor.

As palavras *Bouftou*, *Boufette*, *Tofoune*, *Chacha*, *Piou*, *Arakne*, *Abraknyde* e *Scaramel* foram traduzidas de acordo com os respectivos mecanismos de criação lexical em espanhol e inglês, salvo *Tofoune* em inglês, que apenas sofreu uma adaptação fonética para *Tofoone*. Nos casos estudados, apenas *Tofu* não recebeu tradução.

Dentre as palavras citadas, *Bouftou* foi a que teve o processo de criação mais interessante, visto que, além de utilizar de adição, também houve o emprego de incorporação de gírias. A sua tradução conseguiu trazer totalmente a ideia inicial da palavra.

Outro caso curioso foi o da palavra *Scarabruni*, que se trata de uma adição por composição das palavras *scarabée* e *Bruni* – sobrenome de uma cantora francesa. Nas traduções observadas, decidiram trocar a segunda parte por *bela* em espanhol e *lady* em inglês. Apesar da modificação, não houve câmbio semântico, já que manteve a ideia de feminino à criatura, porém houve uma generalização para eliminar o referente cultural próprio do contexto francês, evitando assim uma tradução estrangeirizante.

Os termos da interface foram traduzidos tecnicamente sem qualquer processo criativo. Tradicionalmente, termos como *loot*, *health points*, *dungeons* são utilizados como estrangeirismos. Entretanto, em WAKFU estas palavras foram traduzidas, inclusive na versão original em francês.

Em suma, grande parte das traduções de palavras do contexto do jogo segue o mesmo processo da formação e incorporação lexical. Nos casos em que as palavras não foram traduzidas, houve adaptação em sua grafia. Também houve casos em que a versão em espanhol alterou intencionalmente a grafia e a acentuação das palavras para causar um estranhamento. Entretanto, a estratégia tradutória geral observada foi domesticadora. Estas traduções fugiram completamente do padrão dos jogos tradicionais e mantiveram o objetivo lúdico e deram um tom cômico a WAKFU.

Enquanto os outros jogos tendem a não traduzir o léxico inventado e causar um estranhamento ao jogador, em WAKFU, a equipe de tradução decidiu trazer a mesma ideia originária da palavra, em outras palavras, houve um processo de domesticação do original.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

WAKFU já foi preparado para receber adaptações a diferentes regiões. Como a parte do *design* do jogo não foi modificado em suas localizações é possível inferir que se trata de um jogo internacionalizado previamente. Afinal, antes dos demais processos de localização, WAKFU já teria sido pensado na expansão de mercado e de público para outros países. É necessário que as empresas que desejam atingir o mercado internacional tenham em mente as diferenças entre os conceitos de tradução, localização e internacionalização para que consigam grande êxito.

Do ponto de vista linguístico, a domesticação em WAKFU tem o papel fundamental de manter a função do jogo de combinar ação e comédia. A adaptação à língua alvo no processo tradutório visa manter a aproximação do leitor com a obra, e no humor, necessita-se que o indivíduo tenha familiaridade com o que está sendo dito para se tornar engraçado.

Convém ressaltar que a localização de jogos se diferencia em muitos aspectos dos outros tipos de tradução e localização, ela requer uma equipe especializada. Assim como livros e filmes, os jogos buscam mergulhar os jogadores em outro universo. Dessa forma, é trabalho dos localizadores transmitir adequadamente o mundo e narrativa para os jogadores, o que, em WAKFU, é possível perceber esta preocupação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBIR, Amparo Hurtado. **Traducción y Traductología**: Introducción a la traductología. Madrid: Cátedra, 2008.
- ALVES, Ieda Maria. O conceito de neologia: da descrição lexical à planificação linguística. **Alfa**: São Paulo, n. 40, p. 11-16, 1996.
- ARAGÃO, Diego Duarte de. **O sistema UNL nos processos de internacionalização e localização de software**. 178 f. Monografia (Bacharelado em Ciências da Computação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- ARROJO, Rosemary. **Oficina de tradução**: teoria na prática. São Paulo: Ática, 2007.
- BORST, Stella. **A tradução dos livros infantis escrito por Mia Couto**. 2011. 35 f. Monografia (Bacharelado em Portugese Taal en Cultuur) - Universidade de Utrecht, Utrecht.
- CABRÉ, M. Teresa. **La terminología**: Teoría, metodología, aplicaciones. Barcelona: Editorial Antártida/Empúries, 1993.
- COLETTI, Bruna Luiz; MOTTA, Lennon. A Localização de Games no Brasil: um ponto de vista prático. **In-Traduções**: Florianópolis, v. 5, n. esp.– Games e Tradução, p. 1-12, out. 2013.
- DIETZ, Frank. “How Difficult Can That Be?” – The Work of Computer and Video Game Localization. **Revista Tradumàtica**: Barcelona, n. 5, n.p. nov. 2007.
- FREITAS, Luana Ferreira de. Visibilidade problemática em Venuti. **Cadernos de Tradução**: Florianópolis, v.2, n.12, p. 55-63, 2003.
- HATIM, Basil; MUNDAY, Jeremy. **Translation**: an advanced resource book. Nova Iorque: Routledge, 2004.
- JAKOBSON, Roman. On linguistic aspects of translation. In: BROWER, Reuben. (ed.): On Translation. Cambridge MA: Harvard University Press, 1959, p. 113-118. Disponível em: http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic84298.files/Supplementary_readings/JAKOBSON.PDF. Acesso: 10/05/2016.
- KRIEGER, Maria da Graça. Do ensino da terminologia para tradutores: diretrizes básicas. **Cadernos de Tradução**: Florianópolis, v.1, n.17, 2006.
- KRIEGER, Maria da Graça. O termo: questionamentos e configurações. **TradTerm**: Florianópolis, v.7, p. 111-140, 2001.
- KRIEGER, Maria da Graça; FINATTO, Maria José Borcony. **Introdução à Terminologia**: teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2004, 223p.

LEONEL, Maria Célia de Moraes. Grande Sertão Veredas: alguns neologismos semânticos. **Alfa**: São Paulo, n. 41, p. 79-89, 1997.

LOMMEL, Arle. **The Localization Industry Primer**. S.l.: SMP Marketing, LISA, 2003. 50p.

MANGIRON, Carmen; O'HAGAN, Minako. Localização de Jogos: Libertando a Imaginação com Tradução "Restrita". **In-Traduções**: Florianópolis, v. 5, n. esp.– Games e Tradução, p. 68-85, out. 2013.

MICROSOFT. **Nota para el usuario**, 1999. Disponível em: <<https://www.microsoft.com/spanish/disclaimer.htm>>. Acesso em: 19 jun. 2016.

MOLINA, Yolanda Torres. Localización de juegos para móvil. **Revista Tradumàtica**: Barcelona, n. 5, n.p., nov. 2007.

MORATO, Ruy Maurício Azevedo. **Neologismos e desenvolvimento da competência lexical, a partir de Querô: uma reportagem maldita**. 2012. 101 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

MURRAY, Liam; MAHER, John. The Role of Fantasy in Videogames: a Reappraisal. **Eludamos**: s.l., v. 5, n. 1, p. 45-57, 2011.

NARANJO, Luz Stella Castañeda. **Categorización lexicológica y lexicográfica del parlache para la elaboración de un diccionario**. 2005. 296 f. Tese (Doutorado) – Universitat de Lleida, Lleida.

NORD, Christiane. Translating for Communicative Purposes across Culture Boundaries. **Journal of Translation Studies**: Hong Kong, v. 9, n. 1, p. 43-60, ago. 2006.

OLIVEIRA, Ana Maria Pinto Pires de; ISQUERDO, Aparecida Negri. **As Ciências do Léxico**. 2. ed. Campo Grande: Ed. UFMS, 2001.

PASTOR, Carmelo Cancio; BELMONTE, Sydney. De la localisation à la délocalisation: enjeux professionnels. **Meta : journal des traducteurs/Meta: Translators' Journal**: Montreal, vol. 55, n. 4, p. 661-673. 2010.

PAVEL, Silvia; NOLET, Diane. **Manual de Terminologia**. S.l.: Ministro de Obras Públicas e Serviços Governamentais do Canadá, 2002.

PEIXOTO, Rosa Elisabete de Araújo. **Localização de software**: os alicerces da internacionalização. 2014. 159 f. Dissertação (Mestrado em Tradução e Comunicação Multilíngue) - Universidade do Minho, Braga.

PÉREZ, Ramón Almela. **Procedimientos de formación de palabras en español**. Barcelona: Ariel, 1999.

PENA, Jesús. **Partes de la morfología. Las unidades de análisis morfológico**. Madrid: Espasa, 2000.

PJJANAPIMOL, Nuttakan; SUKCHUEN, Nattakan. Word Creation Styles in Fantasy Novels. **Humanities Journal**: Bangkok, v.18, n.2, p. 93-106, 2011.

PORTO, M. Dolores. Creative lexical categorisation in a narrative fiction. In: MUNAT, Judith (Ed.). **Lexical Creativity, Texts and Contexts**. Philadelphia: John Benjamins Publishing, 2007, pp. 213-236.

PRUDÊNCIO, Achilles Colombo; VALOIS, Djali Avelino; LUCCA, José Eduardo de. Introdução à internacionalização e a localização de software. **Cadernos de Tradução**: Florianópolis, v. 2, n. 14, p. 211-242. 2004.

REYES, Manuel de los. **El padre de dragones y otras traducciones (primera parte)**, 2015. Disponível em: <<https://aidagda.com/2015/09/07/el-padre-de-dragones-y-otras-traducciones-primera-parte/>>. Acesso em: 19 jun. 2016.

RODRIGUES, Cristina Carneiro. Tradução: questão da equivalência. **Alfa**: São Paulo, 44 n. esp., p. 89-98, 2000.

SKOOG, Karin E. How Video Game Translation Differs From Others Types of Translation, 2012. Disponível em: <<http://www.lai.com/blog/?p=146>>. Acesso em: 19 jun. 2016.

SNELL-HORNBY, Mary. A “estrangeirização” de Venuti: o legado de Friedrich Schleiermacher aos Estudos da Tradução? **Pandaemonium**: São Paulo, v. 15, n. 19, p. 185-212, Jul. 2012.

SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. O conceito de "gameplay experience" aplicado à localização de games. **Scientia Traductionis**: Florianópolis, n.15, 2014.

VENUTI, Lawrence. **Rethinking Translation**. Londres: Routledge, 1992. 235 p.

VENUTI, Lawrence. **The Translator's Invisibility**. Londres: Routledge, 1995.

VILARINHO, Michelle Machado de Oliveira. **Proposta de dicionário informatizado analógico de língua portuguesa**. 2013. 307 f. Tese (Doutorado em Linguística) - Instituto de Letras, Universidade de Brasília, Brasília.

WIKIPEDIA. **Cadeia de caracteres**, 2015. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Cadeia_de_caracteres>. Acesso em: 19 jun. 2016.

ANEXO A – FICHAS TERMINOLÓGICAS: CLASSES

Nº1	Classes
Idioma 1: Francês	Féca
Definição: Classe defensiva especializada em glifos e armaduras	
Les <u>Fécas</u> sont des protecteurs-nés. N'espérez pas vous emparer de ce qui leur a été confié, il faudra d'abord leur passer sur le corps et encore repasser ! Jusqu'à leur dernier souffle, ils veillent sans jamais lâcher.	
Idioma 2: Espanhol	Feca
Los <u>fecas</u> son protectores natos. No esperes que te entreguen aquello que protegen, ¡a menos que pases por encima de sus cadáveres! Darán hasta su último aliento velando lo que se les confía.	
Idioma 3: Inglês	Feca
<u>Fecas</u> are born protectors. When a friend has entrusted them with something, you'll never get it off them - not even over their dead body! They'll fight tirelessly to keep their allies safe.	
Comentários: Modificação gerada por um anagrama de inversão silábica da palavra francesa <i>café</i> . Não possui relação de significado com a classe. Os desenvolvedores escolheram este nome, bem como Sram e Iop – as três primeiras classes criadas –, por ser um dos alimentos – café, iogurte e chocolate – que eram consumidos durante a criação do jogo. No espanhol tiraram o acento, apesar de ele ser usado na palavra <i>café</i> , para não infringir as normas de acentuação da língua, segundo as quais as palavras paroxítonas não se acentuam quando terminam em vogal. No inglês, optaram por não traduzir.	

Nº2	Classes
Idioma 1: Francês	Osamodas
Definição: Classe especializada em captura de criaturas para invocá-las em batalhas	
Les <u>Osamodas</u> ne sont pas du genre à suivre comme des Bouftous, mais plutôt à prendre le Meulou par les cornes !	
Idioma 2: Espanhol	Osamodas
Los <u>osamodas</u> no se inmutan ante el rugido de un rebaño de minotauroros al galope, ni se asustan con el grito ensordecedor de los kwaks, ni con el aullido de un mediulubo.	
Idioma 3: Inglês	Osamodas
They're fearless in the face of stampeding Minotorors, and the screech of Kwaks is music to their ears... Not even the howling of a hundred hungry Boowolves can make an <u>Osamodas</u> tremble!	
Comentários: Modificação por anagrama que consiste na inversão da ordem dos fonemas de <i>Sado-Maso</i> , que faz referência à prática do sadomasoquismo. Tem relação pelo fato de a classe usar chicote. No espanhol e no inglês, a palavra se manteve.	

Nº3	Classes
Idioma 1: Francês	Énutrof
Definição: Classe voltada para a obtenção de itens em batalha	
Ils ne résistent ni à leur teint hâlé, ni à leur parfum chaleureux et encore moins à leurs courbes parfaites : les kamas, les <u>Enutrofs</u> en sont complètement gags !	
Idioma 2: Espanhol	Anutrof
No se resisten a su tez tostada, ni a su caluroso perfume ni, mucho menos, a sus curvas perfectas: ¡cuando un <u>anutrof</u> ve un kama, pierde del todo la cabeza!	
Idioma 3: Inglês	Enutrof
That healthy golden glow, that warm, balmy scent, those perfect curves... No <u>Enutrof</u> can resist a shiny new kama!	
Comentários: Modificação por anagrama que consiste na inversão da ordem dos fonemas de <i>fortuna</i> em espanhol e <i>fortune</i> em francês e inglês. Relaciona-se com a classe, pois, como o Énutrof é um caçador de tesouros, ele necessita de sorte para conseguir recompensas após as batalhas. No espanhol e no inglês, seguiu-se a estratégia de criação morfológica utilizada na palavra em francês.	

Nº4	Classes
Idioma 1: Francês	Sram
Definição: Classe especializada em invisibilidade e em usar armadilhas	
Les <u>Srams</u> n'ont pas leur pareil pour délester les aventuriers d'une bourse un peu trop remplie ou pour se débarrasser d'un ennemi trop encombrant lui aussi. En un mot, mieux vaut éviter de faire un tour du côté de chez Sram...	
Idioma 2: Espanhol	Sram
Por mucho que se esconda tras una máscara, todo el mundo conoce su verdadera cara: ¡la falsedad! Los <u>srams</u> son los mejores a la hora de aligerar los bolsillos de los aventureros o cuando hay que deshacerse de un enemigo bastante molesto.	
Idioma 3: Inglês	Sram
A good mask is a must-have for all sneaky behavior – and nobody knows that better than the <u>Srams</u> ! They can whip a loaded money-pouch out of an adventurer's pocket in a flash and run rings around enemies that step on their toes.	
Comentários: Modificação por anagrama que consiste na inversão da ordem dos fonemas de <i>Mars</i> , referindo-se à marca de chocolate inglesa. Não possui relação de significado com a classe. Os desenvolvedores escolheram este nome, bem como Féca e Iop – as três primeiras classes criadas –, por ser um dos alimentos – café, iogurte e chocolate – que eram consumidos durante a criação do jogo. No espanhol e no inglês, a palavra se manteve.	

Nº5	Classes
Idioma 1: Francês	Xélor
Definição: Classe mágica que tem o poder de manipular o tempo	
Les <u>Xélors</u> se jouent du temps. Manipuler le tic-tac, telle est leur tactique ! Passionnés de mécanismes horlogers en tout genre, ils refusent de laisser filer la moindre seconde ou le moindre ennemi !	
Idioma 2: Espanhol	Xelor
Los <u>xelors</u> juegan con el tiempo. Manipular el tic tac, ¿esa es su táctica! Apasionados de los mecanismos relojeros de cualquier tipo, ¿no dejan escapar el más mínimo segundo ni al más mínimo enemigo!	
Idioma 3: Inglês	Xelor
<u>Xelors</u> love using their tick-tock tactics to play with time. Fascinated with clockwork mechanisms of all kinds, they can't bear to see a single second slip through their fingers... or a single enemy!	
Comentários: Modificação por anagrama que consiste na inversão da ordem dos fonemas de <i>Rolex</i> , referindo-se à famosa marca de relógio. O nome foi escolhido porque a classe utiliza um relógio de areia. No espanhol e no inglês, a palavra se manteve, porém com mudança gráfica.	

Nº6	Classes
Idioma 1: Francês	Ecaflip
Definição: Classe ofensiva que depende de sorte para efetuar feitiços	
Joueurs invétérés, les <u>Ecaflips</u> n'hésitent pas à mettre leur vie en danger pour l'amour du risque. Et contrairement aux idées reçues, il leur arrive de ne pas retomber sur leurs pattes... Peu importe : l'adrénaline que le jeu leur procure est bien trop forte ! Alors, prêt à mater du matou ?	
Idioma 2: Espanhol	Zurcarák
Jugadores empedernidos, los <u>zurcaráks</u> no dudan en poner su vida en peligro por simple amor al riesgo. Y al contrario de lo que se suele decir, no siempre caen de pie... Pero no pasa nada: ¡la adrenalina que les procura el juego es mucho más fuerte! Entonces qué, ¿te atreves a desafiar al lindo gatito?	
Idioma 3: Inglês	Ecaflip
<u>Ecaflips</u> are compulsive gamblers who jump headlong into risky situations just for the thrill of it! Oh, and contrary to what you might have heard, they don't always land on their feet... Not that they care, as long as the adrenaline keeps pumping! So, ready to up the ante?	
Comentários: Modificação por anagrama de inversão da ordem da locução de <i>pile ou face</i> (cara ou coroa) em francês – com redução da conjunção – e de <i>cara o cruz</i> em espanhol, também com redução da conjunção e com mudanças na escrita e na acentuação que criam um efeito de estrangeirização, pois nem o fonema /k/ é empregado em final de palavra, nem as palavras oxítonas acabadas em /k/ levam acento gráfico. Tem relação com a classe, porque a maioria de suas habilidades possui dupla possibilidade de efeito, assim como o jogo de cara ou coroa. No inglês, deixaram sem traduzir.	

Nº7	Classes
Idioma 1: Francês	Eniripsa
Definição: Classe especializada em feitiços de cura	
Depuis toujours, les <u>Eniripsas</u> sont réputés pour être d'inestimables soigneurs. Vous pouvez les croire sur parole : il leur suffit d'un mot pour vous guérir de tous les maux ! Quant à leurs ennemis, rassurez-vous, ils trouvent toujours un moyen de leur faire avaler la pilule...	
Idioma 2: Espanhol	Aniripsa
Desde siempre, los <u>aniripsas</u> son conocidos por ser unos inestimables curanderos. Es la pura verdad: ¡les basta con una palabra para curarte de todos tus males! En cuanto a sus enemigos, no te preocupes, siempre encuentran la manera de hacerles pasar un mal trago...	
Idioma 3: Inglês	Eniripsa
<u>Eniripsas</u> have long been renowned for their incredible healing powers. No matter what ailments their allies are suffering from, they always know the magic word to make things better. As for enemies, suffice it to say that they'd better not get on the wrong side of an <u>Eniripsa</u> 's sharp tongue...	
Comentários: Modificação por anagrama que consiste na inversão da ordem dos fonemas de <i>aspirine</i> em francês e inglês e de <i>aspirina</i> em espanhol. Assim como o remédio aspirina possui efeito de cura, os Eniripsas possuem magias que curam os personagens.	

Nº8	Classes
Idioma 1: Francês	lop
Definição: Classe guerreira especializada em combate corpo-a-corpo	
<p>Les <u>lops</u> sont des chevaliers courageux sachant faire parler les armes. S'ils savaient ce qu'est un dicton, le leur serait : " Agir, puis réfléchir ". Mais la grosseur de leur cerveau a beau être inversement proportionnelle à celle de leur épée, les lops n'en restent pas moins des protecteurs appréciés de leurs alliés. Parce qu'ils le valent bien...</p>	
Idioma 2: Espanhol	Yopuka
<p>Los <u>yopukas</u> son unos valerosos caballeros que saben cómo hacer que sus armas hablen. Si supieran lo que es un refrán, el suyo sería este: "Actuar y luego pensar". Aunque por mucho que el tamaño de su cerebro sea inversamente proporcional al de su espada, los <u>yopukas</u> son buenos protectores apreciados por sus aliados. Porque ellos lo valen...</p>	
Idioma 3: Inglês	lop
<p><u>lops</u> are courageous knights who let their weapons do the talking. If they knew what proverbs were, their favorite would definitely be "Act before you think." Unfortunately, the size of their brains is inversely proportional to the size of their swords... Still, <u>lops</u> are great protectors who are always appreciated in groups. Plus, they have such beautiful hair!</p>	
<p>Comentários: Faz referência à marca de iogurte <i>Yop</i>. Não possui relação de significado com a classe. Os desenvolvedores escolheram este nome, bem como Sram e Féca – as três primeiras classes criadas –, por ser um dos alimentos – café, iogurte e chocolate – que eram consumidos durante a criação do jogo. No francês houve uma substituição do fonema /y/ pelo fonema /i/. No espanhol, pelo fato de a marca ser britânica, o nome foi criado da junção de <i>Yop</i> e a sigla <i>UK</i> (<i>United Kingdom</i>), além de ter a adição do sufixo –a–. Ou seja, estamos diante de um caso de combinação. No inglês, optou-se por não traduzir esta classe.</p>	

Nº9	Classes	
Idioma 1: Francês	Crâ	
Definição: Classe ofensiva especializada em ataques à distância		
"Fierté et précision ", telle pourrait être la devise des <u>Crâs</u> . Spécialistes de l'attaque à distance, ces archers hors pair sont des alliés précieux qui ont plus d'une corde à leur arc pour tenir l'ennemi éloigné. Leur petit péché mignon : décocher leurs flèches dans les fessiers rebondis...		
Idioma 2: Espanhol	Ocrá	
"Orgullo y precisión", este podría ser el lema de los <u>ocras</u> . Especialistas en el ataque a distancia, estos arqueros sin par son unos preciados aliados que solo necesitan tener el arco bien tensado para mantener a sus enemigos en tensión. Su mayor afición: lanzar sus flechas a los traseros más rollizos...		
Idioma 3: Inglês	Cra	
If the <u>Cras</u> had a motto, it would probably be "Pride and precision." Specializing in long-distance combat, these skilled archers are precious allies who have more than one string to their bow when it comes to keeping enemies back. Their greatest pleasure is firing feathered arrows into hastily retreating buttocks...		
Comentários: Modificação por anagrama que consiste na inversão da ordem dos fonemas de <i>arc</i> e <i>arco</i> em francês e espanhol, respectivamente. Como essa classe utiliza arco como arma, o nome escolhido faz referência a este equipamento. No inglês, não foi traduzido.		

Nº10	Classes
Idioma 1: Francês	Sadida
<p>Definição: Classe que se utiliza de poderes da natureza e invoca bonecas vodus</p> <p>S'ils se font surnommer " Le Peuple des Arbres ", c'est en réalité toutes les créatures végétales que les <u>Sadidas</u> vénèrent. Et lorsqu'ils ne déclament pas leur amour aux plantes, ils jouent avec des poupées, de guerre ou de soin, qu'ils ont eux-mêmes confectionnées : un moyen comme un autre de s'accrocher aux branches en cas de danger.</p>	
Idioma 2: Espanhol	Sadida
<p>Se les conoce como "el pueblo de los árboles", pero, en realidad, los <u>sadidas</u> veneran a todas las criaturas vegetales. Y cuando no declaran su amor a las plantas, juegan con muñecas de guerra o de cura que ellos mismos confeccionan. Una manera como cualquier otra de irse por las ramas cuando la ocasión lo pide.</p>	
Idioma 3: Inglês	Sadida
<p>They may be nicknamed "The Tree People", but <u>Sadidas</u> actually venerate all forms of plant-life. When they're not declaring their unending love to flowers, they can usually be found playing with home-made dolls infused with healing or attacking powers. It's no wonder they can hold their own when danger calls - survival is in their nature!</p>	
<p>Comentários: Modificação por anagrama que consiste na inversão da ordem dos fonemas de <i>Adidas</i>, faz referência a esta marca de calçados. Tem conexão com o nome completo da classe, que é <i>Le Soulier de Sadida</i> (O Sapato do Sadida), mas, em relação à jogabilidade do personagem, não há nenhum fundamento. No espanhol e em inglês, a palavra se manteve.</p>	

Nº11	Classes
Idioma 1: Francês	Sacrieur
Definição: Classe masoquista que aumenta seu poder ao receber danos	
Les <u>Sacrieurs</u> ne craignent pas les blessures. Au contraire : ils tirent leur puissance des coups qu'on leur inflige ! Adeptes des longues soirées sang pour sang guerrières, ils font figure d'alliés précieux dans les mêlées franches. En un mot : pour l'adversaire, le disciple de <u>Sacrieur</u> est une véritable plaie !	
Idioma 2: Espanhol	Sacrógrito
Los <u>sacrógritos</u> no tienen miedo de las heridas. Al contrario, ¡sacan su poder de los golpes que reciben! Adeptos a las veladas guerreras en las que la protagonista es la sangre, son unos inestimables aliados en las peleas de verdad. En pocas palabras: para el adversario, ¡el discípulo de <u>Sacrógrito</u> es como un gran dolor de muelas!	
Idioma 3: Inglês	Sacrier
It's no use trying to beat a <u>Sacrier</u> into submission - they become more powerful with each attack they receive! Nobody takes the motto 'no pain, no gain' more seriously than these warriors. Happy to haunt the front lines, ready to draw first blood, they're the perfect allies for those long, relentless battles.	
Comentários: Adição por composição. No francês, têm relação com <i>sacre</i> (sagrado) e <i>rieur</i> (aquele que ri). Já no espanhol, tem relação com <i>sacro</i> (sagrado) e <i>grito</i> . No inglês, não foi traduzida, apenas houve uma mudança na grafia.	

Nº12	Classes
Idioma 1: Francês	Pandawa
Definição: Classe guerreira que carrega um barril de bebida para auxiliar em seus feitiços	
Maîtres dans l'art du poing, les <u>Pandawas</u> sont également très habiles dans la discipline du lever de coude. Et à défaut de chopine, ce sont leurs ennemis qu'ils envoient valser dans les airs ! Souvenez-vous-en la prochaine fois que l'un d'eux vous proposera de vous " payer un coup "...	
Idioma 2: Espanhol	Pandawa
Maestros en el arte del puño, los <u>pandawas</u> también son muy hábiles en la disciplina del empinamiento de codo. Y cuando no tienen una jarrita a mano, ¡levantan a sus enemigos por los aires! Si te enfrentas a un <u>pandawa</u> , no olvides que ellos siempre están dispuestos a una última ronda, ya sea de bebidas o de golpes...	
Idioma 3: Inglês	Pandawa
Always willing to lend a hand and put in a little elbow grease, <u>Pandawas</u> are strong and nimble carriers... whether it's to bring over a fresh tray of drinks or to lift up an enemy and send them flying! One thing's for sure - spend some time with a <u>Pandawa</u> , and you'll soon be seeing stars...	
Comentários: Adição/composição por justaposição e redução por encurtamento lexical de <i>panda warrior</i> (guerreiro panda). O <i>Pandawa</i> é exatamente um guerreiro que possui a aparência de um urso panda. No espanhol e no inglês, optou-se por não traduzir.	

Nº13	Classes
Idioma 1: Francês	Roublard
Definição: Classe ofensiva que lança bombas em batalhas	
<p>Tant champions que félons, les <u>Roublards</u> associent l'intelligence à la fourberie. Devenus maîtres dans l'art du bricolage, ils usent et abusent d'outils et gadgets pour mener à bien leurs plans. Au coeur de toute leur malice, une seule valeur trouve grâce à leurs yeux : le sens de la famille.</p>	
Idioma 2: Espanhol	Tymador
<p>Los <u>tymadores</u>, que asocian la inteligencia al engaño, son unos traidores de excepción. Adeptos de las bombas y dotados de un carácter un poco agresivo, dejan huella por donde pasan. El timo para ellos es cosa de familia. Así que, por tu bien, no te metas con uno de los suyos si no quieres ver fuegos artificiales salir de tu cabeza...</p>	
Idioma 3: Inglês	Rogue
<p>With heroics, intelligence and cunning in equal measures, it's no surprise that <u>Rogues</u> are criminal masterminds. They're handy with bombs and are quick to blow a fuse, which explains why they tend to leave a trail of smoking craters behind them! For <u>Rogues</u>, trickery is a family affair, so if you dare lay a finger on one of their gang, you can bet that sparks will fly...</p>	
<p>Comentários: Ressemantização. Nomes criados a partir das palavras <i>roublard</i>, <i>timador</i> e <i>rogue</i> em francês, espanhol e inglês, respectivamente. Segue abaixo as definições encontradas no dicionário Larousse de francês, DRAE de espanhol e dictionary de inglês:</p> <p><i>Roublard: Capable d'user de moyens habiles, sinon peu délicats pour défendre ses intérêts.</i></p> <p><i>Timador: Persona que tima.</i></p> <p><i>Rogue: a dishonest, knavish person; scoundrel.</i></p> <p>No espanhol, houve uma substituição do fonema /i/ por /y/, dando uma aparência anglófona à palavra.</p>	

Nº14	Classes
Idioma 1: Francês	Zobal
Definição: Classe mascarada que utiliza diferentes máscaras para cada estilo de combate	
Les <u>Zobals</u> sont les gardiens de masques aux pouvoirs étranges. Tantôt téméraires, tantôt couards, tantôt fous : ces aventuriers aux origines mystérieuses changent de visage comme de chemise. Leurs motivations sont assez obscures, mais souvent teintées d'un profond désir de vengeance...	
Idioma 2: Espanhol	Zobal
Los <u>zobals</u> son los guardianes de unas máscaras con extraños poderes. Temerarios, cobardes y locos a la vez, estos aventureros de orígenes misteriosos cambian de cara como de camisa. Sus motivaciones son bastante oscuras, pero, a menudo, están teñidas de una profunda sed de venganza...	
Idioma 3: Inglês	Masqueraider
<u>Masqueraiders</u> draw their powers from their masks, and can switch from reckless fighters to fugitives or full-on lunatics in a matter of seconds. We know very little about these mysterious adventurers, except that they change their masks more often than most people change their underpants. Nobody knows for sure what their motives are, but it is said they're driven by a deep desire for revenge...	
Comentários: É uma incorporação fonética da variedade padrão com substituição. O nome Zobal provém da canção “ <i>Le Bal Masqué</i> ” de <i>La Compagnie Créole</i> . Apresenta “ <i>Elle danse au bal masqué</i> ” no refrão da música, que soa algo como Zobal. Já no inglês, vem da junção de <i>masquerade</i> (baile de máscaras) e <i>raider</i> (saqueador). No espanhol não foi traduzido.	

Nº15	Classes
Idioma 1: Francês	Steamer
Definição: Classe robô cuja energia que flui dentro de seu corpo lhe dá propriedades particulares em combate	
Patients et prudents, les <u>Steamers</u> attendent le meilleur moment pour agir... Au travers des siècles, ils ne cessent de s'améliorer, tant au niveau intellectuel que physique. Autrefois athées et belliqueux, ils sont désormais les ambassadeurs d'un peuple qui prône la paix. Leur mission : trouver des mines de Stasili et ainsi préparer le retour des leurs...	
Idioma 2: Espanhol	Steamer
Los <u>steamers</u> , pacientes y prudentes, esperan a que llegue el momento justo de actuar... Durante siglos, no han dejado de mejorarse, tanto a nivel intelectual como físico. Antiguamente eran ateos y belicosos. Sin embargo, en la actualidad son embajadores de un pueblo en pro de la paz. Tienen por misión encontrar minas de stasili para poder preparar el retorno de su gente.	
Idioma 3: Inglês	Foggernaut
Patient and prudent, a good <u>Foggernaut</u> will wait for just the right moment to strike... Over the centuries, they have come on in leaps and bounds, both intellectually and physically. Born of a clan of warlike atheists, they have evolved to become the ambassadors of a peace-loving people. Their mission is to track down Stasili mines in order to prepare for the grand return of their kin...	
Comentários: Incorporação de anglicismo. O nome Steamer vem do inglês e significa navio a vapor. Em inglês, a tradução é feita mediante adição por composição lexical de justaposição. Mistura <i>fogger</i> (nebulizador) e <i>naut</i> (sufixo grego que significa navegante). Têm relação com a classe, pois a energia de Steamer flui em forma de vapor. No espanhol, não foi traduzido.	

Nº16	Classes
Idioma 1: Francês	Eliotrope
Definição: Classe mágica que conjura portais	
Apparus par accident, les <u>Eliotropes</u> sont des reflets de leur créateur, le Roi-Dieu. Ils se déplacent à la vitesse de l'éclair, disparaissant en un clin d'œil pour réapparaître plus loin. Tout comme les <u>Eliotropes</u> , ils connaissent les secrets du Wakfu.	
Idioma 2: Espanhol	Selotrop
Aparecieron por un extraño accidente, los <u>selotropes</u> son el reflejo de su creador, el Rey-Dios. Se mueven a la velocidad de un rayo, desaparecen en un abrir y cerrar de ojos para reaparecer más tarde en otro lugar. Al igual que los <u>selotropes</u> , los <u>selotropes</u> conocen los secretos del Wakfu.	
Idioma 3: Inglês	Eliotrope
Having appeared via a freak accident, <u>Eliotropes</u> are but mirror images of their creator, the King-God. They move at the speed of lightning, disappear in the blink of an eye to reappear someplace else, away. Just like <u>Eliotropes</u> , they know the Wakfu's secrets.	
Comentários: Modificação por anagrama que consiste na inversão da ordem dos fonemas, com algumas mudanças gráficas, de <i>portail</i> , em francês, e <i>portales</i> em espanhol. No inglês, não foi traduzido.	

Nº17	Classes
Idioma 1: Francês	Huppermage
Definição: Classe mágica elementalista que tira sua potência da brisa quadrimental	
Maîtres des runes élémentaires, les <u>Huppermages</u> combinent les éléments Eau, Feu, Air et Terre pour créer des sorts d'une puissance à couper le souffle. Mus par leur soif de connaissance et l'importance de leur mission, ils étudient inlassablement les moyens de rétablir l'équilibre de la Balance Krosmique, garante de la stabilité du Monde des Douze.	
Idioma 2: Espanhol	Hipermago
Los <u>hipermagos</u> son maestros de las runas elementales que combinan agua, fuego, aire y tierra para crear hechizos de un poder impresionante. Su sed de conocimiento y la importancia de su misión los lleva a estudiar sin descanso las formas de restablecer el equilibrio de la Balanza Krósmica, garante de la estabilidad del Mundo de los Doce.	
Idioma 3: Inglês	Huppermage
Masters of elemental runes, <u>Huppermages</u> combine the elements of Fire, Air, Water and Earth to create breathtakingly powerful spells. Driven by their thirst for knowledge and the importance of their mission, they tirelessly study ways to re-establish the Krosmic Balance, guarantor of stability in the World of Twelve.	
Comentários: Adição/composição por justaposição com incorporação de outra língua. Origina-se da junção de <i>upper</i> (em inglês, significa superior) e <i>mage</i> (em francês, mago). No espanhol, utilizaram o processo de adição/derivação por prefixação com prefixo <i>hiper</i> no lugar de <i>hupper</i> . No inglês, o nome não foi traduzido.	

ANEXO B – FICHAS TERMINOLÓGICAS: CRIATURAS

Nº18	Criaturas
Idioma 1: Francês	Bouftou
Definição: Criatura de nível baixo que possui a aparência de uma ovelha. Tem chifres e cascos azuis e a pelagem clara.	
Cette cape a été fabriquée à partir des restes d'un repas de <u>Bouftou</u> . Parce que oui, il arrive qu'il y ait des restes.	
Idioma 2: Espanhol	Jalató
Esta capa se fabricó con los restos de una comida de <u>jalató</u> . Pues sí, a veces quedan restos.	
Idioma 3: Inglês	Gobball
This cloak was made from the remains of a <u>Gobball's</u> dinner. Yes, you read right. Sometimes even <u>Gobballs</u> don't clear their plates.	
Comentários: Adição/composição por aglutinação. Houve a fusão das palavras <i>boufer</i> (comer) e <i>tout</i> (tudo). No espanhol e no inglês, manteve-se a mesma estratégia de criação lexical com as palavras <i>jalar</i> (comer) e <i>todo</i> (tudo) em espanhol e <i>gobble</i> (devorar) e <i>all</i> (tudo). Poderia ser considerado também como uma incorporação de gírias, pois as palavras <i>jalar</i> , <i>gobble</i> e <i>boufer</i> pertencem a um registro mais coloquial.	

Nº19	Criaturas
Idioma 1: Francês	Boufette
Definição: Versão fêmea do <i>Bouftou</i> . Possui pelagem alva e marias-chiquinhas.	
Ne dites jamais à une <u>Boufette</u> que son lait a un goût étrange, elle aurait du mal à l'avalier. Vous en revanche, vous aurez du mal à le digérer.	
Idioma 2: Espanhol	Jalalínea
Nunca le digas a una <u>jalalínea</u> que su leche tiene un sabor extraño, porque le va a sentar muy mal. Igual de mal que a ti si te la bebes.	
Idioma 3: Inglês	Gobbette
Don't ever tell a <u>Gobbette</u> that her milk tastes strange, she won't be able to stomach such an insult - not that you can stomach this milk, either.	
Comentários: Adição/derivação por sufixação. Houve a junção de <i>Bouftou</i> e o sufixo <i>-ette</i> (utilizado para formar o feminino de alguns substantivos). No inglês, manteve-se a mesma estratégia com <i>Gobball</i> e o sufixo <i>-ette</i> . No espanhol, também traz a ideia de feminino ao nome, mas, por algum motivo, houve uma composição do verbo <i>jalar</i> mais o substantivo <i>línea</i> .	

Nº20	Criaturas
Idioma 1: Francês	Tofu
Definição: Criatura semelhante a um pequeno pássaro redondo amarelo.	
Si les <u>Tofus</u> vous courent après quand vous les portez, c'est qu'ils vous prennent pour un des leurs !	
Idioma 2: Espanhol	Tofu
Si los <u>tofus</u> te persiguen cuando te las pongas, pues es porque te han tomado por uno de ellos.	
Idioma 3: Inglês	Tofu
If you see <u>Tofus</u> running after you when you're wearing these epaulettes, fear not! They just think you're one of them!	
Comentários: Incorporação de estrangeirismo do japonês. No espanhol e no inglês, a palavra se manteve.	

Nº21	Criaturas
Idioma 1: Francês	Tofoune
Definição: Versão fêmea do <i>Tofu</i> . São consideravelmente maiores que os <i>Tofus</i> .	
Le comble du raffinement chez les <u>Tofounes</u> . Mais peut-être n'êtes-vous pas une <u>Tofoune</u> ?	
Idioma 2: Espanhol	Tofona
El objeto más refinado entre las <u>tofonas</u> . Aunque quizás tú no seas una <u>tofona</u> ...	
Idioma 3: Inglês	Tofoone
The height of class for the <u>Tofoones</u> . But are you a <u>Tofoone</u> , though?	
Comentários: Adição/derivação por sufixação. Provém da junção de <i>Tofu</i> e sufixo <i>-ne</i> (indica feminino), havendo inserção do fonema /o/. No espanhol, manteve-se a mesma regra com <i>Tofu</i> e <i>-ona</i> (sufixo feminino). No inglês, a palavra foi adaptada graficamente para obter uma pronúncia similar à do francês.	

Nº22	Criaturas
Idioma 1: Francês	Chacha
Definição: Criatura semelhante a um gato preto.	
Une terre fertile de luxe pour un <u>Chacha</u> qui le vaut bien.	
Idioma 2: Espanhol	Miaumiau
Una tierra fértil y lujosa para un <u>miaumiau</u> que lo vale.	
Idioma 3: Inglês	Bow Meow
A deluxe, fertile area for deserving <u>Bow Meows</u> .	
Comentários: Modificação por repetição lexical. Repetição de <i>chat</i> (gato) com câmbio gráfico. No espanhol, optou-se pela repetição onomatopeica de <i>miau</i> , que indica o miado de um gato. No inglês, utilizaram as onomatopeias <i>bow</i> (indica latido) e <i>meow</i> (indica miado).	

Nº23	Criaturas
Idioma 1: Francês	Piou
Definição: Criatura parecida a um passarinho.	
Dès que des plumes sont arrachées d'un <u>Piou</u> , elles prennent une couleur pourpre assez appuyée. Cela symbolise toute la colère du <u>Piou</u> au déplumage.	
Idioma 2: Espanhol	Pío
Cuando se le arrancan las plumas a un <u>pío</u> , estas toman un color púrpura intenso. Color que simboliza la rabia del <u>pío</u> desplumado.	
Idioma 3: Inglês	Piwi
When <u>Piwi</u> feathers are pulled out of a living specimen, they turn purple. This symbolizes the anger of the defeathered <u>Piwi</u> .	
Comentários: Ressemantização. Nome comum dado a pássaros em linguagem infantil, que provém da onomatopeia do canto destes animais. No espanhol, optou-se pela onomatopeia <i>pío</i> . No inglês, utilizou-se a onomatopeia <i>piw piw</i> (designada para pintinhos) com mudança fonética.	

Nº24	Criaturas
Idioma 1: Francês	Arakne
Definição: Criatura semelhante a uma aranha.	
On raconte que les Pattes d' <u>Arakne</u> portent chance. Si ça ne fonctionne pas, vous pouvez toujours les manger. Grillées, elles sont succulentes à l'apéritif !	
Idioma 2: Espanhol	Arakna
Se dice que las patas de <u>arakna</u> dan suerte. Si no funciona, siempre te la puedes comer. ¡A la brasa, son un aperitivo delicioso!	
Idioma 3: Inglês	Arachnee
It is said that <u>Arachnee</u> legs bring luck. If that doesn't work, you can always eat them. They are delicious roasted as a starter!	
Comentários: Incorporação de estrangeirismo, helenismo de ἀράχνη /a'arakni/ (aranha) com alteração fonética. No espanhol e no inglês, manteve-se a mesma estratégia com alteração fonética e gráfica.	

Nº25	Criaturas
Idioma 1: Francês	Abraknyde
Definição: Criatura que tem a aparência de um <i>ent</i> (árvores vivas). Invoca <i>Araknes</i> em batalhas.	
Ce morceau de bois malodorant est la preuve irréfutable que les <u>Abraknydes</u> sentent des pieds !	
Idioma 2: Espanhol	Abraknido
¡Este trozo de madera maloliente es la prueba irrefutable de que a los <u>abráknidos</u> le huelen los pies!	
Idioma 3: Inglês	Treechnid
This piece of wood is the foul-smelling irrefutable proof that <u>Treechnids</u> have foot-odor issues!	
Comentários: Adição/composição por aglutinação. Juntaram as palavras <i>arbre</i> (árvore) e <i>arachnide</i> (aracnídeo). No espanhol, manteve-se a mesma regra com <i>árbol</i> e <i>arácnido</i> . No inglês, também teve a mesma aplicação com <i>tree</i> e <i>arachnid</i> .	

Nº26	Criaturas
Idioma 1: Francês	Scaramel
Definição: Criatura semelhante a escaravelhos.	
À quelques exceptions près ils seront formés des mêmes familles de monstres qu'auparavant, mais composés de façon différente : Brâkmar : Bois de Gueule (Scarafons, <u>Scaramels</u> , Scarabrunis, Scaraboss, Bellaphones, Bouftous).	
Idioma 2: Espanhol	Escaramelo
—	
Idioma 3: Inglês	Scaramel
They will contain the same families as before, but composed differently: Bonta: Cania Plains (Scaraflies, <u>Scaramels</u> , Scaraladies, Scarabosses, Bellaphones, Mooflies, Prespics, Moogrrs, Moogroons, Tofus).	
Comentários: Adição/composição por aglutinação. Origina-se da junção de <i>scarabée</i> (escaravelho) e <i>caramel</i> (caramelo). No espanhol, da mesma forma juntaram as palavras <i>escarabajo</i> e <i>caramelo</i> . No inglês, a palavra se manteve, porém seguiu a mesma estratégia do francês (<i>scarab</i> + <i>caramel</i>).	

Nº27	Criaturas
Idioma 1: Francês	Scarabruni
Definição: Versão fêmea do <i>Scaramel</i> .	
À quelques exceptions près ils seront formés des mêmes familles de monstres qu'auparavant, mais composés de façon différente : Brâkmar : Bois de Gueule (Scarafons, Scaramels, <u>Scarabrunis</u> , Scaraboss, Bellaphones, Bouftous).	
Idioma 2: Espanhol	Escarabela
—	
Idioma 3: Inglês	Scaralady
They will contain the same families as before, but composed differently: Bonta: Cania Plains (Scaraflies, Scaramels, <u>Scaraladies</u> , Scarabosses, Bellaphones, Mooflies, Prespics, Moogrrs, Moogroons, Tofus).	
Comentários: Composição por aglutinação. Vem da junção de <i>scarabée</i> (escaravelho) com o sobrenome da cantora <i>Carla Bruni</i> , nascida na Itália mas naturalizada francesa, muito conhecida por ser a esposa do ex-presidente Nicolas Sarkozy. No espanhol, no lugar do sobrenome, escolheram por <i>bela</i> , mantendo o sentido feminino da palavra, mas eliminando a marca cultural francesa. No inglês, houve a mesma regra do espanhol, trocando por <i>lady</i> (moça).	

ANEXO C – FICHAS TERMINOLÓGICAS: INTERFACE

Nº28	Interface	
Idioma 1: Francês	Points de Vie (PdV)	
Definição: Dizem o estado em que está a vida do personagem. Se eles forem 0 durante uma luta, o personagem sofre nocaute e não pode mais lutar.		
La Maîtrise Berserker s'ajoute à la Maîtrise Élémentaire pour amplifier les dommages inflingés lorsque vous avez moins de 50% de vos <u>PdV</u> max.		
Idioma 2: Espanhol	Puntos de vida (PdV)	
El dominio Berserker se añade al dominio Elemental para aumentar los daños que infliges cuando tienes menos del 50% de tus <u>PdV</u> máx.		
Idioma 3: Inglês	Health Points (HP)	
Berserker Mastery is added to Elemental Mastery to increase damage when you have less than 50% of your max. <u>HP</u> .		
Comentários: Optaram por utilizar <i>Points de Vie</i> no francês em vez de utilizar a forma em inglês <i>Health Points</i> , que é amplamente utilizada em jogos. No espanhol e no inglês, foi traduzida literalmente.		

Nº29	Interface
Idioma 1: Francês	Points d'action (PA)
Definição: Pontos que são necessários para lançar feitiços e usar itens ou armas em batalhas.	
Les <u>points d'actions</u> dépensés (indiqués en bleu) seront rechargés au début de chaque tour.	
Idioma 2: Espanhol	Puntos de acción (PA)
Los <u>puntos de acción</u> (indicados en azul) que hayas gastado volverán al principio de cada turno.	
Idioma 3: Inglês	Action Points (AP)
The <u>Action Points</u> spent (shown in blue) will come back at the beginning of each turn.	
Comentários: É um termo inventado apenas para o contexto de WAKFU.	

Nº30	Interface
Idioma 1: Francês	Points de mouvement (PM)
Definição: Pontos que permitem que o personagem ande casas durante o combate.	
Chaque case de déplacement en combat vous coûte un de vos 3 <u>points de mouvement (PM)</u> .	
Idioma 2: Espanhol	Puntos de movimiento (PM)
Cada casilla de desplazamiento en combate te costará uno de tus 3 <u>puntos de movimiento (PM)</u> .	
Idioma 3: Inglês	Movement Points (MP)
In a fight, moving your character a one cell on the grid will cost you one of your three <u>Movement Points (MP)</u> .	
Comentários: É um termo inventado apenas para o contexto de WAKFU.	

Nº31	Interface	
Idioma 1: Francês	Points de Wakfu (PW)	
Definição: Pontos que são necessários para certos feitiços.		
Les <u>points de Wakfu</u> sont nécessaires pour lancer certains sorts.		
Idioma 2: Espanhol	Puntos de Wakfu (PW)	
Los <u>puntos de Wakfu</u> son necesarios para lanzar ciertos hechizos.		
Idioma 3: Inglês	Wakfu Points (WP)	
<u>Wakfu Points</u> are spent to cast specific spells.		
Comentários: É um termo inventado apenas para o contexto de WAKFU.		

Nº32	Interface	
Idioma 1: Francês	Joueur contre Joueur (JcJ)	
Definição:		
Si vous mourrez dans un combat <u>JcJ</u> , vous ne pourrez pas ressusciter à l'aide d'un BenKO.		
Idioma 2: Espanhol	Jugador contra Jugador (JcJ)	
Si mueres en un combate <u>JcJ</u> , no podrás resucitar con la ayuda de un BenKO.		
Idioma 3: Inglês	Player versus Player (PvP)	
If you die in a <u>PvP</u> battle, you cannot be resuscitated by a KenKO.		
Comentários: Optaram por utilizar <i>Joueur contre Joueur</i> no francês em vez de utilizar a forma em inglês <i>Player versus Player</i> , que é amplamente utilizada em jogos. No espanhol e no inglês, foi traduzida literalmente.		

Nº33	Interface	
Idioma 1: Francês	Sorts	
Definição: Ações especiais que um jogador reproduz de acordo com sua Classe no jogo.		
Lorsque l'ennemi est trop loin, vous pouvez utiliser un <u>sort</u> avec une portée plus grande.		
Idioma 2: Espanhol	Hechizos	
Cuando el enemigo está demasiado lejos, puedes utilizar un <u>hechizo</u> con un alcance mayor.		
Idioma 3: Inglês	Spells	
When the enemy is too far, you can use a <u>spell</u> with a larger ranger.		
Comentários:		

Nº34	Interface
Idioma 1: Francês	Inventaire
Definição: Lugar onde fica os itens carregados pelo personagem.	
Le compagnon peut s'équiper exactement comme votre personnage principal. Néanmoins il n'a pas d' <u>inventaire</u> .	
Idioma 2: Espanhol	Inventario
El compañero puede equiparse del mismo modo que tu personaje principal, pero no tiene <u>inventario</u> .	
Idioma 3: Inglês	Inventory
New items you pick up in the course of your adventures will automatically be placed in your <u>Inventory</u> .	
Comentários:	

Nº35	Interface
Idioma 1: Francês	Mise à jour
Definição: São versões dos jogos destinadas a corrigir, melhorar, documentar, completar ou substituir funcionalidades de uma versão anterior.	
Recherche de <u>mise de jour</u> ...	
Idioma 2: Espanhol	Actualización
Buscando <u>actualizaciones</u> ...	
Idioma 3: Inglês	Update
Checking for <u>updates</u> ...	
Comentários:	

Nº36	Interface	
Idioma 1: Francês	Niveau	
Definição: Número que representa a habilidade geral de um personagem e experiência. Cada vez que o personagem sobe de nível, ele geralmente fica mais forte.		
L'Art du Barda le <u>niveau</u> nécessaire pour équiper des objets.		
Idioma 2: Espanhol	Nivel	
La instrucción militar reduce el <u>nivel</u> necesario para equipar objetos.		
Idioma 3: Inglês	Level	
Kit Skill reduces the <u>level</u> necessary to equip items.		
Comentários:		

Nº37	Interface	
Idioma 1: Francês	Coup Critique	
Definição: Golpe que inflige mais danos que um golpe comum.		
Chaque point en Coup Critique augmente de 1% vos chances de réaliser un <u>Coup Critique</u> .		
Idioma 2: Espanhol	Golpe crítico	
Los <u>golpes críticos</u> aumentan los daños causados en un 25%.		
Idioma 3: Inglês	Critical hit	
Critical Mastery is added to Elemental Mastery to increase damage from <u>critical hits</u> .		
Comentários:		

Nº38	Interface
Idioma 1: Francês	Experiência
Definição: Pontos necessários para um personagem subir de nível.	
Dans ce billet, le game designer 3xited (Exi de son petit nom) va tout vous expliquer sur la refonte de l' <u>expérience</u> dans WAKFU.	
Idioma 2: Espanhol	Experiencia
Vanderivz quiere celebrar con nosotros el día de acción de gracias y por ello nos trae un gran beneficio a nuestro servidor, 50% adicional de ganancia de kamas en batallas, 50% adicional de <u>experiencia</u> en batallas y oficios.	
Idioma 3: Inglês	Experience
In this Devblog 3xited (aka Exi) will explain the <u>experience</u> revamp that will be implemented in WAKFU.	
Comentários:	

Nº39	Interface	
Idioma 1: Francês	Butin	
Definição: Itens que os monstros derrubam ou recebidos por quests. Em todos MMORPG, quando se derrota um monstro, por recompensa se recebe pontos de experiência e item.		
La vie d'un Tofu parait bien insignifiante face à ce <u>butin</u> ...		
Idioma 2: Espanhol	Botín	
La vida de un tofu no es gran cosa comparada con este <u>botín</u> !		
Idioma 3: Inglês	Loot	
Krosmaster Arena, to a Sram, it's: Be in a team, earn kamas, and run with the <u>loot</u> (yours and theirs).		
Comentários: Optaram por utilizar <i>butin</i> no francês em vez de utilizar a forma em inglês <i>loot</i> , que é amplamente utilizada em jogos. No espanhol e no inglês, foi traduzida literalmente.		

Nº40	Interface	
Idioma 1: Francês	Dégât	
Definição: Poder ofensivo recebido em um combate.		
Résistance aux <u>dégâts</u> de tous les éléments.		
Idioma 2: Espanhol	Daño recibido	
Barrera de 50% del nivel: -2 <u>daños recibidos</u> (0 veces por turno).		
Idioma 3: Inglês	Damage received	
Barrier of 50% of Lvl.: -2 <u>Damage received</u> (0 times per turn).		
Comentários:		

Nº41	Interface	
Idioma 1: Francês	Donjons	
Definição: Termo usado para designar cavernas ou labirintos repletos de monstros, armadilhas e tesouros.		
Plus de 70 <u>donjons</u> pour tous les niveaux de joueurs vous attendent, dès la zone Débutant et jusqu'au fin fond des Nations, mais aussi des différentes îles...		
Idioma 2: Espanhol	Mazmorras	
Más de 70 <u>mazmorras</u> para todos los niveles de jugadores te esperan, desde la zona de principiantes hasta lo más profundo de las naciones, pasando por las diferentes islas...		
Idioma 3: Inglês	Dungeons	
There are over 70 <u>dungeons</u> for players of all levels to look forward to, from the Beginners' Area to the deepest, darkest corners of the Nations, not to mention the different islands...		
Comentários: Optaram por utilizar <i>donjons</i> no francês em vez de utilizar a forma em inglês <i>dungeons</i> , que é amplamente utilizada em jogos. No espanhol e no inglês, foi traduzida literalmente.		