



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO
LETRAS/TRADUÇÃO ESPANHOL

GABRIELA HAMMES LEHMKUHL

**ROTEIRO DE DUBLAGEM DE JOGO A PARTIR DOS TRAÇOS DE
PERSONALIDADE DOS PERSONAGENS:
*Paladins: Champions of the Realm***

Brasília
Dezembro de 2019

GABRIELA HAMMES LEHMKUHL

**ROTEIRO DE DUBLAGEM DE JOGO A PARTIR DOS TRAÇOS DE
PERSONALIDADE DOS PERSONAGENS:
*Paladins: Champions of the Realm***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção de grau no curso de bacharelado em Letras/Tradução Espanhol.

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

GABRIELA HAMMES LEHMKUHL

**ROTEIRO DE DUBLAGEM DE JOGO A PARTIR DOS TRAÇOS DE
PERSONALIDADE DOS PERSONAGENS:
*Paladins: Champions of the Realm***

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado no Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção de grau no curso de bacharelado em Letras/Tradução Espanhol.

Brasília, 11 de dezembro de 2019

BANCA EXAMINADORA

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

(Orientadora)

Prof.^a Dr.^a María del Mar Páramos Cebey (UnB)

(Examinador)

Prof.^a Dr.^a Fernanda Alencar Pereira (UnB)

(Examinador)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a minha orientadora, Helena Santiago Vigata, por toda ajuda e paciência que teve comigo durante a escrita desse trabalho.

Agradeço também aos professores que encontrei ao longo desses anos no curso, por tudo que me ensinaram e por todo o apoio que me deram.

Por fim, agradeço também a Vinicius Ferreira, que acreditou em mim quando eu já não acreditava mais e me deu suporte durante toda a graduação para que eu chegasse até aqui.

RESUMO

O mercado de videogames vem crescendo consideravelmente nos últimos anos, dessa forma a tradução de jogos, por muito tempo ignorada, passou a ser objeto de interesse dos jogadores e, conseqüentemente, das empresas desenvolvedoras de *games*. O jogo que será objeto de estudo deste trabalho é *Paladins: Champions of the Realm*, do estúdio desenvolvedor de videogames Hi-Rez, originalmente dublado em língua inglesa. O objetivo é que, através de um roteiro de dublagem para o português e o espanhol das linhas de vozes dos campeões do jogo, possam ser reproduzidos traços de personalidade marcados pelas expressões linguísticas e inflexões de cada personagem, utilizando diferentes estratégias de tradução para os diferentes tipos de falas encontrados no jogo.

Palavras-chave: Roteiro de dublagem, Tradução de jogos, Videogames, Tradução.

RESUMEN

El mercado de los videojuegos ha crecido considerablemente los últimos años, por lo que la traducción de juegos, ignorada durante mucho tiempo, se ha convertido en objeto de interés de los jugadores y, por consecuencia, de las empresas desarrolladoras de videojuegos. El juego que será objeto de estudio en este trabajo es *Paladins: Champions of the Realm*, de la desarrolladora de videojuegos Hi-Rez, originalmente doblado en lengua inglesa. El objetivo es que, por medio de un guion de doblaje traducido al portugués y al español de las líneas de voz de los campeones del juego, se puedan reproducir los rasgos de personalidad marcados por sus expresiones lingüísticas e inflexiones, utilizando diferentes estrategias de traducción para los diferentes tipos de diálogos encontrados en el juego.

Palabras-clave: Guión de doblaje, Traducción de juegos, Videojuegos, Traducción.

ABSTRACT

The video game market has been growing considerably in the recent years, so the translation of games, long ignored, has become an object of interest to players and, consequently, game developers. The game chosen for this research is *Paladins: Champions of the Realm*, by video game developer Hi-Rez Studios, originally dubbed into English. The aim is that, through the translation of the dubbing script into Portuguese and Spanish using different translation strategies for the different types of lines found in the game, the champions' voice lines reproduce personality traits marked by their expressions and voice inflexions.

Key words: Dubbing script, Game translation, Video games, Translation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Exemplo de script. Fonte: Gamasutra	15
Figura 2 – Paladins: Champions of the Realm. Fonte: Gamers & Games	16
Figura 3– Androxus. Fonte: Paladins Wiki	18
Figura 4– Bomb King. Fonte: Paladins Wiki	18
Figura 5 – Evie. Fonte: Paladins Wiki.....	19
Figura 6– Fernando. Fonte: Paladins Wiki.....	19
Figura 7 – Inara. Fonte: Paladins Wiki.....	20
Figura 8– Kinessa. Fonte: Paladins Wiki	20
Figura 9– Koga. Fonte: Paladins Wiki	21
Figura 10– Mal’Damba. Fonte: Paladins Wiki.....	21
Figura 11– Rcukus. Fonte: Paladins Wiki.....	22
Figura 12– Strix. Fonte: Paladin Wiki.....	22
Figura 13– Zhin. Fonte: Paladin Wiki.....	23
Figura 14– Menu VGS. Fonte: print screen do jogo Paladins: Champions of the Realm.	24
Figura 15– Caixa de conversa. Fonte: print screen do jogo Paladins: Champions of the Realm.....	25

LISTA DE QUADROS

Quadro 1– VGS: traduções oficiais da voz padrão. Fonte: dados da pesquisa.	27
Quadro 2– Traduções propostas para Bomb King – VER. Fonte: dados da pesquisa. ..	27
Quadro 3– Traduções propostas para Bomb King – VVGB/VVGQ. Fonte: Fonte: dados da pesquisa.....	28
Quadro 4– Traduções propostas para Mal’Damba – VEA/VEW/VVP. Fonte: dados da pesquisa.	29
Quadro 5– Traduções propostas para Fernando – VVGB/VVGH/VVGS. Fonte: dados da pesquisa.....	29
Quadro 6– Traduções propostas para Torvald – VVGN. Fonte: dados da pesquisa.	29
Quadro 7– Intertextualidade com outros jogos. Fonte: dados da pesquisa.	30
Quadro 8– Trocadilhos e rimas. Fonte: dados da pesquisa.	30
Quadro 9– Expressões. Fonte: dados da pesquisa.	31
Quadro 10– Ficha dos personagens. Fonte: dados da pesquisa.	33
Quadro 11– Androxus. Fonte: dados da pesquisa.	33
Quadro 12– Evie. Fonte: Fonte: dados da pesquisa.	34
Quadro 13– Inara. Fonte: dados da pesquisa.	34
Quadro 14– Koga. Fonte: dados da pesquisa.	35
Quadro 15– Ruckus. Fonte: dados da pesquisa.	36
Quadro 16– Strix. Fonte: dados da pesquisa.	36
Quadro 17– Zhin. Fonte: dados da pesquisa.....	36

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1 A localização de jogos.....	12
1.2 A dublagem de videogames	13
2. O JOGO: <i>PALADINS: CHAMPIONS OF THE REALM</i>	16
2.1 Campeões	17
2.1.1 Androxus	18
2.1.2 Bomb King.....	18
2.1.3 Evie	19
2.1.4 Fernando.....	19
2.1.5 Inara.....	20
2.1.6 Kinessa	20
2.1.7 Koga	21
2.1.8 Mal’Damba.....	21
2.1.9 Ruckus.....	22
2.1.10 Strix	22
2.1.11 Zhin	23
3. METODOLOGIA	23
4. ANÁLISE DO ROTEIRO E DISCUSSÃO	26
4.1 Problemas na tradução	27
4.2 Análise dos personagens para determinar a inflexão	31
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39
APÊNDICE	41
Quadro de comandos VGS.....	41
Quadro de dublagem	45

1. INTRODUÇÃO

O mercado de videogames tem crescido consideravelmente nos últimos anos. Mais pessoas têm acesso a eles e a quantidade de jogos sendo produzidos também aumentou. Com isso, a tradução de jogos, que foi ignorada por muito tempo, passou a ser objeto de interesse dos jogadores e, por consequência, das empresas desenvolvedoras de *games*. Por se tratar de campo multidisciplinar, é preciso que seus diversos componentes – imagem, texto, trilha sonora, código, tradução, dublagem etc. – estejam em sintonia para que o consumidor possa disfrutar da melhor experiência possível.

Precisamente, é essa aura de virtualidade que faz com que os videogames sejam tão especiais, que permite que o consumidor deixe de ser um espectador passivo para tornar-se parte intrínseca e importante da aventura que é apresentada a ele. Para que seja possível, não basta oferecer uma boa jogabilidade, nem basta oferecer belas trilhas sonoras ou sequências de vídeos espetaculares: todos e cada um dos elementos que compõem o *video game* devem cumprir seu papel perfeitamente. (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2012, p. 9, tradução minha¹).

Dentro da área de videogames, o foco deste trabalho é na dublagem, e falar de dublagem é também falar de acessibilidade para as pessoas que não conhecem o idioma de origem, seja de um filme, documentário, série, notícia ou de videogames. Apesar de a dublagem ser comum em várias dessas áreas, ainda são poucos os jogos que são traduzidos, e menos ainda os que são dublados.

São poucas as empresas que investem na localização (esse termo será explicado no tópico 1.1), e geralmente só é feita quando o jogo exige que o seu usuário compreenda completamente o que está escrito ou sendo dito para que seja possível jogar e entender a história. Normalmente são jogos do tipo *single player*². Grande parte dos jogos *multiplayer*³ *online* ou não recebem nenhuma tradução, ou recebem tradução parcial em partes como menus e alguns diálogos, enquanto as falas consideradas menos importantes ou irrelevantes não são traduzidas.

¹ Do espanhol: “Precisamente, es ese halo de virtualidad lo que hace que los videojuegos sean tan especiales, lo que permite que el consumidor deje de ser un espectador pasivo para volverse parte intrínseca e importante de la aventura que se le presenta. Para conseguirlo, no basta con ofrecer una buena jugabilidad, ni basta con ofrecer bellas bandas sonoras o secuencias de vídeos espectaculares: todos y cada uno de los elementos que componen el videojuego deben cumplir su papel a la perfección.”

² Jogos para um único jogador.

³ Jogos que permitem vários jogadores jogarem ao mesmo tempo.

Ainda que não traduzir certas partes de um jogo não seja prejudicial ao desempenho dentro do jogo, quando se trata da imersão e da experiência do jogador, faz muita diferença. Existem nuances e características que não chegam ao consumidor não falante da língua original se não for feita a tradução de todas as partes e, falando de jogos *online* que não permitem pausas para ler as caixas de diálogos, se não for feita a dublagem, a compreensão pode ficar comprometida.

O principal motivo de interesse pela área da tradução de jogos, mais especificamente pela dublagem, é, além da possível contribuição para os estudos desses campos de pesquisa, o contato desde muito cedo que tive com os jogos e a pouca acessibilidade encontrada quando criança pela falta de tradução, tendo tido, por isso, muitos problemas em algumas partes de alguns jogos por não conseguir entender o que precisava ser feito.

O jogo que será objeto de estudo deste trabalho é *Paladins: Champions of the Realm*, um jogo multijogador online disponibilizado gratuitamente pelo estúdio desenvolvedor de videogames Hi-Rez Studios. O objetivo é que, através de um roteiro de dublagem para o português e espanhol das falas dos campeões do jogo, possam ser reproduzidos traços de personalidade marcados pelas falas de cada personagem, utilizando diferentes estratégias de tradução para os diferentes tipos de falas encontrados no jogo.

No tópico 1.1 desse trabalho será introduzido um pequeno resumo sobre a questão do termo *localização* e sua definição; no 1.2 será abordada a dublagem de vídeo games e todo o processo necessário para chegar ao produto final; o tópico 2 irá tratar do jogo aqui trabalhado, sua história, mecânica e seus personagens; o 3 discorre sobre a metodologia utilizada para fazer a tradução e o roteiro de dublagem; no 4 será analisado o roteiro de dublagem e discutido seus resultados; por fim, o tópico 5 será reservado para as conclusões.

1.1 A localização de jogos

O termo *localização* tem sido cada vez mais utilizado com o avanço dos softwares e da indústria de videogames, mas para entender o que é a *localização*, primeiro é preciso entender o termo *internacionalização*. Ao desenvolver um *software* ou um jogo, a empresa desenvolvedora que queira que seu produto alcance o mercado internacional

deve fazer com que o código fonte de seu programa seja capaz de comportar os diversos idiomas que irá receber, em vez de criar vários códigos para cada um deles, tanto em relação ao número de *bytes* por caractere, quanto a direção do sistema de escrita e a extensão do texto.

A partir do momento em que um jogo é internacionalizado pode-se começar o processo de localização. A definição do termo varia de acordo com o autor, cada um com suas próprias ideias e em cada uma delas um elemento é modificado ou acrescido aos que já existiam. Em um apanhado mais geral, pode-se definir localização como um processo de tradução que envolve não apenas elementos linguísticos, pois também deve-se levar em consideração os elementos não-linguísticos, a política, as características religiosas, os costumes, os padrões e as convenções da cultura alvo, sendo necessário muitas vezes fazer alterações na imagem do produto e ter o *software* personalizado para receber essas mudanças.

Analisando essa definição e os elementos citados, não parece existir diferença entre localização e tradução, afinal, as definições mais atuais de tradução não têm como foco apenas o processo linguístico de mudança de idioma, elas englobam todos esses elementos culturais já citados no parágrafo anterior, tornando complexa a diferenciação. Porém, segundo a *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*:

Para ser adaptados ou localizados, materiais digitais requerem ferramentas e tecnologia, habilidades, processos e normas que são diferentes das requeridas pela adaptação de material tradicional como papel ou celuloide, como Shadbolt (2003) e Scattergood (2003) apontaram. (BAKER e SALDANHA, 1998, p. 158, tradução minha⁴).

Localizar é a adaptar um *software* para um determinado mercado local que envolve processos diferentes da tradução tradicional e tratando do mercado de videogames, envolve também os paratextos que os rodeia, como manuais, guias, teasers, trailers, etc. O profissional da localização muitas vezes precisa trabalhar com todos esses elementos paratextuais que vão além do jogo (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2016). Pode-se dizer, então, que a diferença entre tradução e localização se encontra na necessidade de adaptação do produto eletrônico para atender o mercado alvo e no seu processo como um todo.

⁴ Do inglês: “*To be adapted or localized, digital material requires tools and technologies, skills, processes and standards that are different from those required for the adaptation of traditional material such as paperbased print or celluloid, as Shadbolt (2003) and Scattergood (2003) point out.*”

1.2 A dublagem de videogames

O mercado de videogames ainda é muito recente, e isso afeta diretamente sua tradução e dublagem; mesmo que o público queira, existem muitos outros fatores que são considerados antes de uma companhia decidir se investirá ou não em uma localização, mas, quando decide investir, e neste caso específico se decide investir em dublagem, existem muitos processos que se passam antes de chegar ao produto final.

Primeiramente o *script*⁵ do jogo é enviado para tradução junto com uma descrição dos personagens, suas histórias, características etc.; após finalizada a tradução, o *script* é encaminhado para o estúdio de dublagem acompanhada das faixas de áudio⁶ dos diálogos que servem como guia para o dublador; o estúdio escolhe os dubladores e então começa o processo de dublagem. Durante essa fase, podem ocorrer alterações da tradução para a dublagem se adequar melhor ao tom natural da fala; terminando as gravações, o *script* é atualizado para estar conforme a dublagem e logo mandado com as faixas de áudio para análise e aprovação dos desenvolvedores. Se não for aprovado, os trechos considerados insatisfatórios são regravados até serem completamente aprovados, e finalmente o material é anexado ao jogo para a fase de testes (SOUZA, 2015).

Ainda que o processo de dublagem de videogames seja parecido com o de cinema, a principal diferença entre elas está na falta de apoio visual para a dublagem de jogos, pois, enquanto no filme é possível ver a atuação do autor, no jogo, o tradutor e o dublador contam apenas com o texto e descrição dos personagens (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2012).

Conforme explica Souza (2015, p. 347), na dublagem para cinema existem três tipos de sincronismos que devem ser respeitados:

- Sincronismo fonético: sincronização dos movimentos da boca.
- Sincronismo visual: sincronismo entre a articulação fonética e os movimentos corporais.
- Sincronismo áudio-temporal: sincronismo da duração do áudio original com a versão dublada.

⁵ *Script* é um documento que funciona como um roteiro com os diálogos.

⁶ Os textos usados como referência sobre o processo de dublagem nesse ponto, na dissertação de mestrado (SOUZA, 2015), ele afirma que os arquivos de áudio são enviados ao estúdio responsável, já na tese de doutorado (MÉNDEZ GONZÁLEZ, 2012) ele diz que os tradutores não recebem os arquivos de áudio. Isso provavelmente se deve ao fato de estarem se referindo a processos realizados em diferentes países, o primeiro no Brasil e o segundo na Espanha.

Como na dublagem de videogames normalmente não há referência de imagens, o sincronismo visual é bastante difícil de ocorrer, assim como o sincronismo fonético não é possível pelo mesmo motivo, além de não ser necessário em alguns jogos (como é o caso do jogo trabalhado aqui) por causa da perspectiva visual, em que o personagem se encontra sempre de costas para a tela. Por essa razão, o *script* enviado para o estúdio de dublagem muitas vezes contém uma descrição da cena ou do contexto em que ocorre a fala, e a sincronização áudio-temporal é a mais evidente.

Um exemplo de formato de *script* é o da figura abaixo, criado numa planilha com a primeira coluna destinada ao nome do personagem, a segunda para o texto, a terceira para o contexto da fala, a quarta para a inflexão, a quinta para a localização, a sexta para a área, a sétima para efeitos e a última para o nome do arquivo.

	A	B	C	D	E	F	G	H
	ACTOR	CUE	CONTEXT	INFLECTION	LOCATION	AREA	EFFECT	FILENAME
1	Guard	So who's going to be coming through that door?	The guard is waiting for the super villains to bust through the door and attack.	Nervous	Bank lobby	3		m3_a1_01
2	Sensei	They're called the Corporation. Their leader, Overcharge, was once the CEO of a major credit card company	Sensei is answering the guard's question.	Serious	Bank lobby	3		m3_a1_02
3	Bulletpoint	And he gave it up to be a supervillain? Why? The guy was rich, powerful -- I mean, seriously, Queenie, does that make sense to you?	Sensei has just explained the origin of Overcharge.	Incredulous	Bank lobby	3		m3_a1_03
4	Ice Queen	Don't call me Queenie. Hell, don't talk to me, period	Bulletpoint annoys her, and she's trying to shut him up.	Irritated	Bank lobby	3	Echo	m3_a1_04
5	Bulletpoint	Ooh, someone get me a blanket, I'm getting the cold shoulder here --	Ice Queen just blew off his attempt at making conversation.	Sarcastic	Bank lobby	3		m3_a1_05
6	Sensei	Quiet! I sense them. They're ... outside!	The team is bickering, but the enemy is approaching and Sensei wants them to focus.	Serious, tense	Bank lobby	3		m3_a1_06
7	Carbou	This is Carbou. I've got a visual on Overcharge.	He's on the roof of the building, and has just spotted the enemy.	Serious	Bank lobby (off-camera)	3	Radio	m3_a1_07
8								
9								
10								

Figura 1 – Exemplo de *script*. Fonte: Gamasutra⁷

Esse modelo de *script* serviu como referência e foi adaptado para o presente trabalho, para o qual as colunas de localização, área, efeito e nome do arquivo foram consideradas desnecessárias e foram necessárias adicionar duas colunas extras, uma para tradução para o português e outra para o espanhol.

⁷ Disponível em:

https://www.gamasutra.com/view/feature/130874/organizing_and_formatting_game_.php?page=2. Acesso em: 04 de dezembro de 2019.

2. O JOGO: *PALADINS: CHAMPIONS OF THE REALM*

Desenvolvido pela Evil Mojo Games, publicado e distribuído pela empresa desenvolvedora Hi-Rez Studios, *Paladins Champions of the Realm* foi lançado mundialmente em *open beta*⁸ em 16 de setembro de 2016, e oficialmente em 8 de maio de 2018 na plataforma de jogos *steam*⁹. Originalmente em inglês, o jogo conta com tradução de menus, instruções e informações para português brasileiro, português de Portugal, alemão, francês, russo, japonês, polonês e turco. Disponível para Microsoft Windows, Nintendo Switch, PlayStation 4 e Xbox One, é um jogo multijogador de ação e tiro em primeira pessoa. Na primeira semana após o lançamento em *open beta* tinha atingido a marca de mais de 750.000 downloads segundo o *International Business Times*¹⁰, e em setembro de 2017 contava com mais de 15 milhões de jogadores¹¹.



Figura 2 – *Paladins: Champions of the Realm*. Fonte: Gamers & Games¹²

A história do jogo se passa em um lugar fictício, onde há muitos anos havia caos e guerra, até que uma ordem de guerreiros mágicos, chamados de Paladins¹³, foi criada e uniu o Reino. Com isso começou uma era de ouro juntamente com um período de paz que

⁸ *Open beta* é a versão de um produto em desenvolvimento disponibilizada para todos os usuários testarem gratuitamente e reportarem problemas para os desenvolvedores.

⁹ Software desenvolvido pela *Valve Corporatin* para distribuição e venda de jogos digitais.

¹⁰ Noticiário *online* estadunidense.

¹¹ Fonte: <https://www.meups4.com.br/noticias/paladins-atinge-marca-de-15-milhoes-de-jogadores/>. Acesso em: 04 de dezembro de 2019.

¹² Disponível em: <https://www.gamersegames.com.br/2018/05/02/paladins-champions-of-the-realm-chega-na-proxima-semana/>. Acesso em: 04 de dezembro de 2019.

¹³ Apesar de comumente ser traduzido por “paladinos”, na versão brasileira do jogo a palavra não foi traduzida, assim sendo, ao longo do trabalho também aparecerá no original.

desfez a ordem dos Paladins, já que guerreiros não eram mais necessários, e o Reino ficou sob o comando do Magistrado. Formado por antigos Paladins e poderosos feiticeiros, o Magistrado governou e manteve a era de ouro por séculos. Mas com a descoberta de uma nova forma de magia com cristais, que era tão poderosa quanto o poder que o Magistrado possuía, tudo mudou: uma revolução usando o poder desses cristais se espalhou por todo o Reino.

O futuro parecia cada vez mais brilhante, mas com o uso indevido dos cristais aconteceram muitos acidentes e o Magistrado banuiu sua magia do Reino, onde só ele poderia fazer uso. O Magistrado Karne defendia que esse poder não deveria ser usado por plebeus, pois levaria todo o Reino à destruição.

Alguns concordaram com ele na esperança de ter a paz de volta, alguns tiveram medo do Magistrado, enquanto outros se opuseram ao banimento dos cristais e se reuniram com Valera, a líder dos antigos Paladins. Ela defendia que o poder dos cristais deveria ser usado para melhorar a vida das pessoas, e não apenas servir em benefício do Magistrado.

As tropas de Karne invadiram as cidades e confiscaram os cristais, motivando um ato de resistência que usou o poder dos cristais para fabricar armas e se opor ao controle do Magistrado. Então começou uma guerra, e com o exército do Magistrado combatendo, a Resistência foi destruída, mas a derrota não foi o suficiente para pará-los e novos aliados se juntaram contra o Magistrado. Usando a bandeira dos antigos Paladins, a Resistência luta para restaurar a paz e criar uma nova era de ouro.

2.1 Campeões

Cada campeão possui uma breve história que conta um pouco sobre o envolvimento dele na guerra, de onde ele veio, qual o lado escolhido e suas motivações. Apenas a história de alguns personagens será apresentada aqui, as mais relevantes para a discussão do roteiro. As histórias podem ser acessadas dentro do próprio jogo na aba de campeões; todas foram retiradas – já estando traduzidas para o português – e expostas aqui exatamente da mesma forma como se encontravam no jogo no início de dezembro de 2018.

2.1.1 Androxus

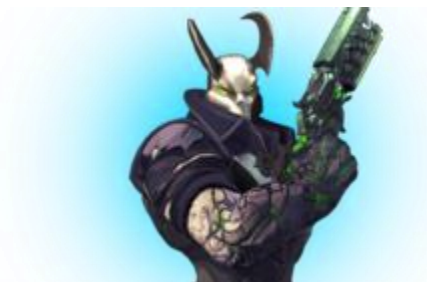


Figura 3– Androxus. Fonte: Paladins Wiki¹⁴

No passado um nobre oficial da lei do Círculo de Juízes do Tribunal Exterior. Androxus e seu antigo parceiro Lex eram incansáveis na perseguição aos criminosos e às ameaças à ordem natural das coisas. Entretanto, depois de um trágico confronto com uma artilosa e cruel deusa, ele foi infectado com um mal desconhecido, que o amaldiçoou com um apetite infindável por almas. Agora, ele vaga sem rumo pelo Reino para saciar essa fome, destituído do seu cargo e da patente no Tribunal, e condenado a viver com essa maldição para sempre.

2.1.2 Bomb King

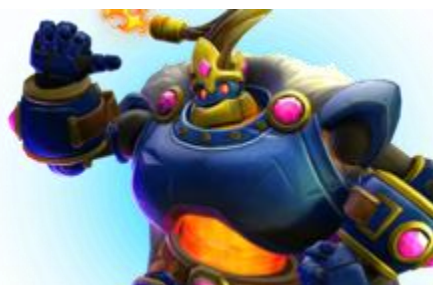


Figura 4– Bomb King. Fonte: Paladins Wiki¹⁵

Durante o cerco a uma fortaleza, muito tempo atrás, uma general de guerra concluiu que a melhor maneira de ultrapassar as defesas inimigas era criando bombas que pudessem andar. Seu mago acidentalmente trouxe à vida a maior bomba que eles tinham, e assim criou o Bomb King. Após destruir sozinho todo o exército dessa general, Bomb King alimentou suas próprias ilusões de conquista e decidiu sair pelo Reino tomando as terras sob seu domínio. O povo sabe bem o quão temerário pode ser deixá-lo descontente, ou mesmo chegar muito próximo a ele, já que seu porte real pode rapidamente transformar-se em uma fúria explosiva de uma hora pra outra.

¹⁴ Disponível em: <https://paladins.gamepedia.com/Androxus>. Acesso em: 24 de novembro de 2019.

¹⁵ Disponível em: https://paladins.gamepedia.com/Bomb_King. Acesso em: 24 de novembro de 2019.

2.1.3 Evie

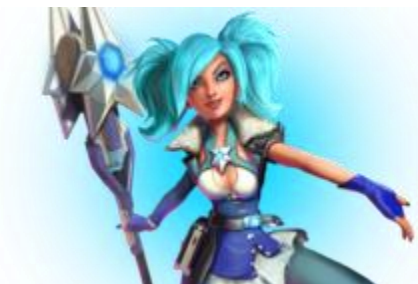


Figura 5 – Evie. Fonte: Paladins Wiki¹⁶

Depois de astutamente enganar e aprisionar um elemental de gelo em uma gema mágica. Evie transformou-se da noite para o dia de uma simples aprendiz de feiticeira para uma poderosa bruxa do inverno. Apesar de não ser mais bem-vinda na sua vila natal, a qual abandonou para seguir um destino incerto, ela descobriu que seus dons eram muito requisitados na luta contra o Magistrado. Suas verdadeiras intenções, entretanto, permanecem tão misteriosas quanto seu passado, levando seus aliados a questionarem tanto sua lealdade quanto a capacidade de manter aprisionado o vingativo elemental.

2.1.4 Fernando



Figura 6– Fernando. Fonte: Paladins Wiki¹⁷

Mesmo sem sangue nobre ou qualquer treinamento em combate, Fernando tomou para si o manto de cavalaria quando o cavaleiro a quem servia teve um destino trágico. Desse momento em diante ele tem vivido heroicamente, passando de uma aventura a outra, e tornando-se conhecido por todo o reino. Quando o Magistrado convocou todas as casas leais a se juntarem no esforço contra a Resistência, ele atendeu ao chamado com orgulho. Se o seu valor em combate e sua determinação conseguirem evitar que seus aliados descubram a verdade sobre sua origem nada nobre, ele poderá se tornar o Campeão que sempre soube existir dentro de si.

¹⁶ Disponível em: <https://paladins.gamepedia.com/Evie>. Acesso em: 24 de novembro de 2019.

¹⁷ Disponível em: <https://paladins.gamepedia.com/Fernando>. Acesso em: 24 de novembro de 2019.

2.1.5 Inara

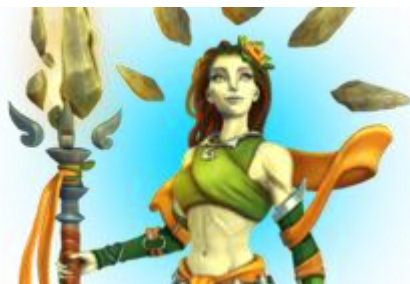


Figura 7 – Inara. Fonte: Paladins Wiki¹⁸

Uma das poucas *stagalla* remanescentes, Inara relutou em se unir aos Paladins na hora em que eles precisaram. Quando o fez, entretanto, jurou fidelidade até a morte. Originalmente criados para ajudar a Ordem Antiga a rechaçar a Primeira Investida do ataque dos *Goblins*, o povo de pedra permaneceu dormente durante gerações, até que fosse convocado novamente a lutar. Inara demorou participar, mas após testemunhar as atrocidades cometidas pelo Magistrado, entrou com tudo no combate lutando em favor da Resistência, atendendo ao chamado de Valera e dos Paladins uma vez mais.

2.1.6 Kinessa

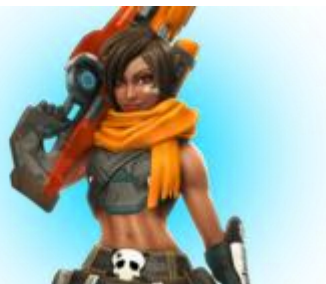


Figura 8– Kinessa. Fonte: Paladins Wiki¹⁹

Quando era apenas uma jovem recruta na unidade de elite Sentinela, Kinessa mostrou tal aplicação e entusiasmo às suas aulas de sniper que surpreendeu seus mentores. Frustrada com os rigores da vida militar, ela abandonou o treinamento antes que pudesse completa-lo e foi tentar a sorte por conta própria. Com o Reino mergulhando no caos e na guerra, contratos com recompensas surgiram aos montes, acenando com toda a fama e fortuna que ela não teria sob serviço do Magistrado. Assim, ela se recusa a escolher um lado no conflito, já que é muito mais rentável trabalhar para ambos do que se comprometer com apenas um deles.

¹⁸ Disponível em: <https://paladins.gamepedia.com/Inara>. Acesso em: 24 de novembro de 2019.

¹⁹ Disponível em: <https://paladins.gamepedia.com/Kinessa>. Acesso em: 24 de novembro de 2019.

2.1.7 Koga



Figura 9– Koga. Fonte: Paladins Wiki²⁰

Certa vez, um indigente sem nome e sem importância desafiou Zhin, o Tirano. Por conta das incríveis habilidades do garoto, Zhin o adotou e ofereceu uma nova vida na Guilda das Mil Mãos, junto com um novo nome: Koga. A guilda tornou-se a família de Koga, e ele se tornou o melhor dos ninjas da organização. Mas nem todas as famílias são unidas. A inveja se espalhou, evidências falsas foram forjadas e a fúria de Zhin obrigou Koga a fugir. Hoje em dia, o ninja exilado luta ao lado de sua nova família – os Paladins – enquanto busca pistas que possam indicar quem o traiu.

2.1.8 Mal’Damba

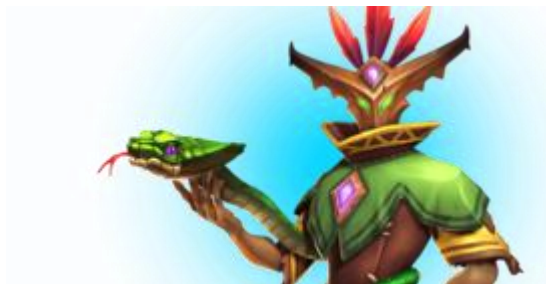


Figura 10– Mal’Damba. Fonte: Paladins Wiki²¹

Quando Wekono, a Mãe da Lamentação e da Vingança, dirige sua atenção para o mundo mortal, ela escolheu um Campeão. Nesse ciclo, Mal’Damba, o médico-bruxo das ilhas, foi agraciado com os poderes dela e mandado à guerra para catequisar sua fé e massacrar qualquer um que se opuser. Seus conhecimentos de magia negra já eram impressionantes antes mesmo da traiçoeira deusa o imbuir com ainda mais poder e habilidades, tornando-o um dos seres mais mortais do Reino. Uma extensão da vontade de Wekono.

²⁰ Disponível em: <https://paladins.gamepedia.com/Koga>. Acesso em: 24 de novembro de 2019.

²¹ Disponível em: <https://paladins.gamepedia.com/Mal%27Damba>. Acesso em: 24 de novembro de 2019.

2.1.9 Ruckus



Figura 11– Rucukus. Fonte: Paladins Wiki²²

Enquanto trabalhava sem cessar nas minas de ouro, um *goblin* particularmente impetuoso e inventivo chamado Ruckus topou com uma há muito perdida pedra da mente de um derrotado *golem* de guerra. Ele instalou essa relíquia no seu traje mecânico de escavação, com a esperança que isso desse à máquina poder o suficiente para que ele pudesse ser muito melhor do que todos os outros mineiros. Mas ele foi surpreendido quando a antiga entidade senciente despertou e trouxe o traje à vida. Apesar de não concordar com sua situação, nem com seu piloto, e tampouco com o nome que lhe foi dado, Bolt aceitou uma relutante parceria que os levaria pelo Reino atrás de fama, fortuna e alguns upgrades.

2.1.10 Strix



Figura 12– Strix. Fonte: Paladin Wiki²³

Tendo passado a maior parte da sua vida no exército, Strix foi um membro extremamente valioso dos Sentinelas, e treinou os seus mais habilidosos atiradores de elite. Ele foi remanejado quando a equipe foi dissolvida, mandado à linha de frente junto com o exército comum para se preparar para o ataque à Resistência. Profissional sempre calmo e centrado, é um mestre na camuflagem e na furtividade, capaz de neutralizar alvos-chave antes que o inimigo perceba sua presença – ou mesmo que está sob ataque.

²² Disponível em: <https://paladins.gamepedia.com/Ruckus>. Acesso em: 24 de novembro de 2019.

²³ Disponível em: <https://paladins.gamepedia.com/Strix>. Acesso em: 24 de novembro de 2019.

2.1.11 Zhin



Figura 13– Zhin. Fonte: Paladin Wiki²⁴

Depois de ter sua linhagem nobre usurpada, Zhin buscou impiedosamente construir seu próprio trono no submundo do crime. Assim, ele ganhou a lealdade dos ladrões, assassinos e burocratas corruptos, o suficiente para formar um império sombrio: a Guilda das Mil Mãos. Qualquer um que tramasse contra ele acabava sumindo misteriosamente no meio da noite, e quem se opusesse diretamente, via o seu fim na ponta da sua espada flamejante. Com a guerra ele decidiu não tomar partido por nenhum lado: há muito mais a ganhar jogando um contra o outro.

A história de cada personagem tem grande relevância para definir seus perfis, e assim poder traduzir adequadamente suas falas. Um exemplo disso é o Zhin; sua história evidencia as características rudes e maldosas, que podem ser vistas na fala “*pillage and burn*”, traduzida por “pilhem e queimem” em português e “saqueen y quemem” em espanhol.

3. METODOLOGIA

Dentro do jogo, cada campeão possui diferentes tipos de falas que foram divididos aqui em quatro grupos: VGS (Voice Guided System)²⁵ que podem ser importantes para a estratégia e tática do time, VGS que não influenciam na estratégia, falas decorrentes de alguma ação no jogo e falas de suprema:

- Os comandos VGS que influenciam no desempenho do time são claros e diretos, geralmente explicando a posição do inimigo ou sugerindo ações para o time.
- Os comandos VGS menos importantes estão geralmente relacionados a falas para melhor convivência entre os jogadores.

²⁴ Disponível em: <https://paladins.gamepedia.com/Zhin>. Acesso em: 24 de novembro de 2019.

²⁵ Em tradução literal “Sistema de Voz Guiada”.

- As falas desencadeadas por ações ou efeitos, sem que seja necessário nenhum tipo de comando prévio para que ocorram, servem para deixar o jogo mais dinâmico e interessante.
- As falas de suprema são avisos para o time aliado e inimigo de que a habilidade suprema do campeão será usada.

Os comandos VGS são atalhos no teclado que consistem em que, ao digitar uma certa sequência de letras, o personagem fale uma frase pré-determinada. Para abrir o menu VGS (marcado em vermelho na imagem abaixo), é preciso apertar o botão ‘V’, e então se deve digitar o resto dos atalhos. Por exemplo, se um jogador digitar ‘VB1’, o personagem falará a frase correspondente a “*Enemies on the left flank*”, indicando que os inimigos estão no flanco esquerdo. Na figura a seguir temos a personagem Ying na galeria de tiros e o menu VGS no canto esquerdo.



Figura 14– Menu VGS. Fonte: *print screen* do jogo *Paladins: Champions of the Realm*.

Todos os personagens possuem linhas de vozes para cada um dos VGSs. Caso o jogador não possua a voz do personagem (que pode ser adquirida com a moeda do jogo), existe uma voz padrão que fala os comandos e cuja inflexão é neutra. Assim como os comandos VGS, todos os personagens apresentam uma habilidade suprema, que pode ser usada apertando ‘E’, e cujo efeito pode mudar totalmente o rumo do jogo, por isso essa função possui uma fala de aviso antes de começar o efeito correspondente.

Para traduzir cada tipo de fala é necessário adotar diferentes estratégias, pois as falas têm objetivos diferentes. Pela característica própria do jogo, os sincronismos fonético e visual não são necessários, pois não existe nenhum movimento de boca e os movimentos corporais não estão relacionados com as falas, já que toda a movimentação ocorre pelos comandos do jogador e o jogo não possui *cutscenes*.²⁶

Como pode ser visto na figura acima, o jogo conta com tradução para o português e os comandos VGS também estão traduzidos, mas apenas os da voz padrão, e alguns comandos possuem linhas de vozes diferentes para cada personagem. A tradução dos comandos aparece na mesma caixa de conversa do time, no canto inferior esquerdo (marcado em vermelho na figura a seguir).



Figura 15– Caixa de conversa. Fonte: *print screen* do jogo *Paladins: Champions of the Realm*.

As falas de VGS do primeiro grupo – as que têm objetivos táticos – praticamente não se alteram de um personagem para o outro. Por esse motivo, neste trabalho as falas que serão traduzidas são as do comando VGS que se diferem da voz padrão. Para isso, foram seguidos os seguintes passos:

1. Coletar as faixas de áudio e as transcrições das falas.
2. Coletar as traduções para português e espanhol dos comandos VGS padrão.

²⁶ *Cutscenes* são cenas que podem durar de poucos minutos a alguns segundos e que interrompem a jogabilidade, onde o jogador ou não possui controle nenhum ou possui muito pouco, como se estivesse vendo um pequeno filme; são usadas para avançar a história e desenvolver melhor os personagens.

3. Traduzir os comandos VGS dos personagens que não fizessem correspondência com os seus respectivos da voz padrão.
4. Indicar a inflexão de cada fala traduzida.

A primeira parte foi realizar a coleta das faixas de áudio e transcrições de todas as *skins*²⁷ de todos os campeões – pouco menos de 25.000 falas – já lançados até a data de 25 de setembro de 2018, data em que o jogo se encontrava na atualização 1.5. O *download* foi feito por meio da extensão *Multi-file downloader* do navegador do Google Chrome na página *Paladins wiki* e demorou cerca de duas horas para ser concluído. Os arquivos de áudio estavam em formato OGG e, para facilitar o uso, foi feita a conversão para formato MP3, já que esse é um formato mais compatível com os programas de reprodução de áudio. Inicialmente a ideia era traduzir também as falas das *skins*, mas era um trabalho inviável de ser feito em tão pouco tempo por apenas uma pessoa.

Para auxiliar na tradução, foi feito uso de recursos disponíveis *online*, como os *corpora* de tradução paralela *Linguee*²⁸ e *Reverso Context*²⁹, os dicionários monolíngues *Diccionario de la lengua española*³⁰ e *Cambridge Dictionary*³¹ e o dicionário bilíngue *WordReference*³².

4. ANÁLISE DO ROTEIRO E DISCUSSÃO

Como dito anteriormente, os sincronismos fonético e visual não se aplicam ao jogo *Paladins: Champions of the Realm*, mas ainda é desejável manter o sincronismo áudio-temporal pois, apesar de as falas traduzidas não terem grande relevância para a jogabilidade, não é interessante que se prolonguem de mais, pois isso pode acabar distraindo o jogador.

Nesse aspecto, a tradução oficial da voz padrão de VGS, em português e principalmente em espanhol, pode ser considerada excessivamente extensa para a dublagem de algumas falas, conforme se pode conferir nos exemplos do quadro a seguir. Nos comandos VA1 e VA3 em espanhol, as partículas *'en el'* poderiam ter sido omitidas,

²⁷ *Skin* é o termo usado para a aparência do campeão, analogamente seria a roupa que ele está usando. No jogo, os pacotes de voz estão associados as *skins* que o personagem está usando, isso é, eles variam de acordo com as *skins*.

²⁸ Disponível em: <<https://www.linguee.com.br/>> Acesso em: 27 de novembro de 2019.

²⁹ Disponível em: <<https://context.reverso.net/traducao/>> Acesso em: 27 de novembro de 2019.

³⁰ Disponível em: <<https://dle.rae.es/?w=>>> Acesso em: 27 de novembro de 2019.

³¹ Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/>> Acesso em: 27 de novembro de 2019.

³² Disponível em: <<https://www.wordreference.com/>> Acesso em: 27 de novembro de 2019.

e os comandos VVX e VVVA poderiam ter traduções mais curtas e rápidas, como: “*Déjalo*” e “*Preparemos una emboscada*”. Mas provavelmente a tradução não foi feita pensando na possibilidade de haver uma dublagem no futuro. Mesmo assim, como este trabalho não tem a pretensão de modificar a tradução já feita e também é recomendável que o texto escrito e a dublagem estejam em sincronia para efeitos práticos, as traduções dos comandos VGS dos personagens que se correspondem com os comandos da voz padrão foram mantidas em acordo com a tradução oficial.

4.1 Problemas na tradução

Vozes	EN	PT	ES	Contexto
VGS – Padrão	Flank left.	Flanco esquerdo.	En el flanco izquierdo.	VGS – VA1
VGS – Padrão	Flank right.	Flanco direito.	En el flanco derecho.	VGS – VA3
VGS – Padrão	Cancel that.	Cancele essa ordem.	Olvídate de lo que dije.	VGS – VVX
VGS – Padrão	Set up an ambush here.	Façam uma emboscada aqui.	Preparemos una emboscada aquí.	VGS – VVVA

Quadro 1– VGS: traduções oficiais da voz padrão. Fonte: dados da pesquisa.

Visto que os comandos VGS não táticos não precisam ter correspondência de duração tão precisa, e que a tradução dos atos de fala – juntamente com a inflexão – tem por objetivo reproduzir traços de personalidade dos personagens, algumas falas foram traduzidas priorizando a semântica e não tanto a forma, mas nunca se prolongando demais.

Todas as falas de comandos derivam da voz padrão, mas algumas mudam em função das características dos personagens. Por exemplo o comando VVGQ que na voz padrão é “*quiet*”, mas para o personagem Androxus é “*don't speak to me*”. A partir de agora, todas as traduções são da autora (as do quadro anterior eram as oficiais). As traduções realizadas podem ser consultadas no Apêndice deste trabalho. A seguir, serão comentados alguns dos problemas de tradução encontrados.

Vozes	EN	PT	ES	Contexto	Inflexão
Bomb King	You may be my jester!	Você pode ser meu bobo da corte!	¡Puedes ser mi bufón!	VGS – VER	Enfático

Quadro 2– Traduções propostas para Bomb King – VER. Fonte: dados da pesquisa.

O quadro acima é um bom exemplo dessa questão. A frase em português se alongou um pouco com relação ao original, mas foi preferível manter a semântica de “*jester*” pela característica do personagem. No tópico 4.1.2 foi apresentada a história dele. “Bobo da corte”, além de ser a tradução mais adequada para “*jester*” por conta de

seu significado, também é um termo muito importante para a caracterização do personagem, não apenas por enfatizar a ideia de realeza, mas também porque o comando VER na voz padrão é “*you rock*” na língua original e “você é demais” em português. A partir disso, poderia se pensar que “*jester*”, “bobo da corte” e “*bufón*” seriam um pouco pejorativo para o sentido do comando, mas, levando em consideração a personalidade esnobe do personagem, o sentido se adequa bem à ideia de que, mesmo quando outro personagem faz algo bom, ele ainda é visto como alguém inferior.

Vozes	EN	PT	ES	Contexto	Inflexão
Bomb King	Be gone, meatbags!	Suma, pedaço de carne!	¡Vete, pedazo de carne!	VGS – VVGB	Autoritário
Bomb King	Hush, peasant!	Cale-se, súdito!	¡Cállate, súbdito!	VGS – VVGQ	Ríspido

Quadro 3– Traduções propostas para Bomb King – VVGB/VVGQ. Fonte: Fonte: dados da pesquisa.

No quadro acima há um outro exemplo de fala característica do personagem, mas as traduções tiveram pequenas mudanças semânticas. Na primeira linha “*meatbags*” significa literalmente “saco de carne”, em português, e “*bolsa de carne*”, em espanhol; para manter a naturalidade das línguas, optou-se por traduzir por “pedaço de carne” e “*pedazo de carne*” em português e espanhol, respectivamente. Também é interessante observar, mais uma vez, o sentido do comando, pois VVGB na voz padrão é “*bye*”, mas, para esse personagem, o comando começa com “*be gone*”, que é mais agressivo que o padrão. Porém, como no áudio original ele não é agressivo e não está irritado, optou-se por descrever a inflexão como “autoritário”. Outra característica de “*meatbags*” que cumpre ressaltar é que o personagem não é orgânico como todos os outros, por ser uma bomba que ganhou vida seu corpo é feito de metal, logo as traduções não poderiam se distanciar desse sentido.

Na segunda linha do Quadro 3 aparece a palavra “*peasant*”, que, segundo definição do *Cambridge Dictionary*, é “uma pessoa que trabalha no campo, geralmente em país pobre” (tradução minha³³). Os termos mais próximos para traduzir isso em português e espanhol seria “camponês” e “*campesino*”, porém, para melhor adequação da duração de fala e para confirmar a característica esnobe do personagem, foi preferido traduzi-lo por “súdito” e “*súbdito*”.

Vozes	EN	PT	ES	Contexto	Inflexão
--------------	-----------	-----------	-----------	-----------------	-----------------

³³ Do inglês: “a poor person who works on the land, usually in a poor country.”

Mal'Damba	Hal'eis.	Hal'eis.	Hal'eis.	VGS – VEA	Animado
Mal'Damba	Ma'ciah.	Ma'ciah.	Ma'ciah.	VGS – VEW	Animado
Mal'Damba	Sun Da.	Sun Da.	Sun Da.	VGS – VVP	Sério

Quadro 4– Traduções propostas para Mal'Damba – VEA/VEW/VVP. Fonte: dados da pesquisa.

O quadro 4 apresenta exemplos de um personagem que fala outra língua que não o inglês. No caso, é uma língua fictícia de seu povo. Supõe-se que o significado do que ele esteja falando seja “*awesome*” (EN), “*maneiro*” (PT) e “*genial*” (ES) para o comando VEA; “*woohoo*” (EN), “*aeeee*” (PT) e “*bien*” (ES) para VEW; “*please?*” (EN), “*por favor?*” (PT) e “*¿por favor?*” (ES) para VVP. Nesse caso, optou-se por deixá-lo sem tradução e manter o estranhamento. Caso o jogador quisesse saber o significado de cada uma das frases, poderia olhar qual comando foi usado na caixa de conversa.

Vozes	EN	PT	ES	Contexto	Inflexão
Fernando	Adiós.	Adiós.	Adiós.	VGS – VVGB	Normal
Fernando	Hola.	Hola.	Hola.	VGS – VVGH	Normal
Fernando	¡Ah, Dios mío!	¡Ah, Dios mío!	¡Ay, Dios mío!	VGS – VVGS	Surpreso

Quadro 5– Traduções propostas para Fernando – VVGB/VVGH/VVGS. Fonte: dados da pesquisa.

Falando ainda sobre personagens que usam língua diferente da original, temos Fernando, que tem sotaque espanhol e emite algumas falas nesse idioma. Assim como ocorre com o Mal'Dama, as falas em outros idiomas dos outros personagens foram mantidas no idioma original. A seguir, mais um exemplo:

Vozes	EN	PT	ES	Contexto	Inflexão
Torvald	Expoliantis.	Expoliantis.	Expoliantis.	VGS – VVGN	Animado

Quadro 6– Traduções propostas para Torvald – VVGN. Fonte: dados da pesquisa.

Neste caso específico, o personagem não fala em outra língua pela sua nacionalidade, mas porque dentro da história ele é uma autoridade em estudos rúnicos. Segundo o site *Perseus*³⁴, “*expoliantis*” é uma palavra em latim que significa “polir”.

Apesar de o mundo de *Paladins* ser fictício, algumas nacionalidades do mundo real podem ser relacionadas a certos personagens. Assim como Fernando está relacionado com a Espanha, outros personagens também possuem esse tipo de relação, como Maeve, que possui sotaque francês, Barik, que fala com sotaque escocês e Viktor, com sotaque Russo.

³⁴ Disponível em: <<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/morph?!=expolio&la=la#lexicon>>. Acesso em: 24 de novembro de 2019.

Vozes	EN	PT	ES	Contexto	Inflexão
Evie	GG.	GG.	GG.	VGS – VVGG	Animada
Willo	Hey! Listen.	Hey! Listen.	¡Hey! Listen.	VGS – VVGH	Animada

Quadro 7– Intertextualidade com outros jogos. Fonte: dados da pesquisa.

Uma questão interessante a se observar em algumas falas é a relação que elas têm com jogos e com termos usados pela comunidade *gamer*. Na primeira linha do quadro acima, a personagem Evie, que tem personalidade mais descontraída, usa um termo muito comum entre os jogadores: “GG” é uma abreviação de “*good game*”, que em português significa “bom jogo”. É um termo usado pela comunidade *gamer* de vários países, inclusive do Brasil, geralmente ao terminar uma partida muito disputada ou muito fácil. Quanto à pronúncia, nos países de língua espanhola os falantes mantiveram a pronúncia fonética do inglês (G = [dʒi:]), enquanto no Brasil a pronúncia foi adaptada para o português (G = [ʒe]).

Já na segunda linha, a personagem Willo usa uma frase que a maioria das pessoas que têm costume de jogar já ouviu. “*Hey! Listen*” faz referência à franquia de jogos *The Legend of Zelda*, onde a fada Navi fala a frase muitas vezes para o personagem Link. Os jogos não têm tradução para o português e nem dublagem para português e espanhol, por esse motivo a fala foi deixada em inglês.

Vozes	EN	PT	ES	Contexto	Inflexão
Grover	Leaf me alone.	Me deixa em paz.	Déjame en paz.	VGS – VVGB	Devagar
Kinessa	Snappin’ necks and cashin’ checks.	Cortando cabeças e cobrando recompensas.	Cortando cabezas y cobrando recompensas.	VGS – VEG	Animada

Quadro 8– Trocadilhos e rimas. Fonte: dados da pesquisa.

Como cada personagem tem uma grande variedade de falas, a estratégia para traduzir problemas como “*leaf me alone*” seria a de compensação, mas, infelizmente, as falas selecionadas para serem traduzidas não permitiam tanta liberdade criativa por terem um padrão a ser seguido; “*leaf*”, que significa “folha”, é uma palavra com fonética muito parecida com “*leave*”, que significa “deixar”; o trocadilho aqui ocorre na mudança de uma palavra pela outra: ao invés de dizer “*leave me alone*”, o personagem troca a primeira palavra por “*leaf*” para brincar com o fato de ele ser um Ent³⁵. Neste caso, o trocadilho se perdeu na tradução.

³⁵ Ent é um ser fantástico dos livros de Tolkien, são árvores vivas, também conhecidas como Homens-árvore.

Já o problema da segunda linha está na rima de “*snappin' necks and cashin' checks*”, que de forma literal significa “quebrando pescoços e cobrando cheques”, ou seja, alguém que é pago para matar. O objetivo era, além de mostrar a característica descontraída da personagem, manter o sentido da frase e as rimas. O uso de “recompensas” em português, além de reforçar a história da personagem, que é uma caçadora de recompensas, mantém a rima com “cabeças”. O mesmo ocorre na tradução proposta para o espanhol.

Vozes	EN	PT	ES	Contexto	Inflexão
Buck	Break a leg!	Sorte!	¡Suerte!	VGS – VVGL	Normal
Cassie	Bullseye!	Na mosca!	¡Tiro al blanco!	VGS – VEA	Animada

Quadro 9– Expressões. Fonte: dados da pesquisa.

O jogo também utiliza algumas expressões nas falas dos personagens que se relacionam com sua história, habilidades ou características. Os exemplos acima são de duas expressões comuns nos Estados Unidos; “*break a leg*” é usada no teatro logo antes de uma apresentação, e significa “boa sorte”. Assim como em inglês, em português e espanhol também existe uma expressão para isso. Uma ressalva para a tradução deste tipo de expressões é que pode haver variação linguística entre as diversas comunidades falantes da mesma língua. Por exemplo, pelo que foi possível constatar, pelo menos na Espanha e na Argentina é comum desejar “*mucha mierda*” aos atores antes de um espetáculo, mas é provável que outras comunidades não reconheçam esse uso. Além disso, ao se tratar de uma fala deslocada do contexto do teatro, foi considerado mais seguro utilizar uma expressão mais genérica.

A segunda expressão, “*bullseye*”, é também o nome dado ao círculo central do tabuleiro de dardos, mas pode ser usada para dizer que alguém acertou o alvo; as traduções para português e espanhol foram feitas para manter o sentido da expressão, e não da palavra. O fato de a personagem falar essa expressão não é arbitrário, ela foi usada para enfatizar a habilidade da personagem, pois Cassie luta usando uma besta.

4.2 Análise dos personagens para determinar a inflexão

Apenas traduzir as falas sem determinar a inflexão de cada uma delas não é suficiente para que toda a essência seja compreendida. Muitas vezes, um personagem pode falar algo que normalmente é positivo, mas que na realidade está sendo usado com uma conotação diferente.

Para determinar as inflexões, primeiro foi feita uma ficha de cada personagem com suas características. Depois cada faixa de áudio correspondente às falas foi escutada. Para entender melhor a entonação, é preciso entender um pouco de cada personagem, porque a personalidade de cada um faz com que tenha um padrão de inflexão próprio, pessoal. Exemplos disso podem ser analisados no quadro a seguir. A primeira coluna é destinada aos personagens, a segunda corresponde a seus dubladores no idioma original, a terceira apresenta as características de cada um e a última coluna traz comentários pertinentes a esses personagens.

Personagem	Dublador	Características	Comentários
Androxus	Chris Ryan	Agressivo, sombrio	
Ash	Natalie Hoover	Agressiva, ríspida	
Barik	Brad Venable	Escandaloso	Sotaque escocês
Bomb King	Joshua Tomar	Esnobe, alegre	
Buck	Joshua Tomar	Animado, energético, insano	
Cassie	Lindsay Seidel	Simpática, animada	
Drogoz	Chris Rager	Agressivo, bruto	
Evie	Kira Buckland	Animada, desconfiada	
Fernando	J. Michael Tatum	Alegre	Sotaque espanhol
Furia	Salli Saffioti	Agressiva, forte	
Grohk	Bruce Carey	Animado, energético	
Grover	Christopher Sabat	Calmo, tranquilo, devagar	
Inara	Amanda R Gish	Calma, forte, protetora	
Jenos	Christopher Guerrero	Sábio, calmo, racional	
Khan	Mick Lauer	Agressivo	
Kinessa	Martha Harms	Animada	
Koga	Daman Mills	Fechado, agressivo, desconfiado	
Lex	Benjamin J. Welch	Impiedoso	
Lian	Caitlin Glass	Rude, orgulhosa, formal, esnobe, polida	
Maeve	Jad Saxton	Dissimulada	Sotaque francês
Makoa	Brad Venable	Inabalável, furioso	
Mal'Damba	Marcus Mauldin	Alucinado	
Moji	Rachael Messer	Infantil, alegre	É uma criança.
Pip	Lucien Dodge	Animado	
Ruckus	Ruckus: Edward Bosco	Ruckus: Alegre	Ruckus e seu robô Bolt discutem muitas vezes.

	Bolt: Aaron Roberts	Bolt: mal-humorado, misantropo	
Seris	Tiana Camacho	Sombria, misteriosa	
Sha Lin	Stephen Fu	Alegre	
Skye	Holly Franklin	Provocativa	
Strix	Cris George	Quieto, pouco emotivo	
Talus	Erica Mendez	Animado, esperançoso	É uma criança
Terminus	Josh Petersdorf	Triste, agressivo	
Torvald	Bill Jenkins	Sábio	É um idoso
Tyra	Morgan Garrett	Dura	
Viktor	Edward Bosco	Impetuoso	Sotaque russo
Vivian	Fryda Wolff	Desconfiada, dura, orgulhosa	
Willo	Xanthe Huynh	Orgulhosa	
Ying	Cristina Valenzuela	Simpática, gentil	
Zhin	Feodor Chin	Orgulhoso, rude, maldoso	

Quadro 10– Ficha dos personagens. Fonte: dados da pesquisa.

Levando essas características em consideração, algumas frases do quadro a seguir poderiam ser mal interpretadas caso não tivessem indicação de flexão. Na fala “*now I am become death*” de Adroxus, a palavra “*death*” poderia ser vista com conotação negativa, incitando a pensar que ele talvez pudesse estar triste, mas a inflexão e a caracterização do personagem mostram que a frase está sendo dita com aceção positiva. Em “*mistakes were made*”, a inflexão não é de alguém que se sinta mal pelo que fez, demonstrando que ele não se importa em ter cometido um erro.

Vozes	EN	PT	ES	Contexto	Inflexão
Androxus	Now I am become death.	Agora eu sou a morte.	Ahora yo soy la muerte.	VGS – VEG	Enfático
Androxus	Mistakes were made.	Erros foram cometidos.	Se cometieron errores.	VGS – VVGO	Normal

Quadro 11– Androxus. Fonte: dados da pesquisa.

A personagem Evie é descrita como animada e descontraída, o que pode ser facilmente observado nas falas da tabela abaixo, onde quase todas as inflexões indicam que está “animada” e a única apontada como “normal” ainda teria um pouco mais de vivacidade pela característica da personagem. O sentido das falas também demonstra a

descontração do jogo, aspecto importante a ser levado em conta na tradução para dar mais dinamicidade e para deixar o jogo mais interessante.

No que diz respeito à tradução das falas desta personagem, foi procurado a todo momento manter a coloquialidade. A expressão “*You're the puma's pajamas!*” é utilizada para enaltecer as qualidades de alguém. Foram escolhidas expressões em espanhol e português com usos correspondentes. Já no segundo enunciado, a expressão “*oopsie daisy*”, que geralmente é dirigida a crianças quando caem, foi traduzida como “vamos, levanta” e “*¡Arriba!*”, respectivamente, tentando manter o sentido original. Mais uma vez, a dificuldade na tradução destes enunciados reside em sua informalidade, pois cada comunidade linguística hispano-falante tem suas próprias expressões coloquiais para estes contextos. Assim, embora existam expressões mais comuns para traduzir o segundo enunciado – na Espanha “*¡Aupa!*”, no México “*¡Úpale!*” etc.–, a solução escolhida foi “*¡Arriba!*”.

Vozes	EN	PT	ES	Contexto	Inflexão
Evie	Meeee!	Eeeeu!	¡Yooo!	VGS – VEG	Animada, gritando
Evie	You're the puma's pajamas!	Você é o máximo!	¡Eres lo más!	VGS – VER	Animada
Evie	Oopsy daisy.	Vamos, levanta.	¡Arriba!	VGS – VVGO	Normal

Quadro 12– Evie. Fonte: dados da pesquisa.

Contrastando consideravelmente, Inara é uma personagem muito mais tranquila, fazendo com que as inflexões sejam em sua maioria marcadas com a etiqueta “normal” e, mesmo quando ela demonstra mais animação, ainda é pouco intensa, tornando parte de suas inflexões apenas “enfática”.

Vozes	EN	PT	ES	Contexto	Inflexão
Inara	I am immovable.	Eu sou como uma rocha.	Soy como una roca.	VGS – VEG	Enfática
Inara	Mother watch over you.	Que a Mãe cuide de você.	Que la Madre te cuide.	VGS – VER	Normal
Inara	Well wishes.	Vá em paz.	Vete en paz.	VGS – VVGB	Normal
Inara	Blessings of the Mother.	Bençãos da Mãe.	Bendiciones de la Madre.	VGS – VVGL	Enfática

Quadro 13– Inara. Fonte: dados da pesquisa.

Koga é um personagem que tem personalidade descontrainda e é meio irritadiço. A inflexão de suas falas nos exemplos do quadro abaixo, com seu sentido, demonstra satisfatoriamente essas características.

Vozes	EN	PT	ES	Contexto	Inflexão
Koga	Please tell me there's booze.	Por favor, me diz que tem bebida.	Por favor, dime que hay alcohol.	VGS – VVP	Desmotivado
Koga	You gonna eat that?	Você vai comer isso?	¿Vas a comerte esto?	VGS – VVGH	Normal
Koga	Screw this.	Dane-se.	Al diablo con esto.	VGS – VVGS	Irritado
Koga	This ain't free.	Isso não é de graça.	Esto no te va a salir gratis.	VGS – VVGW	Normal

Quadro 14– Koga. Fonte: dados da pesquisa.

Nos exemplos do quadro vemos expressões coloquiais como “*booze*” e “*screw*”, além dos usos contraídos de “*gonna*” e “*ain't*” (substituindo as locuções “*are going to*” e “*is not*”), muito comuns na linguagem informal. De maneira a manter essas características, foram utilizadas estratégias como o uso da forma verbal “me diz”, em português e a adição do pronome enfatizador “te” (“*comerte*”) em espanhol.

Uma dinâmica interessante de ser observada é a de Ruckus com sua máquina Bolt. Ambos possuem personalidades distintas e bastante opostas; suas falas muitas vezes são diálogos de brigas, intrigas e provocações entre eles; a escolha de manter suas falas no mesmo quadro ao invés de separar fala por fala como ocorreu com todos os outros foi para desmontar melhor a dinâmica entre eles, já que mesmo com as falas se repetindo, os modos de inflexão são diferentes.

Vozes	EN	PT	ES	Contexto	Inflexão
Ruckus/Bolt	R: I am the best. B: You're... something.	R: Eu sou o melhor. B: Você é... alguma coisa.	R: Soy el mejor. B: Tú eres... más o menos.	VGS – VEG	R: Animado B: Normal
Ruckus/Bolt	R: Oops. B: Ruckus!	R: Uups. B: Ruckus!	R: Ups. B: ¡Ruckus!	VGS – VVGO	R: Culpado B: Desesperado
Ruckus/Bolt	R: No problem. B: Easy for you to say...	R: Sem problema. B: É fácil pra você dizer...	R: No hay problema. B: Para ti es fácil decirlo...	VGS – VVGR	R: Animado B: Normal
Ruckus/Bolt	R: Blasted machine.	R: Máquina maldita.	R: Maldita máquina.	VGS – VVGS	R/B: Irritado

	B: One of these days, Ruckus.	B: Qualquer dia desse, Ruckus.	B: Uno de estos días, Ruckus.		
--	-------------------------------	--------------------------------	-------------------------------	--	--

Quadro 15– Ruckus. Fonte: dados da pesquisa.

Strix é um personagem extremamente quieto, falando muitas vezes por meio de pausas que foram marcadas pelas reticências. Por isso, na coluna das inflexões não foram marcadas essas pausas a fim de evitar repetições desnecessárias.

Voices	EN	PT	ES	Contexto	Inflexão
Strix	Truly... awesome.	Realmente... incrível.	Realmente... genial.	VGS – VEA	Devagar
Strix	Hmm... sorry.	Hum... desculpe.	Eh... perdón.	VGS – VVS	Culpado
Strix	Uhhhh...	Uhhhh...	Ahhh...	VGS – VVGO	Descontente
Strix	This... is fragged.	Isso... está quebrado.	Esto está... roto.	VGS – VVGS	Desgostoso
Strix	You... are welcome.	Ah... de nada.	Eh... de nada.	VGS – VVGW	Normal

Quadro 16– Strix. Fonte: dados da pesquisa.

Por último será feita uma pequena análise de Zhin, o personagem que melhor demonstra a necessidade de conhecer bem a inflexão das falas. Os sentidos isolados das palavras usadas por ele nos comandos VEA, VER e VVGF são sempre negativos, mas, muitas vezes, o personagem na realidade está feliz, mostrando uma inversão de valores, enquanto em VVS e VVGN, comandos que deveriam mostrar uma certa humildade, reforçam a ideia de o personagem ser agressivo e orgulhoso.

Voices	EN	PT	ES	Contexto	Inflexão
Zhin	Infamous.	Infame.	Infame.	VGS – VEA	Alegre
Zhin	That's Lord Zhin to you.	É Lord Zhin pra vocês.	Eso es para ti Lord Zhin.	VGS – VEG	Orgulhoso
Zhin	You are devious!	Que desonestidade!	¡Qué deshonestidad!	VGS – VER	Enfático, alegre
Zhin	I'm not sorry.	Eu não sinto muito.	No lo siento.	VGS – VVS	Normal
Zhin	Pillage and burn.	Pilhem e queimem.	Saqueen y quemem.	VGS – VVGF	Animado
Zhin	That wasn't terrible.	Isso não foi horrível.	Eso no fue terrible.	VGS – VVGN	Normal

Quadro 17– Zhin. Fonte: dados da pesquisa.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o crescimento do mercado de videogames nos últimos anos, a questão da tradução de jogos ganhou mais espaço dentro dos estudos de tradução. Os jogos são um campo que abrange diversas áreas e que, por isso, exige que os profissionais dessas áreas consigam trabalhar em conjunto de modo que o jogador possa desfrutar o jogo da melhor forma possível.

Infelizmente, em termos de dublagem, a falta de material de apoio para o tradutor e dublador faz com que a localização seja mais complexa do que ela já é, podendo inclusive ficar um pouco desconexa do contexto inserido. Esse é um dos fatores que contribui para a má receptividade das traduções e dublagens por parte do público, por isso o ideal seria que os profissionais da tradução e da dublagem (não apenas o dublador, mas toda a equipe) pudessem ter acesso a todo conteúdo que fosse necessário para realizar o trabalho com mais excelência.

Como pode ser observado neste trabalho, cada tipo de jogo pode exigir diferentes tipos de sincronismo, e dentro de um mesmo jogo podem ser necessárias adotar diferentes estratégias para cada diálogo/fala a depender de sua função dentro do jogo, como é o caso do jogo trabalhado aqui.

O objetivo deste trabalho foi fazer um roteiro de dublagem para o português e espanhol do jogo *Paladins: Champions of the Realm* com foco na caracterização dos personagens nos seus atos de fala. Para isso, foram analisados os personagens e suas falas, então foi feita a tradução e por último foram acrescentadas as inflexões de cada uma.

Um dos grandes problemas encontrados foi traduzir para o espanhol por conta de informalidades das falas, pois cada comunidade tem suas próprias expressões e a interface do jogo foi traduzida para o que eles chamam de espanhol da América Latina, que seria um espanhol mais neutro, perdendo um pouco o sentido da localização. Além disso, adequar a tradução para estar mais próxima da fala natural não foi um processo fácil. Outro problema foi tentar manter campo semântico das falas que tinham correspondência com a personalidade e história dos personagens, pois era necessário também se adequar um pouco em extensão da fala original e, como já dito anteriormente neste parágrafo, trazer essas falas para o uso mais natural.

Ao fazer a análise das falas e do roteiro, percebeu-se que o processo de tradução e dublagem é mais difícil do que parece, mas tornou-se muito interessante perceber as nuances de cada frase analisada. Por ter uma grande variedade de personagens e de falas, foram diversas as estratégias utilizadas e em algumas falas seria necessário mais tempo de pesquisa para conseguir resolver os problemas encontrados, mas, de modo geral, o objetivo desse trabalho foi alcançado e no roteiro de dublagem foi possível identificar os traços de personalidade dos personagens.

Este trabalho apresentou apenas uma pequena parte do que é o universo dos videogames, ainda há muito para se aprofundar nos estudos da dublagem de jogos e a expectativa é que este trabalho tenha conseguido demonstrar – assim como tantos outros – que essa é uma área muito rica para ser explorada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAKER, M.; SALDANHA, G. **Routledge encyclopedia of translation studies**. 2. ed. Routledge, 2009.

CAMBRIDGE DICTIONARY. Disponível em:

<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/laddie>> Acesso em: 09 de novembro de 2019.

DUARTE, F. H. **DESAFIOS DA LOCALIZAÇÃO DE JOGOS: o caso de Life Is Strange**. 2017. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Letras) – Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

MANGIRON, Carmen. **GAMES WITHOUT BORDERS: THE CULTURAL DIMENSION OF GAME LOCALISATION**. *Hermēneus*, Valhadolide, 18, p. 187-208, janeiro de 2016.

MÉNDEZ GONZÁLES, R. **LOCALIZACIÓN Y CULTURA: COMPRENDER LOS VIDEOJUEGOS COMO REFERENTES CULTURALES**. *Entreculturas*, Vigo, p.741-759, janeiro de 2016.

MÉNDEZ GONZÁLES, R. **Traducción y paratraducción de videojuegos: textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y multimedia**. 2012. Tese de doutorado. Faculdade de Filoloxía e Traducción, Departamento de Traducción e Lingüística, Universidade de Vigo, Vigo.

O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carmen. **Game Localization: translating for the global digital entertainment industry**. John Benjamins Publishing Company, 2013.

PALADINS WIKI. **Voice Guided System**. Disponível em: <https://paladins.gamepedia.com/Voice_Guided_System#VA_-_Attack> Acesso em: 25 de setembro de 2018 e 04 de dezembro de 2018.

PALADINS WIKI. **Category: Voice lines**. Disponível em: <https://paladins.gamepedia.com/Category:Voice_lines> Acesso em: 25 de setembro de 2018.

PERSEUS. **Expolio**. Disponível em:

<<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/morph?l=expolio&la=la#lexicon>> Acesso em: 25 de novembro de 2019.

PUJOL-TUBAU, Miquel. **The role of dubbing and signifying codes in the portrayal of characters in transmedia films and video games**. Intralinea, 2017. Disponível em:

<http://www.intralinea.org/specials/article/the_role_of_dubbing_and_signifying_codes_in_the_portrayal_of_characters> Acesso em: 02 de outubro de 2019.

SOUZA, R. V. F. **Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil. (Versão Corrigida)**. 2015. Dissertação

(Mestrado em Estudos da Tradução) – Departamento de Letras Modernas, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.

TOCA DO PIP. **Animação de Lore – Um Reino Dividido**. Disponível em: <

<http://www.tocadopip.com/2018/01/animacao-de-lore-um-reino-dividido.html>> Acesso em: 02 de dezembro de 18.

TOCA DO PIP. **Guia do Iniciante**. Disponível em: <

<http://www.tocadopip.com/2017/01/guia-do-iniciante.html>> Acesso em: 04 de dezembro de 2018.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA. **Traducir para divertir: La localización de videojuegos**. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=Z-XUGIuoJUY&feature=youtu.be>> Acesso em: 22 de outubro de 2018.

APÊNDICE

Quadro de comandos VGS

Vozes	EN	PT	ES	Contexto
VGS – Padrão	Flank left.	Flanco esquerdo.	En el flanco izquierdo.	VGS - VA1
VGS – Padrão	Attack up the middle.	Ataque pelo meio.	Ataquen el medio.	VGS – VA2
VGS – Padrão	Flank right.	Flanco direito.	En el flanco derecho.	VGS – VA3
VGS – Padrão	Attack.	Ataque.	Ataquen.	VGS – VAA
VGS – Padrão	Push the payload.	Empurre a carroça.	Empujen la carga.	VGS – VAE
VGS – Padrão	Attack the objective.	Ataque o objetivo!	Ataquen el objetivo.	VGS – VAG
VGS – Padrão	Enemies on the left flank.	Inimigos no flanco esquerdo.	Enemigos en el flanco izquierdo.	VGS – VB1
VGS – Padrão	Enemies up the middle.	Inimigos pelo meio.	Enemigos en el medio.	VGS – VB2
VGS – Padrão	Enemies on the right flank.	Inimigos no flanco direito.	Enemigos en el flanco derecho.	VGS – VB3
VGS – Padrão	Enemies have returned to base.	Os inimigos voltaram à base.	Los enemigos volvieron a la base.	VGS – VBB
VGS – Padrão	Enemies behind us.	Atrás de nós.	Enemigos atrás.	VGS – VBE
VGS – Padrão	Enemies on the point!	Inimigos no ponto!	Enemigos en el punto.	VGS – VBG
VGS – Padrão	Enemies incoming.	Inimigo na rota.	Enemigos a la vista.	VGS – VBI
VGS – Padrão	Enemy spotted.	Inimigo avistado.	Enemigos a la vista.	VGS – VBS
VGS – Padrão	Be careful left flank.	Cuidado com o flanco esquerdo.	Cuidado con el flanco izquierdo.	VGS – VC1
VGS – Padrão	Be careful middle.	Cuidado no meio.	Peligro en el medio.	VGS – VC2
VGS – Padrão	Be careful right flank.	Cuidado com o flanco direito.	Cuidado con el flanco derecho.	VGS – VC3
VGS – Padrão	Return to base.	Volte para a base.	Vuelvan a la base.	VGS – VCB
VGS – Padrão	Be careful.	Cuidado.	Cuidado.	VGS – VCC
VGS – Padrão	Defend left flank.	Defenda o flanco esquerdo.	Defiendan al flanco izquierdo.	VGS – VD1
VGS – Padrão	Defend the middle.	Defenda o meio.	Defiendan el medio.	VGS – VD2
VGS – Padrão	Defend right flank.	Defenda o flanco direito.	Defiendan el flanco derecho.	VGS – VD3

VGS – Padrão	Defend.	Defenda.	Defiendan.	VGS – VDD
VGS – Padrão	Defend the payload.	Defenda a carga.	Defiendan la carga.	VGS – VDE
VGS – Padrão	Defend the objective.	Defenda o objetivo.	Defiendan el objetivo.	VGS – VDG
VGS – Padrão	Awesome.	Maneiro.	Genial.	VGS – VEA
VGS – Padrão	I'm the greatest.	Eu sou o melhor.	Soy lo más.	VGS – VEG
VGS – Padrão	You rock.	Você é demais.	Eres lo máximo.	VGS – VER
VGS – Padrão	Woohoo.	Aeeee.	Bien.	VGS – VEW
VGS – Padrão	Help left flank.	Ajude o flanco esquerdo.	Ayuda en el flanco izquierdo.	VGS – VH1
VGS – Padrão	Help the middle.	Ajude o meio.	Ayuda en el medio.	VGS – VH2
VGS – Padrão	Help right flank.	Ajude o flanco da direita.	Ayuda en el flanco derecho.	VGS – VH3
VGS – Padrão	Help.	Socorro.	Ayuda.	VGS – VHH
VGS – Padrão	Need healing.	Preciso de cura.	Necesito curación.	VGS – VHS
VGS – Padrão	Retreat.	Recuar.	Retirada.	VGS – VRR
VGS – Padrão	Save yourself.	Proteja-se	A resguardo.	VGS – VRS
VGS – Padrão	I'm on it.	Já estou indo.	Yo me encargo.	VGS – VSO
VGS – Padrão	Falling back.	Estou recuando.	Retrocediendo.	VGS – VSR
VGS – Padrão	I'll attack left flank.	Vou atacar o flanco esquerdo.	Atacaré el flanco izquierdo.	VGS – VSA1
VGS – Padrão	I'll attack up the middle.	Vou atacar pelo meio.	Atacaré el medio.	VGS – VSA2
VGS – Padrão	I'll attack right flank.	Vou atacar o flanco direito	Atacaré el flanco derecho.	VGS – VSA3
VGS – Padrão	I'll attack.	Vou atacar.	Atacaré.	VGS – VSAA
VGS – Padrão	I'll attack the base.	Vou atacar a base.	Atacaré la base.	VGS – VSAB
VGS – Padrão	I'll capture the objective.	Vou atacar o objetivo.	Atacaré el objetivo.	VGS – VSAG
VGS – Padrão	I'll defend left flank.	Vou defender o flanco esquerdo.	Defenderé el flanco izquierdo.	VGS – VSD1
VGS – Padrão	I'll defend the middle.	Vou defender o meio.	Defenderé el medio.	VGS – VSD2

VGS – Padrão	I'll defend right flank.	Vou defender o flanco direito.	Defenderé el flanco derecho.	VGS – VSD3
VGS – Padrão	I'll defend the base.	Vou defender a base.	Defenderé la base.	VGS – VSDB
VGS – Padrão	I'll defend.	Vou defender.	Yo defenderé.	VGS – VSDD
VGS – Padrão	I'll defend the siege engine.	Vou defender a carroça.	Defenderé la carga explosiva.	VGS – VSDE
VGS – Padrão	I'll defend the objective.	Vou defender o objetivo.	Defenderé el objetivo.	VGS – VSDG
VGS – Padrão	Ok.	Ok.	Entendido.	VGS – VVA
VGS – Padrão	Be right back.	Já volto.	Enseguida vuelvo.	VGS – VVB
VGS – Padrão	Completed.	Completado.	Completo.	VGS – VVC
VGS – Padrão	Stepping away for a moment.	Dando um tempo.	Saldré de aquí un momento.	VGS – VVK
VGS – Padrão	No.	Não.	No.	VGS – VVN
VGS – Padrão	Please?	Por favor?	¿Por favor?	VGS – VVP
VGS – Padrão	Sorry.	Desculpe.	Perdón.	VGS – VVS
VGS – Padrão	Thanks.	Obrigado.	Gracias.	VGS – VVT
VGS – Padrão	Wait.	Esperre.	Esperen.	VGS – VVW
VGS – Padrão	Cancel that.	Cancele essa ordem.	Olvídate de lo que dije.	VGS – VVX
VGS – Padrão	Yes.	Isso aí.	Eso.	VGS – VVY
VGS – Padrão	Bye.	Tchau.	Adiós.	VGS – VVGB
VGS – Padrão	Have fun.	Divirta-se.	A divertirse.	VGS – VVGF
VGS – Padrão	Good game.	Bom jogo.	Buena partida.	VGS – VVGG
VGS – Padrão	Hi.	Oi.	Hola.	VGS – VVGH
VGS – Padrão	Good luck.	Boa sorte.	Buena suerte.	VGS – VVGL
VGS – Padrão	Nice job.	Bom trabalho.	Bien hecho.	VGS – VVGN
VGS – Padrão	Oops.	Foi mal.	Ups.	VGS – VVGO
VGS – Padrão	Quiet.	Silêncio.	Silencio.	VGS – VVGQ

VGS – Padrão	No problem.	Sem problema.	No hay problema.	VGS – VVGR
VGS – Padrão	Curses.	Droga.	Maldiciones.	VGS – VVGS
VGS – Padrão	That's too bad.	Que pena.	Qué pena.	VGS – VVGT
VGS – Padrão	You're welcome.	De nada.	De nada.	VGS – VVGW
VGS – Padrão	Set up an ambush here.	Façam uma emboscada aqui.	Preparemos una emboscada aquí.	VGS – VVVA
VGS – Padrão	Behind us.	Atrás de nós.	Atrás.	VGS – VVVB
VGS – Padrão	Chase the enemy.	Siga o inimigo.	Persigan al enemigo.	VGS – VVVC
VGS – Padrão	Ultimate is down.	A suprema está carregando.	No tienes poder definitivo.	VGS – VVVD
VGS – Padrão	On my way.	Estou a caminho.	Estoy en camino.	VGS – VVVE
VGS – Padrão	Follow me.	Siga-me.	Síganme.	VGS – VVVF
VGS – Padrão	Group up.	Agrupem-se.	Agrúpate.	VGS – VVVG
VGS – Padrão	Ultimate is ready.	Suprema pronta.	Poder definitivo listo.	VGS – VVVR
VGS – Padrão	Stay here.	Fique aqui.	Quédate aquí.	VGS – VVVS
VGS – Padrão	It's a trap.	É uma armadilha.	Es una trampa.	VGS – VVVT
VGS – Padrão	Spread out.	Espalhem-se.	Sepárense.	VGS – VVVX

Quadro de dublagem

Vozes	EN	PT	ES	Contexto	Inflexão
Androxus	Bask in the twilight.	Aproveite o crepúsculo.	Desfruta el crepúsculo.	VGS – VEA	Animado
Androxus	Now I am become death.	Agora eu sou a morte.	Ahora yo soy la muerte.	VGS – VEG	Enfático
Androxus	You carry the light.	Você tem a luz.	Tú llevas la luz.	VGS – VER	Animado
Androxus	Uh huh.	Ãh hãh.	Ah hah.	VGS – VEW	Normal
Androxus	Forgive me.	Me perdoe.	Perdóname.	VGS – VVS	Normal
Androxus	Go on, then.	Vai lá, então.	Siga, entonces.	VGS – VVGF	Normal
Androxus	It's finally over.	Finalmente acabou.	Finalmente se acabó.	VGS – VVGG	Aliviado
Androxus	Haha, right.	Haha, ok.	Jaja, vale.	VGS – VVGL	Alegre
Androxus	Well done.	Muito bem.	Muy bien.	VGS – VVGN	Orgulhoso
Androxus	Mistakes were made.	Erros foram cometidos.	Se lo cometieron errores.	VGS – VVGO	Normal
Androxus	Don't speak to me.	Não fale comigo.	No hables conmigo.	VGS – VVGQ	Ríspido
Androxus	Well, this sucks.	Bom, que merda.	Bueno, que mierda.	VGS – VVGT	Conformado
Ash	Un-freaking-believable.	Incrível.	Increíble.	VGS – VEA	Alegre
Ash	I don't give a damn about my reputation.	Eu não tô nem aí pra minha reputação.	Me importa nada mi reputación.	VGS – VEG	Enfática
Ash	You're welcome in my vanguard any day.	Você é bem-vindo na minha vanguarda qualquer dia.	Tú eres bienvenido en mi vanguardia cualquier día.	VGS – VER	Alegre
Ash	Goodye.	Adeus.	Adiós.	VGS – VVGB	Normal
Ash	Hey.	Hey.	Hey.	VGS – VVGH	Relaxada
Ash	Quiet now.	Silêncio, agora.	Silencio, ya.	VGS – VVGQ	Normal
Ash	That'll teach ya.	Isso é pra vocês aprenderem.	Esto es para que lo aprendas.	VGS – VVGT	Feliz/Prazerosa

Barik	Alright.	Bom.	Bien.	VGS – VEA	Animado
Barik	Hoho. So sorry, hehe.	Hoho. Me desculpe, hehe.	Hoho. Lo siento, jeje.	VGS – VVS	Alegre
Barik	Farewell.	Adeus.	Adiós.	VGS – VVGB	Animado
Barik	Great game.	Ótimo jogo.	Gran partido.	VGS – VVGG	Animado, enfático
Barik	Well met.	Prazer.	Es un placer.	VGS – VVGH	Enfático
Barik	Best of luck to ya.	Muita sorte pra você.	Mucha suerte para ti.	VGS – VVGL	Normal
Barik	You done it now!	Cê conseguiu agora!	¡Lo hicisteis ahora!	VGS – VVGN	Animado
Barik	Blast it.	Maldição.	Maldiciones.	VGS – VVGO	Decepcionado
Barik	Stop that yammering!	Pare de tagarelar!	¡Deja de gritar!	VGS – VVGQ	Aborrecido
Barik	Augh, rust buckets.	Ahr, que desgraça.	Ahr, que desgracia.	VGS – VVGS	Irritado
Bomb King	Splendid!	Esplêndido!	¡Esplendido!	VGS – VEA	Alegre
Bomb King	I am the king!	Eu sou o rei!	¡Yo soy el rey!	VGS – VEG	Enfático
Bomb King	You may be my jester!	Você pode ser meu bobo da corte!	¡Puedes ser mi bufón!	VGS – VER	Enfático
Bomb King	Aha!	Aha!	¡Aha!	VGS – VEW	Animado
Bomb King	My mistake.	Erro meu.	Mi error.	VGS – VVS	Normal
Bomb King	Be gone, meatbags!	Vá embora, pedaço de carne!	¡Vete, pedazo de carne!	VGS – VVGB	Animado
Bomb King	Be merry!	Seja feliz!	¡Sé feliz!	VGS – VVGF	Animado
Bomb King	You've pleased me.	Você me agradou.	Me has agradado.	VGS – VVGN	Animado
Bomb King	Hush, peasant!	Cale-se súdito!	¡Callate súdito!	VGS – VVGQ	Ríspido
Bomb King	Easy.	Tranquilo.	Tranquilo.	VGS – VVGR	Normal
Bomb King	What the devil?!	Que diabo?!	¡¿Qué diablos?!	VGS – VVGS	Indignado, surpreso
Buck	Solid!	Sólido!	¡Solido!	VGS – VEA	Gritando
Buck	I am the champion!	Eu sou o vencedor!	¡Yo soy lo vencedor!	VGS – VEG	Cantado, gritando

Buck	Wow, you're like... really good.	Uau, você é tipo... muito bom.	Uau, tú eres como... muy bueno.	VGS – VER	Surpreso
Buck	Woohaa!	Woohaa!	¡Woohaa!	VGS – VEW	Gritando
Buck	Break a leg!	Sorte!	¡Suerte!	VGS – VVGL	Normal
Buck	Sick moves.	Arrasou.	Super guay.	VGS – VVGN	Normal
Buck	Guys, be quiet.	Gente, silêncio.	Chicos, silencio.	VGS – VVGQ	Normal
Buck	It's alright.	Tá tudo bem.	No pasa nada.	VGS – VVGR	Normal
Buck	Aw crud.	Putz.	Ah, cielos.	VGS – VVGS	Decepcionado
Buck	Aw man.	Ah cara.	Ah, tío.	VGS – VVGT	Decepcionado
Cassie	Bullseye!	Na mosca!	¡Tiro al blanco!	VGS – VEA	Animada
Cassie	I'm not too bad, right?	Eu não sou tão ruim, não é?	No soy tan mala, ¿verdad?	VGS – VEG	Orgulhosa
Cassie	You <i>are</i> great.	Você é incrível.	Tú <i>eres</i> genial.	VGS – VER	Enfática
Cassie	Good hunting.	Boa caçada.	Buena caza.	VGS – VVGF	Animada
Cassie	Shhh, quiet.	Shh, silêncio.	Shhh, silencio.	VGS – VVGQ	Silenciosa
Cassie	No worries.	Não se preocupe.	No te preocupes.	VGS – VVGR	Normal
Cassie	Oh splinters!	Porcaria!	¡Porquería!	VGS – VVGS	Decepcionada
Cassie	We can do better.	Nós podemos fazer melhor.	Podemos hacer mejor.	VGS – VVGT	Normal
Drogoz	Brutal!	Brutal!	¡Brutal!	VGS – VEA	Bruto
Drogoz	Witness my glory!	Testemunhe a minha glória!	¡Sé testigo de mi gloria!	VGS – VEG	Bruto
Drogoz	You're on fire!	Você tá pegando fogo!	¡Estás que arde!	VGS – VER	Animado
Drogoz	*roar*	*rugido*	* rugido*	VGS – VEW	Normal
Drogoz	Turn up the heat!	Aumente o fogo!	¡Sube el calor!	VGS – VVGF	Animado
Drogoz	Good as gold.	Bom como ouro.	Bueno como el oro.	VGS – VVGG	Normal

Drogoz	Hold your tongue.	Morda a língua.	Muerdas la lengua.	VGS – VVGQ	Normal
Drogoz	Don't mention it.	Não fale disso.	No hablemos de eso.	VGS – VVGR	Enfático
Drogoz	Balderdash.	Disparates.	Disparates.	VGS – VVGS	Irritado
Drogoz	Ah, pity.	Ah, que pena.	Ah, qué pena.	VGS – VVGT	Desanimado
Evie	Awesome sauce!	Surpreendente!	¡Sorprendente!	VGS – VEA	Animada
Evie	Meeee!	Eeeeu!	¡Yooo!	VGS – VEG	Animada, gritando
Evie	You're the puma's pajamas!	Você é o máximo!	¡Eres lo más!	VGS – VER	Animada
Evie	Weeee! Woohoo!	Weeee! Woohoo!	¡Weeee! Woohoo!	VGS – VEW	Gritando
Evie	Bye bye now.	Tchauzinho.	Adiós, adiós.	VGS – VVGB	Animada
Evie	Go play.	Vá brincar.	Va a jugar.	VGS – VVGF	Normal
Evie	GG.	GG.	GG.	VGS – VVGG	Animada
Evie	Ooh, nice one.	Ooh, boa.	Ooh, bueno.	VGS – VVGN	Empolgada
Evie	Oopsy daisy.	Vamos, levanta.	¡Arriba!	VGS – VVGO	Normal
Evie	Shush your cakehole.	Fecha a matraca.	¡Cierra tu bocota!	VGS – VVGQ	Irritada
Evie	Darn it!	Raios!	¡Rayos!	VGS – VVGS	Irritada
Evie	That stinks.	Isso cheira mal.	Eso apesta.	VGS – VVGT	Irritada
Fernando	Fantastic!	Fantástico!	¡Fantástico!	VGS – VEA	Animado
Fernando	I am magnificent!	Eu sou magnifico!	¡Yo soy magnifico!	VGS – VEG	Animado, enfático
Fernando	I can see a piece of myself in you.	Eu consigo ver uma parte de mim em você.	Puedo ver un pedazo de mi em ti.	VGS – VER	Normal
Fernando	Adiós.	Adiós.	Adiós.	VGS – VVGB	Normal
Fernando	Rejoice!	Se alegre!	¡Alégrate!	VGS – VVGF	Animado
Fernando	Hola.	Hola.	Hola.	VGS – VVGH	Normal
Fernando	Good luck with that!	Boa sorte com isso!	Buena suerte con eso.	VGS – VVGL	Normal

Fernando	Great job!	Ótimo trabalho.	Muy bien hecho.	VGS – VVGN	Normal
Fernando	Oh, no!	Ah, não!	Oh, no.	VGS – VVGO	Desapontado
Fernando	Sshhhhh!	Sshhhhh!	Sshhhhh!	VGS – VVGQ	Normal
Fernando	It's no problem.	Não tem problema.	No hay problema.	VGS – VVGR	Normal
Fernando	¡Ah, Dios mío!	¡Ah, Dios mío!	¡Ay, Dios mío!	VGS – VVGS	Surpreso
Fúria	Righteous.	Justo.	Justo.	VGS – VEA	Enfática
Fúria	I am blessed.	Eu sou abençoada.	Yo soy bendecida.	VGS – VEG	Normal
Fúria	You are divined.	Você é divino.	Tu eres divino.	VGS – VER	Orgulhosa
Fúria	The Pyre protects.	Que a Pira proteja.	Que la Pira proteja.	VGS – VVGL	Enfática
Fúria	Heresy.	Heresia.	Herejía.	VGS – VVGS	Irritada
Grohk	Rockin'!	Demais!	¡Lo máximo!	VGS – VEA	Animado
Grohk	I am a stampeding tortoise!	Sou uma tartaruga em debandada!	¡Soy una tortuga em estampida!	VGS – VEG	Animado, enfático
Grohk	You smell nice.	Você cheira bem.	Tu hueles bien.	VGS – VER	Maníaco
Grohk	Weeeeeee!	Weeeeeee!	Weeeeeee!	VGS – VEW	Gritando alegre
Grohk	Run awaaaaaaaay!	Fujaaaaaaa!	¡Huyeeeeeee!	VGS – VRR	Gritando desesperado
Grohk	Bye bye now.	Tchauzinho.	Adiós, adiós.	VGS – VVGB	Animado
Grohk	Good luck, pup.	Boa sorte, filhote.	Buena suerte, cachorro.	VGS – VVGL	Sarcástico
Grohk	You did it!	Você conseguiu!	¡Lo hiciste!	VGS – VVGN	Animado
Grohk	I've got it handled!	Eu cuido disso!	¡Yo me encargo!	VGS – VVGR	Enfático
Grohk	Noooooooooooooo!	Nãooooooooo!	¡Nooooooooooo!	VGS – VVGS	Desesperado
Grohk	How unfortunate.	Que azar.	Que desafortunado.	VGS – VVGT	Triste
Grover	Naturally.	Naturalmente.	Naturalmente.	VGS – VEA	Calmo
Grover	I can cover lots of ground.	Eu posso cobrir muito terreno.	Puedo cubrir mucho terreno.	VGS – VEG	Normal

Grover	Now you have my attention.	Agora você tem minha atenção.	Ahora tienes mi atención.	VGS – VER	Interessado
Grover	Leaf me alone.	Me deixa em paz.	Déjame solo.	VGS – VVGB	Devagar
Grover	Be one with the forest.	Seja um com a floresta.	Sé uno con el bosque.	VGS – VVGF	Com sabedoria
Grover	Game over.	Game over.	Game over.	VGS – VVGG	Devagar
Grover	Greetings.	Saudações.	Saludos.	VGS – VVGH	Normal
Grover	Tread lightly.	Pise de leve.	Camina suave.	VGS – VVGL	Normal
Grover	Hush now!	Silêncio, agora!	¡Silencio, ahora!	VGS – VVGQ	Normal
Grover	You are forgiven.	Você foi perdoado.	Te perdono.	VGS – VVGR	Normal
Grover	Creepers.	Trepadeiras.	Enredaderas.	VGS – VVGS	Desgostoso
Grover	Now I'm stumped.	Estou perplexo.	Estoy perplejo.	VGS – VVGT	Surpreso
Inara	Outstanding.	Excepcional.	Excepcional.	VGS – VEA	Animada
Inara	I am immovable.	Eu sou como uma rocha.	Soy como una roca.	VGS – VEG	Enfática
Inara	Mother watch over you.	Que a Mãe cuide de você.	Que la Madre te cuide.	VGS – VER	Normal
Inara	Oh yeah.	Oh yeah.	Oh yeah.	VGS – VEW	Alegre
Inara	Well wishes.	Va em paz.	Vete en paz.	VGS – VVGB	Normal
Inara	Hail.	Salve.	Salve.	VGS – VVGH	Animada
Inara	Blessings of the Mother.	Bençãos da Mãe.	Bendiciones de la Madre.	VGS – VVGL	Normal
Inara	Well done.	Muito bem.	Muy bien.	VGS – VVGN	Orgulhosa
Inara	Oh dear.	Oh, céus.	Oh, cielos.	VGS – VVGO	Triste
Inara	Be silent.	Faça silêncio.	Te silencies.	VGS – VVGQ	Ríspida
Inara	Unacceptable.	Inaceitável.	Inacceptable.	VGS – VVGS	Desgostosa
Jenos	Radiant.	Radiante.	Radiante.	VGS – VEA	Gritando animado
Jenos	Worship me.	Adorem-me.	Adórenme.	VGS – VEG	Normal

Jenos	You're out of this world.	Você é de outro mundo.	Tu eres de otro mundo.	VGS – VER	Enfático
Jenos	We'll met again.	Nos veremos de novo.	Nos veremos otra vez.	VGS – VVGB	Normal
Jenos	You've proven your worth!	Você provou o seu valor.	Has demostrado tu valor.	VGS – VVGN	Satisfeito
Jenos	Void take you.	Que o vazio te leve.	Que el vacío te lleve.	VGS – VVGS	Irritado
Jenos	A pitiful result.	Um resultado lamentável!	Un resultado lamentable.	VGS – VVGT	Desgostoso
Khan	Yes!	Isso!	¡Eso!	VGS – VEA	Animado
Khan	For House Aico and princess Lian.	Pela Casa Aico e pela princesa Lian.	Por la Casa Aico y por la princesa Lian.	VGS – VEG	Animado, enfático
Khan	I am proud to serve with you.	Estou orgulhoso de servir com você.	Estoy orgulloso de servir con tu.	VGS – VER	Orgulhoso
Kinessa	Wicked!	Fantástico!	¡Fantástico!	VGS – VEA	Animada
Kinessa	Snappin' necks and cashin' checks.	Cortando cabeças e cobrando recompensa.	Cortando cabezas y cobrando recompensas.	VGS – VEG	Animada
Kinessa	You can walk the walk.	Você fez o que você disse.	Tú haces lo que dices.	VGS – VER	Surpresa
Kinessa	Ahaha, yeahh!	Ahaha, yeahh!	¡Ajaja, yeahh!	VGS – VEW	Alegre
Kinessa	Sayonara.	Sayonara.	Sayonara.	VGS – VVGB	Normal
Kinessa	Enjoy.	Aproveite.	Aproveche.	VGS – VVGF	Normal
Kinessa	Hey, stranger.	Hey, estranho.	Hey, extraño.	VGS – VVGH	Interessada
Kinessa	Good luck, kid.	Boa sorte, garoto.	Buena suerte, chico.	VGS – VVGL	Normal
Kinessa	Not bad!	Nada mal!	¡No está mal!	VGS – VVGN	Normal
Kinessa	Www-whoops.	Ooo-oops.	Uuu-uups.	VGS – VVGO	Culpada
Kinessa	Zip it.	Fecha a boca.	Cierra la boca.	VGS – VVGQ	Ríspida
Kinessa	Not a problem.	Não tem problema.	No es problema.	VGS – VVGR	Normal

Kinessa	Frag!	Merda!	¡Mierda!	VGS – VVGS	Irritada
Kinessa	Tough luck.	Que má sorte.	Que mala suerte.	VGS – VVGT	Desgostosa
Koga	With style.	Com estilo.	Con estilo.	VGS – VEA	Normal
Koga	Go Koga. Go Koga. Go.	Vai Koga. Vai Koga. Vai.	Vas Koga. Vas Koga. Vas.	VGS – VEG	Animado
Koga	You're a real badass.	Você é foda.	Tu eres un tipo duro.	VGS – VER	Surpreso
Koga	Woo.	Woo.	Woo.	VGS – VEW	Sem animação.
Koga	Please tell me there's booze.	Por favor me diz que tem bebida.	Por favor, dime que hay alcohol.	VGS – VVP	Implorando
Koga	You gonna eat that?	Você vai comer isso?	¿Vas a comerte esto?	VGS – VVGH	Normal
Koga	Screw this.	Dane-se.	Al diablo con esto.	VGS – VVGS	Irritado
Koga	Too bad.	Pena.	Qué pena.	VGS – VVGT	Descontente
Koga	This ain't free.	Isso não é de graça.	Esto no te va a salir gratis.	VGS – VVGW	Normal
Lex	Transcendent.	Transcendent e.	Transcendent e.	VGS – VEA	Animado
Lex	I have left my mark.	Eu deixei minha marca.	He dejado mi marca.	VGS – VEG	Enfático
Lex	You're top notch.	Você é fora de série.	Tu eres de primera clase.	VGS – VER	Orgulhoso
Lex	Distinctive.	Distintivo.	Distintivo.	VGS – VEW	Animado
Lex	In order to be back, first, I must be.	Pra voltar, primeiro eu preciso ir.	Para volver, primero tengo que irme.	VGS – VVB	Normal
Lex	You're goddamn right.	Você tem toda razão.	Tienes toda razón.	VGS – VVY	Normal
Lex	We are at a crossroads.	Estamos numa encruzilhada.	Estamos en una encrucijada.	VGS – VVGB	Normal
Lex	Go on, have a kerfuffle.	Vai lá, faça uma confusão.	Vaya, haga un alboroto.	VGS – VVGF	Animado
Lex	You alright?	Cê tá bem?	¿Estás bien?	VGS – VVGH	Normal
Lex	Cheers, love.	Saúde, amor.	Salud, amor.	VGS – VVGL	Alegre

Lex	Monumental!	Monumental!	¡Monumental!	VGS – VVGN	Animado
Lex	Ahem...	Errr...	Ehh...	VGS – VVGO	Culpado
Lex	Remain speechless.	Permaneça calado.	Quédate en silencio.	VGS – VVGQ	Ríspido
Lex	Not a problem.	Não é problema.	No hay problema.	VGS – VVGR	Normal
Lex	Bollocks.	Desgraça.	Cojones.	VGS – VVGS	Irritado
Lex	What a load of tosh.	Quanta bobagem.	Cuantos disparates.	VGS – VVGT	Normal
Lex	Eh, you're welcome.	Eh, de nada.	Eh, de nada.	VGS – VVGW	Normal
Lian	As it should be.	Como deveria ser.	Como debe ser.	VGS – VEA	Orgulhosa
Lian	I have no equal.	Não há ninguém como eu.	No tengo igual.	VGS – VEG	Normal
Lian	You should be proud.	Você deve se orgulhar.	Deberías estar orgulloso.	VGS – VER	Normal
Lian	For glory.	Pela glória.	Por la gloria.	VGS – VEW	Animada
Lian	I shall return.	Eu retornarei.	Yo volveré.	VGS – VVB	Normal
Lian	What are you waiting for?	O que você está esperando?	¿Qué estás esperando?	VGS – VVP	Irritada
Lian	My condolences.	Minhas condolências.	Mis condolencias.	VGS – VVS	Normal
Lian	Relax.	Relaxe.	Relaje.	VGS – VVGF	Relaxada
Lian	It was a good fight.	Foi uma boa luta.	Fue una buena lucha.	VGS – VVGG	Séria
Lian	Greetings.	Saudações.	Saludos.	VGS – VVGH	Normal
Lian	Luck may save your life.	A sorte pode salvar sua vida.	La suerte puede salvar tu vida.	VGS – VVGL	Normal
Lian	Well done.	Muito bem.	Muy bien.	VGS – VVGN	Orgulhosa
Lian	Everyone makes mistakes.	Todos cometem erros.	Todos cometen errores.	VGS – VVGO	Normal
Lian	Silence!	Silêncio!	¡Silencio!	VGS – VVGQ	Agressiva
Lian	A trivial task.	Uma tarefa trivial.	Una tarea trivial.	VGS – VVGR	Esnoberado

Lian	I do what I must.	Eu faço o que preciso.	Hago lo que debo.	VGS – VVGW	Séria
Maeve	Purrfect.	Perfeito.	Perfecto.	VGS – VEA	Animada
Maeve	I'm a cut above the rest.	Eu estou acima dos outros.	Estoy por encima de los otros.	VGS – VEG	Orgulhosa
Maeve	You're sharp.	Você é afiado.	Tu eres afilado.	VGS – VER	Animada
Maeve	I might be back.	Eu devo voltar.	Quizás yo vuelva.	VGS – VVB	Enfática
Maeve	Leaving for one sec.	Só um minuto.	Me voy por un momento.	VGS – VVK	Normal
Maeve	Not a chance.	Sem chance.	Para nada.	VGS – VVN	Séria
Maeve	Pretty please?	Por favorzinho?	¿Por favorcito?	VGS – VVP	Suplicante
Maeve	Nevermind.	Deixa pra lá.	No importa.	VGS – VVX	Normal
Maeve	I See ya.	Até mais.	Hasta luego.	VGS – VVGB	Alegre
Maeve	What's up?	E aí?	¿Qué pasa?	VGS – VVGH	Alegre
Maeve	Break a leg!	Sorte!	¡Suerte!	VGS – VVGL	Alegre
Maeve	Oopsie.	Uupsi.	Oopsie.	VGS – VVGO	Culpada
Maeve	Shush it.	Quieto.	Cállate.	VGS – VVGQ	Ríspida
Maeve	That's no problem.	Isso não é problema.	Eso no es problema.	VGS – VVGR	Calma
Maeve	Argh, gutterwash!	Arr, mas que droga!	¡Arr, qué demonios!	VGS – VVGS	Irritada
Maeve	Too bad, kitten.	Que pena, gatinho.	Qué pena, gatito.	VGS – VVGT	Calma
Makoa	Sensational.	Sensacional.	Sensacional.	VGS – VEA	Animado
Mal'Damba	Hal'eis.	Hal'eis.	Hal'eis.	VGS – VEA	Animado
Mal'Damba	Bear witness to the spirits chosen.	Preste testemunho ao escolhido dos espíritos.	Da testigo al elegido de los espíritus.	VGS – VEG	Alegre
Mal'Damba	My snake likes you.	Minha cobra gosta de você.	A mi serpiente le gustas.	VGS – VER	Alegre
Mal'Damba	Ma'ciah.	Ma'ciah.	Ma'ciah.	VGS – VEW	Animado

Mal'Damba	Sun Da.	Sun Da.	Sun Da.	VGS – VVP	Sério
Mal'Damba	Unfortunate.	Lamentável.	Lamentable.	VGS – VVS	Triste
Mal'Damba	Farewell.	Adeus.	Adiós.	VGS – VVGB	Normal
Mal'Damba	Enjoy yourself.	Disfrute.	Disfruta.	VGS – VVGF	Alegre
Mal'Damba	Good enough.	Bom o bastante.	Suficiente.	VGS – VVGG	Normal
Mal'Damba	Hello.	Olá.	Hola.	VGS – VVGH	Normal
Mal'Damba	Fates blessing.	Benção do destino.	Bendiciones del destino.	VGS – VVGL	Enfático
Mal'Damba	You've done well.	Você fez bem.	Has hecho bien.	VGS – VVGN	Surpreso
Mal'Damba	Oh dear.	Oh, céus.	Oh, cielos.	VGS – VVGO	Triste
Mal'Damba	Silence!	Silêncio!	¡Silencio!	VGS – VVGQ	Agressivo
Mal'Damba	My pleasure.	O prazer é meu.	Mi placer.	VGS – VVGR	Normal
Mal'Damba	A pox upon you.	Que praga!	¡Una plaga!	VGS – VVGS	Irritado
Mal'Damba	Not my problem!	Não é problema meu!	¡No es mi problema!	VGS – VVGT	Irritado
Mal'Damba	Stop.	Pare.	Pare.	VGS – VVGW	Alegre, envergonhado
Moji	Oh boy.	Ai, ai.	Ay, ay.	VGS – VEA	Alegre
Moji	I did good this time.	Eu fiz bem dessa vez.	He hecho bien esta vez.	VGS – VEG	Alegre
Moji	You are the bestest.	Você é o melhor.	Tu eres lo mejor.	VGS – VER	Alegre
Moji	*Laughs*	*Risada*	*Risas*	VGS – VEW	Alegre
Moji	Retreat.	Recuar.	Retirada.	VGS – VRR	Enfática
Moji	Okie dokie pokie.	Okeizinho.	Ok, ok, ok.	VGS – VVA	Animada
Moji	Noooo!	Nãooo!	¡Noooo!	VGS – VVN	Triste
Moji	Toodles.	Adeusinho.	Adiós, adiós.	VGS – VVGB	Animada
Moji	Let's have some funny-fun.	Vamos nos divertir	Vamos divertirnos divertido.	VGS – VVGF	Animada

		divertidamente.			
Moji	Geeg.	Geeg.	Geeg.	VGS – VVGG	Normal
Moji	Hiiii.	Oiiii.	Holaaa.	VGS – VVGH	Animada
Moji	We did it.	Nós conseguimos.	Lo hicimos.	VGS – VVGN	Animada, enfática
Moji	Whiskers!	Que chato!	¡Qué malo!	VGS – VVGS	Irritada
Moji	Oh, that's okay.	Oh, tudo bem.	Oh, eso está bien.	VGS – VVGW	Preocupada
Pip	Exemplary.	Exemplar.	Ejemplar.	VGS – VEA	Animado
Pip	None can stand before me.	Ninguém pode me conter.	Nadie puede estar delante de mí.	VGS – VEG	Animado, enfático
Pip	Impressive.	Impressionante.	Impresionante.	VGS – VER	Sorpreso
Pip	So long	Até.	Hasta.	VGS – VVGB	Normal
Pip	Have a blast.	Exploda tudo.	Explota todo.	VGS – VVGF	Normal
Pip	Well played.	Jogou bem.	Bien jugado.	VGS – VVGG	Normal
Pip	Well, hello.	Bom, olá.	Bien, hola.	VGS – VVGH	Normal
Pip	Godspeed.	A graça dos Deuses.	La gracia de los Dioses.	VGS – VVGL	Normal
Pip	Well done.	Muito bem.	Muy bien.	VGS – VVGN	Enfático
Pip	Hush.	Se cale.	Calla.	VGS – VVGQ	Ríspido
Pip	Ah, no worries.	Ah, não se preocupe.	Ah, no te preocupes.	VGS – VVGR	Relaxado
Pip	Oh drat.	Oh, diabo.	Oh, diablo.	VGS – VVGS	Irritado
Pip	That is... regrettable.	Isso é... lamentável.	Esto es... lamentable.	VGS – VVGT	Decepcionado
Bolt	Excellent.	Excelente.	Excelente.	VGS – VEA	Enfático
Ruckus/Bolt	R: I am the best. B: You're... something.	R: Eu sou o melhor. B: Você é... alguma coisa.	R: Soy el mejor. B: Tú eres... más o menos.	VGS – VEG	R: Animado B: Normal

Bolt	I don't completely hate you.	Eu não odeio você completamente.	No te odio por completo.	VGS – VER	Enfático, animado
Ruckus	Weeeee!	Weeeee!	¡Weeeee!	VGS – VEW	Animado
Ruckus	Uh... be right back.	Uh... já volto.	Uh... enseguida vuelvo.	VGS – VVB	Normal
Ruckus	Hehehe, sorry.	Hehehe, desculpe.	Hehehe, perdón.	VGS – VVS	Alegre
Bolt	Run along and play.	Vá e brinque.	Vete a jugar.	VGS – VVGF	Normal
Bolt	Finally, it's over.	Finalmente, acabou.	Finalmente, se acabó.	VGS – VVGG	Aliviado
Ruckus	Good luck, pal.	Boa sorte, amigo.	Buenas surtes, amigo.	VGS – VVGL	Alegre
Ruckus	Whoa... nice job.	Uau... bom trabalho.	Uau... bien hecho.	VGS – VVGN	Surpreso
Ruckus/Bolt	R: Oops. B: Rckus!	R: Ups. B: Rckus!	R: Ups. B: ¡Rckus!	VGS – VVGO	R: Culpado B: Desesperado
Bolt	Would you be quiet?	Você pode ficar quieto?	¿Tu podrías callarte?	VGS – VVQ	Ríspido
Ruckus/Bolt	R: No problem. B: Easy for you to say...	R: Sem problema. B: É fácil pra você dizer...	R: No hay problema. B: Para ti es fácil decirlo...	VGS – VVGR	R: Animado B: Normal
Ruckus/Bolt	R: Blasted machine. B: One of these days, Ruckus.	R: Máquina maldita. B: Qualquer dia desse, Ruckus.	R: Maldita máquina. B: Uno de estos días, Ruckus.	VGS – VVGS	R/B: Irritado
Bolt	Oh dear.	Oh, céus	Oh, cielos.	VGS – VVGT	Chocado
Seris	Enigmatic.	Enigmático.	Enigmático.	VGS – VEA	Enfática
Seris	You know not with whom you trifle.	Você não sabe com quem você tá brincando.	No sabes con quien te metes.	VGS – VEG	Agressiva
Seris	Truly the master of your destiny.	Realmente o mestre do seu destino.	Verdaderamente dueño de tu destino.	VGS – VER	Enfática
Seris	Await my return.	Espera a minha volta.	Espera mi regreso.	VGS – VVB	Normal
Seris	It is at end.	Está acabando.	Se está acabando.	VGS – VVC	Normal

Seris	I must leave this place.	Eu preciso sair daqui.	Tengo que salir de aquí.	VGS – VVK	Normal
Seris	Please do.	Por favor faça.	Por favor haga.	VGS – VVP	Normal
Seris	I would weep for you.	Eu choraria por você.	Yo lloraría por ti.	VGS – VVS	Normal
Seris	I am thankful.	Estou agradecida.	Estoy agradecida.	VGS – VVT	Agradecida
Seris	Stall yourself.	Espere aí.	Espera un minuto.	VGS – VVW	Ríspida
Seris	Stop that.	Pare com isso.	Pare con esto.	VGS – VVX	Ríspida
Seris	See you on the other side.	Vejo você do outro lado.	Te veo del otro lado.	VGS – VVGB	Misteriosa
Seris	Enjoy it while you can.	Aproveite enquanto você pode.	Disfruta mientras puedas.	VGS – VVGF	Normal
Seris	A beautiful game.	Um jogo bonito.	Un partido bonito.	VGS – VVGG	Alegre, enfática
Seris	Hello, wanderer.	Olá, andarilho.	Hola, andador.	VGS – VVGH	Alegre
Seris	Tempt the fates.	Tentem o destino.	Tientes el destino.	VGS – VVGL	Agressiva
Seris	Nice try.	Boa tentativa.	Buen intento.	VGS – VVGN	Normal
Seris	No, not like this.	Não, não desse jeito.	No, no así.	VGS – VVGO	Ríspida
Seris	Silence.	Silêncio.	Silencio.	VGS – VVGQ	Ríspida
Seris	Damnation.	Danação.	Damnación.	VGS – VVGS	Irritada
Seris	A tragic outcome.	Um resultado trágico.	Un resultado trágico.	VGS – VVGT	Triste
Sha Lin	I am unmatched.	Eu sou incomparável.	Soy incomparable.	VGS – VEG	Alegre, enfático
Sha Lin	You are inspiring.	Você é inspirador.	Tu eres inspirador.	VGS – VER	Enfático
Sha Lin	Haha!	Haha!	¡Jaja!	VGS – VEW	Animado
Skye	Thrilling.	Emocionante.	Emocionante.	VGS – VEA	Alegre
Skye	I can't get any better.	Não tem como eu melhorar.	No puedo estar mejor.	VGS – VEG	Alegre
Skye	Oh, you're good.	Oh, você é bom.	Oh, tu eres bueno.	VGS – VER	Provocante
Skye	Oh my.	Oh, uau.	Oh, uau.	VGS – VEW	Provocante

Skye	Mmm-hmm.	Mmm-hmm.	Mmm-hmm.	VGS – VVY	Normal
Skye	See ya.	Até.	Hasta.	VGS – VVGB	Normal
Skye	Go wild.	Enlouqueça.	Vuélvete loco.	VGS – VVGF	Animada
Skye	Well, hello.	Bom, olá.	Bien, hola.	VGS – VVGH	Provocante
Skye	Good luck with that.	Boa sorte com isso.	Buena suerte con eso.	VGS – VVGL	Normal
Skye	Nicely done.	Muito bom.	Muy bueno.	VGS – VVGN	Normal
Skye	Shhh! Shhh! Shhshhshhh!	Shhh! Shhh! Shhshhshhh!	¡Shhh! ¡Shhh! ¡Shhshhshhh!	VGS – VVGQ	Enfática
Skye	Oh no!	Ah não!	¡Oh no!	VGS – VVGS	Irritada
Skye	Aw, that's too bad.	Ah, que pena.	Ah, qué pena.	VGS – VVGT	Triste
Strix	Truly... awesome.	Realmente... incrível.	Realmente... genial.	VGS – VEA	Devagar
Strix	I still got it.	Eu ainda estou em forma.	Aún lo puedo hacer.	VGS – VEG	Normal
Strix	You have skill.	Você tem habilidade.	Tienes habilidad.	VGS – VER	Normal
Strix	Hoot hoot! Hoot hoot!	Uhu! Uhu!	¡Uhu! ¡Uhu!	VGS – VEW	Normal
Strix	I must leave.	Eu preciso ir.	Tengo que irme.	VGS – VVK	Normal
Strix	Hmm... Sorry.	Hum... desculpe.	Eh... perdón.	VGS – VVS	Culpado
Strix	Till we meet again.	Até a próxima vez.	Hasta la próxima.	VGS – VVGB	Normal
Strix	Enjoy your life.	Aproveite a sua vida.	Aproveche tu vida.	VGS – VVGF	Normal
Strix	The game was good.	O jogo foi bom.	El partido fue bueno.	VGS – VVGG	Devagar
Strix	I see you.	Eu te vejo.	Yo te veo.	VGS – VVGH	Normal
Strix	Owl's grace.	A graça da coruja.	La gracia del búho.	VGS – VVGL	Normal
Strix	You did not fail.	Você não falhou.	No has fallado.	VGS – VVGN	Normal
Strix	Uhhhh...	Uhhhh...	Ahhh...	VGS – VVGO	Descontente
Strix	Become quiet.	Faça silêncio.	Haga silencio.	VGS – VVGQ	Normal

Strix	This... is fragged.	Isso... está quebrado.	Esto está... roto.	VGS – VVGS	Desgostoso
Strix	Disappointing.	Decepcionante.	Decepcionante.	VGS – VVGT	Normal
Strix	You... are welcome.	Ah... de nada.	Eh... de nada.	VGS – VVGW	Normal
Talus	Alright.	É isso aí.	Eso.	VGS – VEA	Animado
Talus	Bet'cha didn't think I could do that.	Aposto que cê não imaginava que eu sabia fazer isso.	Apuesto que no creías que podría hacerlo.	VGS – VEG	Alegre
Talus	Haha, you're so cool.	Haha, você é tão legal.	Jaja, eres genial.	VGS – VER	Animado
Talus	Aw, yeah!	Aw, yeah!	¡Aw, yeah!	VGS – VEW	Animado
Talus	See ya later.	Vejo você depois.	Nos vemos después.	VGS – VVGB	Animado
Talus	Hi, I'm Tal.	Oi, eu sou o Tal.	Hola, soy Tal.	VGS – VVGH	Alegre
Talus	That was great.	Isso foi ótimo.	Esto fue genial.	VGS – VVGN	Enfático
Talus	Aw, that's too bad.	Aw, que pena.	Aw, qué pena.	VGS – VVGT	Triste
Terminus	Formidable.	Formidável.	Formidable.	VGS – VEA	Devagar
Terminus	I bring the doom.	Eu trago a desgraça.	Yo traigo la perdición.	VGS – VEG	Ríspido
Terminus	You are destructive.	Você é destruidor.	Tu eres destructivo.	VGS – VER	Enfático
Terminus	Oh, yeah.	Oh, yeah.	Oh, yeah.	VGS – VEW	Prazeroso
Terminus	Oo-oops.	Oh, foi mal.	Uu-uups.	VGS – VVGO	Culpado
Terminus	Grrrrr.	Grrrrr.	Grrrrr.	VGS – VVGS	Irritado
Torvald	I am the master of the arcane.	Eu sou o mestre dos arcanos.	Soy el maestro de los arcanos.	VGS – VEG	Enfático
Torvald	I wouldn't mess with you.	Eu não mexeria com você.	No me metería con tu.	VGS – VER	Enfático
Torvald	Go away, I'm busy.	Vá embora, eu estou ocupado.	Vete, estoy ocupado.	VGS – VVGB	Normal
Torvald	Hello, hello.	Olá, olá.	Hola, hola.	VGS – VVGH	Simpático

Torvald	Expoliantis.	Expoliantis.	Expoliantis.	VGS – VVGN	Animado
Torvald	Fail.	Fracasso.	Fracaso.	VGS – VVGO	Ríspido
Torvald	Shhh, I can't hear myself think.	Shhh, eu não consigo me ouvir pensar.	Shhh, no puedo oírme pensar.	VGS – VVGQ	Normal
Torvald	Let's run it again.	Vamos tentar de novo.	Vamos a intentar otra vez.	VGS – VVGR	Animado
Torvald	Besmirchin'.	Calúnias.	Calumnias.	VGS – VVGS	Irritado
Torvald	It didn't work.	Não deu certo.	No ha logrado.	VGS – VVGT	Desapontado
Tyra	Amazing.	Incrível.	Asombroso.	VGS – VEA	Alegre
Tyra	The Gods smile upon me.	Os Deuses sorriem para mim.	Los Dioses sonrén para mí.	VGS – VEG	Normal
Tyra	Your skill is impressive.	Suas habilidades são impressionantes.	Sus habilidades son impresionantes.	VGS – VER	Felicitando
Tyra	I must leave.	Eu preciso ir.	Tengo que irme.	VGS – VVK	Normal
Tyra	Truly, I'm sorry.	Sério, me desculpe.	En serio, perdóname.	VGS – VVS	Enfática
Tyra	Well fought.	Boa luta.	Buena lucha.	VGS – VVGG	Normal
Tyra	Hello.	Olá.	Hola.	VGS – VVGH	Enfática
Tyra	Godspeed.	A graça dos Deuses.	La gracia de los Dioses.	VGS – VVGL	Normal
Tyra	Shut up.	Cala a boca.	Cállate.	VGS – VVGQ	Ríspida
Tyra	Ugh, blood and guts.	Uh, sangue e tripas.	Uh, sangre y tripas.	VGS – VVGS	Irritada
Tyra	Well, that stinks.	É, isso fede.	Ya, esto apesta.	VGS – VVGT	Normal
Viktor	I'm here to win.	Eu tô aqui pra vencer.	Estoy aquí para vencer.	VGS – VEG	Normal
Vivian	How cunning.	Que habilidade.	Qué astucia.	VGS – VEA	Animada
Vivian	No one can stand in my way.	Ninguém fica no meu caminho.	Nadie puede permanecer em mi camino.	VGS – VEG	Orgulhosa

Vivian	You might actually be useful.	Você até que pode ser útil.	Podrías ser útil em realidad.	VGS – VER	Surpresa
Vivian	See you later.	Vejo você depois.	Nos vemos después.	VGS – VVGB	Normal
Vivian	Stick to the plan.	Siga o plano.	Siga con el plan.	VGS – VVGF	Enfática
Vivian	Pleasure to meet you.	Prazer em te conhecer.	Es un placer conocerte.	VGS – VVGH	Normal
Vivian	Don't trust anyone.	Não confie em ninguém.	No confíes en nadie.	VGS – VVGL	Enfática, ríspida
Vivian	You exceeded my expectations.	Você superou minhas expectativas.	Has superado mis expectativas.	VGS – VVGN	Surpresa
Vivian	Quiet!	Silêncio!	¡Silencio!	VGS – VVGQ	Agressiva
Vivian	Everyone has a weakness.	Todo mundo tem uma fraqueza.	Todos tenemos um punto débil.	VGS – VVGR	Despreocupada
Vivian	Thwarted.	Frustrante.	Frustrante.	VGS – VVGS	Irritada
Vivian	A set back.	Um contratempo.	Un imprevisto.	VGS – VVGT	Normal
Willo	Unbelievable.	Inacreditável.	Increíble	VGS – VEA	Alegre
Willo	I'm the best ever.	Sou a melhor de todas.	Soy la mejor de todos.	VGS – VEG	Animada
Willo	Wow, you're great.	Uau, você é bom.	Uau, tu eres bueno.	VGS – VER	Surpresa
Willo	Yaaay!	Yaaay!	¡Yaaay!	VGS – VEW	Animada
Willo	I meant everything I said.	Eu quis dizer tudo que eu disse.	Quise decir todo lo que dice.	VGS – VVC	Enfática
Willo	I'm sorry, I didn't mean it.	Desculpe, foi sem querer.	Perdón, no fue mi intención.	VGS – VVS	Muito culpada
Willo	Ha, just kidding.	Há, tô brincando.	Ja, es una broma.	VGS – VVX	Alegre
Willo	Hey! Listen.	Hey! Listen.	¡Hey! Listen.	VGS – VVGH	Animada
Willo	You're welcome.	De nada.	De nada.	VGS – VVGW	Normal
Ying	How cute.	Que fofo.	Que tierno.	VGS – VEA	Alegre
Ying	I guess I am great, if you	Eu acho que sou boa, se vocês	Creo que soy buena, si ustedes	VGS – VEG	Alegre

	guys really say so.	realmente acham.	realmente lo creen.		
Ying	You're more fun than I thought.	Você é mais divertido do que eu imaginava.	Tu eres más divertido que pensaba.	VGS – VER	Surpresa
Ying	Yahoo!	Yahoo!	¡Yahoo!	VGS – VEW	Animada
Ying	Bye bye now.	Tchauzinho.	Adiós, adiós.	VGS – VVGB	Normal
Ying	You can do it.	Você consegue.	Puedes hacerlo.	VGS – VVGF	Animada
Ying	That was a great game.	Esse foi um ótimo jogo.	Este fue un buen partido.	VGS – VVGG	Alegre
Ying	Hey there.	Olá.	Hola.	VGS – VVGH	Normal
Ying	Please, trust in yourself.	Por favor, acredite em você.	Por favor, cree en ti.	VGS – VVGL	Suplicante
Ying	I knew you could do it.	Eu sabia que você conseguiria.	Sabía que podías hacerlo.	VGS – VVGN	Orgulhosa
Ying	Oopsie.	Uupsi.	Uupsi.	VGS – VVGO	Culpada
Ying	Keep it down, please.	Fale mais baixo, por favor.	Bajen la voz, por favor.	VGS – VVQQ	Normal
Ying	Oh, shoot.	Caramba.	Caramba.	VGS – VVGS	Desapontada
Ying	Maybe next time.	Quem sabe na próxima.	Quizás en la próxima vez.	VGS – VVGT	Normal
Zhin	Infamous.	Infame.	Infame.	VGS – VEA	Ríspido
Zhin	That's Lord Zhin to you.	É Lord Zhin pra vocês.	Eso es para ti Lord Zhin.	VGS – VEG	Orgulhoso
Zhin	You are devious.	Que desonestidade!	¡Qué deshonestidad!	VGS – VER	Enfático
Zhin	I'm not sorry.	Eu não sinto muito.	No lo siento.	VGS – VVS	Normal
Zhin	My thanks.	Agradeço.	Lo aprecio.	VGS – VVT	Agradecido
Zhin	Pillage and burn.	Pilhem e queimem.	Saqueen y quemem.	VGS – VVGF	Animado
Zhin	Greetings, whelp.	Saudações, filhote.	Saludos, cachorro.	VGS – VVGH	Normal
Zhin	Your steel be Strong.	Que seu aço seja forte.	Que tu acero sea fuerte.	VGS – VVGL	Normal

Zhin	That wasn't terrible.	Isso não foi horrível.	Esto no fue terrible.	VGS – VVGN	Normal
Zhin	Honor be damned.	Maldita seja a honra.	Maldito sea el honor.	VGS – VVGS	Irritado
Zhin	An unfortunate outcome.	Um resultado infeliz.	Un resultado infeliz.	VGS – VVGT	Normal
Zhin	You're... welcome.	De... nada.	De... nada.	VGS – VVGW	A contragosto