



Universidade de Brasília
Instituto de Letras
Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução

A tradução de videogames: *Metal Gear Solid 3*

Lucas de Queiroz Carneiro Santos

Brasília, DF

2022

Universidade de Brasília
Instituto de Letras
Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução

A tradução de videogames: *Metal Gear Solid 3*

Lucas de Queiroz Carneiro Santos

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito básico para obtenção do título de bacharel em Letras-Tradução Inglês pelo Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília.

Orientadora: Prof.^a Carolina Pereira Barcelos

Brasília, DF

2022

Universidade de Brasília
Instituto de Letras
Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução

A tradução de videogames: *Metal Gear Solid 3*

Lucas de Queiroz Carneiro Santos

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito básico para obtenção do título de bacharel em Letras-Tradução Inglês pelo Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília.

Orientadora: Prof.^a Carolina Pereira Barcelos

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: _____

Prof.^a Dr.^a Carolina Pereira Barcellos
Universidade de Brasília
Instituto de Letras, Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução

2º Examinador: _____

Brasília, 14 de março de 2022.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família, que me apoiaram durante toda a criação deste trabalho e também durante todo o curso e me proporcionaram determinação para minha formação profissional. Agradeço também minha professora orientadora pelo suporte e conselhos que serviram para ajudar a terminar este projeto.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4
1 REVISÃO DE LITERATURA	6
1.1 Tradução indireta.....	6
1.2 Tradução de videogames.....	8
1.3 Técnicas tradutórias usadas em jogos	10
1.3.1 Domesticação e estrangeirização.....	12
1.3.2 Experiência de jogabilidade	16
2 RELATO E ANÁLISE DE TRADUÇÃO	20
2.1 Adquirindo o e transcrevendo o jogo.....	20
2.2 Questões da versão japonesa	21
2.3 Desafios da tradução de MGS3	26
2.3.1 Vocabulário e jargão militar.....	28
2.3.2 Traduzindo com domesticação e estrangeirização	31
2.4 Jogabilidade.....	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
APÊNDICE	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	81
Jogos Analisados.....	83

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1: Nicolau Maquiavel (esquerda) e Ezio Auditore (direita) em <i>Assassin's Creed: Brotherhood</i>	12
Ilustração 2: A fita cassete “ <i>Emmerich's Research History</i> ” sendo reproduzida.....	13
Ilustração 3: A fita cassete “O histórico de pesquisa de Emmerich” sendo reproduzida.....	14
Ilustração 4: Ezio (esquerda) falando “ <i>andiamo</i> ” em italiano.	16
Ilustração 5: Leitura alterativa de palavras japonesas usadas durante o diálogo.....	24
Ilustração 6: Leitura alterativa de 忠 (lealdade) usando uma palavra em inglês “ <i>loyalty</i> ”.	25
Ilustração 7: Snake após chegar em Tselinoyarsk, uma floresta fictícia.	26
Ilustração 8: Major Zero explicando como escalar árvores.	27
Ilustração 9: Major Zero explicando como navegar o menu para equipar armas.....	28

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Huey em MGSV.....	14
Tabela 2: Exemplos do sistema de escrita japonês	22
Tabela 3: Comparação entre os três textos	22

RESUMO

A tradução de videogames é uma subárea da tradução que tem ganhado bastante destaque nas últimas duas décadas e faz com que a indústria de jogos alcance diferentes públicos internacionalmente. Porém, assim como em obras literárias, a tradução de videogames às vezes precisa ser realizada por meio de uma tradução indireta. Nós propomos neste trabalho a tradução de um jogo clássico que ainda é aclamado tanto por críticos e fãs: *Metal Gear Solid 3*, criado pelo famoso game designer Hideo Kojima. O jogo foi desenvolvido no Japão e não possui tradução oficial para o português brasileiro, mas possui uma versão em língua inglesa. Produzimos uma tradução indireta com base na versão norte-americana e aqui relatamos o processo e os resultados.

Palavras-chaves: Tradução indireta, videogames, *Metal Gear Solid 3*, jogabilidade, localização, domesticação, estrangeirização, língua japonesa.

ABSTRACT

Video game translation is a subarea of translation that has gained a lot of attention in the last two decades and it makes the video game industry reach different audiences internationally. However, similarly to literary translation, video game translation sometimes requires to be done through indirect translation. In this work we propose the translation of a classic game that is still acclaimed by critics and fans alike: *Metal Gear Solid 3*, created by the famous game designer Hideo Kojima. The game was developed in Japan and does not have an official Brazilian Portuguese translation, but it does have an English version. We produced an indirect translation based on the North American version and here we report the process and the results.

Keywords: Indirect translation, video games, Metal Gear Solid 3, gameplay, localization, domestication, “foreignization”, Japanese language.

INTRODUÇÃO

Videogames estão se tornando cada vez mais populares com o passar dos anos. Milhões de pessoas no mundo inteiro jogam *games* rotineiramente. Ser um dono de um console como um *PlayStation* ou um *Xbox* não é mais necessário para obter esses jogos. Tudo que você precisa é um smartphone com conexão à internet e você poderá ter acesso a milhares de jogos de diferentes gêneros, e muitos deles são gratuitos. De fato, a indústria dos videogames já arrecada mais dinheiro que as indústrias dos filmes e da música juntas (BBC, 2019). E segundo a revista Exame (2020) a pandemia do Covid-19 afetou diversos setores, mas ao mesmo tempo o mercado de jogos digital segue inabalado, que faturou 159 bilhões de dólares mundialmente somente no ano de 2020.

Isto significa que em anos recentes existe uma grande demanda por games no mundo inteiro que tende só a aumentar. Portanto, quando há demanda por uma mídia em diversos países diferentes, conseqüentemente haverá a necessidade de traduzir estes produtos. No caso dos jogos, um processo de localização costuma ser realizado antes de o produto ser vendido para públicos de países estrangeiros. O Brasil certamente não é uma exceção. O mercado de *games* no Brasil cresceu rapidamente nas últimas duas décadas, e com isto surgiu a necessidade de traduzir jogos, que são em sua grande maioria de origem norte americana, para a língua portuguesa.

Os videogames atraem um grande público no mundo inteiro. De acordo com os dados publicados pela revista Exame (2017), somente no Brasil existem mais de 66 milhões de jogadores de videogame. Um texto acadêmico focado em tradução indireta de jogos, tal como este trabalho, beneficiaria não só os jogadores e os profissionais da área de localização, mas também seria objeto de interesse para estudantes de Letras que possuem interesse no mundo dos games e pretendem se tornarem tradutores ou localizadores no futuro.

Entretanto, lições sobre a tradução e a localização desse tipo de mídia específico é algo que ocorre pouco ou nunca dentro das salas de aula de tradução. O fato é que as empresas desenvolvedoras de jogos digitais se preocupam bastante com vazamentos de detalhes sobre os seus projetos e por isso não formam parcerias com universidades ou outros grupos para ajudar na formação de novos profissionais para essa área específica da tradução. Portanto a

iniciativa nessa questão muitas vezes fica sob a responsabilidade de alunos e professores interessados no assunto.

Além disso, trabalhos envolvendo jogos em si podem não ser raros no mundo acadêmico, porém o foco na análise da localização e tradução de games é algo que ainda não é usualmente explorado. O videogame é uma mídia interativa e possui diversos tipos de histórias, enredos e narrativas que são desenvolvidas para entreter os usuários e imergi-los no mundo do jogo. Portanto, evitar remover o jogador da imersão criada pela experiência do jogo e mantê-los entretidos da mesma maneira que os desenvolvedores do game visionaram é sem dúvida uma competência obrigatória para tradutores que trabalham com este tipo de mídia.

Além disso, precisamos considerar jogos mais antigos que nunca receberam uma tradução. Alguns deles são considerados clássicos e são jogados até hoje, entretanto algumas pessoas precisam lidar com as barreiras criadas pelo idioma que não sabem falar. Quando isso ocorre, os jogadores geralmente recorrem a Internet para ajuda, seja ela em forma de dicas escritas por outros jogadores, vídeos de traduções feitas por fãs em mídias sociais como o YouTube ou, mais raramente, em traduções feitas modificando diretamente o código do jogo, que a comunidade de jogadores de videogames costuma chamar de *fan patches* ou *fan mods* (como os nomes sugerem, são desenvolvidos por fãs). Esse último caso é algo geralmente exclusivo para o PC, já que é mais fácil modificar os arquivos de um software para jogos em um computador.

Metal Gear Solid 3 (Japão, 2004) desenvolvido pela Kojima Productions e distribuído pela Konami, cai nessa categoria de jogos antigos que nunca receberam uma localização, pelo menos para o português brasileiro. Portanto os fãs que moram no Brasil precisaram lidar com a barreira linguística de alguma forma. Outro problema que não deve ser ignorado é que os jogadores ocidentais geralmente usam a versão em inglês para jogar *Metal Gear Solid*, porém esse jogo foi desenvolvido no Japão. Aqueles que decidem tentar traduzir a versão em inglês automaticamente estarão criando uma tradução indireta. O que propomos neste trabalho é justamente isso: Uma tradução do jogo do inglês (que é em si uma tradução) para o português brasileiro.

1 REVISÃO DE LITERATURA

Neste capítulo apresentaremos e discutiremos as ideias e conceitos que utilizamos como base teórica durante toda a atividade de tradução.

1.1 Tradução indireta

O jogo que traduzimos foi desenvolvido no Japão e possui localização para a língua inglesa, espanhola, e alemã, mas não há uma versão em português disponível. Decidimos então partir da versão em inglês enquanto também consultamos a versão japonesa para analisar possíveis diferenças e/ou se é possível interpretar algum trecho de outra forma. Portanto, a tradução que propomos para este trabalho pode ser considerada uma tradução indireta. Essa modalidade da tradução envolve no mínimo três textos, cada um em línguas distintas: O texto fonte, um texto intermediário que é traduzido da fonte e por fim o texto final que é uma tradução do intermediário. Segundo Assis Rosa, Pięta e Maya (2017, p. 127) existem certos elementos que afetam cada tradução indireta (TI). Alguns desses elementos incluem a quantidade e o tipo de textos intermediários envolvidos no ato tradutório, o nível de “indireção” presente em uma TI (o que eles chamam de “*indirectness*”) e a apresentação da TI, isto é, se a tradução claramente se expõe para o leitor o fato de ser indireta ou se isso é oculto.

Por que, ocasionalmente, tradutores e editoras escolhem produzir esse tipo de tradução se uma tradução direta é a opção mais desejável? Pięta (2018, p. 27) afirma que o motivo mais comum é a falta de tradutores que possuem as competências necessárias para produzir uma tradução direta. Isso porque os textos fonte costumam originar de línguas menos faladas (como o japonês, dinamarquês e búlgaro) enquanto os intermediários são tirados de línguas com mais falantes (como o inglês, espanhol e francês). Outros motivos incluem, mas não estão limitados a: o texto fonte por algum motivo não está disponível; rentabilidade, já que traduções diretas tendem a ser mais caras; e problemas relacionados com censura e/ou direitos autorais.

Nos Estudos da Tradução, a TI é considerada, em geral, como uma modalidade perfeitamente aceitável. Mas para muitos ela ainda é considerada uma prática indesejável.

Baker e Saldanha (2011, p. 230) afirma que ela é vista como “*a necessary evil, and the assumption is that it is always preferable to translate from the original, just as it is always preferable to read the original rather than a translation*”. Além disso, ela não possui muito prestígio entre o público. Até mesmo grandes organizações despreciam essa modalidade. A própria UNESCO (1976) recomenda aos seus tradutores que a TI deve ser usada “somente quando absolutamente necessário”.

O consenso geral entre especialistas em teoria da tradução parece ser que se a tradução é uma reprodução imperfeita de um texto em uma língua estrangeira então a tradução indireta é um reflexo de ainda menor qualidade desta reprodução. A reprodução de uma reprodução. Porém é argumentável que essa visão da TI muitas vezes não leva em consideração toda a sua verdadeira importância prática e histórica. A Bíblia, o Alcorão, obras canônicas de Shakespeare, Dostoiévski, Tolstói, Gógol, Goethe, e clássicos como o texto anglo saxão *Beowulf* (PIĘTA, 2018, p. 26 e HANES, 2019, p. 19) são alguns dos vários exemplos existentes de textos que têm grande influência em culturas do mundo inteiro que foram trabalhados em uma TI. Sem ela, muitas dessas obras nunca chegariam nas mãos de muitas pessoas que viveram em tempos passados.

Apesar do papel fundamental que a TI exerce na propagação de outras culturas para diversas nações no decorrer da história e da sua aprovação dentro dos Estudos da Tradução, o fato na maioria dos casos é que a TI não é um assunto que recebe muita atenção no mundo acadêmico (PIĘTA, 2018, p. 22). Talvez isso seja devido á “invisibilidade” da TI, ou seja, nem sempre estamos cientes se um texto é uma TI. Mas ainda assim ela não deixa de ser uma prática usada frequentemente até mesmo atualmente. Essa falta de trabalhos e pesquisas no mundo acadêmico pode até mesmo estar contribuindo para a continuação das atitudes negativas em relação a este fenômeno. Muitas questões relacionadas a TI ainda podem ser mais estudadas, como por exemplo os agentes envolvidos, os motivos da sua existência, técnicas de tradução e a sua evolução com o passar do tempo.

Gostaríamos de argumentar que mesmo que a tradução direta seja a norma regente e a opção mais desejável devido a sua maior “fidelidade” ao texto original, a TI não deixa de ser um trabalho autônomo do tradutor que possui o seu próprio valor literário e seu estigma negativo é devido em grande parte ao segundo nível de “afastamento cultural” que ela traz. É preciso levar em consideração também que esse tipo de tradução não é sempre um composto de textos binário, ou seja, não envolve apenas o texto intermediário e o texto final, traduzido

indiretamente. Consideremos, por exemplo, a tradução do game *Metal Gear Solid 3* que propomos no presente trabalho. Tomamos a localização do game em inglês como a base da nossa tradução e ainda utilizamos os nossos conhecimentos de nível intermediário da língua japonesa e a ajuda de dicionários e glossários para ocasionalmente lançarmos mão da versão original do game para obter mais informações e alternativas de tradução. Desta forma, temos uma TI não completamente binária, já que ela recebeu certa influência de um terceiro texto.

1.2 Tradução de videogames

O nosso trabalho propõe a tradução de um capítulo de um vídeo game. Quando falamos sobre a tradução de vídeo games, a localização é um tópico que também vem à mente, já que ela é diretamente envolvida neste assunto. Resumidamente, a localização pode ser considerada como a tradução de um produto para um público específico de um grupo, região ou país. Nesse processo, diferentes aspectos do produto, que muitas vezes é um produto digital, são adaptados para acomodar diferenças presentes nos mercados existentes. No caso dos videogames, esses aspectos incluem, mas não são limitados a: áudio, textos, texturas, *sprites* e modelos 3D. Os parâmetros que definem as preferências de cada mercado são chamados de *locale*. Um *locale* pode incluir parâmetros como idioma, cultura, história, economia e outros aspectos sociais relevantes para o mercado. Há também o quesito da internacionalização, que a maioria dos games precisa seguir para expandir as suas vendas pelo mundo inteiro. Bernal-Merino (2006, p. 27) explica o conceito de internacionalização:

“Uma coisa a ser lembrada é que um videogame é um "produto feito para consumo em massa" e a "criação de uma equipe artística" ao mesmo tempo. Esta característica desempenhará um papel fundamental ao analisar sua adaptação a diferentes mercados internacionais. O jogo tem que ser desenvolvido de tal forma que o código de programação possa acomodar as exigências de cada país, com sua linguagem, cultura, sistema legal, etc. Este processo é chamado de 'internacionalização' (ou i18n para abreviar, o número '18' indica o número de letras entre 'i' e 'n') de um produto.”.
(BERNAL-MERINO, 2006, p. 27, tradução nossa)

Os jogos mais populares possuem fãs em vários países do mundo. Portanto, o trabalho do localizador, o profissional responsável pela localização, é buscar trazer uma experiência de jogabilidade equivalente para o público de uma nação ou cultura específica. De acordo com Anthony Pym (1992), a equivalência é um elemento necessário para manter uma comunicação

intercultural entre os idiomas. A dimensão cultural da comunicação é a característica principal da teoria deste autor. Muitos tradutores almejam manter um nível aceitável de equivalência em seus trabalhos, mas quando não existem palavras equivalentes na língua alvo, o tradutor então costuma adaptar a expressão para outra que faça sentido no contexto cultural da língua com que está trabalhando. Porém quando o assunto é tradução de videogames, preocupar-se somente com a equivalência e a “fidelidade” do conteúdo a ser traduzido não é o suficiente. Idealmente, o localizador de videogames deve ser também um jogador do game. Ele deve entender a franquia de origem do jogo, seus termos chave e as suas tradições.

Com tudo isso esclarecido, precisamos salientar que a tradução e a localização, apesar de serem atividades parecidas, não são a mesma coisa. A tradução, resumidamente, é escrever um texto em outro idioma, a partir de outro texto-fonte. A localização também se baseia em um “texto-fonte” (no caso de localização de jogos esse texto possui natureza audiovisual e escrita), mas há também muitas outras variáveis. O trabalho de localização traduz o texto do produto de uma língua-fonte de forma a fornecer uma experiência mais acessível e reconhecível para o usuário falante da língua-alvo. Na prática, todos os fatores relevantes são levados em consideração para garantir que a mensagem seja recebida corretamente, como o contexto do destinatário (cultural, histórico, econômico, etc.) e onde a localização é entregue. Nos videogames isso também pode incluir todos os códigos de programação e *softwares*, bem como a adaptação de imagens e áudio.

Como metáfora, na tradução de textos jurídicos, o ideal é que o tradutor seja também um advogado, ou pelo menos tenha conhecimento amplo sobre a área do direito envolvida. A mesma lógica também se aplica na localização. O localizador precisa idealmente, além de ser um jogador, possuir certo conhecimento de computação e linguagens de programação, já que todo vídeo game é um tipo de software. Porém é obviamente muito mais difícil aprender como escrever em linguagens de programação como C++ ou Java em comparação a compreender a experiência de jogabilidade de um determinado game. Como muitos poucos profissionais da tradução atendem a esses critérios, todo o processo de integração e manipulação do código de um jogo geralmente fica nas mãos de um programador apto.

Este é um dos principais motivos que optamos por realizar somente a tradução dos textos do jogo, e não o localizar. Seria possível, teoricamente, fazer a localização parcial do prólogo de MGS3. Entretanto, não possuímos os arquivos nem as ferramentas necessárias para efetuar a localização. Ademais, mesmo se extrairmos os arquivos necessários

diretamente do disco do jogo, eles estão todos em formato DAT, que é um arquivo de dados genérico para armazenar informações específicas relacionadas ao programa que criou o arquivo. Portanto, somente a empresa desenvolvedora do jogo, a Konami, é capaz de fornecer os recursos necessários para abrir e editar esses arquivos.

Uma possível solução para este problema seria o envolvimento de empresas ou agências que trabalham com a tradução de jogos dentro das salas de aula de tradução. Isso traria um maior leque de possibilidades para as ementas disciplinares dos cursos de tradução e melhor prepararia os alunos para lidar com este tipo de projeto no futuro, caso desejem trabalhar nesta área. Porém, até o momento, isso ainda não é uma realidade em muitas instituições de ensino dentro do Brasil. Silva e Esqueda (2016, p. 2) comentam como a falta do suporte das desenvolvedoras de jogos com as universidades afeta a dinâmica nas salas de aula de tradução:

O processo de tradução e localização de um videogame envolve adaptar as necessidades do produto ao mercado. Esforços devem ser feitos no sentido de estabelecer parcerias entre a universidade e o mercado de trabalho, com vistas a acompanhar a crescente evolução dos videogames. Ao que tudo indica, o caminho nessa direção é árduo, mas nos parece ser o ideal se quisermos de fato trabalhar com materiais autênticos e, mais que isso, acompanhar a esteira do desenvolvimento tecnológico, que segue cada vez mais rápida. (SILVA & ESQUEDA, 2016, p. 5).

Uma localização seria um projeto desafiador e interessante, porém as limitações não permitiram que isso ocorresse. Por isso usamos uma transcrição do roteiro do game para escrevermos a tradução, e tomamos todos os cuidados para traduzir o seu conteúdo e significado para a língua portuguesa. Esse roteiro foi encontrado no site GameFAQs e foi produzido pelo usuário CHamlin em 2006. O roteiro foi escrito completamente em inglês e tomou como base a versão original de PlayStation 2 de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, lançado em no ano de 2004.

1.3 Técnicas tradutórias usadas em jogos

Como é feita a tradução de um videogame? Muitos games modernos possuem histórias e cenas cinematográficas grandes o suficiente que podem ser comparados a filmes ou séries de TV em termos de duração e qualidade. Entretanto, não podemos simplesmente abordar

essa tradução desta forma. Um game é uma mídia interativa feita para entreter o usuário, então é preciso levar em conta esse fator chave durante o ato tradutório. Além da história e o diálogo entre personagens, existem textos com tutoriais ensinando as regras do jogo, instruções em como completar objetivos e a interface de usuário. Tudo isso contribui para a experiência de jogabilidade, que entraremos em detalhe logo mais.

Um dos fatores que o tradutor precisa levar em conta é que grande maioria dos jogos se passam em cenários fictícios e fantasiosos, portanto há a chance de haver certas contraposições e “estranhamentos” entre diferentes culturas. Essa questão está presente também quando o jogo tem um cenário baseado em fatos reais. Teixeira (2017, p. 130) aponta que “muitas vezes, por questões mercadológicas, mesmo em jogos que tenham algum caráter ou inspiração histórica real, os mundos criados são uma adaptação da realidade, em que regiões, países e personagens têm suas características alteradas”. Nesses casos específicos, o tradutor precisa ter cuidado para não confundir a realidade com a narrativa mostrada no game, ou vice-versa. Uma franquia de jogos que exemplifica bem esse fenômeno são os jogos da série *Assassins's Creed*, criada pela Ubisoft. Esses games sempre exploram famosos eventos históricos. *Assassin's Creed: Brotherhood* (Ubisoft Montreal, 2010), por exemplo, se passa na Itália durante o início do século 16, época do Renascimento, e inclui figuras famosas como Leonardo da Vinci, Nicolau Maquiavel e Rodrigo Borgia (mais conhecido como Papa Alexandre VI), porém alguns detalhes e eventos envolvendo esses personagens não correspondem aos fatos históricos, e o protagonista do jogo, Ezio Auditore, nunca existiu.

Ilustração 1: Nicolau Maquiavel (esquerda) e Ezio Auditore (direita) em *Assassin's Creed: Brotherhood*.



Fonte: *Assassin's Creed: Brotherhood* (Canadá, 2010). Ubisoft Montreal: PlayStation 3

Outra questão importante que envolve a tradução de jogos é que ela exige que o tradutor possua um certo nível de conhecimento sobre a cultura envolvendo o mundo dos videogames e capaz de trabalhar com novas tecnologias. Teixeira (2017, p. 132) considera importante que “os tradutores tenham a oportunidade de jogar os videogames que estão localizando, estejam familiarizados com o jargão da área e tenham conhecimentos de informática para lidar com os softwares usados no processo de localização”. Reiterando o que escrevemos anteriormente, o ideal é que o localizador (ou tradutor) de videogames também seja um jogador. Dessa forma maiores serão as chances do resultado final ser um produto divertido para os jogadores. Em suma, o trabalho do tradutor é “produzir um texto empolgante que se encaixa perfeitamente no jogo e aprimora a experiência dos jogadores em seu idioma e sua cultura” (BERNAL-MERINO, 2008, p. 64). Assim que o tradutor compreender o seu papel na tradução de games e entender os o tipo de experiência em que games proporcionam para os seus usuários, ele poderá começar a utilizar diferentes técnicas e métodos tradutórios para melhor executar o seu trabalho.

1.3.1 Domesticação e estrangeirização

No quesito de técnicas usadas frequentemente durante a tradução de um videogame, Souza (2013, p. 53) cita os conceitos de domesticação e estrangeirização propostos por Lawrence Venuti. Dependendo das características do próprio jogo, o contexto da sua narrativa,

a experiência de jogabilidade e o público que irá jogar o game, ambos esses conceitos podem ser aplicados de diferentes formas.

O primeiro conceito venutiano, a domesticação, é, segundo Souza (2013, p. 57) o método mais utilizado na tradução de jogos, pois ela traduz mais facilmente o conteúdo para algo mais familiar e reconhecível para uma cultura em particular. O autor afirma que “a domesticação pode envolver questões históricas e legais, em que é necessária a adaptação visual, textual e/ou auditiva de elementos presentes nos jogos para conformar-se ao mercado de destino”. Há também a questão da adaptação de convenções mais técnicas como conversão de alfabetos, sistema métrico, datas, moedas, etc. Mas ainda mais que isso, a domesticação pode ser usada criativamente. Um exemplo desse último ponto pode ser encontrado em um jogo do MGS, o *Metal Gear Solid V*, que possui uma localização brasileira (diferentemente de MGS3).

Ilustração 2: A fita cassete “*Emmerich’s Research History*” sendo reproduzida.



Fonte: *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Japão, 2015). Kojima Productions & Konami Digital Entertainment: PlayStation 4.

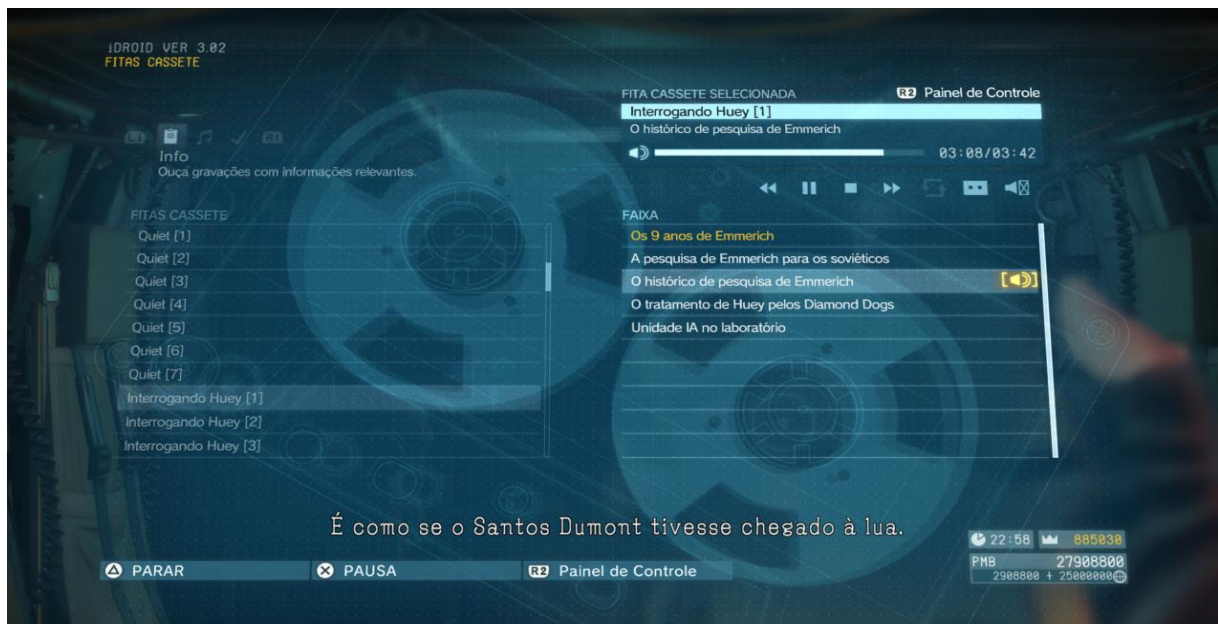
O personagem Huey Emmerich menciona os irmãos Wright durante um interrogatório. Orville Wright e Wilbur Wright são conhecidos mundialmente pelas suas contribuições na aviação por terem criado no ano de 1903 uma máquina voadora mais pesada que o ar capaz de efetuar voos controlados. O voo dos irmãos Wright durou apenas alguns segundos, mas mesmo assim foi uma conquista importante para a época. Portanto, ao falar “*the Wright Brothers making it to the moon*”, Huey expressa a sua surpresa e perplexidade. Vejamos agora como ficou a tradução desse diálogo para o português:

Tabela 2: Huey em MGSV.

Inglês	Português
[Huey]: This is like the Wright Brothers making it to the moon.	[Huey]: É como se o Santos Dumont tivesse chegado à lua.

Fonte: *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Japão, 2015). Kojima Productions & Konami Digital Entertainment: PlayStation 4.

Ilustração 3: A fita cassete “O histórico de pesquisa de Emmerich” sendo reproduzida.



Fonte: *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Japão, 2015). Kojima Productions & Konami Digital Entertainment: PlayStation 4.

Os tradutores aqui optaram por substituir os irmãos Wright por outro inventor de aviões, Santos Dumont. Alberto Santos Dumont foi um aeronauta brasileiro que passou boa parte da vida na França. Ele foi responsável por construir diversos dirigíveis com motor a gasolina, mas talvez ele seja mais reconhecido no Brasil como o “inventor do avião”, devido ao seu 14-bis, uma aeronave mais pesada que o ar com motor de gasolina que voou mais de 200 metros no ano de 1906. Sem dúvida, as contribuições de Santos Dumont também fizeram história.

O que os localizadores desse jogo fizeram aqui se trata de uma domesticação que aumenta a identificação do jogador com o game. É definitivamente argumentável que a figura histórica de Santos Dumont é mais conhecida entre o povo brasileiro do que em comparação aos irmãos Wright, que são americanos. Há também aqueles que acreditam que os irmãos Wright não são os verdadeiros inventores do avião. Quem de fato foi o maior responsável pela invenção não é de muita importância neste caso, pois o importante é que muitos brasileiros argumentam a favor de Santos Dumont neste debate e a grande maioria nunca ouviu falar nas conquistas de Orville e Wilbur Wright. Isso com certeza foi um fator que influenciou a decisão dos tradutores que trabalharam em MGSV. Como resultado dessa decisão, a domesticação trouxe para a versão em língua portuguesa uma comparação mais familiar e compreensível para o jogador brasileiro. Não haveria problemas em traduzir os nomes dos inventores usados no inglês, entretanto seria bem provável que muitos não entenderiam completamente onde Huey queria chegar com seu diálogo, deixando os jogadores confusos com o seu significado.

Por outro lado, temos o efeito oposto, o conceito venutiano da estrangeirização. Como é possível deduzir pelo próprio nome, se trata da aproximação da língua-fonte durante a tradução. Voltando novamente ao trabalho de Souza (2013, p. 63), ele afirma que a estrangeirização é usada muito menos que a domesticação. Ela é geralmente usada para, em suas palavras, “preservar um certo ar de alteridade”. O autor também mostra que em alguns casos esse fenômeno ocorre não somente nas traduções, mas também nas próprias versões originais dos jogos. Um exemplo da estrangeirização pode ser observado novamente dentro dos jogos de *Assassin’s Creed*. Como mencionado anteriormente, os jogos se passam durante eventos históricos reais em todo o mundo. Portanto, para situar o jogador ainda mais nestes períodos históricos, os desenvolvedores mantiveram alguns pequenos trechos de diálogos nas

línguas nativas da região a fim de dar um toque mais autêntico para a experiência. Por exemplo, como *Assassin's Creed: Brotherhood* (UBISOFT MONTREAL, 2010) se passa na Itália, não é incomum escutar personagens falando algumas expressões em italiano, apesar de falarem em inglês na maioria do tempo.

Ilustração 4: Ezio (esquerda) falando “*andiamo*” em italiano. As legendas em português também mostram essa estrangeirização.



Fonte: *Assassin's Creed: Brotherhood* (Canadá, 2010). Ubisoft Montreal: PlayStation 3.

1.3.2 Experiência de jogabilidade

Se um tradutor precisa trabalhar com o texto de um vídeo game, é importante ele reconhecer o significado do termo *gameplay*. Geralmente traduzido para jogabilidade na língua portuguesa, a *gameplay* se trata da relação do jogador com as mecânicas e as regras de um determinado jogo. De acordo com o game designer Carlo Fabricatore em sua dissertação sobre *gameplay* e *gameplay mechanics*, a jogabilidade pode ser considerada como todo o tipo de interatividade que um jogo oferece:

“Portanto, uma abordagem centrada no jogador pode levar à definição de jogabilidade como o conjunto de atividades que podem ser realizadas pelo jogador durante a experiência lúdica, e por outras entidades pertencentes ao mundo virtual, como resposta às ações do jogador e/ou como atuação autônoma que contribuem para a vivacidade do mundo virtual” (FABRICATORE, 2007, p.5, tradução nossa).

Como a jogabilidade é tudo com que o jogador interage dentro do game (movimentação, combate, quebra-cabeças, etc), podemos então logicamente deduzir que a experiência de jogabilidade é nada mais que todas as experiências que o jogador vivencia enquanto joga um game. Assim como cineastas utilizam diferentes técnicas cinematográficas para provocar emoções em sua audiência, desenvolvedores de jogos planejam e elaboram a jogabilidade de seus jogos com o intuito de suscitar uma experiência para os jogadores. Lennart Nacke, Anders Drachen e Stefan Göbel a descrevem da seguinte maneira: “A experiência de jogabilidade (*GX*) é criada durante o processo de interação entre jogador e o jogo, esta interação tem como objetivo proporcionar uma experiência motivadora e divertida para o jogador” (NACKE, DRACHEN e GÖBEL, 2010, p.1, tradução nossa). É importante então ressaltar que a experiência de jogabilidade é um aspecto chave a ser considerado durante a localização de um videogame.

Da mesma forma que existem vários tipos de filmes que oferecem diferentes tipos de entretenimento, os videogames também podem promover experiências muito distintas com base em suas jogabilidades. Alguns dessas diferenças incluem gênero, mecânicas e o hardware/software. Para começar, examinaremos o gênero. Filmes e livros possuem gêneros como ação, suspense, romance etc. Mas quando se trata de um vídeo game, na grande maioria dos casos, o gênero não é baseado na história, já que existem jogos com pouca ou até mesmo nenhuma narrativa, por exemplo: *Tetris* (ALEXEY PAJITNOV, 1984) e *Pacman* (NAMCO, 1980). O gênero de um vídeo game é definido pelas mecânicas de jogo. Jogos de tiro desafiam o jogador a derrotar um grande número de inimigos usando armas de fogo, enquanto jogos de corrida permite a simulação, como diz seu próprio nome, de corridas com diversos tipos de veículos. E assim como em filmes e livros, alguns jogos misturam os seus gêneros. O famoso *Grand Theft Auto V* (ROCKSTAR NORTH, 2013), um jogo classificado no gênero de “mundo aberto” (*open-world* em inglês, jogos deste gênero possuem grandes mundos que o jogador pode explorar livremente), possui elementos de jogos de tiro e de corrida. Outros gêneros incluem RPG (*role-playing game*, “jogo de interpretação de papéis”, é um gênero

onde se assume o controle de um personagem para criar narrativas que o jogador pode conduzir da maneira que preferir), estratégia, jogos de plataforma, aventura, simuladores, card games, jogos de quebra-cabeça e romances visuais.

Em segundo lugar temos as mecânicas de jogabilidade. Elas são todas as regras, sistemas e controles que o jogador interage e como o jogo responde ao *input* do jogador. São as mecânicas que diferenciam todos os jogos de um mesmo gênero. Observemos, por exemplo, dois jogos do mesmo gênero: *Call of Duty 4: Modern Warfare* e *Half-Life 2*. Ambos são jogos de tiro em primeira pessoa, onde a câmera é o campo de visão do personagem jogável e tudo é assistido pelo seu ponto de vista. Os dois games envolvem combate com armas de fogo, e os protagonistas podem atirar, trocar de armas, correr, pular e interagir com o ambiente. Se olharmos superficialmente, de fato, parece que os dois jogos oferecem a mesma experiência, entretanto as suas mecânicas dão cada jogo a sua própria identidade. Em *Half-Life 2* (HL2) o jogador enfrenta uma grande variedade de inimigos (alienígenas, robôs e militares), cada um com seus pontos fortes e fracos, enquanto em *Call of Duty* (CoD) não há muita variedade de inimigos, todos eles são humanos. CoD possui um sistema de vida regenerativa, em que se o jogador está prestes a morrer, tudo que precisa fazer é não tomar dano por 5 segundos que sua saúde irá ser restaurada. HL2 possui o sistema clássico de vida, em que o jogador precisa achar itens de cura para recuperar os seus pontos de vida. HL2 também tem certo foco em mobilidade, em que o jogador pode pular em plataformas para alcançar lugares de difícil acesso, enquanto em CoD não há tal opção e a mobilidade é mais limitada. São essas e outras características que distinguem esses dois jogos no quesito de jogabilidade.

E em terceiro lugar temos o hardware e o software de um vídeo game, ou seja, o próprio console e suas partes (hardware) e o programa, também chamado de *engine*, rodando um jogo (software). Claro, existem as diferenças da qualidade visual e gráfica entre cada geração de consoles, mas não se resume a somente isso. Consideremos, por exemplo, o sistema de armazenamentos das plataformas de vídeo game. Um console de duas ou três gerações passadas (uma geração de plataformas de vídeo games costuma durar entre 5 a 8 anos) não possui tantas funções em comparação àqueles feitas com as tecnologias mais recentes. Antigamente, durante a década de 90 e logo após o ano de 2000, todos os usuários do PlayStation eram obrigados a adquirir juntamente com o console um cartão de memória para salvar os seus jogos, se não perderiam todo o progresso que conquistaram depois de horas de jogo. Mas agora, o mais novo console da Sony, o PlayStation 5, já vem com um SSD

(*solid state drive*) instalado dentro da máquina. Além disso, os primeiros cartões de memória tinham apenas capacidade de 1 megabyte de espaço, enquanto a norma para os drives *atuais* é de possuir no mínimo 500 gigabytes. No campo do software, os jogos da geração do primeiro PlayStation precisavam ser salvos em menus separados, periodicamente, interrompendo o jogo. Hoje em dia, o salvamento automático está presente em praticamente todos os jogos modernos, um método que não interrompe a imersão do jogador à experiência de jogabilidade. Apesar de todos esses avanços, não queremos implicar de forma alguma que jogos de gerações passadas são inferiores. Pelo contrário, eles ajudaram a moldar a indústria de vídeo games para o que temos hoje, e os grandes clássicos ainda são boas fontes de entretenimento para todos os jogadores do mundo, sendo que alguns deles ainda possuem qualidade similar ou superior à grande maioria dos jogos recentes.

Com todas essas informações em mente, podemos então chegar a conclusão de que, como salientamos, a experiência de jogabilidade é um elemento-chave de todos os videogames, e por isso o tradutor deve se preocupar em como a sua tradução poderá afetar essa qualidade dos jogos, e como público receberá o produto final. Uma tradução que muda ou omite tal experiência possivelmente terá efeitos negativos para os jogadores. Afinal, a tradução de um videogame não é somente uma tradução literária, mas também a tradução de uma experiência. Afinal, jogos são mídias interativas e, portanto, devemos considerar como traduzir um jogo de forma intersemiótica. Segundo Roman Jakobson, linguista russo, a tradução intersemiótica seria uma “transformação que consiste na interpretação de signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais” (JAKOBSON, 2003, p. 65). Sendo que jogos são experiências lúdicas por natureza, é de extrema importância e até mesmo inevitável uma abordagem intersemiótica para garantir a tradução de alta qualidade de um videogame.

2 RELATO E ANÁLISE DE TRADUÇÃO

Neste capítulo descreveremos como foi trabalhar na tradução de MGS3 e relataremos assuntos interessantes e pontos que criaram problemas durante o ato tradutório.

2.1 Adquirindo e transcrevendo o jogo

Primeiramente adquirimos uma cópia do disco do jogo *Metal Gear Solid HD Collection*, desenvolvida pela Kojima Productions, remasterizada pela Bluepoint Games e lançada em 2011 para o console PlayStation 3 com distribuição da Konami Digital Entertainment. Essa coleção possui três games da franquia MGS: *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* e *Metal Gear Solid Peace Walker*. Então instalamos o jogo em um console PlayStation 3 com espaço de armazenamento de 320 gigabytes. Inserimos o disco Bluray dentro do console e após o processo de instalação, iniciamos o jogo e na tela inicial onde aparece os três jogos incluídos na coleção, escolhemos jogar *Metal Gear Solid 3*.

Para maior conveniência, também jogamos MGS3 em um computador por meio de um software emulador. Para este trabalho, selecionamos a primeira versão de MGS3. Essa versão foi desenvolvida pela Kojima Productions e distribuída pela Konami Digital Entertainment no ano de 2004. O emulador é um programa que se comporta similarmente a um console de video game. Com ele é possível, por exemplo, jogar jogos de PlayStation diretamente no PC. É preciso primeiro instalar o emulador na máquina. Utilizamos o PCSX2, um emulador open-source gratuito para jogos de PlayStation 2 capaz de emular a grande maioria deles sem problemas técnicos. É preciso também configurar a BIOS que o emulador utilizará e isso depende da região do jogo que se deseja emulador, portanto, instalamos uma BIOS norte-americana. Após a configuração completa do emulador, resta apenas rodar o DVD do jogo. Basta apenas inserir o disco dentro do leitor do computador. Alternativamente é possível extrair todos os dados de dentro do DVD para o computador para rodar o jogo sem a necessidade de inserir o disco dentro da máquina. Agora podemos jogar MGS3 tanto no PlayStation 2 quanto no PC.

Após preparar o jogo, foi necessário transcrever das falas dos personagens para iniciarmos a tradução. O roteiro que encontramos no site da GameFAQs foi de grande ajuda,

pois continha a maior parte do texto presente dentro de MGS3. Porém percebemos que faltavam alguns diálogos e eventos opcionais. Por isso decidimos transcrever os trechos que faltavam. Usamos o software OBS Studio para capturar o vídeo e o áudio do game enquanto jogamos no emulador. MGS3 é um vídeo game, em outras palavras uma mídia interativa. Portanto, haviam trechos de diálogos dentro do jogo que podem ocorrer ou não dependendo das escolhas e/ou ações do jogador, por isso precisamos jogar novamente alguns trechos para transcrevermos esses trechos alternativos. Após chegarmos ao final da parte que desejamos traduzir, pausamos a captura e a salvamos em um vídeo em formato FLV. Com isso podemos assistir novamente a *gameplay* quantas vezes for preciso e escrever a transcrição com calma e podemos reescrever cada linha de diálogo com exatidão. Achamos interessante também ter acesso ao texto em japonês. Como não há opção de alterar o idioma dentro do jogo, buscamos um vídeo da *gameplay* da versão japonesa no Youtube, que é intitulado “*METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER | JAPANESE CUTSCENES (Part 1¹)*” e foi postado no canal Perfect Stealth. Então efetuamos o download do vídeo com a ajuda do programa *4K Video Downloader*.

O trecho que decidimos traduzir é o prólogo do jogo, a *Virtuous Mission*. Durante uma sessão de jogo, o prólogo dura aproximadamente uma hora. O jogador controla o protagonista, *Naked Snake*, e deve se infiltrar em território inimigo e resgatar um cientista chamado *Sokolov*. O cenário do jogo se passa no ano de 1964, em plena Guerra Fria, na floresta soviética *Tselinoyarsk*, que o jogo traduz para *Virgin Cliffs* (“Penhascos Virgens”). Escolhemos traduzir esse trecho do jogo porque ele não só introduz ao jogador a narrativa e todos os personagens-chave do jogo, mas também serve como um tutorial para os jogadores se acostumarem com os controles, as mecânicas de jogabilidade e o comportamento dos inimigos.

2.2 Questões da versão japonesa

Não podíamos deixar de mencionar uma questão interessante que surgiu ao examinarmos a versão original do game, em língua japonesa: Muitas vezes dentro do texto foi utilizada uma técnica de leitura alternativa dos caracteres em japonês. Para discutirmos isso, devemos primeiro brevemente explicar como os kanjis japoneses funcionam.

¹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-CeaT8rEe_s

O Japão originalmente possuía uma língua falada nativa, mas não uma escrita nativa. Foi somente durante o século VIII que monges japoneses estudaram a língua chinesa e adaptaram os seus ideogramas para a sua própria língua. O próprio termo kanji (em japonês: 漢字) significa “caractere chinês”. Além disso, os símbolos do hiragana e katakana foram criados baseados nos ideogramas. Finalmente o Japão tinha a escrita, porém essa importação gerou um grande problema: Os kanjis trouxeram novas palavras que entraram em conflito com as palavras e expressões que já existiam na cultura há séculos. A solução para esse problema foi adotar diversas leituras alternativas para um único kanji. A maioria deles possui duas ou mais formas diferentes de serem lidas, dependendo dos seus significados e contextos. Geralmente um kanji possui no mínimo leituras kun’yomi (a leitura nativa japonesa) e on’yomi (a leitura chinesa importada). Confira um exemplo dos usos do kanji na Tabela 2.

Tabela 3: Exemplos do sistema de escrita japonês

Kanji 金: Ouro; Dinheiro.	お金がない	“Não tenho dinheiro” (<i>O kane ga nai</i>)
	金曜日	“Sexta-feira”, lit. “dia do ouro” (<i>Kinyoubi</i>)
	黄金	“Dourado” (<i>Ougon</i>)

Agora que esclarecemos um pouco sobre a língua japonesa, podemos explicar como o jogo utiliza leituras de kanji alternativas para criar nuância e expor informações extras nos diálogos dos personagens. O primeiro diálogo se passa em um flashback onde Major Zero discute com Jack (o apelido de Snake) sobre a missão que estão planejando.

Tabela 4: Comparação entre os três textos

Original em japonês	Localização em inglês	Nossa tradução indireta
ゼロ：遂に CIA 長官からバーチャスミッション許可が出た。	Zero: The head of the CIA has finally given us the green light for the Virtuous Mission.	Zero: O diretor da CIA finalmente autorizou a Missão Virtuous.
ジャック：バーチャル V R ミッション	Jack: Virtual Mission?	Jack: Missão Virtual?

シヨン?		
ゼロ：我々FOX部隊の存在意義をかけた 貞淑なバーチャスミッションだ。これが成功すれば正式に部隊として編成される。	Zero: No, the Virtuous mission. The future of our FOX unit depends on it. If it succeeds, we'll be officially organized into a unit.	Zero: Não, a Missão Virtuous. O futuro da nossa unidade FOX depende dela. Se for bem sucedida, nós seremos oficialmente promovidos a uma unidade.
ジャック：貞淑なミッション? 忠誠を誓う儀式みたいなものだ。	Jack: Virtuous Mission? Sounds like some kind initiation ritual.	Jack: Missão Virtuosa? Soa que nem um ritual de iniciação.

Fonte: *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Japão, 2004). Konami Digital Entertainment: PlayStation 3.

Os dois primeiros textos foram transcritos diretamente do jogo, em seus respectivos idiomas. Como é possível ver, há algumas palavras escritas acima de certas expressões na versão japonesa. Esse pequeno texto é chamado de furigana. Ele é geralmente usado para ensinar kanjis para estudantes, e mostra a pronúncia de palavras mais complicadas, técnicas ou obscuras. Por exemplo: o kanji de “lua” é pronunciado つき (“*tsuki*”), então quando adicionamos o furigana escrevemos ^{つき}月. No trecho que acabamos de exibir, o furigana foi utilizado duas vezes pelos escritores: primeiramente em “V^{バーチャル}R ミッション?” e depois em “バーチャス^{貞淑な}ミッション”. O primeiro caso é um uso comum do furigana, descrevendo a pronúncia da palavra “virtual”, que foi importada da língua inglesa. O segundo caso é também uma palavra do inglês, porém, é um exemplo mais peculiar. O termo em questão é バーチャス (“*Virtuous*”). A pronúncia padrão aqui normalmente seria ばあちやす (“*baachasu*”). Entretanto, o furigana está escrito claramente como 貞淑な (“*teishuku na*”), que é o adjetivo “virtuoso(a)” em japonês. Essa é uma técnica exclusiva à língua japonesa, devido à natureza de seu sistema de escrita, e é utilizada por escritores de prosa. Ao atribuírem leituras alternativas para as palavras é possível acrescentar informações extras diretamente dentro do diálogo sem a necessidade de o próprio personagem explicá-la. É difícil de imaginar que a

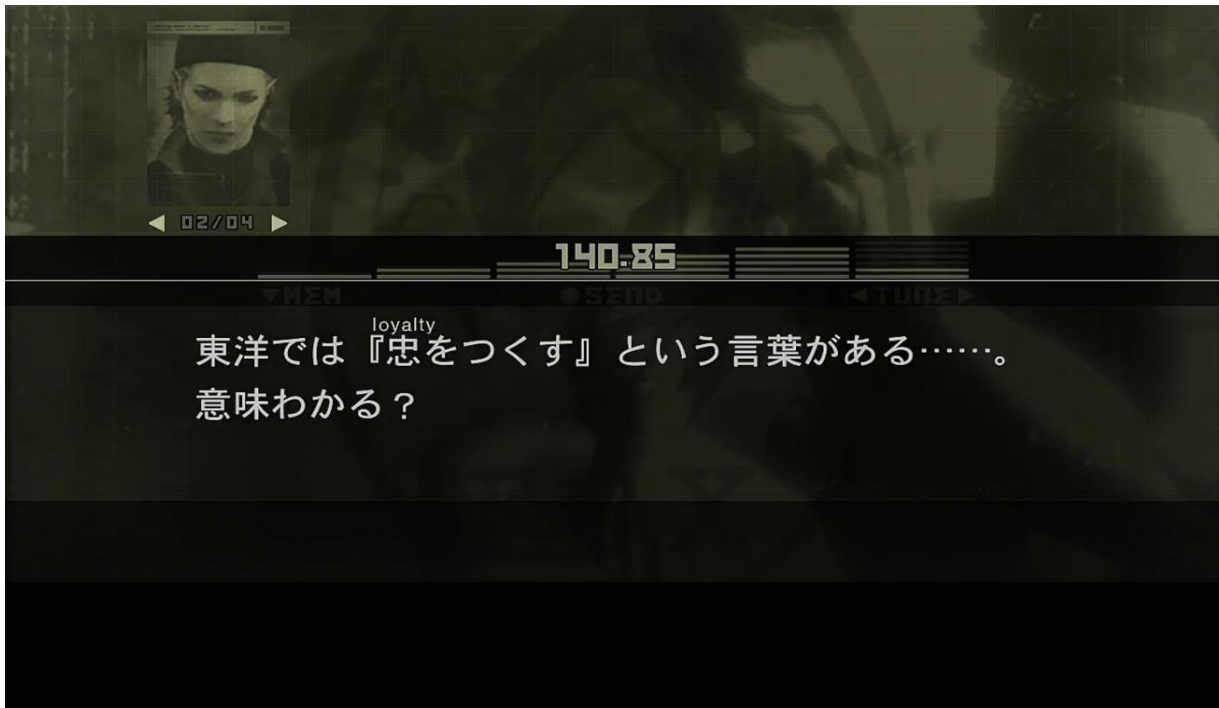
palavra *virtuous* é usada cotidianamente na cultural japonesa, porém quando se acrescenta o furigana, 貞淑な バーチャス, o jogador japonês logo entenderá que a palavra da língua inglesa significa “virtuosa”.

Ilustração 5: Leitura alternativa de palavras japonesas escritas no diálogo (貞淑な バーチャス).



Fonte: *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Japão, 2004). Konami Digital Entertainment: PlayStation 3.

Ilustração 6: Leitura alternativa de 忠 (lealdade) usando uma palavra em inglês “loyalty” como furigana.



Fonte: *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Japão, 2004). Konami Digital Entertainment: PlayStation 3.

Essa técnica é usada diversas vezes durante o prólogo do jogo, especialmente em palavras de origem inglesa, assim é possível escrever o mesmo termo em duas línguas diferentes. Claro que esse trabalho se trata de uma tradução indireta, o que significa que baseamos toda a tradução na versão em língua inglesa. Porém mesmo em certos trechos do prólogo assim optamos em consultar a versão japonesa para obter mais informações ou alternativas de tradução. Isso foi possível somente pelo nosso conhecimento de nível intermediário da língua japonesa. Em particular o exemplo anterior, que é na verdade um jogo de palavras em japonês, e quando o Coronel Volgin profere as palavras “kuwabara, kuwabara” um pouco mais tarde na história, já que é um canto do folclore japonês impossível de ser traduzido para outras línguas. Quando lançamos mão da versão japonesa, automaticamente alteramos um pouco o nível de “*indirectness*” mencionado por Assis Rosa, Pięta e Maya (2017, p. 119) e como resultado produzimos uma tradução que não é estritamente binária (envolvendo somente o inglês e o português), mas também que possui uma fração de influência do jogo em japonês.

2.3 Desafios da tradução de MGS3

A tradução do prólogo de *Metal Gear Solid 3* se mostrou um desafio interessante em algumas áreas. Precisamos levar em consideração o cenário em que se passa a história do jogo, que é um cenário pseudo-histórico da Guerra Fria, para não cometer erros de história grotescos. Como Teixeira (2017, p. 130) apontou em sua dissertação, tradutores precisam ficar cientes se um jogo se baseia ou toma como inspiração fatos da vida real. O game se passa em 1964, o período da Guerra Fria, e faz referência a figuras políticas reais e a eventos que realmente ocorreram. Porém também existem elementos que são claramente fictícios. Não existe uma unidade de operações secretas intitulada “FOX” dentro da CIA, e não existem florestas pluviais dentro da Rússia como é retratado dentro do jogo (como podemos ver na Ilustração 7). Todos os personagens principais também são completamente fictícios e não são baseados em nenhuma figura histórica. Fora esses detalhes, diferenciar os fatos da ficção foi simples.

Ilustração 7: Snake após chegar em Tselinoyarsk, uma floresta fictícia.

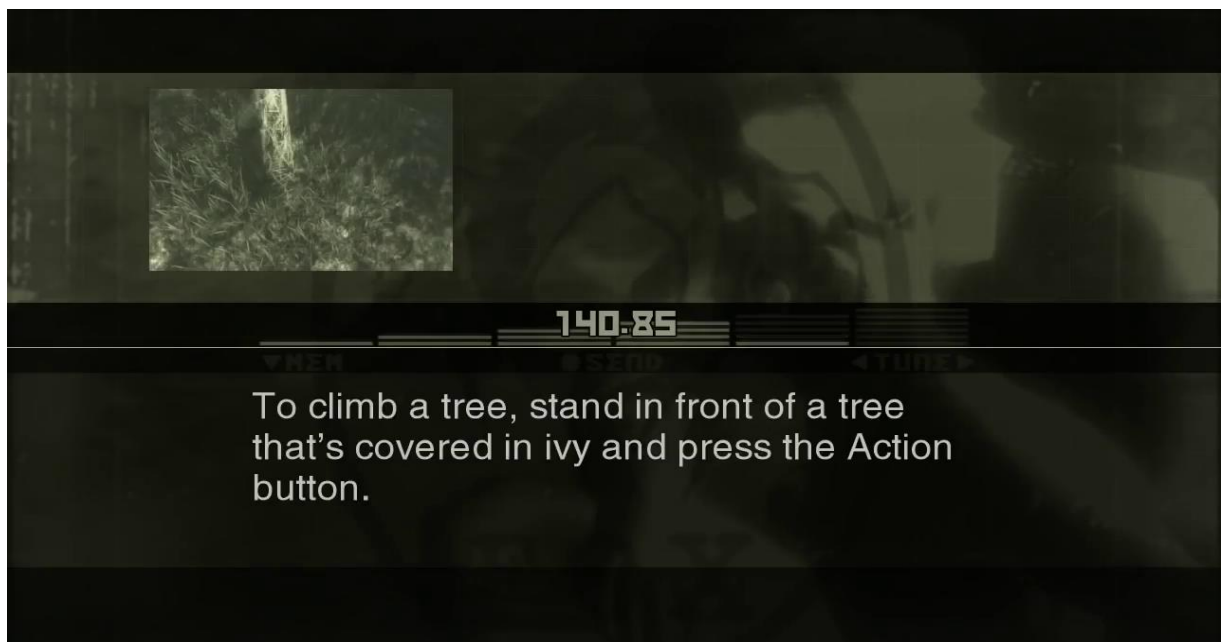


Fonte: *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Japão, 2004). Konami Digital Entertainment: PlayStation 3.

A tradução de videogames também deve incluir o fator da interatividade. O texto que traduzimos faz parte do enredo do jogo, mas ele também possui elementos que envolvem diretamente o tutorial de controles. Precisamos lembrar que uma quantidade considerável de vídeo games ensina os controles ao jogador por meio de menus ou mensagens que aparecem

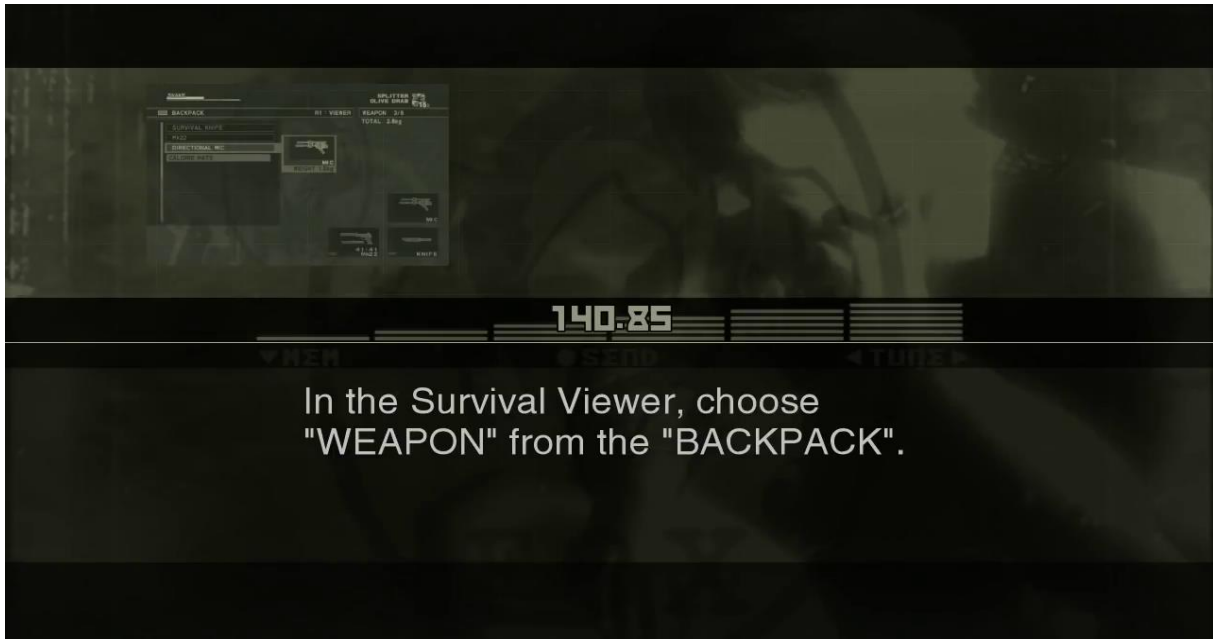
na tela, explicando a funções de cada um dos botões que há no controle. Esses tipos de textos não fazem parte da história do jogo, e funcionam como um manual para nortear o jogador em seu processo de aprendizado das mecânicas da jogabilidade. MGS3, de fato, possui uma seção no menu principal que explica em detalhes os seus controles, mas ele também usa um outro tipo de abordagem para detalhar os controles: A quebra da quarta parede, isto é, o ato de personagens comunicarem algo diretamente para os jogadores, destruindo a parede imaginária que separa o mundo real do mundo fictício. Dentro dos diálogos do jogo, os integrantes da equipe de suporte do *Snake* irão periodicamente dar instruções ao jogador sobre como efetuar certas ações. É possível observar isso na *Virtuous Mission* quando o *Major Zero* explica como subir em árvores (Ilustração 8), ou quando ele detalha como equipar as armas e itens em posse do jogador (Ilustração 9). O interessante é que *Snake* também responde a essas instruções, como se ele reconhecesse que é, de fato, um personagem dentro de um vídeo game. Precisamos salientar que esse comportamento só ocorre quando algum controle ou mecânica é explicada diretamente para o jogador, e não ocorre durante a história do jogo. A franquia *Metal Gear Solid* é notória por incluir vários momentos e características que comunicam e interagem diretamente com os jogadores. Há uma batalha contra o vilão *Psycho Mantis* no primeiro *Metal Gear Solid* para o *PlayStation* que explora ainda mais a relação do jogador com a quarta parede, mas esse é um tópico pode ser discutido em outros trabalhos.

Ilustração 8: Major Zero explicando como escalar árvores.



Fonte: *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Japão, 2004). Konami Digital Entertainment: PlayStation 3.

Ilustração 9: Major Zero explicando como navegar o menu para equipar armas.



Fonte: *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Japão, 2004). Konami Digital Entertainment: PlayStation 3.

Porém, assim como a qualidade de uma tradução pode mudar imensamente a experiência de um leitor com livro, a localização de um videogame possui o potencial de mudar a experiência interativa pela qual os jogadores irão vivenciar. E isto pode afetar não somente a narrativa, os personagens, ou a interface de um jogo, mas também a sua *gameplay*. Em outras palavras, o tradutor responsável pela localização de um videogame tem o poder de efetivamente mudar o caráter lúdico do jogo e, em certos casos, o seu design por meio de seu trabalho.

2.3.1 Vocabulário e jargão militar

Outro desafio recorrente durante todo o trabalho foi a presença de vários termos da área militar ou científica. Devido à natureza da narrativa de espionagem do jogo, os personagens constantemente referem a organizações, equipamentos e técnicas utilizadas por agentes de inteligência e espiões durante o período da Guerra Fria. Muitas vezes esses termos precisaram de mais atenção para escrevermos a melhor tradução possível.

Quando um tradutor se depara com alguma palavra mais complexa ou técnica significa que uma pesquisa por essa palavra deve ser realizada. Obviamente, primeiro o dicionário bilíngue é consultado e então é verificado se a definição do termo corresponde com o significado presente no texto. Mas nem sempre esses termos aparecem nos dicionários. Caso

isso aconteça, então consultamos dois glossários criados para a definir de termos em uma área específica. Nesse caso, escolhemos um em português, o Glossário De Termos E Expressões Para Uso No Exército (MINISTÉRIO DA DEFESA, 2018), e outro em inglês, o Dictionary of Military and Associated Terms (US DEPARTMENT OF DEFENSE, 2001). Estes dois glossários ajudaram consideravelmente quando nos deparamos com alguma expressão desconhecida. Podemos ainda analisar como o termo é utilizado em situações reais (escritos e falados) e a partir disso escrever outra palavra ou expressão equivalente na língua de partida. Usamos todos esses métodos durante a tradução.

Alguns desses termos foram simples para pesquisar, alguns deles incluem *intermediate-range ballistic missiles*, *kiss of death*, SIS, KBG, GRU e Kremlim. Os dois primeiros itens, *intermediate-range ballistic missiles* (ou *IRBM*) e *kiss of death* são ambos tipos de armamentos que existem na vida real e que foram relevantes durante o período da história em que a história do jogo se passa. Os outros itens são agências de inteligência ou esquadrões de elite, e o Kremlim se refere à sede do governo russo, não só na década de 60 mas também nos tempos atuais. Termos como esses que são mais facilmente encontrados no cotidiano (como por exemplo em jornais ou em outras mídias de entretenimento como filmes e livros) foram facilmente encontrados em dicionários bilíngues ou em ferramentas de busca como o Google.

Mas outros mostraram mais técnicos ou obscuros e necessitaram de mais pesquisa para averiguar a sua tradução mais apropriada para a língua portuguesa. Uma delas foi a expressão “*remember the Alamo*” dita pelo Coronel Volgin no final do prólogo. Do ponto de vista tradutório, podemos transferi-lo para o português escrevendo somente “lembre-se do Álamo”, mas o contexto cultural e histórico ainda é desconhecido. Após a busca, descobrimos que se trata de uma frase usada durante a guerra da Revolução do Texas, mais especificamente durante a Batalha do Álamo. Ela foi uma frase usada vingativamente pelos soldados americanos contra os soldados mexicanos após o massacre sofrido no Álamo. É um grito de guerra com grande significância para os americanos, em particular aqueles que vêm do estado do Texas.

Outra frase de efeito que aparece no jogo é “*loyalty to the end*”, um ditado mencionado pela personagem The Boss (Ilustração 6). A personagem afirma que o termo veio do oriente, portanto examinamos também como o ditado é escrito em japonês: 忠をつくす (pronunciado “*chuu o tsukusu*”). Essa expressão pode ser traduzida para “devotar com

lealdade”. O verbo つくす tem essa definição, porém o seu outro significado que deixa esta expressão mais marcante é o de “se esgotar”. Portanto, literalmente, a frase também pode ser entendida como “esgotar-se com lealdade”. Por isso não identificamos problemas para traduzir a expressão para “lealdade até o fim”, que é equivalente à *loyalty to the end* e também alude ao verbo japonês de esgotar. Além disso, quando procuramos a frase no mecanismo de pesquisa, tanto em inglês quanto em japonês, quase todos os resultados envolvem a personagem The Boss ou a franquia MGS, o que nos leva a acreditar que a frase foi algo imaginado pelo Hideo Kojima, o criador e escritor do jogo. Quando aparecem termos ou expressões dessa natureza, ou seja, aqueles que podem ser traduzidos com tranquilidade para o português, mas também carregam algum tipo de contexto que dão a elas um plano de fundo maior, detalhamos o seu contexto nas notas de tradução.

Há também exemplos mais técnicos como *HALO jump*, *hush puppy*, *suppressor* e *CQC*. Apesar de todos poderem ser classificados na mesma categoria de “termos técnicos militares”, alguns deles foram traduzidos com abordagens diferentes. Examinemos, primeiramente, os dois termos com siglas: *HALO jump* e *CQC*, ou *high altitude low opening jump* e *close quarters combat* respectivamente. O segundo possui um equivalente direto na língua portuguesa, que é CCD, combate a curta distância, como apontamos anteriormente neste trabalho. Esta tradução foi simples, porém a primeira sigla *HALO* não possui equivalente no português. A conversão da sigla para a língua de partida não foi considerada uma opção (que resultaria em “salto de alta altitude e baixa abertura” ou AABA) e mesmo em exemplos autênticos no português é geralmente escrito “salto *HALO*”. Portanto utilizamos apenas salto *HALO* juntamente com uma nota explicando a abreviação e como a técnica funciona.

O *hush puppy* é meramente outra alcunha da pistola Mk22 comumente usada pelos Navy SEALs americanos. Em outras palavras, é um apelido. Essa arma é construída diferentemente de outras pistolas: o seu mecanismo de travamento único permite que ela dispare projéteis consideravelmente mais silenciosa em comparação a outras armas de fogo. É a partir dessa característica que ela recebeu este nome. Mas como esse apelido não existe no Brasil, escolhemos omitir essa denominação e referimos somente ao próprio nome original da arma, a Mk22.

Por último veremos o exemplo de *suppressor*, que é um dispositivo acoplado ao cano de uma arma para abafar os gases emitidos no momento em que ela é disparada, resultando

em tiros mais silenciosos. Por causa deste efeito, não é incomum combinar esses dispositivos com as armas *hush puppy* mencionadas acima. À primeira vista, parece ser óbvio que devemos traduzir o termo para o português como “supressor”, mas na verdade a tradução correta seria “silenciador”. Este é um exemplo de um falso cognato (ou um “falso amigo”) entre o inglês e o português, uma das várias armadilhas que devem ser evitadas durante o ato tradutório.

Estes foram somente alguns exemplos das dezenas de ocorrências de termos militares durante o prólogo do jogo. O resto da história ainda contém inúmeros outros exemplos que poderiam ser mencionados neste trabalho. Por se tratar de um jogo de ação e espionagem e com grande número de diálogo expositivo, com certeza MGS3 possui uma narrativa que desafia qualquer tradutor nessa questão.

2.3.2 Traduzindo com domesticação e estrangeirização

Também colocamos em prática a domesticação e estrangeirização venutianas apresentadas por Souza (2013, p. 53). Domesticamos alguns números e medidas do padrão americano para o sistema utilizado no Brasil. Por exemplo, na linha 4 da nossa tradução, convertemos *30,000 feet* para 9.144 metros, na linha 49 *600 miles* para 960 quilômetros e na linha 84 *500 pounds* para 220 quilos. Mas também optamos por usar a estrangeirização. Em particular, decidimos não traduzir nenhum dos codinomes dos personagens. Em momentos-chave da história algumas pessoas são chamadas pelos seus nomes verdadeiros, mas grande parte do tempo eles são chamados pelos seus codinomes (Naked Snake, Major Zero, Paramedic etc.). Portanto os codinomes são efetivamente outra denominação dos personagens, e muitos deles também carregam significados e metáforas que se relacionam diretamente com os próprios personagens.



Um fato interessante é que o próprio jogo utiliza uma técnica de domesticação: quando Snake encontra com Sokolov pela primeira vez, os dois conversam em inglês, porém eles estão de fato se comunicando em russo. Isso fica evidente quando lemos o diálogo na linha 272, quando Sokolov elogia a proficiência de Snake com a língua russa. Podemos assumir também que a mesma domesticação se repete sempre que Snake fala com outros personagens soviéticos, como Ocelot. Presumimos que essa domesticação existe para simplificar a apresentação da narrativa e melhorar a experiência do jogador.

No lado oposto do espectro venutiano, o jogo utiliza a estrangeirização com uma frase dita pelo Coronel Volgin na linha 379, que é o seu hábito de falar “*kuwabara, kuwabara*” (桑原 桑原). Volgin consegue atirar descargas elétricas de seu corpo (uma habilidade supernatural que nunca é explicada durante a história). Para evitar que relâmpagos caiam em si mesmo ele repete essas palavras quando começa a chover. Segundo o folclore japonês, quem falar essa expressão (que significa literalmente “campos de amoreiras, campos de amoreiras”) afastará relâmpagos e tempestades. Então, logicamente, faz sentido Volgin usar estas palavras. Essa expressão não possui equivalentes diretos na língua inglesa (ou na portuguesa), mas presumimos que o motivo dos tradutores da localização para o inglês manter esse trecho em japonês foi com o intuito de dar um “ar misterioso” para Volgin. MGS3 é, afinal, um jogo de espionagem e nem tudo é o que parece. Portanto as palavras estrangeiras podem acrescentar o nível de intriga que precisa estar presente nesses tipos de histórias.

2.4 Jogabilidade

Agora analisaremos a jogabilidade. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT, 2004) é um jogo de ação e espionagem em terceira pessoa lançado originalmente para o *PlayStation 2* no ano de 2004. Ele foi posteriormente remasterizado em alta definição para o console *PlayStation 3* em 2011. Uma remasterização é um quando uma mídia é lançada novamente com melhorias como melhor qualidade de som e imagem. No caso dos jogos, as melhorias podem também incluir tempo de carregamento menor, melhor taxa de quadros (o número de imagens processados por segundo) e correções erros de programação. Dentre as mecânicas que tornam esse game diferente de outros títulos de ação, a principal questão é sem dúvida o elemento de furtividade presente dentro do jogo. *Snake*, e também o jogador, são sempre encorajados a evitar confronto direto com o inimigo sempre que possível. E quando uma batalha é inevitável, *Snake* tem também a escolha de usar métodos letais ou não letais. É claro que nada impede o jogador de simplesmente agir como se estivesse jogando outro jogo de tiro, eliminando todos em seu caminho sem qualquer sutileza, porém o jogo irá recompensar mais aqueles que conseguirem completar o jogo sem disparar os alarmes e sem matar os soldados inimigos.

O game também possui um sistema de camuflagem. Em MGS1 e MGS2, *Snake* podia se esconder somente atrás de paredes, objetos e qualquer coisa que sirva de cobertura. Mas

como o prólogo de MGS3 se passa em uma floresta, o jogador agora possui a opção de mudar o seu uniforme para se mesclar melhor com o ambiente ao redor, possibilitando a invisibilidade mesmo sem cobertura. A qualquer momento é possível pausar o jogo com o botão  e mudar a camuflagem, e um indicador no canto superior direito da tela irá mostrar o quanto a camuflagem está escondendo o jogador, que vai de -100%, o pior índice possível, até 100%, o melhor índice possível. Portanto, quanto melhor o uniforme se mistura aos arredores de *Snake*, mais dificilmente ele será avistado por outro soldado. E também significa que se as cores dos uniformes fizeram um grande contraste com o ambiente, *Snake* ficará mais fácil de ser avistado. Também foi introduzido um novo sistema de CQC (CCD), que significa “combate a curta distância”. Se *Snake* estiver perto o suficiente de um inimigo, o jogador pode pressionar  para efetuar diversas ações. É possível arremessar a vítima no chão, nocauteando-o instantaneamente, agarrá-lo pelas costas, interrogá-lo para extrair informações úteis e forçá-lo a pôr as mãos ao alto.

Seria um desserviço a este trabalho não explicar um pouco sobre a franquia *Metal Gear Solid* e o seu criador: Hideo Kojima. Os jogos de *Metal Gear Solid* (MGS), em sua maior parte, possuem dois protagonistas: *Solid Snake* e *Big Boss*. O tema de cada um dos jogos é diferente, mas de maneira resumida, a premissa principal dos jogos gira em torno de um agente de forças especiais que realiza uma missão furtiva que geralmente envolve a destruição um *Metal Gear*, que é um tanque bípede capaz de lançar mísseis nucleares de qualquer lugar do mundo. MGS geralmente possui narrativas longas e complexas. Seus personagens, ambos heróis e vilões, possuem motivações muitas vezes moralmente ambíguas. Quase ninguém é completamente bom ou mau. O diretor de filmes Jordan Vogt-Roberts, que está atualmente trabalhando numa adaptação para o cinema de MGS, descreve os personagens como “ideologias e filosofias ambulantes” (COLLIDER EXTRA, Youtube, 2018). E apesar de ser um jogo que se passe num ambiente de guerras e conflitos, a histórias sempre entregam mensagens antiguerra, e adverte que, no final das contas, ela traz somente sofrimento para todos os soldados envolvidos e que o desarmamento nuclear é um objetivo que todos os países deveriam estar tentando alcançar. Nessa perspectiva, podemos descrever a franquia como um jogo de guerra sobre a paz.

O responsável pela criação, roteiro, direção e o design do jogo é o desenvolvedor de jogos japonês Hideo Kojima. Ele foi o quem imaginou o game design de todos os jogos da franquia desde o primeiro, intitulado simplesmente *Metal Gear*, desenvolvido para o sistema

MSX em 1987. Mas o que realmente impulsionou o seu trabalho à fama foi *Metal Gear Solid*, famoso jogo de *PlayStation* lançado em 1998. A maneira como Kojima escreveu o roteiro de seus jogos bem como o uso de cenas cinematográficas durante momentos-chave das tramas influenciaram a maneira como games modernos contam e apresentam as suas histórias. Em MGS3, Kojima usa sua famosa técnica de narração de histórias para imergir o jogador dentro do mundo de espionagem que existe no jogo, com muita exposição de informações e o constante uso de jargão militar e científico. Suas histórias também sempre recorrem de alguma forma à discussões éticas e filosóficas envolvendo a guerra, o ciclo de vingança e dissuasão nuclear. Com tudo isso, MGS3 é aclamado até hoje por críticos e jogadores. Ele é frequentemente considerado como um dos maiores jogos de todos os tempos, devido à sua história intrigante, as reviravoltas do enredo e os seus personagens complexos, bem como também a jogabilidade que permite o jogador se esgueirar e derrotar inimigos com criatividade, da forma como o jogador quiser.

Com todas essas informações sobre a jogabilidade juntamente com a filosofia de desenvolvimento de jogos de Kojima, podemos traduzir o prólogo para oferecer a melhor experiência possível, caso fosse implementada em uma versão oficial do jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de conclusão de curso com a atividade de tradução, escrito ao longo de três meses foi, em geral, de acordo com a expectativa que tínhamos em mente, que era traduzir o diálogo presente dentro do prólogo de MGS3 de uma maneira que abrangesse a experiência de jogabilidade que aquele capítulo em particular oferecia ao jogador. Foi inevitável lidar com a tradução indireta e pesquisar alguns de seus arcabouços teóricos, pois o jogo que traduzimos do inglês é em si uma tradução da versão japonesa. Além de nos basearmos na versão norte-americana, também examinamos alguns trechos da versão original em japonês a fim de entender melhor o contexto da narrativa e procurar por outras possibilidades de tradução. E por conta disso descobrimos sobre a técnica de leitura alternativa adotada por alguns escritores japoneses, o que nos ajudou a ganhar informações extras para a nossa própria tradução do inglês para o português.

Também foi necessário diversas vezes pesquisar sobre o vocabulário usado constantemente por militares devido à história de espionagem durante a Guerra Fria que existe dentro do jogo. Mas além do desses termos, também foi preciso realizar uma pesquisa de todas as organizações e militares e políticas que são mencionadas no decorrer do jogo, bem como armas e instrumentos, já que o jogo possui certo grau de realismo. Dito isto, o ato de realizar pesquisas é algo inseparável do papel do tradutor, não somente no âmbito acadêmico. Por isso pesquisamos diversas vezes os dois glossários de termos frequentemente utilizados por militares e integrantes do Exército e com isso conseguimos traduzir a grande maioria de jargões e expressões de natureza militar que foram faladas pelos personagens. Em outras ocasiões, lançamos mão da versão japonesa do jogo quando nos deparamos com diálogos com sentido ambíguo ou convoluto. O maior exemplo disso talvez seja a mania do personagem Volgin de falar “*kuwabara, kuwabara*”. Após consultarmos a versão japonesa e efetuarmos uma rápida pesquisa da utilização dessa expressão dentro da cultura japonesa, descobrimos que se trata de uma expressão de origem folclórica. Quando observamos isso no contexto da versão em inglês, é uma situação um tanto humorosa, pois se trata de um Coronel da União Soviética, durante a Guerra Fria, falando em inglês e que conhece um ditado de origem japonesa.

Mas apesar de ser levemente baseado em eventos da Guerra Fria, o conteúdo do jogo ainda é mais uma obra fictícia do que uma representação fiel de fatos históricos. Portanto, é

importante diferenciar o que é verídico e o que foi inventado pelos desenvolvedores do game para não cometermos erros de tradução que não correspondem à realidade.

As técnicas venutianas de domesticação e estrangeirização também ajudaram consideravelmente em alguns momentos da atividade de tradução, e notamos que a própria localização em inglês também utilizou estas duas técnicas em alguns momentos durante o prólogo do jogo, o que para nós é mais prova de que estas são dois tipos de abordagens bastante úteis não só para videogames, mas provavelmente também para qualquer tradutor literário. Um exemplo em que usamos uma dessas técnicas foi descrita anteriormente no caso do Coronel Volgin e o seu ditado japonês. Não alteramos esse diálogo para manter o ar de mistério que esse diálogo evoca.

Nós traduzimos o texto inteiramente no Microsoft Word, sem a utilização de Ferramentas CAT (*computer assisted translation*). Essas ferramentas ajudam tradutores a traduzir mais rapidamente, eficientemente e consistentemente com a ajuda de memórias de tradução. Em retrospectiva, a CAT teria nos ajudado consideravelmente. Por isso, logo após terminamos este trabalho, alimentamos essa tradução dentro de uma CAT gratuita e certamente será benéfico caso trabalhemos com este jogo novamente em algum trabalho futuro.

Infelizmente não foi possível desenvolver uma “localização” de MGS3 devido a limitações técnicas (falta de softwares e habilidades de programação). Entretanto, a tradução que realizamos do diálogo presente no prólogo do jogo mostrou um pouco dos tipos de desafios que os tradutores de jogos precisam lidar durante seu trabalho. É necessário não somente ser adepto em duas línguas (a língua-fonte e a língua-alvo), mas também é preciso também ser, um jogador, assim o tradutor poderá melhor escrever sua tradução de forma que a experiência de jogabilidade seja equivalente para o público que jogará a versão traduzida do jogo.

Após refletirmos sobre a tradução de videogames, concluímos que ela é, de fato, consideravelmente diferente da tradução de outros tipos de mídia. Ela precisa levar em conta não só o lado literário, mas também a interatividade e a experiência lúdica de jogabilidade. Sempre levamos em conta a natureza semiótica da tradução de jogos, consideramos não somente os aspectos áudio visuais, mas também interativos presentes no jogo. Para isso, decidimos incluir em nossa tradução os botões usados no do controle de Playstation toda vez

que aparecia um diálogo com caráter de tutorial, ou seja, que ensinam o jogador sobre as regras do jogo. Também precisamos tomar cuidado nessas seções para não “quebrar a quarta parede” mais do que o necessário, já que os tutoriais comunicam diretamente com o jogador, mas ainda fazem parte da narrativa do jogo.

Os serviços de tradução especializada estão cada vez mais procuradas dentro do mercado globalizado do século XXI. A indústria dos games, em particular, cresce rapidamente e certamente a tendência é que a demanda de tradutores qualificados somente aumentará no futuro próximo. Não seria presunçoso afirmar que as instituições de ensino superior beneficiaram não somente os tradutores, mas também o mercado e a comunidade de jogos, caso introduzissem mais aulas ou talvez disciplinas inteiras focadas na especialização de tradução de jogos. Isso, com certeza, será um desafio, pois as empresas desenvolvedoras e localizadoras de jogos nunca formaram uma espécie de parceria com universidades para formar esses tradutores. Porém, antes de tal colaboração ocorra, talvez o melhor passo é ser dar é começar com a discussões e teorias de como exatamente devemos executar a tradução de videogames, um processo deveras similar ao que desenvolvemos ao longo da elaboração deste trabalho. Portanto é também importante apelar para mais estudos dentro desse campo para conseguirmos aprofundar nossos conhecimentos acerca do assunto e, quem sabe, formar profissionais mais capacitados para traduzir jogos no futuro.

APÊNDICE

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER		
Sequência	Texto-Fonte	Texto Traduzido
1.	"After the end of World War II, the world was split into two - East and West. This marked the beginning of the era called the Cold War."	“Após o fim da Segunda Guerra Mundial, o mundo se dividiu em dois: Leste e Oeste. Isso marcou o início da era chamada Guerra Fria”.
2.	Um grande avião voa nas nuvens.	
3.	5:30 AM August 24, 1964 Pakistani airspace	05:30. 24 de agosto de 1964. Espaço aéreo paquistanês.
4.	[Pilot]: Flying over Pakistan, altitude 30,000 feet. Approaching Soviet airspace.	[Piloto]: Sobrevoando o Paquistão, altitude 9.144 metros. Aproximando-se do espaço aéreo soviético.
5.	Jack fuma um charuto dentro do avião.	
6.	[Pilot]: Twenty minutes to dropoff... Commencing internal depressurization.	[Piloto]: Vinte minutos para o salto... Iniciando a despressurização interna.
7.	[Pilot]: Equipment check... arm main parachute.	[Piloto]: Checando equipamento... preparando paraquedas principal.
8.	[Zero]: All right. You ready to go?	[Zero]: Certo. Você está pronto?
9.	Pilot: Drop zone still showing a high-pressure mass. CAVOK. (Cloud and Visibility OK)	[Piloto]: Zona de salto ainda está com muita pressão. Nuvens e visibilidade OK.
10.	[Zero]: Good, we've got high visibility.	[Zero]: Ótimo, temos boa visibilidade.
11.	[Pilot] (to Jack): Put out that cigar. (Jack does not respond) Connecting oxygen hose to interior connector. Put on your mask. (Jack does not respond) Does this pantywaist know what he's doing?	Piloto (para Jack): Apague esse charuto. (Jack não responde) Conectando a mangueira de oxigênio ao conector interior. Coloque sua máscara. (Jack novamente não responde) Esse cara é um recruta?
12.	NT: Decidimos traduzir esse diálogo com base na versão japonesa, onde	

	personagem fala “あの男素人か?” que significa “aquele homem é um novato?”.	
13.	[Pilot]: Approaching release point... Ten minutes to dropoff. (Jack doesn't respond)	[Piloto]: Aproximando-se do ponto de salto... Dez minutos para o salto. (Jack não responde)
14.	[Zero]: Hey! Are you deaf? He said put out the cigar and put on your mask. (Jack obeys)	[Zero]: Ei! Você é surdo? Ele disse para apagar o charuto e colocar sua máscara. (Jack obedece)
15.	[Pilot]: Depressurization complete. Checking oxygen supply. Six minutes to dropoff. Opening rear hatch.	[Piloto]: Despressurização completa. Checando suprimento de oxigênio. Seis minutos até o salto. Abrindo o compartimento traseiro.
16.	O compartimento abre e Jack olha para fora.	
17.	[Pilot]: Sunrise... External temperature minus 46 degrees Celsius. Two minutes to dropoff. Stand up.	[Piloto]: O amanhecer... Temperatura exterior menos 46 graus Celsius. Dois minutos até o salto. Levante-se.
18.	Jack se levanta e anda em direção à escotilha aberta.	
19.	[Zero]: You'll be falling at 130 miles per hour. Try not to get frostbite from the wind chill.	[Zero]: Você vai cair a 200 quilômetros por hora. Tente evitar queimaduras do vento frio.
20.	[Pilot]: One minute to dropoff. Move to the rear. Activate bailout bottle.	[Piloto]: Um minuto até o salto. Vá para a traseira. Ativando o tanque de oxigênio de emergência.
21.	[Zero]: This is one for the history books; the world's first HALO jump.	[Zero]: Essa vai entrar para a história: O primeiro salto HALO* do mundo.
22.	NT: Um salto HALO (<i>high altitude low opening</i>) é um tipo de queda livre que é realizado mais perto do solo em comparação ao paraquedismo comum.	
23.	Jack pisa em seu charuto ao tomar sua posição.	
24.	[Pilot]: Ten seconds to dropoff. Standby... Status OK, all green. Prepare for dropoff... Countdown,	[Piloto]: Dez segundos restantes. Fiquem à postos. Status ok, parâmetros normais. Preparar para

	5, 4, 3, 2, 1.	salto... Contagem, 5, 4, 3, 2, 1.
25.	[Zero]: Spread your wings and fly! God be with you!	[Zero]: Abra as suas asas e voe! Que Deus esteja com você!
26.	Jack pula do avião e entra em queda livre. A cena muda para um flashback onde o Major Zero dá a missão para Jack.	
27.	[Zero]: Jack, I've got some important news. The head of the CIA has finally given us the green light for the Virtuous Mission.	[Zero]: Jack, eu tenho notícias importantes. O diretor da CIA finalmente autorizou a Missão Virtuous.
28.	[Jack]: Virtual mission?	[Jack]: Missão virtual*?
29.	NT: Na versão japonesa, a Virtuous Mission tem o mesmo nome, バーチャスミッション (“ <i>baachasu misshon</i> ”). Porém, do ponto de vista japonês, esse nome é facilmente confundido com a outra expressão “Virtual Mission”, バーチャルミッション (“ <i>baacharu misshon</i> ”), por ter apenas um caractere katakana de diferença. ‘Virtual Mission’ é também uma alusão às Missões de Realidade Virtual dos jogos anteriores da franquia <i>Metal Gear Solid</i> .	
30.	[Zero]: No, the Virtuous mission. The future of our FOX unit depends on it. If it succeeds, we'll be officially organized into a unit.	[Zero]: Não, a missão Virtuous. O futuro da nossa unidade FOX depende dela. Se for bem sucedida, nós seremos oficialmente promovidos a uma unidade.
31.	[Jack]: Virtuous Mission? Sounds like some kind initiation ritual.	[Jack]: Missão Virtuosa? Soa que nem um ritual de iniciação.
32.	NT: Jack fala na versão japonesa “貞淑なミッション?” (“ <i>teishuku na misshon</i> ”), literalmente “missão virtuosa”. Anteriormente, não alteramos as palavras e deixamos simplesmente como “ <i>Virtuous Mission</i> ”, mas como Jack repetiu o nome da missão na língua de partida com o intuito de confirmar o seu significado, optamos traduzir esse trecho totalmente para o português.	
33.	[Zero]: Don't get cocky. This isn't a training op.	[Zero]: Não fique tão convencido. Não é uma operação de treinamento.
34.	[Jack]: Right. So what exactly is this wonderful mission?	[Jack]: Eu sei. Então o que exatamente é essa missão maravilhosa?

35.	[Zero]: Well... About two years ago, a certain Soviet scientist requested asylum in the West through one of our moles. His name is Nikolai Stepanovich Sokolov. He's head of the OKB-754 Design Bureau, one of the Soviet's top-secret weapon research facilities, and the East's foremost expert on weapons development.	[Zero]: Bem... Uns dois anos atrás, um certo cientista soviético pediu asilo no Ocidente por um de nossos agentes. Ele se chama Nikolai Stepanovich Sokolov. Ele é o líder do departamento de projetos OKB-754*, um dos centros de pesquisa bélicos ultra-secretos dos Soviéticos, e é o maior especialista em desenvolvimento de armas no Oriente.
36.	NT: OKB é uma sigla russa de Опытное конструкторское бюро (“Опытное Конструкторское Бюро”). Uma tradução literal ficaria: “departamento de desenho industrial”. Muitas delas realizam pesquisas para fins militares, especialmente durante o período da Guerra Fria.	
37.	[Jack]: Sokolov... isn't he that famous rocket scientist?	[Jack]: Sokolov... Ele não é aquele famoso cientista de foguetes?
38.	[Zero]: The very same. On April 12, 1961, the Soviets achieved the first manned space flight in history.	[Zero]: Ele mesmo. Em abril de 1961, os soviéticos realizaram o primeiro voo espacial tripulado da história.
39.	[Jack]: The Earth was blue, but there was no God.	[Jack]: “A Terra era azul, mas não havia Deus”.
40.	NT: Essa é uma frase dita pelo próprio astronauta Yuri Gagarin após a sua viagem para o espaço.	
41.	[Zero]: Well spoken. The rocket that carried Yuri Gagarin into orbit was the A1, known as the Vostok rocket. Sokolov is said to be the man most responsible for the multi-engine cluster used in that rocket. After Gagarin's flight, Sokolov left rocket development to become the head of the newly established Design Bureau.	[Zero]: Exatamente. O foguete que levou Yuri Gagarin em órbita foi o A1, conhecido como o foguete Vostok. Dizem que Sokolov foi o maior responsável pelo mecanismo multi-motor utilizado no foguete. Depois do voo de Gagarin, Sokolov deixou a criação de foguetes para tornar-se o chefe do recém estabelecido departamento de projetos.

42.	[Jack]: From a lowly technician to the head of a Design Bureau, that's quite a success story. So why'd he want to defect?	[Jack]: Um simples técnico virando chefe de um departamento de projetos é um homem bem sucedido. Então por que ele desertou?
43.	[Zero]: It seems he'd become afraid of his own creations.	[Zero]: Parece que ele ficou com medo de suas próprias criações.
44.	[Jack]: Afraid?	[Jack]: Medo?
45.	[Zero]: Call it a crisis of conscience.	[Zero]: Uma crise de consciência.
46.	[Jack]: And for that, he left his country and his family behind and went over the fence?	[Jack]: Então por isso ele deixou seu país e sua família para trás e cruzou a fronteira?
47.	[Zero]: Not exactly. One of his conditions was that his family was also to be taken safely to the West. We used a mole to get the family out first and succeeded in sneaking Sokolov over the Berlin Wall shortly afterwards. I was the one who conducted the operation.	[Zero]: Não exatamente. Uma de suas condições era que sua família também fosse mandada em segurança para o Ocidente. Usamos um agente para tirar a família de lá primeiro e conseguimos trazer Sokolov em segredo para o outro lado do Muro de Berlim logo depois. Eu mesmo conduzi a operação.
48.	[Jack]: The security on the Eastern side was still full of holes back then. Then what?	[Jack]: A segurança no lado oriental ainda tinha muitos buracos na época. E depois?
49.	[Zero]: We got Sokolov over in one piece but the whole ordeal had left him exhausted, and we checked him into a hospital in West Berlin. It took him two weeks and over 600 miles to get from the research facility in the Soviet Union to Berlin. He was in no condition to say anything coherent. And it was only a week later that we had	[Zero]: Sokolov estava são e salvo, mas toda a experiência o deixou exausto, nós o internamos num hospital em Berlim Ocidental. Levou duas semanas e mais de 960 quilômetros para ir do centro de pesquisa na União Soviética até Berlim. Ele estava sem condições de falar algo coerente. E uma semana depois tínhamos um problema muito

	something much bigger on our hands.	maior em nossas mãos.
50.	[Jack]: The Cuban Missile Crisis.	[Jack]: A crise dos mísseis de Cuba.
51.	[Zero]: October 16, 1962. President Kennedy received word that the Soviets were in the process of deploying intermediate-range ballistic missiles in Cuba. The president demanded that the Soviets dismantle and remove the missiles. At the same time, he announced a naval blockade to prevent further missile shipments from reaching Cuba. But the Soviets didn't back down, instead placing their armed forces on secondary alert. Soviet transport ships carrying missiles continued on course toward Cuba. US and Soviet forces went on alert for an all-out nuclear war. Frantic negotiations were conducted through the UN's Emergency Security Council and unofficial channels to end the hair-trigger standoff. Finally, on October 28, the Soviet Union agreed to remove its missiles from Cuba. And so the world avoided a nuclear holocaust. But in order to get the Soviets to pull their missiles out, we had to make a deal.	[Zero]: 16 de outubro de 1962. O presidente Kennedy recebeu informação de que os soviéticos estavam enviando mísseis balísticos de médio alcance para Cuba. O presidente exigiu que os soviéticos desmontassem e retirassem os mísseis. Ao mesmo tempo, ele anunciou um bloqueio naval para evitar que mais mísseis chegassem em Cuba. Mas os soviéticos não recuaram e colocaram suas forças armadas em estado de alerta. Os navios de transporte soviéticos continuaram em curso para Cuba. Os Estados Unidos e a União Soviética estavam se preparando para uma guerra nuclear. Negociações frenéticas foram conduzidas pelo Conselho de Segurança de Emergência da ONU e em canais não oficiais para resolver a situação extremamente delicada. Finalmente, em 28 de outubro, a União Soviética concordou em retirar os mísseis de Cuba. E então o mundo evitou um holocausto nuclear. Mas para convencer os soviéticos a tirarem os mísseis, tivemos que fazer um acordo.
52.	[Jack]: You mean the one where the US agreed to remove its IRBMs	[Jack]: Você quer dizer o acordo que os Estados Unidos aceitaram retirar os

	from Turkey?	seus mísseis da Turquia?
53.	[Zero]: No. The Jupiter IRBMs deployed in Turkey were obsolete and we were going to get rid of them anyway. They had no strategic value whatsoever to either the US or the Russians. The Turkey deal was a ruse - a cover story that was fed to the other intelligence agencies around the world.	[Zero]: Não. Os mísseis Jupiter instalados na Turquia eram obsoletos e nós íamos nos livrar deles de qualquer maneira. Eles tinham nenhum valor estratégico nem para os americanos ou os russos. O acordo na Turquia foi uma farsa, uma história espalhada para outras agências de inteligência no mundo.
54.	[Jack]: So what did the Russians really want?	[Jack]: Então o quê os russos realmente queriam?
55.	[Zero]: Sokolov. They wanted us to return Sokolov.	[Zero]: O Sokolov. Eles queriam que devolvêssemos Sokolov.
56.	[Jack]: You mean the Soviets pulled out of Cuba just to get their hands on Sokolov?	[Jack]: Está dizendo que os soviéticos saíram de Cuba só para conseguirem o Sokolov de volta?
57.	[Zero]: That's right.	[Zero]: Isso mesmo.
58.	[Jack]: What the hell was he working on?	[Jack]: Em que diabos ele estava trabalhando?
59.	[Zero]: At the time we had no idea. We were running out of time. It was either give up Sokolov or risk full-scale nuclear war. In the end, we had no choice. President Kennedy gave into Khrushchev's demand. The next day, I got Sokolov out of the hospital and handed him over to agents on the eastern side. Sokolov kept on screaming "Save me!" until he disappeared from my sight. Then, a month ago, we received some new	[Zero]: Naquele momento não tínhamos ideia. Estávamos sem tempo. Era abrir mão do Sokolov ou arriscar uma guerra nuclear em grande escala. No fim, não tivemos escolha. O presidente Kennedy cedeu à exigência de Kruschev. No dia seguinte, eu saí do hospital com Sokolov e o entreguei nas mãos de agentes soviéticos. Sokolov gritava "me ajude" até ele desaparecer de minha vista. Então, um mês atrás, nós recebemos novas informações de um de nossos agentes.

	information from one of our moles.	
60.	[Jack]: About Sokolov?	[Jack]: Sobre o Sokolov?
61.	[Zero]: Yes. He was taken back to the research facility and forced to continue working on the weapon in question under KGB supervision. What's more, it's on the verge of completion.	[Zero]: Sim. Ele foi levado de volta para o centro de pesquisa e forçado a continuar seu trabalho no armamento em questão sob a supervisão do KGB. Além disso, ele está quase completo.
62.	NT: Комитёт Государственной Безопасности (“Komitet Gosudarstvennoy Bezopasnosti”), traduzido para Comitê de Segurança do Estado, era uma agência de inteligência e serviços secretos da União Soviética que existiu desde 1954 até 1991.	
63.	[Jack]: So? What kind of weapon is it? Something to do with space rockets?	[Jack]: Então? Que tipo de arma é? Algo a ver com foguetes espaciais?
64.	[Zero]: No, missiles.	[Zero]: Não, mísseis.
65.	[Jack]: Same technology.	[Jack]: Mesma tecnologia.
66.	[Zero]: I guess you're right. We don't know the details but it appears to be a new kind of nuclear device. For a year now the Soviets have been conducting frequent nuclear tests at Semipaiatinsk.	[Zero]: Suponho que sim. Não sabemos os detalhes, mas parece ser um novo tipo de dispositivo nuclear. Já faz mais de um ano que os soviéticos conduzem testes frequentemente em Semipaiatinsk.
67.	[Jack]: Something to do with the weapon I assume.	[Jack]: Algo relacionado à arma, provavelmente.
68.	[Zero]: We're talking about a secret weapon so big that Khrushchev was ready to pull out of Cuba to get it back.	[Zero]: Estamos falando de uma arma secreta tão importante que Kruschev estava disposto a sair de Cuba para tê-la de volta.
69.	[Jack]: Is Sokolov still in the facility?	[Jack]: O Sokolov ainda está no local?
70.	[Zero]: According to our intelligence, he's in Tselinoyarsk, a	[Zero]: De acordo com a inteligência, ele está em Tselinoyarsk, uma área nas

	place in the mountains about 3 miles to the west that's known as the Virgin Cliffs.	montanhas há uns 5 quilômetros a oeste dos chamados Penhascos Virgens
71.	[Jack]: The Virgin Cliffs. Nice name for a Virtuous mission.	[Jack]: Penhascos Virgens. É um belo nome para uma missão virtuosa.
72.	NT: Como apontamos anteriormente, Jack se referiu a missão como 貞淑なミッション. O adjetivo 貞淑 (“teishuku”) significa “virtuoso(a)”, mas também pode ter o sentido de “casto(a)”, “puro(a)” e “leal”.	
73.	[Zero]: They moved him there just recently.	[Zero]: Eles o transferiram para lá recentemente.
74.	[Jack]: Why?	[Jack]: Por quê?
75.	[Zero]: Apparently they're conducting a field test of the weapon. But it's our best chance to get him back. This mission would never have been possible if he were still in the research facility. This is our last chance. Sokolov must have known that, too, when he contacted us.	[Zero]: Aparentemente eles estão realizando testes em campo da arma. Mas é a nossa melhor chance de resgatá-lo. Essa missão nunca seria possível se ele ainda estivesse no centro de pesquisa. É a nossa última chance. Sokolov também devia saber disso quando entrou em contato conosco.
76.	A cena retorna a Jack em seu salto HALO.	
77.	[Zero]: Listen up, Jack. Your mission is to infiltrate Tselinoyarsk in the Soviet mountains, ensure the safety of Sokolov, and bring him back to the West. If we don't get Sokolov back before that weapon is complete, we'll be facing a major crisis. The clock is ticking.	[Zero]: Escute bem, Jack. Sua missão é infiltrar Tselinoyarsk nas montanhas soviéticas, manter Sokolov seguro e trazê-lo de volta para o Ocidente. Se nós não resgarmos Sokolov antes daquela arma ficar completa, enfrentaremos uma grande crise. O tempo está correndo.
78.	Jack puxa a corda para abrir o seu paraquedas.	
79.	[Zero]: Once we've confirmed the rescue of Sokolov, stand by at the recovery point. A recovery balloon	[Zero]: Assim que confirmarmos o resgate de Sokolov, aguarde no ponto de recuperação. Um balão Fulton*

	will be dropped at that point. Helium will be pumped into the balloon to inflate it. The process takes about 20 minutes. Once it's complete, the gunship's arm will latch onto the balloon and pull it up.	será lançado nessa área. O balão será inflado com gás hélio. O processo dura uns 20 minutos. Assim que acabar, o encaixe da aeronave irá agarrar o balão e puxá-lo até nós.
80.	NT: O sistema de recuperação Fulton é um sistema utilizado pela CIA e militares americanos para retirar pessoas do solo até um veículo aéreo sem efetuar pousos. Um balão equipado com um cabo amarrado ao indivíduo é inflado. Então um helicóptero ou um avião recupera o balão com um encaixe em formato de “V” montado no exterior do veículo, o que permite que os tripulantes puxem o cabo até trazerem a pessoa a bordo.	
81.	[Jack]: The Fulton Surface-to-Air Recovery System. I'm familiar with the theory.	[Jack]: O sistema de recuperação Fulton. Já conheço a teoria.
82.	[Zero]: Take it easy, it has been combat-proven.	[Zero]: Relaxe, já foi comprovado em combate.
83.	[Jack]: Do you think Sokolov's up to it?	[Jack]: Você acha que o Sokolov vai aguentar?
84.	[Zero]: The shock will be less than during a parachute jump. And the arm can handle up to 500 pounds.	[Zero]: O choque será menor do que o de um salto em paraquedas. E o encaixe suporta até 220 quilos.
85.	[Jack]: So you're planning to go over the border in a single Combat Talon?	[Jack]: Você planeja sobrevoar a fronteira com um único Combat Talon?
86.	[Zero]: She's equipped with two 6-barrel 20 millimeter Vulcan cannons as well as two 40 millimeter machine guns.	[Zero]: Ela está equipada com dois canhões Vulcan com 6 canos de 20 milímetros, e também com duas metralhadoras de 40 milímetros.
87.	[Jack]: Sounds like she could hold her own against a battalion of tanks.	[Jack]: Parece que ela poderia se virar contra um batalhão de tanques.

88.	[Zero]: Even with the fuel in the reserve tank, we're facing a 4-hour time limit. If all goes well, it shouldn't take more than a few hours.	[Zero]: Mesmo com combustível reserva, temos um tempo limite de quatro horas. Se tudo der certo, não deve levar mais que algumas horas.
89.	[Jack]: Home in time for dinner.	[Jack]: Voltaremos bem na hora do jantar.
90.	[Zero]: But if anything goes wrong, you'll be eating dinner, breakfast, and all the rest of your meals in the jungle.	[Zero]: Mas se algo der errado, você irá comer seu jantar, café e todas suas refeições na floresta.
91.	Jack cai dentro da floresta. Sua bolsa se prende em um galho enquanto ele cai no chão. Ele solta o seu paraquedas a tempo de evitar cair na beira de um penhasco. Jack então começa a remover o equipamento do seu traje de voo. Se o jogador escolheu a opção "I like MGS2" antes do começo do jogo, ao retirar a sua máscara, Jack se parece exatamente com um personagem de <i>Metal Gear Solid 2</i> , Raiden. Se o jogador não fez essa escolha, Jack revela o seu rosto verdadeiro. Ele então entra em contato com o Major Zero.	
92.	[Zero]: Do you copy? You're already in enemy territory, and somebody might be listening in. From here on out, we'll be using codenames to refer to each other. Your codename for this mission will be Naked Snake. I'll be referring to you as Snake from now on. You are not to mention your real name.	[Zero]: Na escuta? Você já está em território inimigo, e alguém pode estar ouvindo. Daqui pra frente, usaremos codinomes entre nós mesmos. Seu codinome nessa missão será Naked Snake. Eu te chamarei de Snake a partir de agora. Você não deve mencionar o seu nome verdadeiro.
93.	[Snake]: "Snake"?	[Snake]: "Snake"?
94.	[Zero]: You don't like snakes?	[Zero]: Você não gosta de cobras?
95.	[Snake]: What do you mean?	[Snake]: Como assim?
96.	[Zero]: You've eaten on before, haven't you?	[Zero]: Você já comeu uma antes, certo?

97.	[Snake]: In survival training.	[Snake]: Em um treinamento de sobrevivência.
98.	[Zero]: I'm glad to hear that.	[Zero]: Ainda bem.
99.	[Snake]: I don't know if I'd ever order one in a restaurant, but...	[Snake]: Não sei se gosto ao ponto de pedir uma em um restaurante, mas...
100.	[Zero]: Be careful, you might not have a choice.	[Zero]: Cuidado, talvez você não tenha escolha.
101.	[Snake]: What about you, Major? What should I call you?	[Snake]: E você, Major? Como devo chamá-lo?
102.	[Zero]: Hmm, let's see... I'll be... I'll be Tom. Call me Major Tom.	[Zero]: Hmm, vejamos... eu serei... serei Tom. Me chame de Major Tom.
103.	Esse próximo diálogo só ocorre se o jogador escolheu "I like MGS2".	
104.	[Tom]: Oh, and Snake...	[Tom]: Oh, e Snake...
105.	[Snake]: Yeah?	[Snake]: Sim?
106.	[Tom]: The crew isn't watching anymore. You can take off the disguise now.	[Tom]: A tripulação não está mais olhando. Você pode tirar o disfarce agora.
107.	[Snake]: Good idea. This isn't right. Time for the snake to shed his skin.	[Snake]: Boa ideia. Isso não está certo. Hora da cobra trocar de pele.
108.	Snake tira a sua máscara, revelando sua aparência verdadeira. Depois ele volta a falar com Zero.	
109.	[Snake]: Can you hear me, Major Tom? This is Snake. Kept you waiting, huh?	[Snake]: Está me ouvindo, Major Tom? Aqui é Snake. Te deixei esperando, não?
110.	[Tom]: This will be a sneaking mission. You must not be seen by the enemy. You must leave no trace of your presence. Is that clear? This kind of infiltration is the FOX unit's specialty. In other words, weapons and equipment are procure on-site... that goes for food as well. You're completely naked, just as your	[Tom]: Essa será uma missão de infiltração. Você não deve ser visto pelo inimigo. Você deve deixar nenhum traço de sua presença. Estou claro? Esse tipo de infiltração é a especialidade da unidade FOX. Em outras palavras, armas e equipamentos devem ser adquiridos em campo... O mesmo vale para comida também.

	name implies.	Você está completamente nu, assim como o seu nome.
111.	[Snake]: Great. Now I see why you asked me if I like snakes. I suppose calling me "snake" was your idea of a joke, too?	[Snake]: Ótimo. Agora entendi por que você perguntou se eu gosto de cobras. Imagino que me chamar de "Snake" foi uma piada sua também?
112.	[Tom]: No, there's a good reason for that. I'll tell you later, when the time is right.	[Tom]: Não, há um bom motivo para isso. Eu lhe conto mais tarde, na hora certa.
113.	[Snake]: Gotcha. Getting back to the subject, how exactly am I supposed to feed myself?	[Snake]: Tá bom. Voltando ao assunto, como exatamente eu vou me alimentar?
114.	[Tom]: You've been issued a knife and a tranquilizer gun. Use them to hunt for food. You'll also find some medical supplies in your backpack.	[Tom]: Nós o fornecemos uma faca e uma arma tranquilizante. Use-as para caçar comida. Você também encontrará suprimentos médicos dentro de sua bolsa.
115.	[Snake]: Yeah, about the backpack... I lost it in a tree on the way down.	[Snake]: Bem, sobre isso... Eu perdi a bolsa em uma árvore enquanto caía.
116.	[Tom]: I see. Well, you'd better go back and get it, then. Do you know where it is?	[Tom]: Entendo. Bem, é melhor você pegá-la de volta. Você sabe onde ela está?
117.	[Snake]: No problem, I can see it from here. It's stuck on a branch.	[Snake]: Sem problema, eu consigo ver ela daqui. Está presa em um galho.
118.	[Tom]: To climb a tree, stand in front of a tree that's covered in ivy and press the action button. I'll be monitoring your progress over the radio. We can't risk violating Soviet airspace, but I'll be in the gunship. My frequency is 140.85. I'll give you a CALL if I need to talk to you.	[Tom]: Para subir em uma árvore, fique de frente de uma árvore coberta de trepadeiras e aperte o botão de ação (Ⓜ). Eu monitorarei seu progresso pelo rádio. Não podemos arriscar infringir o espaço aéreo soviético, mas estarei no avião. Minha frequência é 140.85. Mandarei uma LIGAÇÃO se

	If you need to talk to me, use the SEND function. OK, Snake, go get your backpack.	precisar falar contigo. Se você precisar falar comigo, use a função LIGAR (■). Ok, Snake, vá pegar sua bolsa.
119.	O jogador agora tem controle sobre o personagem. Depois de recuperar a sua bolsa da árvore, Snake recebe outra ligação logo em seguida.	
120.	[Tom]: I see you've retrieved your backpack, Snake. To equip a weapon, it is necessary to take it out of your backpack. In the Survival Viewer, choose "WEAPON" from the "BACKPACK." Your available weapons will be displayed in a window in the upper-left. From that list, choose the weapon you want to equip and press the Enter button. For other equipped items, just do the same thing from "ITEM."	[Tom]: Parece que você recuperou sua bolsa, Snake. Para equipar uma arma, é necessário pegá-la de sua bolsa. No Menu de Sobrevivência (▶), escolha "ARMAS" na seção "BOLSA". Suas armas disponíveis serão mostradas em uma janela no canto superior esquerdo. A partir dessa lista, escolha a arma que deseja equipar e aperte o botão Selecionar (⊗). Para outros itens equipados, faça o mesmo na seção "ITEM".
121.	[Snake]: Got it! Use the Survival Viewer, "BACKPACK."	[Snake]: Entendido! Devo ir no Menu de Sobrevivência e então "BOLSA".
122.	[Tom]: Yep, that's right. Survival is fundamental to this mission. After you've been out in the field for a while, your stamina will start to drop. If your stamina gets too low, it'll affect your performance. You won't be able to shoot accurately, for example, or your wounds won't heal as smoothly. Keep an eye on your stamina so you don't run out. To recover lost stamina, you can hunt for local flora and fauna. You can use either your tranquilizer gun	[Tom]: É, isso mesmo. Sobrevivência é fundamental nessa missão. Quando você fica no campo por muito tempo, sua energia começará a se esgotar. Se sua energia ficar baixa demais afetará o seu desempenho. Você terá dificuldades de mirar, por exemplo, ou suas feridas não irão se curar com facilidade. Fique de olho no seu vigor para que você não se esgote. Para recuperar vigor perdido, você pode consumir a fauna e flora local. Para caçar, você pode usar sua arma

	or your knife to hunt.	tranquilizante ou sua faca.
123.	[Snake]: My only weapon is an Mk22 Hush Puppy tranquilizer gun?	[Snake]: Minha única arma é uma pistola tranquilizante Mk22*?
124.	NT: A expressão <i>hush puppy</i> se refere ao próprio modelo da pistola Mk22, usada pelos Navy SEALs americanos. Ela possui esse nome porque o seu mecanismo permite que a arma dispare mais silenciosamente em comparação a outras pistolas.	
125.	[Tom]: That's right. It's been fitted with its own suppressor. However, the suppressor will deteriorate every time you fire. Once its durability reaches zero, the noise suppression effect will be gone. So don't get too trigger happy with it. The suppressor's durability is shown in the icon. Any weapons and equipment beyond what you're carrying now, you'll have to find as you go.	[Tom]: Isso mesmo. Ela foi equipada com seu próprio silenciador*. Entretanto, o silenciador se deteriorará toda vez que você atira. Quando sua durabilidade chegar a zero, o efeito de supressão de som irá acabar. Então não se empolgue demais com ele. A durabilidade do silenciador é mostrada no ícone. Outras armas e equipamentos além do que você está carregando agora, você mesmo terá que encontrar à medida que progredir.
126.	NT: Um objeto em forma de cilindro acoplado no cano de uma arma de fogo. Como o seu nome sugere, ele reduz os sons gerados pelos tiros da arma. No jogo o barulho é completamente anulado pelo silenciador, mas na vida real ele ainda é bastante perceptível. Silenciadores são frequentemente usados em situações de combate em áreas fechadas a fim de evitar danos na audição dos atiradores.	
127.	[Snake]: I have to find my own weapons and equipment? Whose crazy idea was this anyway?	[Snake]: Eu tenho que achar minhas próprias armas e equipamentos? Quem teve essa ideia maluca?
128.	[Tom]: Solo covert actions are standard FOX operating procedure. You can't leave any traces of your presence. No weapons, equipment,	[Tom]: Operações solo secretas são procedimento padrão da FOX. Você não pode deixar qualquer traço de sua presença. Nenhuma arma,

	<p>footprints, sweat, or bodily fluids - the same goes for bullets and cartridges, too. Your presence in enemy territory is already a violation of international conventions of warfare. There aren't supposed to be any American soldiers in Russia. It could spark an international incident. You can't let the enemy see you. You can't let the enemy know you're there. This is a stealth mission. You're a ghost, Snake, in every sense of the word. There'll be no rescue if you're captured. The military and the US government will deny any involvement in the affair.</p>	<p>equipamento, pegadas, suor ou fluídos corporais. O mesmo também se aplica para balas e cartuchos. Sua presença em território inimigo já é uma violação de congressos de guerra internacionais. Não deveria ter soldados americanos na Rússia. Isso pode gerar um incidente internacional. Você não pode deixar o inimigo descobri-lo. Você não pode deixá-los saber que está aí. Isso é uma infiltração. Você é um fantasma, Snake, em todo sentido da palavra. Não haverá resgate caso seja capturado. Os militares e o governo americano irão negar qualquer envolvimento no assunto.</p>
129.	[Snake]: Then I'll just have to take care of myself, huh.	[Snake]: Então terei que lidar comigo mesmo, não?
130.	[Tom]: I'm afraid so. You've been given a "fake death" pill for that purpose. SIS guidelines stipulate that soldiers on covert ops like this one be issued a potassium cyanide capsule. Tape it to your body so you can take it when you need to.	[Tom]: Receio que sim. Você recebeu uma pílula de “morte falsa” por este motivo. As diretrizes da SIS* determinam que soldados em operações secretas como esta devem ser fornecidos com uma cápsula de cianeto de potássio. Prenda-a em seu corpo para poder usá-la quando precisar.
131.	NT: SIS (Secret Intelligence Service) é uma agência de serviços secretos britânico. Também é popularmente conhecida como MI6.	
132.	[Snake]: How generous of you.	[Snake]: Tão generoso de sua parte.
133.	[Tom]: Use it if you're taken prisoner by the enemy. It'll send	[Tom]: Tome-a se for capturado pelo inimigo. Você ficará em um estado de

	you into a state of false death for a short time.	morte falsa por um curto período.
134.	[Snake]: ...fooling them into thinking I'm really dead. So how do I come back to life again?	[Snake]: ... Fazendo-os acharem que estou realmente morto. Então como eu volto à vida de novo?
135.	[Tom]: Just take the revival pill.	[Tom]: Só tome a pílula de reavivamento.
136.	[Snake]: You mean that thing they put in my tooth before the mission?	[Snake]: Aquela coisa que colocaram em meu dente antes da missão?
137.	[Tom]: That's the one. But be careful. If you remain in a state of false death for too long, nothing will be able to bring you back. Remember that.	[Tom]: Essa mesma. Mas tenha cuidado. Se você permanecer num estado de morte falsa por muito tempo, nada poderá trazê-lo de volta. Lembre-se disso.
138.	[Snake]: I'll keep it in mind. You said this was a solo mission, right?	[Snake]: Vou manter isso em mente. Você disse que seria uma missão solo, correto?
139.	[Tom]: Right.	[Tom]: Certo.
140.	[Snake]: I guess that means I can't count on any reinforcements.	[Snake]: O que quer dizer que não posso contar com reforços.
141.	[Tom]: Correct. The mission rests entirely in your hands.	[Tom]: Correto. A missão está completamente em suas mãos.
142.	[Snake]: A real one-man army.	[Snake]: Um verdadeiro exército de um homem só.
143.	[Tom]: Relax, there's a support team ready to back you up over the radio.	[Tom]: Relaxe, temos uma equipe de suporte pronta para ajuda-lo pelo rádio.
144.	[Snake]: Who?	[Snake]: Quem?
145.	[Tom]: I'll introduce them to you. This time, survival is of the utmost importance. The first member of the support team will be in charge of monitoring your physical	[Tom]: Vou apresentá-los. Dessa vez, a sobrevivência é de extrema importância. O primeiro membro da equipe de suporte está encarregada da monitoração de sua condição física,

	condition - acting as a medic, so to speak - as well as recording your mission data. She's a member of FOX as well and she's here on the gunship with me.	atuando como uma médica, de certa forma, assim como a gravação dos dados da missão. Ela é um membro da FOX também e está na aeronave aqui comigo.
146.	[Snake]: "She"?	[Snake]: "Ela"?
147.	[Para-Medic]: Hello, Snake. I'm Para-Medic. Nice to meet you.	[Para-Medic]: Olá, Snake. Eu sou Para-Medic. Prazer em te conhecer.
148.	[Snake]: Para...Medic?	[Snake]: Para...Medic?
149.	[Para-Medic]: As in a medic who comes in by parachute.	[Para-Medic]: É um médico que chega de paraquedas.
150.	[Snake]: Aren't you going to tell me your real name?	[Snake]: Não vai me falar seu nome de verdade?
151.	[Para-Medic]: Are you going to tell me yours, Mr. Snake?	[Para-Medic]: Você vai me falar o seu, Sr. Snake?
152.	[Snake]: My name, huh... It's John Doe.	[Snake]: Meu nome é... João Ninguém.
153.	[Para-Medic]: And they call you Jack for short? You're a regular Captain Nemo.	[Para-Medic]: E te deram o apelido de Jack? Um verdadeiro Capitão Nemo*.
154.	NT: Um personagem do escritor francês Júlio Verne. Nemo é um homem com um passado misterioso. O seu nome significa "ninguém" em latim.	
155.	[Snake]: A name means nothing on the battlefield. After a week, no one has a name. What's your name?	[Snake]: Um nome não significa nada no campo de batalha. Depois de uma semana, ninguém tem um nome. Qual é o seu?
156.	[Para-Medic]: Jane Doe.	[Para-Medic]: Maria Ninguém.
157.	[Snake]: Very funny.	[Snake]: Muito engraçado.
158.	[Para-Medic]: I wasn't joking but I'll tell you my name only if you manage to make it back alive. My frequency is 145.73.	[Para-Medic]: Eu não estava brincando, mas vou te contar meu nome só se conseguir voltar vivo. Minha frequência é 145.73.
159.	[Tom]: She's also in charge of	[Tom]: Ela também está encarregada

	recording your mission data. Whenever you want to SAVE, SEND a message over the reserved SAVE frequency, 140.96.	de gravar os dados da sua missão. Quando quiser SALVAR, faça uma LIGAÇÃO (☎) para ela na frequência SALVAR, 140.96.
160.	[Snake]: So saving lets me record my mission data?	[Snake]: Então salvar vai gravar os meus dados?
161.	[Para-Medic]: That's right. It also records your state of health.	[Para-Medic]: Isso. Também grava o estado de sua saúde.
162.	[Snake]: Good to know.	[Snake]: Bom saber.
163.	[Tom]: There's one more person I want to introduce you to, Snake.	[Tom]: Tem mais uma pessoa que quero apresentar, Snake.
164.	[Snake]: ?	[Snake]: ?
165.	[Tom]: Speaking of snakes, you remember The Boss, don't you? A legendary soldier and your mentor. Actually, it was The Boss that got the DCI's authorization in the first place. She's going to be serving as FOX's mission advisor.	[Tom]: Falando de cobras, você se lembra da Boss, não é mesmo? Uma soldada lendária e a sua mentora. Na verdade, The Boss foi quem conseguiu a autorização do diretor de inteligência para começo de história. Ela irá atuar como orientadora de missões da FOX.
166.	[Snake]: The Boss is?	[Snake]: The Boss vai?
167.	[Tom]: She also helped me plan this mission. She and I were at SAS together.	[Tom]: Ela também me ajudou planejar essa missão. Eu e ela já fomos parte do SAS.
168.	NT: Special Air Service, ou Serviço	Aéreo Especial, é a força de operações especiais do exército britânico.
169.	[The Boss]: Jack, is that you? How many years has it been?	[The Boss]: Jack, é você? Quantos anos se passaram?
170.	[Snake]: Boss??	[Snake]: Boss??
171.	[The Boss]: That's right, it's me.	[The Boss]: Sim, sou eu.
172.	[Snake]: ...	[Snake]: ...
173.	[The Boss]: Talk to me. Let me hear your voice.	[The Boss]: Fale comigo. Quero ouvir sua voz.
174.	[Snake]: It's been 5 years, 72 days,	[Snake]: Se passaram 5 anos, 72 dias e

	and 18 hours.	18 horas.
175.	[The Boss]: You've lost weight.	[The Boss]: Você perdeu peso.
176.	[Snake]: You can tell just by the sound of my voice?	[Snake]: Você sabe só pelo som da minha voz?
177.	[The Boss]: Of course I can. I know all about you.	[The Boss]: Claro que sim. Eu sei de tudo sobre você.
178.	[Snake]: Really. Well, I don't know anything about you.	[Snake]: Sério? Bem, eu não sei nada sobre você.
179.	[The Boss]: What's that supposed to mean?	[The Boss]: O que você quer dizer com isso?
180.	[Snake]: ...Why'd you disappear on me all of a sudden?	[Snake]: ...Por que você desapareceu do nada?
181.	[The Boss]: I was on a top-secret mission.	[The Boss]: Eu estava em uma missão ultra-secreta.
182.	[Snake]: ...	[Snake]: ...
183.	[The Boss]: You didn't need me anymore.	[The Boss]: Você não precisava mais de mim.
184.	[Snake]: But there were still so many things I wanted you to teach me.	[Snake]: Mas ainda tinham tantas coisas que queria que você me ensinasse.
185.	[The Boss]: No. I taught you everything you needed to know about fighting techniques. I taught you all I could. The rest you needed to learn on your own.	[The Boss]: Não. Eu te ensinei tudo que você precisava saber sobre técnicas de combate. Eu te ensinei tudo que podia. O resto você deve aprender por si mesmo.
186.	[Snake]: Techniques, sure. But what about how to think like a soldier?	[Snake]: Técnicas, tudo bem. Mas e como pensar como um soldado?
187.	[The Boss]: How to think like a soldier? I can't teach you that. A soldier needs to be strong in spirit, body, and technique - and the only thing you can learn from someone	[The Boss]: Como pensar como um soldado? Não posso te ensinar isso. Um soldado precisa ser forte no espírito, corpo e técnica, e a única coisa que você pode aprender de outra

	<p>else is technique. In fact, technique doesn't even matter. What's most important is spirit. Spirit and body are like two sides of a single coin. They're the same thing. I can't teach you how to think. You'll just have to figure it out for yourself. Listen to me, Jack. Just because soldiers are on the same side right now doesn't mean they always will be. Having personal feelings about your comrades is one the worst sins you can commit. Politics determine who you face on the battlefield. And politics are a living thing. They change along with the times. Yesterday's good might be tomorrow's evil.</p>	<p>pessoa é técnica. Na verdade, a técnica nem importa. O mais importante é seu espírito. Corpo e espírito são como dois lados de uma moeda. Eles são a mesma coisa. Eu não posso ensiná-lo como pensar. Você mesmo vai ter que descobrir isso. Escute, Jack. Só porque soldados estão no mesmo lado agora não significa que eles sempre estarão. Ter sentimentos pessoais sobre seus companheiros é um dos piores pecados que se pode cometer. É a política que determina seus inimigos no campo de batalha. E a política é um conceito vivo. Ela muda com o tempo. O bom do passado pode ser o mal no futuro.</p>
188.	[Snake]: Is that why you abandoned me?	[Snake]: É por isso que me abandonou?
189.	<p>[The Boss]: No. It had nothing to do with you. I already told you, Jack. I was on a top-secret mission. A soldier has to follow whatever orders he's given. It's not his place to question why. But you're looking for a reason to fight. You're a natural born fighter, but you're not quite a soldier. A soldier is a political tool, nothing more. That's doubly true if he's a career soldier. Right and wrong have no place in his mission. He has no enemies and</p>	<p>[The Boss]: Não. Não tinha nada a ver com você. Eu já disse, Jack. Eu estava em uma missão ultra-secreta. Um soldado precisa obedecer todas as ordens que recebe. Não cabe a ele perguntar o por quê. Mas você está procurando por um motivo para lutar. Você é um guerreiro nato, mas não é bem um soldado. Um soldado é uma ferramenta política, nada mais. Ainda mais se sua carreira é militar. O certo e o errado não fazem parte de sua missão. Ele não tem amigos ou</p>

	no friends. Only the mission. You follow the orders you're given. That's what being a soldier is all about.	inimigos. Só a missão. Você obedece às suas ordens. Isso é o que é ser um soldado.
190.	[Snake]: I do whatever I have to do to get the job done. I don't think about politics.	[Snake]: Eu faço o que for preciso para terminar o trabalho. Eu não penso em política.
191.	[The Boss]: That's not the same thing. Sooner or later, your conscience is going to bother you. In the end, you have to choose whether you're going to live as a soldier, or just another man with a gun. There's a saying in the Orient; "Loyalty to the end." Do you know what it means?	[The Boss]: Isso não é a mesma coisa. Cedo ou tarde, a sua consciência vai incomodá-lo. E no fim, você terá que escolher se vai viver como um soldado, ou como só mais um homem com uma arma. Há um ditado no Oriente: "Lealdade até o fim". Você sabe o que significa?
192.	NT: The Boss fala 忠をつくす("chuu o tsukusu"). Isso significa "servir com lealdade" ou "dedicar-se com lealdade". O verbo つくす também implica o sentido de "esgotar", por isso traduzimos "[...] até o fim".	
193.	[Snake]: Being... Patriotic?	[Snake]: Ser... Patriótico?
194.	[The Boss]: It means devoting yourself to your country.	[The Boss]: Significa dedicar-se ao seu país.
195.	[Snake]: I follow the President and the top brass. I'm ready to die for them if necessary.	[Snake]: Eu sigo o presidente e o alto escalão. Eu morreria por eles se for necessário.
196.	[The Boss]: The President and the top brass won't be there forever. Once their terms are up, others will take their place.	[The Boss]: O presidente e o alto escalão não estarão presentes para sempre. Assim que seus mandatos terminarem, outros irão substituí-los.
197.	[Snake]: I follow the will of the leader, no matter who's in charge.	[Snake]: Eu obedeco à vontade do líder, não importa quem está no comando.
198.	[The Boss]: People aren't the ones	[The Boss]: As pessoas não são

	who dictate the missions.	aqueles que ditam as missões.
199.	[Snake]: Then who does?	[Snake]: Então quem dita?
200.	[The Boss]: The times. People's values change over time. And so do the leaders of a country. So there's no such thing as an enemy in absolute terms. The enemies we fight are only in relative terms, constantly changing with the times.	[The Boss]: O tempo. Os valores das pessoas mudam com passar do tempo. Assim como os líderes de um país. Não existem inimigos em termos absolutos. Os inimigos que enfrentamos estão em termos relativos, constantemente mudando com o tempo.
201.	[Snake]: ...	[Snake]: ...
202.	[The Boss]: As long as we have "loyalty to the end," there's no point in believing in anything... even in those we love.	[The Boss]: Enquanto nós tivermos "lealdade até o fim", não há sentido em acreditar em qualquer coisa... Até em nossas pessoas amadas.
203.	[Snake]: And that's the way a soldier is supposed to think?	[Snake]: E é assim que um soldado deve pensar?
204.	[The Boss]: The only thing we can believe in with absolute certainty is the mission, Jack.	[The Boss]: A única coisa em que podemos acreditar com certeza absoluta é a missão, Jack.
205.	[Snake]: All right. But do me a favor.	[Jack]: Tudo bem. Mas me faça um favor.
206.	[The Boss]: What is it?	[The Boss]: O que é?
207.	[Snake]: Call me Snake.	[Snake]: Me chame de Snake.
208.	[The Boss]: Snake? Oh, right, your codename is Snake. It suits you well.	[The Boss]: Snake? Ah, é mesmo, o seu codinome é Snake. Combina bem com você.
209.	[Tom]: That's right. The legendary unit that The Boss put together during World War II was a snake. The Cobra Unit... a group of heroes that brought the war to an end and saved the world. As long as you've	[Tom]: Isso mesmo. A unidade lendária que The Boss criou durante a Segunda Guerra Mundial era uma serpente. A Unidade Cobra... Um grupo de heróis que trouxeram a guerra ao seu fim e salvaram o mundo.

	got a legendary hero backing you up, you'll be fine. Isn't that right, Snake?	Se você tem uma heroína lendária te dando suporte, você ficará bem. Não é mesmo, Snake?
210.	[Snake]: Yeah, I can't think of anyone else I'd rather have with me. Oh, and one more thing, Boss...	[Snake]: É. Eu não consigo pensar em nenhuma outra pessoa que preferiria ter comigo. Oh, e mais uma coisa, Boss...
211.	[The Boss]: Yes?	[The Boss]: Sim?
212.	[Snake]: It's good to hear your voice again.	[Snake]: É bom ouvir sua voz de novo.
213.	[The Boss]: Same here. After all, who knows if either of us will make it out alive... Snake, you were always best at urban warfare and infiltrating buildings. But this is the jungle. Survival is going to be key. Those CQC techniques I taught you are sure to come in handy.	[The Boss]: A sua também. Afinal, quem sabe se nós dois vai sair dessa vivos... Snake, você sempre foi bom em combate urbano e infiltração de instalações. Mas essa é a floresta. Sobrevivência vai ser a chave. Aquelas técnicas de CCD que te ensinei podem ajudar bastante.
214.	[Snake]: CQC - close quarters combat, huh. I've been in the Green Berets for the past few years. I'm probably pretty rusty.	[Snake]: CCD, combate a curta distância, não? Eu estive nas Boínas Verdes* nos últimos anos. Eu provavelmente perdi o jeito.
215.	NT: As forças especiais do exército dos Estados Unidos.	
216.	[The Boss]: Not to worry. I'll be here to help you remember. After all, this is your first actual survival mission. I'll be supporting you over the radio.	[The Boss]: Não se preocupe. Eu estarei aqui para ajudar você se lembra. Afinal, essa é sua primeira missão de sobrevivência. Vou lhe dar suporte pelo rádio.
217.	[Snake]: Where are you, Boss? Next to the Major?	[Snake]: Onde você está, Boss? Perto do Major?
218.	[Tom]: The Boss is communicating with us by radio from aboard a Permit-class submarine in the Artic	[Tom]: A Boss está comunicando conosco por rádio a bordo de um submarino classe Thresher* no

	Ocean.	Oceano Ártico.
219.	NT: Submarinos com propulsão nuclear usado pelos americanos no período da Guerra Fria.	
220.	[The Boss]: My frequency is 141.80. Call me if you need my advice on battle technique.	[The Boss]: Minha frequência é 141.80. Ligue para mim se precisar de conselhos sobre técnicas de combate.
221.	[Snake]: Gotcha.	[Snake]: Entendido.
222.	[Tom]: Your mission is to retrieve Dr. Sokolov. Dr. Sokolov is being held in an abandoned factory located to the north of your current position. Avoid heavy combat and don't let anyone see you. Don't forget that this is a stealth mission.	[Tom]: Sua missão é resgatar o Dr. Sokolov. Ele está sendo mantido numa fábrica abandonada ao norte de sua posição atual. Evite combate direto e não deixe ninguém avistá-lo. Não se esqueça de que é uma missão de infiltração.
223.	Snake saca sua pistola e sua faca.	
224.	[The Boss]: Snake, try to remember some of the basics of CQC.	[The Boss]: Snake, tente se lembrar dos básicos do CCD.
225.	[Snake]: Commencing Virtuous mission... now.	[Snake]: Iniciando a Missão Virtuous... agora.
226.	O jogador novamente ganha controle. Snake entra na área Dremuchij North e avista um grupo de soldados inimigos.	
227.	[Snake]: Major, I've spotted two enemy soldiers.	[Snake]: Major, eu avistei dois soldados inimigos.
228.	[Tom]: They're probably KGB troops sent to guard Sokolov.	[Tom]: Provavelmente são tropas do KGB mandadas para proteger Sokolov.
229.	Snakes: AK-47's and grenades...	[Snake]: AKs-47* e granadas...
230.	NT: Fuzil de assalto fabricado pela União Soviética e utilizada por várias forças armadas internacionalmente até hoje.	
231.	[Tom]: Snake, your presence in Soviet territory is already a violation of international law. We can't let the Kremlin find out that	[Tom]: Snake, sua presença em território soviético já é uma infração de lei internacional. Não podemos deixar o Kremlin* descobrir que a

	the CIA and the American government are involved. Contact with the enemy is strictly prohibited. Don't engage them in battle either. This is a stealth mission. Got that?	CIA e o governo americano estão envolvidos. Contato com o inimigo é estritamente proibido. Não deve enfrentá-los em batalha também. Isso é uma infiltração. Entendido?
232.	NT: A sede do governo russo.	
233.	[The Boss]: The Major is right. The point of this mission is to sneak through the jungle without being seen. The success of the mission depends on how well you use your camouflage. Change your camouflage by selecting "CAMOUFLAGE" from the Survival Viewer. The "UNIFORM" option lets you pick your uniform, while the "FACE" option lets you change your face paint. Choosing camouflage that blends in with your surroundings will help you conceal yourself more effectively. Also, don't forget that anything that moves will stand out in the jungle. If you just stand up and run around like an idiot, you're bound to be spotted. But if you crawl instead, you should be able to sneak by without being noticed. You can see how effective your camouflage is by looking at the Camo Index. The Camo Index shows how well your current camouflage blends in with	[The Boss]: O Major está certo. A ideia dessa missão é se esgueirar pela floresta sem ser visto. O sucesso da sua missão depende do quão bem você usa sua camuflagem. Mude sua camuflagem selecionando "CAMUFLAGEM" no Menu de Sobrevivência (START). A opção "UNIFORME" permite que você mude seu uniforme, e a opção "ROSTO" o permite mudar sua pintura facial. Escolher camuflagens compatíveis com seus arredores o ajudará a se esconder mais efetivamente. E também não se esqueça de que tudo que se move se destaca na selva. Se você ficar de pé e correr feito um idiota, com certeza será detectado. Mas se ao invés disso você se deitar, você poderá se esgueirar despercebido. Você consegue ver o quão eficaz sua camuflagem é olhando para o Índice de Camuflagem. O Índice de Camuflagem mostra o quanto sua camuflagem atual se mistura com a

	the surrounding area. The higher the value, the harder you are to spot, and vice versa. The key is to make yourself one with nature. Keep that in mind as you go along, OK?	área ao redor. Quanto maior o valor, mais difícil você será avistado, e vice-versa. A chave é tornar-se um com a natureza. Lembre-se disso no caminho, OK?
234.	O jogador eventualmente chega em Rassvet. Snake usa seus binóculos para examinar as redondezas.	
235.	[Snake]: Major, I've reached the abandoned factory where Sokolov is supposedly being held. This place is a dump. I can't see Sokolov from here... The security here is pretty tight. There are sentries posted around the perimeter... I wonder how many are inside.	[Snake]: Major, eu cheguei na fábrica abandonada onde Sokolov está supostamente. Esse lugar está uma zona. Não consigo enxergar Sokolov daqui... A segurança está bem forte. Tem vigias guardando o perímetro... Quantos será que tem dentro?
236.	[Tom]: Your objective - Sokolov - is inside the factory... they should be holding him in a room in the northeast sector.	[Tom]: O seu objetivo, Sokolov, está dentro da fábrica... eles devem estar mantendo-o numa sala na zona nordeste.
237.	[Snake]: The northeast section. Got it.	[Snake]: Na zona nordeste. Entendido.
238.	[Tom]: Be careful. Your mission is to bring Sokolov back alive. He must not be exposed to any kind of danger. Do not approach Sokolov while in the alert phase.	[Tom]: Tome cuidado. Sua missão é trazer Sokolov vivo. Ele não deve ser exposto a qualquer tipo de perigo. Não se aproxime de Sokolov durante a fase de alerta.
239.	[Snake]: Right.	[Snake]: Certo.
240.	[Tom]: ...Oh, and one more thing, Snake.	[Tom]: Oh, e mais uma coisa, Snake.
241.	[Snake]: You mean there's more?	[Snake]: Mais alguma coisa?
242.	[Tom]: No... it's just... when you get to Sokolov, I want you to tell	[Tom]: Não.. é que... quando você encontrar Sokolov, quero que diga

	him something from me.	algo para mim.
243.	[Snake]: And that is?	[Snake]: O que é?
244.	[Tom]: "Sorry for being so late."	[Tom]: "Desculpe por chegar tão tarde".
245.	[Snake]: Is that all?	[Snake]: É só isso?
246.	[Tom]: Yes.	[Tom]: Sim.
247.	[Snake]: Understood. Beginning my approach to the target.	[Snake]: Entendido. Iniciando o resgate do alvo.
248.	O jogador deve então deve passar pelos guardas e localizar Sokolov. O método fica a critério dele (infiltrar-se sem ser avistado, usar armas letais etc.). Quando Snake entra no quarto onde Sokolov está preso, ele encontra o cientista queimando documentos.	
249.	[Snake]: You must be Sokolov.	[Snake]: Você deve ser o Sokolov.
250.	[Sokolov]: Are you one of Volgin's men? (ele joga o resto dos papéis no fogo) You'll never get it from me!	[Sokolov]: Você é um dos homens do Volgin? (ele joga o resto dos papéis no fogo) Nunca vai tirá-lo de mim!
251.	[Snake]: No. I'm a CIA agent. I've come to escort you back to the other side of the Iron Curtain.	[Snake]: Não. Eu sou um agente da CIA. Eu vim lhe escoltar de volta para o outro lado da Cortina de Ferro.
252.	[Sokolov]: You're CIA?	[Sokolov]: Você é da CIA?
253.	[Snake]: Yeah. I was sent by Major Zero, the man who got you out two years ago.	[Snake]: Sim. Fui enviado pelo Major Zero, o homem que te ajudou dois anos atrás.
254.	[Sokolov]: Zero...	[Sokolov]: Zero...
255.	[Snake]: I have a message from him.	[Snake]: Tenho uma mensagem dele.
256.	[Sokolov]: What is it?	[Sokolov]: Que mensagem?
257.	[Snake]: He said to tell you "Sorry for being so late."	[Snake]: Ele disse "desculpe por chegar tão tarde".
258.	[Sokolov]: Did he now?	[Sokolov]: Ele disse isso?
259.	[Snake]: What does it mean?	[Snake]: O que significa?
260.	[Sokolov]: It means he's a man of	[Sokolov]: Que ele é um homem de

	his word. But we've got no time for this. You have to get me out of here before they arrive.	sua palavra. Mas não temos tempo para isso. Você tem que me tirar daqui antes que eles cheguem.
261.	[Snake]: Who's "they?"	[Snake]: “Eles” quem?
262.	[Sokolov]: Colonel Volgin of GRU. You in the West know him as Thunderbolt.	[Sokolov]: Coronel Volgin da GRU. No Ocidente o conhecem como Thunderbolt.
263.	NT: Главное разведывательное управление (Glavnoye Razvedyvatel'noye Upravleniye), ou Departamento Central de Inteligência, é uma agência de inteligência militar russa.	
264.	[Snake]: Thunderbolt?... Never heard of him.	[Snake]: Thunderbolt... nunca ouvir falar dele.
265.	[Sokolov]: He's a member of the army's extremist faction. A man who seeks to seize control of the motherland. Ever since the Cuban Missile Crisis two years ago, Khrushchev has been pursuing a policy of peaceful coexistence with the West. Despite resistance and criticism from hawks in the army, and the provincial authorities, Khrushchev has managed to suppress the opposition so far. But the failure of his agricultural policies has put him in a precarious position. And on top of that... the tragedy last November.	[Sokolov]: Ele é um membro da facção extremista do exército. Um homem que almeja controlar a pátria-mãe. Desde a Crise de Mísseis de Cuba dois anos atrás, Khrushchev adotou uma política de coexistência pacífica com o Ocidente. Apesar da resistência e críticas dos puritanos no exército, e das autoridades provinciais, Khrushchev conseguiu conter a oposição até agora. Mas o fracasso de suas políticas agrícolas o colocou numa posição instável. E além disso... a tragédia que ocorreu novembro passado.
266.	[Snake]: President Kennedy's assassination.	[Snake]: O assassinato do presidente Kennedy.
267.	[Sokolov]: Precisely. In a sense, Khrushchev has lost his biggest partner, and his power base is	[Sokolov]: Exatamente. Em certo sentido, Khrushchev perdeu seu maior parceiro, e sua base política está

	<p>rapidly crumbling away. A certain group is plotting to use this opportunity to seize power by rallying the anti-government forces, overthrowing Khrushchev, and installing Brezhnev and Kosygin in his place. The mastermind behind this plot is Colonel Volgin of the GRU. He has control over another secret weapons research facility much like this one - OKB-812, known as the Granin Design Bureau - and is using it to further his plans. But that is not enough to satisfy him. Now he is plotting to seize the secret weapon I have been developing here and use it as leverage in his bid for power.</p>	<p>desmoronando rapidamente. Um certo grupo planeja usar essa oportunidade para tomar o poder na mobilização das forças anti-governamentais, derrubando Khrushchev, e instalando Brezhnev e Kosygin em seu lugar. O cérebro atrás desse complô é Coronel Volgin da GRU. Ele controla outro centro de pesquisa bélico parecido com esta, OKB-812, conhecida como departamento de projetos Granin, e o está utilizando para impulsionar seus planos. Mas isso não é o suficiente para satisfazê-lo. Agora ele planeja se apoderar da arma secreta a qual eu venho desenvolvendo aqui e usá-la para alavancar o seu poder.</p>
268.	[Sokolov]: The intelligence says that they are going to make their move during the test.	[Sokolov]: A inteligência diz que eles vão fazer sua jogada durante o teste.
269.	[Snake]: Then the soldiers outside...	[Snake]: Então os soldados lá fora...
270.	[Sokolov]: Exactly. They wouldn't need that many men just to keep me inside. Their orders were to prevent Colonel Volgin from capturing me. Even if it meant killing me in the process, or so it would seem. Volgin will come, I'm sure of it. You must get me out of here before then.	[Sokolov]: Exatamente. Eles não precisariam de tantos homens só para me manter aqui. Suas ordens eram prevenir que o Coronel Volgin me capturasse. Mesmo se precisassem me matar no processo, pelo que parece. Volgin está vindo, eu sei disso. Você precisa me tirar daqui antes disso.
271.	[Snake]: Leave it to me.	[Snake]: Deixe comigo.
272.	[Sokolov]: By the way, your	[Sokolov]: A propósito, o seu russo é

	Russian is superb. Where did you learn to speak it?	excelente. Onde aprendeu a falar?
273.	NT: Apesar de o diálogo estar escrito em inglês, Snake e Sokolov aqui na verdade se comunicam em russo. O mesmo ocorre na versão japonesa.	
274.	[Snake]: From my mentor.	[Snake]: Da minha mentora.
275.	[Sokolov]: Is that so? America is truly a frightening country.	[Sokolov]: É mesmo? A América é realmente um país aterrorizante.
276.	[Snake]: Having second thoughts?	[Snake]: Mudou de ideia?
277.	[Sokolov]: No. I have no love for this place. Let's go.	[Sokolov]: Não. Eu não amo esse lugar. Vamos indo.
278.	Snake liga para Tom.	
279.	[Snake]: Major, this is Snake. Sokolov is safe with me. He's doing fine. No injuries.	[Snake]: Major, Snake falando. Sokolov está seguro comigo. Ele está bem. Sem ferimentos.
280.	[Tom]: Good work, Snake. Now hurry up and get Sokolov to the recovery point! We'll rendezvous with you there.	[Tom]: Bom trabalho, Snake. Agora se apresse e escolte Sokolov para o ponto de recuperação! Nós nos encontraremos lá.
281.	[Snake]: Roger.	[Snake]: Entendido.
282.	[Tom]: What about the sentries?	[Tom]: E os guardas?
283.	A maneira como Snake responde a essa pergunta depende como o jogador lidou com os guardas na área. Se ele matou todos os guardas sem ser avistado:	
284.	[Snake]: I had to kill them... there was no other way. But no one will know we were involved.	[Snake]: Eu tive que matá-los... Não tinha outro jeito. Mas ninguém vai saber que estamos envolvidos.
285.	Se ele foi avistado por um guarda:	
286.	[Snake]: I managed to get past them.	[Snake]: Eu consegui passar por eles.
287.	Se ele não foi avistado e não matou nenhum guarda:	
288.	[Snake]: No one spotted me.	[Snake]: Ninguém me avistou.
289.	[Tom]: I see.	[Tom]: Percebi.
290.	[Snake]: What about The Boss?	[Snake]: E a Boss?

291.	[Tom]: We lost contact with The Boss some time ago.	[Tom]: Nós perdemos contato com The Boss há algum tempo.
292.	[Snake]: What happened?	[Snake]: O que houve?
293.	[Tom]: It's probably just a weak signal. Just hurry and get Sokolov out of there.	[Tom]: É provavelmente só um sinal fraco. Só tire logo o Sokolov desse lugar.
294.	Snake e Sokolov tentam escapar silenciosamente, mas são surpreendidos por um grupo de soldados russos.	
295.	[Soldier]: Freeze!	[Soldado]: Parados!
296.	Os dois estão completamente cercados. Então Ocelot aparece, girando sua pistola com a mão. Ele não parece estar com os outros soldados.	
297.	[Ocelot]: So this is the legendary Boss? We meet at last.	[Ocelot]: Então esse é o lendário Boss? Até que enfim nos encontramos.
298.	[Soldier]: You... You're from the Ocelot unit of Spetsnaz! What's a GRU soldier doing here?	[Soldier]: Você... você é da unidade Ocelot do Spetsnaz! O que um soldado da GRU está fazendo aqui?
299.	NT: Também conhecidos como Osnaz, são as forças especiais russas.	
300.	[Ocelot]: Soldier?	[Ocelot]: Soldado?
301.	Soldier: He's the Ocelot commander!	Soldado: Ele é o comandante dos Ocelots!
302.	[Ocelot]: That's Major Ocelot to you. And don't you forget it.	[Ocelot]: Para sua informação, sou o Major Ocelot. E não se esqueça.
303.	[Soldier]: Sokolov is ours. Now get out of here.	[Soldado]: Sokolov é nosso. Sai fora daqui.
304.	[Ocelot]: An ocelot never lets his prey escape.	[Ocelot]: Um ocelote* nunca deixa sua presa escapar.
305.	NT: Na língua portuguesa, o animal <i>ocelot</i> é mais conhecido como jaguatirica, e na versão original, o personagem Ocelot fala 山猫は獲物を逃さない (“ <i>yamaneko wa emono o nigasanai</i> ”), que significa “gatos selvagens não deixam a sua presa escapar”. Porém ao invés de usarmos jaguatirica ou gato selvagem, optamos usar a palavra menos conhecida, ocelote, por ser similar ao codinome do próprio personagem.	

306.	[Soldier]: What!?	[Soldado]: O quê!?
307.	Ocelot rapidamente dispara contra os soldados, usando sua pistola com grande habilidade. Ele se move tão rápido que sua boina cai de sua cabeça. Um dos soldados tenta se proteger atrás de cobertura, mas Ocelot consegue atingi-lo fazendo com que a bala ricocheteie de uma superfície ao lado. Por fim, ele atira em um último soldado que estava se contorcendo de dor no chão e depois pega de volta a sua boina de baixo do corpo do inimigo que acabou de matar.	
308.	[Ocelot]: I can't say it feels good to kill a comrade, even if it is for the GRU.	[Ocelot]: Devo admitir que não é bom matar um camarada, mesmo pela GRU.
309.	[Snake]: Sokolov, take cover.	[Snake]: Sokolov, ache uma cobertura.
310.	[Ocelot]: Hmm... You're not The Boss, are you?	[Ocelot]: Hmm... Você não é The Boss, é?
311.	Ocelot faz um barulho parecido com o miado de um gato selvagem, e seus próprios homens aparecem em resposta, todos armados.	
312.	[Sokolov]: GRU operatives...	[Sokolov]: Agentes da GRU...
313.	[Ocelot]: What is that stance? That gun?	[Ocelot]: Que postura é essa? E essa arma?
314.	Ocelot começa a rir, e os outros se juntam a ele.	
315.	[Ocelot]: If you're not The Boss, then die!	[Ocelot]: Se você não é The Boss, então morra!
316.	Ocelot tenta atirar, mas uma das balas emperra dentro da arma. Snake usa essa oportunidade para golpear e desarmar Ocelot. Sokolov foge da cena aterrorizado.	
317.	[GRU Soldier]: Major!	[Soldado da GRU]: Major!
318.	[Ocelot]: Leave him! Shoot the other one!	[Ocelot]: Esquece ele! Atirem nesse cara!
319.	Snake usa técnicas de combate corpo-a-corpo para derrotar todos os outros soldados. Ocelot recupera sua arma, mas Snake o arremessa no chão novamente. A arma cai no chão, e o impacto ejeta a bala emperrada.	
320.	[Ocelot]: Impossible...	[Ocelot]: Impossível...
321.	[Snake]: You ejected the first bullet	[Snake]: Você ejetou a primeira bala

	by hand, didn't you? I see what you were trying to do. But testing a technique you only heard about in the middle of battle wasn't very smart. You were asking to have your gun jam on you. Besides, I don't think you're cut out for an automatic in the first place. You tend to twist your elbow to absorb the recoil. That's more of a revolver technique.	manualmente, não foi? Eu sei o que estava tentando fazer. Mas testar uma técnica que você ouviu falar no meio da batalha não foi muito esperto. Você estava pedindo para a sua arma emperrar. Além do mais, eu não acho que uma automática serve para você. Você tende a girar seu cotovelo para absolver o coice. Está mais para uma técnica de revólver.
322.	[Ocelot]: You filthy American dog!	[Ocelot]: Maldito cão americano!
323.	Ocelot tenta atacá-lo com uma faca, mas é arremessado de novo.	
324.	[Snake]: But that was some fancy shooting... you're pretty good.	[Snake]: Mas foram uns bons tiros... Você não é nada mau.
325.	[Ocelot]: Pretty good...	[Ocelot]: Nada mau...
326.	Ocelot desmaia. Snake decide ligar para o Major Tom.	
327.	[Snake]: Major, do you read me?	[Snake]: Major, está na escuta?
328.	[Tom]: I read you. Snake, are you alright?	[Tom]: Na escuta. Snake, tudo em ordem?
329.	[Snake]: I've run into a few snags. These guys were after Sokolov, too. Apparently, they were taking orders from a GRU colonel named Volgin.	[Snake]: Tive alguns imprevistos. Tinha outros caras atrás de Sokolov, também. Parece que estavam sob ordens de um coronel da GRU chamado Volgin.
330.	[Tom]: A GRU colonel?	[Tom]: Um coronel da GRU?
331.	[Snake]: Part of an internal Soviet power struggle, according to Sokolov. Something between the KGB and the GRU, between Khrushchev's supporters and Volgin's...	[Snake]: É uma disputa de poder interna soviética, de acordo com Sokolov. Algo entre a KGB e a GRU, entre os apoiadores de Khrushchev e os de Volgin...
332.	[Tom]: Sokolov was being guarded	[Tom]: Sokolov estava sendo

	by the KGB and hunted by the GRU? Snake, it sounds like this could be even hotter than Cuba.	protegido pela KGB e caçado pela GRU? Snake, parece que isso pode ser ainda mais intenso que Cuba.
333.	[Snake]: I don't like it. Something about this whole thing stinks.	[Snake]: Não gosto disso. Alguma coisa nisso tudo é suspeita.
334.	[Tom]: I agree. You'd better hurry.	[Tom]: Concordo. Melhor se apressar.
335.	[Snake]: Sokolov ran off by himself, but I'll catch up to him.	[Snake]: Sokolov saiu correndo sozinho, mas vou encontrá-lo.
336.	[Tom]: We're counting on you.	[Tom]: Contamos com você.
337.	O jogador então deve voltar o caminho até chegar em Dolinobodno, onde fica uma ponte de corda. Snake encontra Sokolov perto da ponte.	
338.	[Snake]: You OK?	[Snake]: Você está bem?
339.	[Sokolov]: Those men were from the Ocelot unit.	[Sokolov]: Aqueles homens eram da unidade Ocelote.
340.	[Snake]: Spetsnaz?	[Snake]: Spetsnaz?
341.	[Sokolov]: Yes. The best GRU has to offer. They're coming for me. I'm finished!	[Sokolov]: Sim. O melhor que a GRU tem a oferecer. Eles estão atrás de mim. É o meu fim!
342.	[Snake]: Calm down. I'll get you out of here. I promise. And we've got some of the best backup we could ask for.	Snake. Calma. Eu vou te tirar daqui. Eu prometo. E nós temos um dos melhores suportes do nosso lado.
343.	Os dois escutam o som de um canhão sendo disparado.	
344.	[Sokolov]: Look!	[Sokolov]: Veja!
345.	Snake olha para uma colina distante com seus binóculos e vê um grande tanque.	
346.	[Snake]: That's what they were making you build?	[Snake]: É isso que o estavam forçando construir?
347.	[Sokolov]: Yes. The Shagohod - "The Treading Behemoth" - a tank capable of launching nuclear IRBMs.	[Sokolov]: Sim. O Shagohod, "O Monstro Esmagador". Um tanque capaz de lançar mísseis nucleares.
348.	[Snake]: It can launch nuclear	[Snake]: Ele consegue lançar mísseis

	missiles from that kind of terrain?	nucleares naquele tipo de terreno?
349.	[Sokolov]: Oh yes. And without support from friendly units.	[Sokolov]: Oh, pode. E sem o suporte de tropas aliadas.
350.	[Snake]: A nuclear-equipped tank capable of operating solo. Is that thing finished?	[Snake]: Um tanque com armamento nuclear capaz de operar solo. Aquela coisa está completa?
351.	[Sokolov]: No. This is only the end of Phase 1. It won't be truly finished until we complete Phase 2.	[Sokolov]: Não. Esse é apenas o fim da Fase 1. Não estará realmente acabada até completarmos a Fase 2.
352.	[Snake]: Phase 2?	[Snake]: Fase 2?
353.	[Sokolov]: The weapon's true form. If it is completed and the colonel gets his hands on it, it will mean the end of the Cold War.	[Sokolov]: A verdadeira forma da arma. Se for completada e o coronel conseguir tomá-la, será o fim da Guerra Fria.
354.	[Snake]: The end of the Cold War?	[Snake]: O fim da Guerra Fria?
355.	[Sokolov]: Yes. And then the age of fear will truly begin...	[Sokolov]: Sim. E então a era do medo realmente começará...
356.	[Snake]: A world war?	[Snake]: Uma guerra mundial?
357.	[Sokolov]: I had no choice but to cooperate! I didn't want to die. I wanted to see my wife and child again in America... Please, take me to America quickly. They cannot complete it without my help.	[Sokolov]: Eu não tive escolha exceto cooperar! Eu não queria morrer. Eu queria ver minha esposa e filho de novo na América... Por favor, me leve de volta para América logo! Eles não podem acabá-lo sem minha ajuda.
358.	[Snake]: Got it. Let's go!	[Snake]: Certo. Vamos!
359.	Snake e Sokolov começam a andar até o centro da ponte. Mas uma mulher bloqueia o caminho para outro lado. É The Boss, e ela carrega duas malas.	
360.	[Snake]: Boss?	[Snake]: Boss?
361.	The Boss solta as malas, fazendo a ponte balançar.	
362.	[The Boss]: Good work, Jack.	[The Boss]: Bom trabalho, Jack.
363.	[Snake]: What are you doing here?	[Snake]: O que está fazendo aqui?
364.	[The Boss]: Sokolov comes with me.	[The Boss]: O Sokolov vem comigo.

365.	De repente, um enxame de vespas aparece.	
366.	[Snake]: Hornets!?	[Snake]: Vespas!?
367.	The Fear aproveita a distração para agarrar Sokolov, levando-o até um helicóptero sobrevoando a ponte.	
368.	[The Boss]: My friends... let us fight together again!	[The Boss]: Meus amigos... lutemos juntos novamente!
369.	[The Fear]: I have waited long for this day.	[The Fear]: Esperei muito por este dia.
370.	The Pain, The End, e The Fury também estão dentro do helicóptero.	
371.	[The Pain]: We will fight with you once more.	[The Pain]: Lutaremos com você mais uma vez.
372.	[The End]: Welcome back, Boss.	[The End]: Bem vinda de volta, Boss.
373.	[The Boss]: Now that the five of us are together, it's time we go to the depths of hell itself...	[The Boss]: Agora que nós cinco estamos juntos, chegou a hora de irmos até as profundezas do inferno...
374.	O tempo muda subitamente e começa a chover.	
375.	[The Boss]: It's raining blood...	[The Boss]: Está chovendo sangue...
376.	O fantasma de The Sorrow aparece atrás da Boss, mas ninguém realmente consegue perceber sua presença.	
377.	[The Boss]: ...is he crying?	[The Boss]:... Ele está chorando?
378.	O fantasma de The Sorrow desaparece. Então o Coronel Volgin se aproxima até onde a Boss está. Descargas elétricas são emitidas de suas mãos.	
379.	[Volgin]: Kuwabara, kuwabara... Ah... What a joyful scene.	[Volgin]: Kuwabara, kuwabara*... Ah, mas que cena agradável.
380.	NT: 桑原 桑原 (“ <i>kuwabara kuwabara</i> ”) é uma expressão que significa literalmente “campos de amoreiras”. Segundo o folclore japonês, essa frase tem o poder de prevenir relâmpagos.	
381.	[The Boss]: Colonel Volgin...	[The Boss]: Coronel Volgin...
382.	[Volgin]: Welcome to my country... and to my unit.	[Volgin]: Bem-vindos ao meu país... e à minha unidade.
383.	[Snake]: Boss? What is this?	[Snake]: Boss? O que está acontecendo?

384.	[The Boss]: I'm defecting to the Soviet Union. Sokolov is a little gift for my new hosts.	[The Boss]: Estou desertando para a União Soviética. Sokolov é um pequeno presente para meus novos hóspedes.
385.	Volgin pega as duas malas.	
386.	[Volgin]: Recoilless nuclear warheads... these will make a fine gift for me...	[Volgin]: Canhões de ogivas nucleares... um belo presente para mim.
387.	[Snake]: This can't be happening!	[Snake]: Isso não pode ser verdade!
388.	[Volgin]: Who is he? Another one of your disciples? Are we taking him with us?	[Volgin]: Quem é ele? Mais um de seus discípulos? Vamos levar ele conosco?
389.	[The Boss]: No. This is one is still just a child. Too pure for us Cobras. He has not yet found an emotion to carry into battle.	[The Boss]: Não. Ele ainda é uma criança. Puro demais para nós, os Cobras. Ele ainda não encontrou uma emoção para carregar em batalha.
390.	[Snake]: (He points his gun) What are you talking about!?	[Snake]: (Ele aponta a sua arma) Do que está falando!?
391.	[The Boss]: Think you can pull the trigger?	[The Boss]: Consegue atirar em mim?
392.	The Boss toma a arma de Snake e a desmonta em um instante. Snake tenta revidar, mas The Boss quebra seu braço esquerdo.	
393.	[Volgin]: He's seen my face. We can't let him live. If Khrushchev finds out about this, we're finished. He must die.	[Volgin]: Ele viu meu rosto. Não podemos deixá-lo viver. Se Khrushchev descobrir sobre isso, será o nosso fim. Ele deve morrer.
394.	[The Boss]: Wait. He's my apprentice. I'll take care of him. Jack, you can't come with us.	[The Boss]: Espere. Ele é meu aprendiz. Eu cuidarei dele. Jack, você não pode vir conosco.
395.	Ela estende sua mão para ele. Snake segura a mão e The Boss o golpeia com o cotovelo. Snake agarra a bandana da Boss enquanto ela o atira fora da ponte e o faz cair no rio abaixo.	
396.	[The Pain]: The new blood has	[The Pain]: O sangue novo foi

	been rejected...	rejeitado...
397.	[Volgin]: Are we done here?	[Volgin]: Já terminamos?
398.	[The Boss]: Now... on to Sokolov's research facility.	[The Boss]: Agora... ao centro de pesquisa do Sokolov.
399.	[Volgin]: Shagohod is ours!	[Volgin]: O Shagohod é nosso!
400.	[The Boss]: Drift away. My place is with them now.	[The Boss]: Deixe o rio te levar. Eu pertencço a eles agora.
401.	A correnteza leva Snake às margens do rio. Ele recebe uma ligação do Major Tom.	
402.	[Tom]: Snake! Can you hear me?	[Tom]: Snake! Consegue me ouvir?
403.	[Snake]: Yeah, just barely...	[Snake]: Sim, um pouco.
404.	[Tom]: Snake, listen to me! You need emergency medical treatment. Can you move? You've got to get those wounds treated. Hang in there! All right, let's get you fixed up... Para-Medic?	[Tom]: Snake, me escuta! Você precisa de tratamento emergencial. Consegue se mexer? Você precisa tratar logo essas feridas. Aguarde firme! Certo, vamos cuidar de você... Para-Medic?
405.	Para-Medic: OK, Snake. Just relax and it'll all be over before you know it.	Para-Medic: OK, Snake. Relaxe e tudo isso vai acabar bem rápido.
406.	[Snake]: ...	[Snake]: ...
407.	Para-Medic: Stay with me! I've seen people in worse shape before. Think you can handle it?	Para-Medic: Fique comigo! Já vi outros em estados piores. Acha que conseguir dar conta?
408.	[Snake]: Major? The Boss... she's defected.	[Snake]: Major... The Boss... ela desertou.
409.	[Tom]: We'll talk about that later. First we've got to get you patched up.	[Tom]: Discutiremos isso mais tarde. Primeiro temos que cuidar desses ferimentos.
410.	[Para-Medic]: OK, here we go! First, open the Survival Viewer with the START button. If you select "CURE" you can start the	[Para-Medic]: OK, preste atenção! Primeiro, abra o Menu de Sobrevivência com o botão START (START). Se você selecionar "CURAR"

	<p>treatment. Healing is divided into treatment using the medicine with the Item Window Button and surgical treatment using the Weapon Window Button. Your injuries include a fractured left elbow and rib bone, and lacerations on your upper arms, right elbow, and abdomen. They need to be fixed using surgical treatment. Move the healing cursor with the left analog stick to the affected part of your body. Once you've selected the affected area, hold the Weapon Window Button and use the left analog stick to select the medical item, and then press the Enter button. With this method, you can use items to help your recovery process. To treat a bone fracture, first secure the affected area with a fastener and then wrap it in bandages. That should do it. For lacerations, you'll need disinfectant to clean the wound, sutures to stitch it up, styptic to slow the flow of blood, and bandages to wrap the wound. If you do everything I mentioned, the wound should heal completely. Understood?</p>	<p>you can start the treatment. The cure is subdivided into treatments using medications with the item button (L2) and surgeries with the weapon button (R2). Your injuries include a fracture of the right elbow and rib, and cuts on your arms, right elbow, and abdomen. They need to be treated using surgical equipment. Move the healing cursor with the left analog stick to the affected part of your body. After selecting the affected area, hold the weapon button (R2) and use the left analog stick to choose the medical material and then press the Select button (⊗). With this method, you can use items to help your recovery. To treat a broken bone, first stabilize the area with a splint and then wrap it with bandages. That should do it. For cuts, you need to disinfect the wound, close it with sutures and a hemostatic to slow the flow of blood and then use bandages to cover the cut. If you do everything I mentioned, the wound should heal completely. Understood?</p>
411.	[Snake]: Yeah...	[Snake]: Sim...
412.	[Para-Medic]: Stay with me! Go into the Survival Viewer and treat	[Para-Medic]: Fique comigo! Vá para o Menu de Sobrevivência e trate essas

	those wounds!	feridas!
413.	O jogador deve então navegar o menu do Survival Viewer e selecionar os itens corretos para curar os seus ferimentos. Depois de tratar todos eles, Snake coloca o seu braço quebrado de volta no lugar.	
414.	[Para-Medic]: Good job, Snake!	[Para-Medic]: Bom trabalho, Snake!
415.	[Tom]: We're coming to get you now. Just stay where you are... we'll drop a recovery balloon. Can you set it up?	[Tom]: Estamos à seu caminho. Fique onde está... Mandaremos um balão Fulton. Consegue inflá-lo?
416.	Snake repousa debaixo de uma árvore. Ele vê no céu vários helicópteros transportando o Shagohod. The Boss está a bordo de um dos helicópteros voando perto das margens do rio. Ela estende sua mão e Snake faz o mesmo gesto. Em outro helicóptero, vemos Volgin, Ocelot e uma jovem mulher. Volgin abre as duas malas, que carregam as partes de uma ogiva nuclear.	
417.	[Volgin]: Excellent. A great success, thanks to The Boss and her Cobras. I have both Sokolov and the Shagohod.	[Volgin]: Excelente. Grande sucesso, graças à Boss e os Cobras, eu tenho o Sokolov e o Shagohod.
418.	Ocelot olha para a mulher com desconfiança.	
419.	[Ocelot]: What are we going to do with the girl?	[Ocelot]: O que vamos fazer com a mulher?
420.	[Volgin]: Who is she?	[Volgin]: Quem é ela?
421.	[Ocelot]: Apparently she's Sokolov's woman.	[Ocelot]: Parece que é a amante do Sokolov.
422.	Volgin se aproxima bastante do rosto da mulher para observá-la.	
423.	[Volgin]: She's a nice catch. I'll take her.	[Volgin]: Ela é ótima. Ficarei com ela.
424.	A mulher tenta pegar algo dentro de seu bolso. Volgin toma da sua mão o que ela estava segurando, um tubo de batom.	
425.	[Volgin]: Not so fast, my dear. (he examines the tube) A Kiss of Death?	[Volgin]: Não tão rápido, querida. (ele examina o tubo) Uma arma disfarçada*?
426.	NT: A "kiss of death" é uma arma de fogo que dispara uma bala de 4.5mm.	

	Usada pela KGB, a arma é escondida dentro de um tubo de batom e pode disparar um tiro só.	
427.	[Ocelot]: Are you KGB?	[Ocelot]: Você é da KGB?
428.	[Volgin]: We might be able to use her. She has spunk. (He gives her the tube back)	[Volgin]: Talvez possamos usá-la. Ela tem garra. (ele devolve o tubo para ela)
429.	[Ocelot]: Shall we take her back to the base?	[Ocelot]: Vamos trazé-la de volta para base?
430.	[Volgin]: Perhaps we should... we have no further use for Sokolov's research facility.	[Volgin]: Talvez deveríamos... O centro de pesquisa de Sokolov não nos serve mais.
431.	Volgin junta as partes da arma que vieram dentro das malas, montando um canhão de ogiva nuclear Davy Crockett*.	
432.	NT: A arma recebe o nome de Davy Crockett, um político e soldado americano influente que morreu na Batalha do Álamo.	
433.	[Volgin]: I think it's time I gave this marvelous new toy a try. (he prepares to fire the Davy Crockett)	[Volgin]: Acho que está na hora de testar esse novo brinquedo incrível. (ele se prepara para atirar o Davy Crockett)
434.	[Ocelot]: Colonel! Even if they are our enemies, they're still our countrymen!	[Ocelot]: Coronel! Eles podem ser inimigos, mas ainda são nossos camaradas!
435.	[Volgin]: But it won't be me that pulled the trigger. It will be our friend, the American defector.	[Volgin]: Mas não serei eu quem puxou o gatinho. Será nossa amiga, a desertora americana.
436.	[Ocelot]: You're going to nuke your fellow Russians!?	[Ocelot]: Vai mesmo explodir uma bomba em seus compatriotas?
437.	[Volgin]: Remember the Alamo.	[Volgin]: Lembre-se do Álamo*.
438.	NT: Essa frase vingativa foi um grito de guerra adotado pelos americanos após a derrota contra os mexicanos na Batalha do Álamo, que ocorreu durante a Revolução do Texas em 1836. A batalha durou 13 dias e resultou na morte de todos os soldados americanos.	
439.	[Ocelot]: Colonel!!!	[Ocelot]: Coronel!!!

440.	Volgin dispara o Davy Crockett. O míssil voa em direção à instalação. Momentos depois, surge uma forte luz branca. Na margem do rio, Snake vê a luz brilhante com a nuvem de cogumelo se formando à distância.
------	--

Fonte: *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Japão, 2004). Konami Digital Entertainment: PlayStation 3.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ATLUS EXPLAINS VIDEO GAME LOCALIZATION. PlayStation Lifestyle. Disponível em: <<https://www.playstationlifestyle.net/2009/07/24/atlus-explains-video-game-localization/>> Acesso em 10 fev. 2022.

BERNAL-MERINO, M. *Creativity in the translation of video games*. Quaderns de Filologia. Estudis literaris, v. XIII, 2008.

BERNAL-MERINO, M. *On the translation of video games*. The Journal of Specialized Translation, n. 6, p. 22-36. 2006.

U.S. DEPARTMENT OF DEFENSE. *Dictionary of Military and Associated Terms* (As Amended Through April 2010), Joint Publication 1-02, Estados Unidos, 2001. Disponível em: <https://irp.fas.org/doddir/dod/jp1_02-april2010.pdf> Acesso em 09 mar. 2022.

FABRICATORE, C. *Gameplay and Game Mechanics: A Key to Quality in Videogames*. In: ENLACES (MINEDUC Chile) -OECD Expert Meeting on Videogames and Education, Santiago de Chile, 2007.

GAMING WORTH MORE THAN VIDEO AND MUSIC COMBINED. BBC. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-46746593>> Acesso em: 06 nov. 2020.

HANES, V. L. L. *(Re)pensando o conceito de Tradução Indireta em obras literárias*. Ilha do Desterro v. 72, nº 2, p. 017-024, Florianópolis, 2019.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER | JAPANESE CUTSCENES (Part 1). Youtube, 23 mai. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-CeaT8rEe_s> Acesso em 04 mar. 2022.

MINISTÉRIO DA DEFESA. *Glossário de Termos e Expressões para Uso no Exército*, Exército Brasileiro, PORTARIA Nº 42 - EME, 5ª edição, 2018. Disponível em: <<https://bdex.eb.mil.br/jspui/bitstream/1/1148/1/Gloss%C3%A1rio%20EB%202018.pdf>> Acesso em: 09 mar. 2022

NACKE, L.E., DRACHEN, A., GOEBEL, S. *Methods for Evaluating Gameplay Experience in a Serious Gaming Context*. IN: International Journal of Computer Science in Sport, vol. 9 n. 2, Darmstadt, 2010.

O CRESCIMENTO DA INDÚSTRIA DE GAMES NO BRASIL. Exame. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/negocios/dino/o-crescimento-da-industria-de-games-no-brasil/>> Acesso em 08 nov. 2020.

O FANTÁSTICO MERCADO DOS GAMES. Exame. Disponível em: <<https://exame.com/revista-exame/o-fantastico-mercado-dos-games/>> Acesso em 08 nov. 2020.

JAKOBSON, R. *Aspectos linguísticos da tradução.* In: Linguística e Comunicação. Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 2003

PIĘTA, H. *Indirect Translation: Main Trends In Practice And Research.* Universidade de Lisboa, Alameda da Universidade, Lisboa, 1600-214, 2018.

PYM, A, *Translation and Text Transfer.* Tradução de Peter Lang. Nova York, 1992.

RECOMMENDATION ON THE LEGAL PROTECTION OF TRANSLATORS AND TRANSLATIONS AND THE PRACTICAL MEANS TO IMPROVE THE STATUS OF TRANSLATORS. UNESCO. Disponível em :<http://portal.unesco.org/en/ev.phpURL_ID=13089&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.htm> Acesso em 04 mar. 2022.

COLLIDER EXTRAS. Exclusive: Metal Gear Solid Director Teases His Vision for the "First Great Video Game Movie". Youtube, 6 de ago. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2peCZUTgD7Y>> Acesso em: 28 fev 2023.

ROSA, A. A., PIĘTA, H. & MAIA, R. B. *Theoretical, Methodological and Terminological Issues Regarding Indirect Translation: An overview.* Translation Studies, Vol 10, 2017, p. 127. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14781700.2017.1285247?scroll=top&needAccess=true>>. Acesso em: 12 mar. 2022.

SILVA. I. A. L & ESQUEDA M. *Perspectivas didáticas para a tradução/localização de videogames.* Revista Z Cultural. Ano XI, n. 2. UFRJ. 2016. Disponível em: <<http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/call-of-duty-perspectivas-didaticas-para-a-traducao-localizacao-de-videogames/>>. Acesso em 11 mar. 2022.

SOUZA, R.V.F. *Tradução de videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil*. Departamento de Letras Modernas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2015.

SOUZA, R.V.F. *Venuti e os videogames: o conceito de domesticação/estrangeirização aplicado à localização de games*. In Vidal, Cristiane Denise and Viviane Maria Heberle, eds. *Games e tradução*. In-Traduções 5. 2013.

GAMEFAQS. *metal gear solid 3: snake eater – game script*. Disponível em: <<https://gamefaqs.gamespot.com/ps2/914828-metal-gear-solid-3-snake-eater/faqs/34684>> . Acesso em 5 de mar de 2022

BAKER, M., SALDANHA, G. *Routledge encyclopedia of translation studies*, 2a edição. Routledge. Londres/Nova Iorque: 2011.

TEIXEIRA, M. *Tradução de videogames: todo o poder ao tradutor*. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2017.

VANESSA, H. *(Re)pensando o conceito de tradução indireta em obras literárias*. Ilha do Desterro A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies. 2019.

Jogos Analisados

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD (Canadá, 2010). Ubisoft Montreal: PlayStation 3, Xbox 360 e PC (Windows).

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (EUA, 2007). Infinity Ward: PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii e PC (Windows e Mac OS X)

GRAND THEFT AUTO V (EUA, 2013). Rockstar North: PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One e PC (Windows).

HALF-LIFE 2 (EUA, 2004). Valve: PlayStation 3, Xbox 360, PC (Windows, Linux e Mac OS X) e Android.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER (Japão, 2004). Konami Digital Entertainment: PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation Vita, Xbox 360 e Nintendo 3DS.

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN (Japão, 2015). Kojima Productions & Konami Digital Entertainment: PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, PC (Windows).

PAC-MAN (Japão, 1980). Namco: Gabinete de fliperama.

TETRIS (Rússia, 1984). Alexey Pajitnov: Electronika 60 e IBM PC