



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UNB  
INSTITUTO DE LETRAS – IL  
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO – LET  
LÍNGUAS ESTRANGEIRAS APLICADAS – LEA – MSI**

**GLADSTON YURE DIAS VERÍSSIMO**

**LOCALIZAÇÃO DE JOGOS:  
UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE *RESIDENT EVIL 2* E SEU *REMAKE***

**BRASÍLIA – DF  
2023**

Gladston Yure Dias Veríssimo

**LOCALIZAÇÃO DE JOGOS:**  
UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE *RESIDENT EVIL 2* E SEU *REMAKE*

Trabalho de Conclusão de Curso de  
bacharelado em Línguas Estrangeiras  
Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da  
Informação.

Orientador: Prof. Dr. Thiago Blanch Pires

**BRASÍLIA – DF**  
**2023**

Gladston Yure Dias Veríssimo

**LOCALIZAÇÃO DE JOGOS:**  
UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE *RESIDENT EVIL 2* E SEU *REMAKE*

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e  
aprovado de bacharelado em Línguas  
Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à  
Sociedade da Informação.

Brasília, fevereiro de 2023.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Thiago Blanch Pires  
(Orientador)

---

Prof. Dr. Charles Rocha Teixeira  
(Examinador)

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Helena Santiago Vigata  
(Examinadora)

**Agradecimentos:** Ao professor Thiago, pela orientação, paciência e apoio. À minha namorada, Júlia, que me deu forças e amor durante toda a graduação. À minha avó, Adélia e minha mãe, Márcia, por tornarem tudo isso possível. Aos amigos que fiz durante a graduação.

## RESUMO

Este trabalho trouxe o tema localização, especificamente ligado aos jogos de videogame. O trabalho teve como objetivo comparar dois jogos similares publicadas em épocas diferentes, *Resident Evil 2* e *Resident Evil 2 Remake*. Para isso, trabalhos da área de autores como: Bernal-Merino (2008 e 2009), Ricardo Souza (2015), Flávia Souza (2021), entre outros, contribuíram para o conhecimento deste trabalho. O processo de comparação e análise ocorreu na prática ao jogar ambos os jogos alternadamente, anotando o que permanecia igual e o que mudou nas versões de língua inglesa e português brasileiro, com o maior foco nas diferenças de narrativa e jogabilidade entre as versões dos jogos de 1998 e 2019, como a abordagem da história, relevância dos personagens, uso das ferramentas de transição, relação da dificuldade com o jogador, posicionamento das câmeras, ponto de vista dos personagens, movimentação e combate, sempre parando em momentos similares entre os dois jogos. O trabalho evidenciou a diferença entre os dois jogos, e com isso a evolução da localização de jogos. Esta pesquisa teve como resultado a constatação de que a forma em que a localização se apresentava nos jogos antigos como o *RE2* (1998), era feita de forma simples, com maior foco na disponibilidade do produto em outros locais, se atentando a questões como a política e cultura presentes nos jogos que impediriam a entrada nos locais. Por outro lado, atualmente a localização manteve os aspectos anteriores, e adquiriu a preocupação de adicionar legendas, dublagens, adaptações de história, trilha sonora, entre outros aspectos da localização, para que possa se tornar uma experiência imersiva aos jogadores desses locais.

**Palavras-chave:** Localização; Videogame; Localização de jogos; *Resident Evil*.

## ABSTRACT

This study brings the localization theme, specifically related to video games. The objective was to compare two similar games published in different times, Resident Evil 2 and Resident Evil 2 Remake. Other studies from Bernal-Merino (2008 and 2009), Ricardo Souza (2015), Flávia Souza (2021), and others contributed to the knowledge of this study. The comparing and analyzing occurred when both games were played alternately, writing down what remained the same and what has changed on the English and Brazilian Portuguese versions. With more emphasis on narrative and gameplay differences between the 1998 and 2019 games. For example, the approach with the story, characters relevance, usage of transition tools, relation between difficulty and player, camera positioning, character's point of view, movement and combat. Always stopping at similar moments between the two games. The study identified the difference between games, as well as the evolution of game localization. The research found that the way localization was presented on older games such as RE2 (1998) was simpler, with attention to games availability on other localities, emphasizing factors such as politics and culture inside the game that could prevent its entrance on the regions. Meanwhile, at the moment, localization kept these previous aspects as well as acquiring the awareness to add subtitles, dubbing, story adaptations, soundtrack, and other aspects of localization, to result in a more immersive experience to the players on those localities.

**Keywords:** Localization; Video games; Localization in Video games; Resident Evil.

## RESUMEN

Esta investigación trae el tema de la localización, específicamente relacionado con los videojuegos. El objetivo fue comparar dos juegos similares publicados en diferentes épocas, Resident Evil 2 y Resident Evil 2 Remake. Otros estudios de Bernal-Merino (2008 y 2009), Ricardo Souza (2015), Flávia Souza (2021) y otros autores contribuyeron al conocimiento de esta pesquisa. La comparación y el análisis ocurrieron cuando ambos juegos se jugaron alternativamente, anotando lo que permaneció igual y lo que cambió en las versiones en inglés y portugués brasileño. Con más énfasis en las diferencias narrativas y de jugabilidad entre los juegos de 1998 y 2019. Por ejemplo, el acercamiento a la historia, la relevancia de los personajes, el uso de herramientas de transición, la relación entre dificultad y jugador, el posicionamiento de la cámara, el punto de vista del personaje, el movimiento y el combate. Parando siempre en momentos similares entre los dos juegos. La pesquisa identificó la diferencia entre juegos, así como la evolución de la localización de juegos. La investigación encontró que la forma en que se presentaba la localización en juegos más antiguos como RE2 (1998) era más simple, con atención a la disponibilidad de juegos en otras localidades, enfatizando factores como la política y la cultura dentro del juego que podrían impedir su entrada en las regiones. Sin embargo, por el momento, la localización mantuvo estos aspectos anteriores, además de adquirir la conciencia de agregar subtítulos, doblaje, adaptaciones de la historia, banda sonora y otros aspectos de la localización, para dar como resultado una experiencia más inmersiva para los jugadores en esas localidades.

**Palabras-clave:** Localización; Videojuego; Localización en Videojuegos; Resident Evil.

## RÉSUMÉ

Ce travail a apporté le thème de la localisation, spécifiquement lié aux jeux vidéo. Le travail visait à comparer deux jeux similaires publiés à des époques différentes, Resident Evil 2 et Resident Evil 2 Remake. Pour cela, des travaux dans le domaine d'auteurs tels que: Bernal-Merino (2008 et 2009), Ricardo Souza (2015), Flávia Souza (2021), entre autres, ont contribué à la connaissance de ce travail. Le processus de comparaison et d'analyse s'est déroulé en pratique en jouant alternativement aux deux jeux, en notant ce qui est resté le même et ce qui a changé dans les versions anglaise et en portugaise brésilienne, en se concentrant surtout sur les différences de narration et de gameplay entre les versions 1998 et 2019 des jeux, comme l'approche de l'histoire, la pertinence des personnages, l'utilisation des outils de transition, la relation de difficulté avec le joueur, le positionnement de la caméra, le point de vue des personnages, le mouvement et le combat, en s'arrêtant toujours à des moments similaires entre les deux jeux. Le travail a mis en évidence la différence entre les deux jeux, et avec cela l'évolution de la localisation des jeux. Cette recherche a permis de vérifier que la façon dont la localisation était présentée dans les anciens jeux tels que RE2 (1998) était simple, avec une plus grande concentration sur la disponibilité du produit dans d'autres endroits, en faisant attention à des questions telles que la politique et la culture présentes dans les jeux qui empêcheraient l'entrée dans les lieux. D'autre part, actuellement, la localisation a conservé les aspects précédents, et a acquis le souci d'ajouter des sous-titres, un doublage, des adaptations de l'histoire, une bande sonore, entre autres aspects de la localisation, afin qu'elle puisse devenir une expérience immersive pour les joueurs de ces endroits.

**Mots-clés:** Localisation; Jeu vidéo; Localisation de jeux; Resident Evil.



## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> – Leon (1998) e Claire (2019).....	31
<b>Figura 2</b> – Marvin (1998) e Marvin (2019).....	32
<b>Figura 3</b> - Leon e Claire na delegacia (1998) e Claire na delegacia (2019).....	35

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
OBJETIVO GERAL.....	12
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	12
JUSTIFICATIVA.....	12
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>13</b>
2.1 GLOBALIZAÇÃO E INTERNACIONALIZAÇÃO.....	13
2.2 ASPECTOS DA LOCALIZAÇÃO.....	15
2.2.1 ASPECTOS LINGUÍSTICO E CULTURAL.....	17
2.2.1.1 ASPECTOS DE HARDWARE E SOFTWARE.....	19
2.3 A INDÚSTRIA DE JOGOS.....	20
2.4 ELDEN RING E O FOCO NA JOGABILIDADE.....	23
<b>3 METODOLOGIA.....</b>	<b>25</b>
3.1 SINOPSE DOS OBJETOS DE ESTUDO.....	25
3.2 PROCESSO DE COMPARAÇÃO.....	26
<b>4 ANÁLISE COMPARATIVA: RESIDENT EVIL 2 E RESIDENT EVIL 2 REMAKE .</b>	<b>29</b>
4.1 DIFERENÇAS DE NARRATIVA.....	29
4.2 DIFERENÇAS NA GAMEPLAY.....	33
4.2.1 RECURSOS SIMILARES.....	37
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>39</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>40</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A localização de jogos é, como o nome diz, a preparação do conteúdo do jogo seja ele de console, computador ou celular da sua região original para outras que tenham línguas diferentes, legislações diferentes e culturas diferentes. Com o crescimento de jogos focados na narrativa, como o sucesso *The Last of Us* (2013), que contam com cada vez mais imersão e detalhamento em suas histórias, a localização começou a tomar um papel mais relevante no mercado. A passagem de jogos simples para jogos com narrativas foi gradativa e se encontra em um nível de detalhismo extremo. A localização é uma etapa fundamental para o desenvolvimento e publicação do jogo, da mesma forma em que analisar como o tempo teve o seu papel na evolução da localização através da evolução da tecnologia e aumento de interesse global por jogos.

As etapas e características que envolvem este tema conversam diretamente com a de outros temas como globalização e internacionalização, que não envolvem somente jogos, trazendo a necessidade da disseminação deste conteúdo na área acadêmica, que vem crescendo nos últimos anos com os trabalhos de autores citados neste trabalho. Para tanto, os objetos de estudo deste trabalho, *Resident Evil 2* (1998) e *Resident Evil 2 Remake* (2019), foram escolhidos por compartilharem semelhanças necessárias para uma comparação e diferenças necessárias para uma análise.

Narrativa e jogabilidade são os elementos comparados entre as duas obras. A narrativa não se restringe somente a jogos, pois é encontrada em outras mídias como filmes, e significa “exposição de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos mais ou menos encadeados, reais ou imaginários, por meio de palavras ou de imagens”<sup>1</sup>. Em contrapartida, jogabilidade é encontrada apenas nos jogos, e para Iuppa (2001, p. 37), “a jogabilidade é determinada pela interação entre todos os elementos de um jogo, como: roteiro, música, gráficos, curva de aprendizado, resposta do cenário para as ações do jogador, controle do jogador, etc”. O autor conclui dizendo que “jogabilidade é, portanto, o que distingue jogos de outras mídias”<sup>2</sup> (Iuppa, 2001, p. 37, tradução nossa).

---

<sup>1</sup> Fonte: Oxford Languages.

<sup>2</sup> Texto original: 'gameplay' is determined by the interaction among all the elements of a game, i.e. script, music, graphics, learning curve, environment response to player's actions, player's control, etc. 'Gameplay' is, ultimately, what distinguishes games from other comparable media.

## OBJETIVO GERAL

Este trabalho tem como objetivo comparar a localização em inglês e português brasileiro de dois videogames similares publicados em épocas diferentes.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Comparar as obras *Resident Evil 2* e *Resident Evil 2 Remake*, especificamente os elementos de narrativa e jogabilidade nos jogadores.
- b) Analisar o impacto do tempo que separa *Resident Evil 2* e *Resident Evil 2 Remake*, especificamente como as duas décadas de diferença tornaram o *remake* diferente do original.

## JUSTIFICATIVA

Para trazer uma análise comparativa, se fez necessário dois objetos de estudo parecidos lançados em diferentes épocas e por sorte (ou para azar, dependendo da opinião de cada consumidor) a indústria de jogos está vivendo uma fase semelhante à da indústria cinematográfica, a era dos *remakes*<sup>3</sup>. Com isso chegamos aos objetos de estudo para ambas as perguntas deste trabalho, os dois *blockbusters*<sup>4</sup> desenvolvidos e publicados pela Capcom: *Resident Evil 2* (1998) e *Resident Evil 2 Remake* (2019). A escolha deste tema foi feita com base no interesse e oportunidade de analisar obras que são em essência iguais (personagens e enredo), mas trazendo características únicas de suas épocas, como a crescente demanda de jogos bem localizados, ligeira alteração de narrativa, grandes alterações de *gameplay*<sup>5</sup> e a maior liberdade que a tecnologia atual fornece para os desenvolvedores.

---

<sup>3</sup> Obra que tem título ou história similar à uma antiga obra (Dicionário Cambridge).

<sup>4</sup> Campeão de vendas, sucesso de bilheteria (Dicionário Cambridge).

<sup>5</sup> Não há consenso para a tradução. Popularmente conhecido como jogabilidade.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo serão apresentados os conceitos de globalização e internacionalização, assim como aspectos da localização, como foram escolhidos para serem abordados e explicados. Apresenta-se também o contexto no qual a localização se encontra inserida, a indústria de jogos.

Há diversos autores definindo aspectos dentro da localização de jogos, dividindo algumas características e as colocando em alguns setores como o pioneiro no assunto Bernal-Merino (2008, p. 66). Todos esses aspectos têm sua importância e grau de relevância, mas o que segue em evidência em praticamente uma unanimidade dentro de todos os trabalhos é o traço linguístico que mudou completamente a forma em que países onde não se tem japonês e inglês como língua oficial consomem os jogos.

### 2.1 GLOBALIZAÇÃO E INTERNACIONALIZAÇÃO

Há dois conceitos ligados ao conceito de localização. A globalização e a internacionalização.

Para Campos e Canavezes:

As múltiplas abordagens e definições de globalização compartilham algumas características em comum. Um “processo em escala mundial, interligação e interdependência entre estados, organizações e indivíduos de todo o planeta em relações econômicas, políticas e sociais (estas tendem a se desvincular das contingências do espaço), avanços da tecnologia que interferem na comunicação ao facilitar a conexão entre pessoas e instituições (CAMPOS e CANAVEZES, 2007, p. 11).

A globalização permite uma aproximação das empresas com países diferentes para poder criar uma conexão que não seria possível se tudo fosse feito no país sede daquelas instituições. Este processo em escala mundial é indispensável se a empresa almeja crescer no mundo inteiro.

Nas palavras de Flávia Souza:

O mundo foi *desterritorializado*, pois embora haja por um lado uma ‘homogeneidade’ em alguns aspectos, por outro lado, a globalização permite e proporciona uma amplitude na diversidade identitária. Ou seja, o consumismo é global, mas o consumidor continua a ser um ser local (SOUZA, 2021, p. 8).

A diversidade identitária pode ser vista, por exemplo, em comerciais dos restaurantes McDonald's, que pela pronúncia do português brasileiro de "Mc" passou a ser chamada de "Méqui" em suas propagandas na televisão, nos restaurantes, sites, cardápios e embalagens. Exemplos como este aproximam os consumidores dos produtos e podem resultar em mais vendas.

Segundo Ricardo Souza:

A empresa deve efetuar o processo de globalização, isto é, garantir e consolidar a sua presença mundial, expandindo o seu campo de atuação de tal modo que possa operar ativamente nos mais variados mercados internacionais. Para que isso seja possível, faz-se necessária a estruturação e integração de diversas áreas de operação como marketing, vendas e relacionamento com o cliente, a fim de que a empresa possa estar devidamente alicerçada nos mercados onde pretende vender seu produto, para, então, poder considerar a sua subsequente distribuição e comercialização em tal mercado de uma maneira mais ágil e eficaz (SOUZA, 2015, p. 21).

Atualmente, grandes empresas como a Netflix procuram envolver piadas populares na internet em suas propagandas na televisão e internet, assim como também estão sempre nas redes sociais comentando assuntos que originalmente não tem a ver com seus produtos, mas com comentários buscando essa conexão, interagindo com outras empresas concorrentes de forma pública e de maneira informal. Essas ações trazem um melhor relacionamento com os clientes e pode também resultar em novos consumidores.

Como aponta a *GALA*<sup>6</sup> (*Globalization and Localization Association*):

O fator que move o propósito por trás da localização é fazer com que o usuário sinta o produto ou serviço como feito para ele, em sua língua e com a proximidade à sua cultura. Um jovem jogando videogame em Tokyo não deve perceber que o jogo foi feito em Moscow se o jogo for bem localizado<sup>7</sup> (*GALA*, 2020, sem página, tradução nossa).

Por outro lado, Bernal-Merino (2008, p. 62, tradução nossa) afirma que internacionalização é o "processo em que os produtos precisam passar para sua fácil adaptação e venda em outros territórios. De uma maneira que facilitem e acelerem o processo de tradução mantendo a qualidade da versão original"<sup>8</sup>. Ricardo Souza informa:

---

<sup>6</sup> Fonte: <https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry>

<sup>7</sup> Texto original: The driving purpose behind localization is to make a user feel that a product or service was designed just for them - in their language, and with sensitivity to their culture. A teenager playing a video game in Tokyo shouldn't be aware that the game was developed in Moscow if it has been localized well.

<sup>8</sup> Texto original: Internationalisation (i18n for short) refers to the process products have to undergo in order to be easily adapted and marketable in other territories. In other words, products have to be designed in a localisation-friendly way to facilitate and speed up the translation process maintaining the same level of quality as the original, because in fact, it is the original in the other languages, and players, whatever their culture, should feel it as such.

Os códigos das versões diferentes de *softwares*<sup>9</sup> e *games*<sup>10</sup> são preparadas após a empresa se estabelecer globalmente, para abrigar os diferentes idiomas que aquele produto irá ter. Desenvolver um código para cada idioma é trabalhoso, por isso o *software* deve receber um código ‘neutro’ com suporte para várias línguas [...] internacionalização deve se concentrar em diversas minúcias que, caso não devidamente atendidas, podem simplesmente inviabilizar a versão localizada para um determinado idioma (SOUZA, 2015, p. 21 e 23).

Mais importante do que estar presente em outros países, as empresas querem aumentar suas vendas nesses novos locais e apenas disponibilizar seus produtos não resulta nisso. Para tanto, estudam as pessoas e culturas presentes naquela região para que os produtos sejam melhor aceitos e com isso esses novos consumidores criam relações que não existiriam sem essas adaptações. Filmes de animação, por exemplo, dependem de uma tradução que envolva dublagem pelo público alvo desse gênero ser geralmente infantil, não ter dublagem ou apenas ter o recurso das legendas inviabiliza aquele produto, impactando diretamente nas vendas.

## 2.2 ASPECTOS DA LOCALIZAÇÃO

Para este trabalho foram divididas as diversas características da localização em dois aspectos. O primeiro, linguístico e cultural, trata dos textos escritos e verbais, se estão culturalmente adequados para aquele local. O segundo, de *hardware*<sup>11</sup> e *software*, trata das mudanças em objetos físicos que envolvem os jogos localizados ou programas que precisam ter sua interface alterada.

Bernal-Merino (2008, p. 66) define os maiores problemas que as empresas enfrentam na localização e como eles são resolvidos:

Personagens:

Na versão original japonesa do jogo *Fatal Frame* (Tecmo, 2001) a protagonista, Miku, tinha 17 anos. Nas versões da Europa e dos Estados Unidos Miku tinha 19 anos, traços ocidentais e não vestia o uniforme escolar do Japão<sup>12</sup> (BERNAL-MERINO, 2008, p. 66, tradução nossa).

---

<sup>9</sup> Instruções que controlam o que um computador faz; programas de computador (Dicionário Cambridge).

<sup>10</sup> Jogo (Dicionário Cambridge).

<sup>11</sup> Parte física e eletrônica de um computador (Dicionário Cambridge).

<sup>12</sup> Texto original: An example of the changes that are likely to happen during localisation is *Fatal Frame* (Tecmo, 2001). In the original Japanese version the female protagonist, Miku, was 17 years old, in the American and European version she was 19, had western features, and was not wearing the original Japanese school uniform.

*Puzzles*<sup>13</sup>: “A maioria dos jogos, especialmente os *role playing games*, contém charadas, jogos de palavras, e todos os tipos de quebra-cabeça inteligentes que são baseados em suas próprias línguas”<sup>14</sup> (BERNAL-MERINO, 2008, p. 66, tradução nossa).

#### Gráficos:

Muitas informações que foram codificadas em formato gráfico podem ser mostradas em um jogo, como informação verbal, alteração de patrocinador para certas localizações ou banimento de representações como a suástica na Alemanha. [...] Quando as imagens são sensíveis para aquela cultura, elas precisam ser modificadas<sup>15</sup> (BERNAL-MERINO, 2008, p. 66, tradução nossa).

Enredo: “Se for possível que cause o aborrecimento do governo ou dos jogadores, todo o enredo de um jogo pode ser alterado”<sup>16</sup> (BERNAL-MERINO, 2008, p. 67, tradução nossa).

#### Trilha sonora:

Uma técnica popular para melhorar a experiência dos jogadores é a utilizada em jogos de esportes. Nesses jogos, comentaristas de TV e rádio vão aumentar a imersão naquela ação, que contam com atletas reais que contribuem com a imagem, movimentos característicos e voz. Exemplos disso podem ser vistos nos jogos publicados anualmente como o FIFA.<sup>17</sup> (BERNAL-MERINO, 2008, p. 67, tradução nossa).

#### Literatura:

Em ‘*Brain Training*’, jogo lançado para o console<sup>18</sup> de mão Nintendo DS, há um minijogo que se chama ‘*Reading Aloud*’. Nele há uma coleção de parágrafos de livros famosos, mas não havia a intenção de traduzir os textos da língua inglesa (escritos por autores como Dickens e Eliot). De outro modo, procuraram outros trechos de autores igualmente famosos nas línguas para as quais estavam sendo localizados, como Galdós, Montesquieu e Vasari para as versões em espanhol,

---

<sup>13</sup> Enigmas; mistério; quebra-cabeças (Dicionário Cambridge).

<sup>14</sup> Texto original: Most games, specially role playing games, have riddles, word games, and all kinds of clever puzzles that are linguistically based.

<sup>15</sup> Texto original: This type of modifications may have to do with linguistic issues (such as verbal information contained in graphic formats), marketing issues (change of game sponsors for certain locales) political issues (such as the ban on swastika representations in Germany), etc. [...] When those images are culture sensitive, they have to be modified.

<sup>16</sup> Texto original: The whole premise of a game could be altered if it is understood that it could generate discontent amongst government officials as well as players.

<sup>17</sup> Texto original: A popular technique to add to players’ enjoyment in the game world is the one utilised in sports video games. In these games, popular radio and TV commentators will increase the immersion in the action, which features real sports people that who sometimes contribute with their image, signature moves, and voice. Examples of this can be seem in the yearly release of video games such as FIFA.

<sup>18</sup> Computador destinado a jogos (Dicionário Priberam).



francês e italiano respectivamente<sup>19</sup> (BERNAL-MERINO, 2008, p. 67, tradução nossa).

## História:

Muitos jogos *RTS*<sup>20</sup> (*REAL TIME STRATEGY*) focam em acontecimentos reais históricos e este é provavelmente um dos problemas políticos mais complicados que um desenvolvedor ou publicador pode enfrentar, pois a interpretação que o jogo gera pode ir diretamente contra o posicionamento dos países envolvidos<sup>21</sup> (BERNAL-MERINO, 2008, p. 68, tradução nossa).

### 2.2.1 ASPECTOS LINGUÍSTICO E CULTURAL

Os aspectos linguístico e cultural são os que trazem mais confusão ao se falar sobre localização, que, como visto anteriormente, não é apenas tradução literal, já que envolve a adaptação da fala ou escrita original para uma em que o consumidor brasileiro, por exemplo, se sinta mais imerso dentro daquele universo.

Portanto, serão trazidas características citadas anteriormente para o desenvolvimento das ideias sobre os aspectos linguísticos e culturais.

Leslie Swan, dubladora e ex-gerente de localização da Nintendo, explica:

O nosso primeiro objetivo é fazer o melhor para capturar a essência do jogo original, para que, caso tenha alguma piada em japonês, nossa equipe criativa tente escrever uma nova piada que tenha o mesmo efeito da original<sup>22</sup> (SWAN, 2006, apud BERNAL-MERINO, 2008, p. 63, tradução nossa).

Um exemplo que se encaixa com o que Swan explica acontece no jogo *God Of War*. Durante toda a jornada, um dos personagens costuma chamar o protagonista de “*brother*”<sup>23</sup> no

---

<sup>19</sup> Texto original: In Brain Training, a game released for the handheld console Nintendo DS, one of the mini games is called “Reading aloud”. It offers a selection of paragraphs from very well-known novels. There was no intention of translating the English original texts (with authors such as Dickens and Eliot), instead they looked for equally well-known authors in each of the languages the game was released in, such as Galdós, Montesquieu, and Vasari for the Spanish, French and Italian versions respectively.

<sup>20</sup> Jogo de Estratégia em Tempo Real, onde não há progresso por turnos (Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Estrat%C3%A9gia\\_em\\_tempo\\_real#:~:text=Estrat%C3%A9gia%20em%20tempo%20real%20\(sigla,fim%20de%20derrotar%20o%20opponente.\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Estrat%C3%A9gia_em_tempo_real#:~:text=Estrat%C3%A9gia%20em%20tempo%20real%20(sigla,fim%20de%20derrotar%20o%20opponente.))).

<sup>21</sup> Texto original: Many RTS (Real Time Strategy) games focus on real-world historical events and this is probably one of the most politically delicate issues a game developer or publisher has to face because the interpretation put forward by the game maybe in direct conflict with the official position of the countries involved.

<sup>22</sup> Texto original: Our first goal is to make sure that we’re capturing the spirit of the original game, so if there is a joke which has a certain meaning in Japanese we give that to our creative writing team, and they try to write a new joke which has the same effect as the original.

<sup>23</sup> Irmão (Dicionário Cambridge).

sentido de parceria, de amigo íntimo. Na versão brasileira, o termo é traduzido para “bicho”, trazendo o mesmo sentido de parceria do original, que traduzido como “irmão” não traria para os consumidores do Brasil.

Bernal-Merino, no assunto de localização atribui várias questões aos temas deste aspecto em seu trabalho “*Creativity in the translation of Video games*”. Entre as problemáticas citadas pelo autor no subcapítulo anterior, a dos personagens, *puzzles*, gráficos, narrativa, trilha sonora, literatura e história, podemos destacar três no cenário ocidental e brasileiro: *Puzzles*, trilha sonora e gráficos.

Quando se fala sobre o cenário brasileiro de localização, mais especificamente sobre *puzzles*, podemos destacar o trabalho feito na franquia de jogos *Batman*, desenvolvidos pela empresa *Rocksteady Studios*. Nos jogos, o vilão Charada traz a maior parte do conteúdo secundário do jogo, que envolve justamente charadas. Em *Batman Arkham Origins* e *Batman Arkham Knight*, as charadas têm o contexto brasileiro para que possam ser resolvidas pelos jogadores. Nos jogos há várias partes em que é necessário preencher com um número de letras estabelecido uma palavra para que se possa avançar. A maior parte das palavras usadas no jogo não tem o mesmo número de letras quando são traduzidas para o português, gerando a necessidade de uma adaptação que envolve *software* para poder acrescentar ou diminuir espaços de letras, e de tradução para que a palavra tenha o mesmo sentido que teve na versão original. Isso não seria possível se mantivessem apenas uma tradução literal da versão dos Estados Unidos.

Flávia Souza explica como muitos desenvolvedores e publicadores se informam da cultura popular daquele país, especificamente relacionada a jogos:

O campo de pesquisa de profissionais de localização são localidades virtuais criadas e administradas por gamers<sup>24</sup>, sejam elas fóruns de discussão, wikis ou comunidades em redes sociais. É neste campo de pesquisa que os profissionais buscam se munir de informação cultural, sobretudo linguística, do público-alvo do jogo que está a ser localizado. As informações culturais e linguísticas são obtidas através das manifestações identitárias dos integrantes dos locais<sup>25</sup> virtuais (SOUZA, 2021, p. 75).

Em relação à trilha sonora, é possível usar como exemplo o jogo de futebol que foi citado, que é desenvolvido e publicado pela *Electronic Arts*. Nele podemos ver uma grande oportunidade da empresa de crescer no tão famoso país do futebol, o Brasil. E foi isso que aconteceu, *FIFA* é uma das maiores franquias de jogos no mundo e no Brasil, e tem como

<sup>24</sup> Pessoa que joga videogame (Oxford Languages).

<sup>25</sup> Área ou lugar em que algo especial acontece. (Dicionário Cambridge).

contribuidor a esse sucesso sua localização, que trouxe trilha sonora brasileira e comentaristas populares e clássicos que a população está acostumada a escutar na televisão e rádio. O sucesso foi tanto no Brasil, que resultou no título inédito da Copa do Mundo de *FIFA22* com os jogadores Paulo Henrique "PHzin", Gabriel Crepaldi e Klinger Castro e o coach Gabriel "Gabgol".

Sobre os gráficos, podemos citar *Resident Evil 2 Remake*. No jogo, várias *cutscenes*<sup>26</sup> são censuradas. O Japão teve até mesmo duas versões com títulos diferentes: “CERO D”, onde a censura é significativa e a “CERO Z”, onde menos censuras foram feitas. Se comparado com a versão ocidental do jogo, esta última ainda tem menos violência explícita. Um exemplo é em um trecho do jogo em que o protagonista tenta salvar um outro personagem mas, ao chegar lá, ele está morto. Na versão japonesa há apenas sangue, e na versão ocidental o corpo está partido ao meio mostrando órgãos e sangue. Contudo, como foi descrito por Bernal-Merino, a censura não ocorre apenas em cenas violentas. Na franquia de jogos *Wolfenstein*, cujo enredo é baseado na Segunda Guerra Mundial, com isso contendo imagens referentes ao nazismo, há uma das censuras mais memoráveis da indústria na versão alemã do jogo, que retira totalmente o bigode de Hitler.

Ricardo Souza, ao falar sobre o game *Mortal Kombat*, detalha:

Por toda a polêmica gerada por *Mortal Kombat I* em virtude de seu excesso de violência, considerada por muitos como gratuita, o jogo acabaria sendo, ainda que indiretamente, responsável pela criação do *ESRB*<sup>27</sup>. Durante aquele período, o Congresso dos Estados Unidos passou a pressionar a indústria dos videogames a exercer um maior controle sobre o conteúdo disponível nos games; caso isso não fosse feito voluntariamente pelos profissionais da indústria dentro de um ano, os próprios congressistas se encarregariam de fazê-lo. Dentre as principais queixas das autoridades, estava o nível excessivo de violência apresentado por *Mortal Kombat I*. (SOUZA, 2015, p. 285)

### 2.2.1.1 ASPECTOS DE *HARDWARE* E *SOFTWARE*

Este costuma ser sutil e menos perceptivo, apesar de descrito como um “aspecto técnico” por Bernal-Merino. Tem impacto a longo prazo nos usuários daquela região.

Ricardo Souza (2015, p. 24) fala sobre essa característica da localização. O autor diz que, embora Brasil e Portugal compartilhem do mesmo idioma, é necessário fazer adaptações, e cita como exemplo a configuração diferente de teclados nos dois países.

---

<sup>26</sup> Cena cinematográfica mostrada ao jogador ao chegar em certos pontos no jogo (Oxford Languages).

<sup>27</sup> Entertainment Software Rating Board é a organização que analisa, decide e coloca as classificações etárias indicativas para jogos eletrônicos comercializados na América do Norte (Fonte: <https://www.esrb.org/about/>).

Na configuração brasileira, por exemplo, as funções de abre e fecha parênteses estão situadas juntamente com as teclas 9 e 0, ao passo que em Portugal, essas mesmas funções encontram-se nas teclas 8 e 9, respectivamente. Ademais, as funções de vírgula e ponto e vírgula na configuração portuguesa encontram-se na mesma tecla, enquanto que, na configuração brasileira, tais funções situam-se em teclas diferentes. (SOUZA, 2015, p. 24).

Ricardo Souza termina o parágrafo dizendo que esses pequenos detalhes na localização são o diferencial para determinar o sucesso de qualquer versão localizada e que eles têm um papel fundamental durante o processo de localização de um *software*. O mesmo processo também ocorre em controles de videogame. Por décadas, os controles dos consoles *Playstation* tiveram botões com funções diferentes no Japão e no ocidente. No Japão, tanto dentro dos jogos como na interface de usuário ou nas lojas, os botões “X” tinham função de cancelar algo e os “O” tinham função de aceitar, sendo o contrário no ocidente. Isso ocorreu por conta da cultura japonesa associar o X a falso/incorreto/cancelar e o O a certo/correto/confirmar.

### 2.3 A INDÚSTRIA DE JOGOS

Com isso, fica claro que localizar não abrange somente a tradução do produto, mas sua preparação para regiões com línguas e culturas diferentes do país de origem. Um aspecto da tradução, a dublagem, não é necessário em todos os casos, já que o jogo mais vendido de todos os tempos (de acordo com relatórios da própria desenvolvedora *Mojang Studios*, subsidiária da *Microsoft*), *Minecraft* (2009), não tem esse recurso. Mas o jogo conta com os outros aspectos da localização, tornando assim toda a comunicação envolta em palavras escritas. Em relatórios fornecidos pela *NPD GROUP*<sup>28</sup>, é possível ver que, entre os 10 jogos mais vendidos de 2022, apenas três não contam com dublagem, e todos os 10 são publicados por empresas grandes no mercado.

De acordo com Coletti e Motta (2013, p. 9), uma grande problemática ao redor da localização escrita brasileira é a questão de traduzir termos consagrados entre os *gamers*. Por vezes eles estão na indústria antes dessa mudança e acabaram se acostumando com as palavras em inglês e passando adiante, abrisleirando os termos para uma melhor sonoridade ou entendimento.

---

<sup>28</sup> Companhia que junta e compartilha os dados de vendas de jogos dos Estados Unidos (Fonte: <https://www.npd.com/news/entertainment-top-10/2023/top-10-video-games/>).

O maior desafio dos localizadores brasileiros de games é, sem sombra de dúvida, a familiaridade que grande parte da comunidade gamer tem com os termos em inglês, presentes na maioria dos jogos. Palavras como *sniper*, *skin* e *respawn* já estão inseridas no vocabulário dos veteranos que não tinham ainda a opção de consumir games localizados para o português brasileiro (COLETTI e MOTTA, 2013, p. 9).

O termo citado por Coletti e Motta (2013, p. 9), *sniper*<sup>29</sup>, que se refere a uma pessoa que utiliza um fuzil de longo alcance, mas que também é empregado ao se referir à arma, é usada pelos brasileiros da forma “me *snipou*” ou “fui *snipado*”, que significa que o jogador em questão foi eliminado por um *sniper*. O uso contínuo de certos termos acaba furando a bolha de *games* e se tornando de uso popular, como o termo *tankar*, que tem o significado de aguentar muito alguma coisa, derivando da palavra *tank*<sup>30</sup> do inglês. Esses acontecimentos trazem dúvidas e conflitos no processo de localização quando o tradutor se depara com as palavras estrangeiras que têm sua versão popular no português brasileiro, induzindo ao questionamento de se é ou não necessário uma tradução completa daquela palavra ou uma forma de contornar para achar algo parecido no português, caso não exista tradução para aquela palavra específica.

Porém, há um ponto sensível na localização, pois mesmo com os jogadores antigos acostumados a jogar em inglês e abraçar os termos para um melhor entendimento, há também os novos jogadores. Hoje em dia, principalmente no Brasil, há sempre uma preocupação com relação a se o jogo virá localizado para a língua brasileira, tornando não mais a localização como um detalhe positivo, mas um requisito mínimo para que aquele público considere comprar e jogar a obra. Isso faz com que empresas que não localizam seus jogos sejam mal vistas e criticadas por não dar a atenção que outras como *Sony* e *Microsoft* estão dando, incluindo até mesmo jogos independentes.

Ricardo Souza explica:

A Nintendo chegou a lançar no Brasil tanto o Nintendo 64, em 1997, como o GameCube, em 2002 (o primeiro lançado pela Playtronic142, enquanto que o segundo chegou ao mercado brasileiro por intermédio da Gradiente, parceiras da Nintendo no Brasil à época), mas nenhum deles conseguiu repetir o mesmo sucesso do seu predecessor Super Nintendo. Se a política de localização de games da Nintendo para o Brasil já era mais tímida do que, por exemplo, a da Sega, desde os tempos do Super Nintendo, o clima de incerteza aumentou ainda mais quando, em 2003, a Gradiente e a Nintendo anunciaram o fim de sua parceria, o que gerou rumores de que a Nintendo talvez pudesse deixar de ter representação oficial no país (algo que efetivamente ocorreu entre 2003 e 2006, quando a Latamel, parceira da Nintendo na América Latina, assumiu a distribuição dos produtos da empresa no Brasil). (SOUZA, 2015, p. 178).

---

<sup>29</sup> Atirador de longa distância, especialmente de forma precisa e em lugares escondidos (Oxford Languages).

<sup>30</sup> Tanque de guerra, muito resistente (Oxford Languages).

A Nintendo, citada por Ricardo Souza, é uma das maiores e mais antigas empresas no ramo de videogames. A desenvolvedora e publicadora de jogos e consoles é sediada em Quioto e, de acordo com o relatório de 2022 da *JapanDev*<sup>31</sup>, é a décima maior empresa do Japão com um valor de mercado superior à 50 bilhões de dólares. E, justamente por isso, segue sendo a mais criticada por não localizar/traduzir parte de seus jogos (incluindo os maiores), que inclusive tem um público-alvo de menor faixa etária, o que indicaria a necessidade dessa acessibilidade para os mais novos. Com o argumento de que a localização aumentou os lucros das empresas seria de se esperar que a Nintendo fosse muito prejudicada por não ter essa atenção com seus produtos, porém, ao que tudo indica, essa ausência não afetou as suas vendas, e acredita-se que seja pela qualidade dos produtos e memória afetiva que os consumidores têm com as obras clássicas da empresa. Fato que, por mais que seja comprovado a cada sucesso da desenvolvedora e publicadora, não desmotivou as outras a continuarem localizando e traduzindo seus jogos. Como pioneira, a Nintendo contribuiu indiretamente para o notável sucesso que abrange o universo dos *games*, o que resultou nessa crescente acessibilidade para países que não falam inglês nem japonês com a localização. No entanto, escolher o caminho de ter esse recurso nos seus jogos é sem volta, já que é evidente que haveria diversas críticas se, por arrependimento, resolvessem parar de localizar e traduzir suas obras.

Essas inovações também trouxeram consigo um público bem mais exigente, obrigando os desenvolvedores a oferecer melhorias não somente tecnológicas, mas também linguísticas. [...] caso quisessem que seus jogos fossem bem sucedidos em mercados estrangeiros, teriam que prover um serviço de localização impecável. (SOUZA, 2015, p. 20).

De acordo com relatório da *Newzoo*, plataforma que fornece dados sobre jogos no mundo todo, o Brasil ocupa a 10<sup>o</sup> posição<sup>32</sup> no planeta como país que mais gera receita nesse mercado bilionário, com mais de 100 milhões de jogadores no país. Com esse número expressivo, é notável como o país vem crescendo na área e se tornando um consumidor mais importante para as grandes empresas.

Ainda que sejam consumidos de qualquer maneira, os produtos da Nintendo ainda são o maior assunto quando se fala de localização, pois ainda é um sonho para os brasileiros que

---

<sup>31</sup> Fonte: <https://japan-dev.com/blog/largest-companies-in-japan>.

<sup>32</sup> Fonte: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>.

esses jogos, e até mesmo os consoles, tenham um suporte mais voltado para o público brasileiro, que não é o maior, mas representa uma parte considerável das vendas da empresa.

É inegável que a localização, embora não sendo aplicada para todas as empresas ainda, é de grande importância para o consumidor poder entender a obra e poder contribuir entregando o verdadeiro valor que ela merece ter, já que, se o jogo estiver em uma língua que não é de conhecimento do consumidor, ele vai perder a maior parte da experiência, mesmo que seja um jogo com foco na *gameplay* e não na história.

#### 2.4 *ELDEN RING* E O FOCO NA JOGABILIDADE

Um exemplo de jogo com menos foco na história e mais ênfase na jogabilidade é o recente sucesso *Elden Ring*, lançado mundialmente no dia 25 de fevereiro de 2022, pela desenvolvedora e publicadora japonesa FromSoftware. O jogo era aguardado desde seu primeiro aparecimento em 2019 na *Electronic Entertainment Expo*, mais conhecida como *E3*<sup>33</sup>. É uma obra recente e também um ótimo objeto de estudo acerca da localização de jogos, já que deixou um aspecto grande da localização de fora do jogo: a dublagem. O jogo teve legendas e adaptações em outras línguas mediante texto escrito, mas manteve seu áudio na maior parte em inglês. Então, mesmo sendo uma produção japonesa, o jogo não conta com áudio japonês, e isso se dá pela abordagem corajosa que a empresa quis ter ao tentar criar uma atmosfera imersiva, já que os cenários do jogo lembram um período medieval na Europa, partindo então para dubladores com sotaques europeus do inglês parecidos com o da Inglaterra. Então, no aspecto sonoro, todos os jogadores tiveram a mesma experiência, deixando as particularidades de cada região apenas na tradução escrita.

O autor Leimontas, em seu trabalho “‘Eu vou equalizar sua cara’: Análise da localização do videogame *Mortal Kombat X*”, informa sobre o sucesso do jogo *Mortal Kombat X*, mas o fracasso da localização brasileira.

[...] alguns dos problemas apontados pela mídia e pelos jogadores foram diretamente relacionados à dublagem [...], atribuindo os defeitos à equipe de localização e à direção de dublagem. Isso denota uma percepção por parte de alguns jogadores a respeito do processo de localização [...]. Aos problemas de dublagem somam-se questões de localização e de execução, e que estes afetam a capacidade de imersão do jogador. (LEIMONTAS, 2017, p. 93)

---

<sup>33</sup> Feira internacional dedicada a jogos eletrônicos.

*Elden Ring* conta com uma classificação indicativa de não recomendado para menores de 16 anos, portanto, o público-alvo tem uma probabilidade maior de saber ler, então, mesmo sem a dublagem conseguirá entender o jogo. A empresa pode ter tido grande influência para tomar essa atitude por conta do seu último sucesso publicado em 2019, *Sekiro: Shadows Die Twice*, que é um jogo do mesmo gênero e que se ambienta no período feudal japonês. A influência pode ter vindo das avaliações positivas que a localização japonesa teve no jogo, justamente por causar maior imersão ao utilizar a língua nipônica. Ainda que criticados por essa decisão de não incluir áudio de outras línguas em ambos os jogos, os recursos focados em uma só língua foram de resultado notável tanto no *Elden Ring* quanto no *Sekiro*. Ambas as produções japonesas foram aclamadas desde seu lançamento, sendo que *Sekiro*, no ano de seu lançamento, foi indicado a 5 categorias no “oscar<sup>34</sup>” dos jogos, o *The Game Awards*<sup>35</sup>, vencendo duas delas, incluindo a mais conceituada e difícil *game of the year* (jogo do ano). *Elden Ring* não ficou atrás e foi indicado a 8 categorias<sup>36</sup>, vencendo 4 delas, entre elas, o jogo do ano também.

O sucesso de um jogo passa pela capacidade que o mesmo tem em captar e manter a atenção do jogador através de uma boa história, bons gráficos, jogabilidade simples e diálogos bem feitos, que contem a estória de maneira coesa e coerente. Este somatório de fatores proporciona e/ ou aumenta a imersão no universo do game e na aventura proposta. Esta imersão pode ser influenciada, positiva ou negativamente, pela localização destes jogos. (SOUZA, 2021, p. 2)

A palavra citada por Leimontas e Flávia Souza, “imersão” é de grande importância para os jogos e é o sentimento que dita o sucesso que a obra tem com seu público, pois é quando os jogadores estão imersos que conseguem aproveitar o jogo como ele foi feito para ser aproveitado, sentimento que *Elden Ring* conseguiu despertar na maioria de seus jogadores que passaram dezenas, centenas de horas no jogo.

Este capítulo buscou traçar os conceitos e diálogos teóricos subjacentes ao fazer investigativo proposto neste estudo. A seção seguinte tratará de delinear o objeto de estudo, as ferramentas e o percurso metodológico necessários para alcançar os objetivos propostos aqui.

---

<sup>34</sup> Maior cerimônia de premiação da indústria cinematográfica.

<sup>35</sup> Maior cerimônia de premiação da indústria de jogos.

<sup>36</sup>

Fonte: <https://adrenaline.com.br/noticias/v/80901/the-game-awards-2022-veja-os-jogos-vencedores-em-todas-as-categorias>.



### 3 METODOLOGIA

Este capítulo irá abordar o tipo de pesquisa em que se caracteriza o trabalho, sua abordagem, e os passos tomados para a realização da pesquisa, análise e comparação de todo o projeto. Posteriormente, será informada a sinopse dos dois jogos usados para a análise. E por fim, será apresentado o detalhamento do processo das duas obras que terão sua análise comparativa no capítulo seguinte.

O escopo metodológico proposto no presente trabalho é de um estudo de caso. Nas palavras de Gil (2007, p. 54), o estudo de caso:

Consiste no estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento, tarefa praticamente impossível mediante outros delineamentos já considerados (GIL, 2007, p. 54).

Dessa forma, sendo um estudo de caso, a pesquisa tem uma abordagem qualitativa com análise descritiva.

#### 3.1 SINOPSE DOS OBJETOS DE ESTUDO

*Resident Evil 2* e *Resident Evil 2 Remake* compartilham essencialmente da mesma história. Os jogos se passam na cidade fictícia *Raccoon City*, onde um misterioso vírus se espalha, mata, e em seguida acorda os mortos que agora apenas sentem a vontade de provar a carne humana, o que os torna como o próprio jogo denomina “zumbis”. Os dois protagonistas do jogo são Leon Scott Kennedy, um policial novato que estava a caminho da cidade para o seu primeiro dia de trabalho, e Claire Redfield, que estava a caminho da cidade por conta de seu irmão, que também é policial, que estava sem dar notícias. Os dois se encontram em um posto de gasolina, no qual se encontram com o primeiro zumbi, local onde Leon salva Claire e os faz se juntarem e irem juntos em direção a delegacia de *Raccoon City*.

Na versão de 1998, um zumbi surge no banco de trás do carro, fazendo Leon perder a direção e bater em um poste, arremessando o zumbi para fora. Quando tudo parecia estar tranquilo novamente, um caminhão se choca contra o veículo fazendo com que os dois se joguem cada um para um lado, ocasionando uma explosão e a separação dos dois, começando assim a jornada dos dois jogos. Na versão de 2019, uma barricada impede o carro em que os dois estão de seguir em frente e, ao olhar para o lado, zumbis começam a se agrupar tentando entrar no veículo. Neste momento, um caminhão surge e bate no carro, fazendo com que

ambos saiam e logo em seguida ocorra uma explosão que também separa os dois protagonistas.

Novamente, é preciso salientar a diferença de tempo entre os dois jogos. O jogo original (*Resident Evil 2*) foi publicado em 1998, uma época em que a localização dava seus primeiros passos junto com uma tecnologia bastante limitada dentro de um novo formato de videogame. Este formato é conhecido hoje em dia por diversos nomes, entre eles: modo campanha, modo história, *single player* (um jogador) e em alguns casos há o modo cooperativo (mais de um jogador). O que todos esses nomes têm em comum é o que entregam quando o jogador seleciona essas opções, que para uma pessoa que não é adepta a esse universo de jogos é fácil definir como um “filme interativo”. Afinal, o que é um filme interativo?

O significado é exatamente o que o nome propõe. Esse modo de jogo se baseia em um filme, isto é, uma história contada a partir de uma obra audiovisual que só vai ter progressão quando o jogador interagir com ele. Portanto, para ver o fim, meio e até mesmo o início do enredo do jogo o usuário vai precisar pensar, agir e reagir aos acontecimentos mostrados em tela, com isso se tornando parte daquele mundo no qual se propôs a entrar, construindo um vínculo com o jogo. Parte dos jogos tem um final, que já é estabelecido antes de qualquer ação do jogador, mas há vários jogos com mais de um final que serão atingidos apenas se o jogador realizar determinadas escolhas ou ações que no futuro irão desencadear aquele desfecho. *Resident Evil 2* e seu *Remake* têm quatro finais com quatro caminhos diferentes até eles. O modo história não foi introduzido na indústria com *Resident Evil 2*, aliás, nem dentro da franquia este foi o primeiro jogo com modo história, pois seu antecessor (*Resident Evil*) já contava com esse modo de jogo. Ricardo Souza (2015, p. 17) explica o outro modo de jogo que se opõe ao modo *single player*, o modo *multiplayer* (multijogador). São partidas com mais de um jogador, geralmente sem foco na história e que, se houver inimigos, serão controlados pela inteligência artificial do *game*.

### 3.2 PROCESSO DE COMPARAÇÃO

Os dois jogos que serão comparados e analisados possuem suporte para serem jogados no computador, plataforma na qual ambos foram testados e jogados lado a lado para que a análise fosse possível. Então, como o tipo de pesquisa sugere, foi necessário gastar horas em cada jogo para que se pudesse ter noção real de suas diferenças, assim como suas semelhanças

de forma prática e sem muita intervenção de fatores externos. No passado, essa “aventura” já havia sido realizada nas horas vagas, mas desta vez foi experimentada com um olhar crítico, comparativo e analítico em ambos os jogos.

A grande diferença entre jogar um jogo por diversão pela primeira vez e jogar novamente para fazer um trabalho acadêmico é justamente ter o objetivo em mente o tempo inteiro. No caso, o objetivo de entender as diferenças que a localização teve com o passar dessas duas décadas entre os dois lançamentos. É importante destacar também que, para os efeitos deste trabalho, os dois jogos foram jogados e analisados da forma em que são comercializados, isto é, sem alterações como legendas ou modificações de gráficos que podem ser encontradas na internet, geralmente feitas por fãs e que impactam principalmente o jogo antigo que não conta nem com legendas para o português.

Diante disso, o processo foi dividido em duas partes, que alternam entre si até que ambos os jogos sejam completados:

Começando pela primeira parte com o jogo *Resident Evil 2*, lançado em 1998, que foi jogado até seu terceiro ponto de salvamento de progresso<sup>37</sup>, o que já foi o suficiente para perceber como a *gameplay* dos jogos antigos se tornou de difícil intuição para quem está acostumado com os jogos atuais. A *gameplay* é muito mais limitada em todos os sentidos, o que pode aparentar ser um grande defeito se comparado aos jogos atuais mas, para o gênero desses jogos, o *survival horror*<sup>38</sup>, isto não é um problema e chega a ser um ponto atrativo por passar o sentimento de impotência ou incapacidade de se defender das ameaças dos inimigos dentro do jogo.

Então foi iniciada a segunda parte, desta vez no segundo objeto de estudo, o *Resident Evil 2 Remake*, lançado em 2019, que também foi jogado até seu terceiro ponto de salvamento de progresso antes que fosse retomado o jogo anterior, processo que foi feito até chegar ao fim de ambos os jogos. Ao chegar a este ponto foi possível começar a comparação entre os dois, o que se destaca são os gráficos completamente diferentes, polidos e bonitos. Mas também se percebe a diferença que a narrativa tem, e isto se atribui também aos gráficos que possibilitam uma imersão com personagens que realmente parecem humanos visualmente.

---

<sup>37</sup> Momento presente nos jogos em que o jogador realiza uma ação com o objetivo de não ter que repetir tudo o que já fez, podendo continuar de onde parou.

<sup>38</sup> Gênero de jogos eletrônicos derivados de jogos de ação-aventura, no qual os temas são sobrevivência, terror e mistério. Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Survival\\_horror](https://pt.wikipedia.org/wiki/Survival_horror).

Já com as duas partes do processo iniciadas, a comparação tomou o rumo de ir intercalando entre os dois jogos, até o fim, sempre com a intenção de parar em um certo ponto do jogo em que fosse similar ou igual no outro.

Após o desenho e percurso deste caminho metodológico, buscou-se analisar os resultados, conforme relatados no capítulo a seguir.

## 4 ANÁLISE COMPARATIVA: *RESIDENT EVIL 2* E *RESIDENT EVIL 2 REMAKE*

Neste capítulo será feita a análise comparativa entre os dois objetos de estudo escolhidos para este trabalho, *Resident Evil 2* e *Resident Evil 2 Remake*.

### 4.1 DIFERENÇAS DE NARRATIVA

Textos são a forma em que a narrativa de um jogo é transmitida. Bernal-Merino (2009, p. 236) revela que muitos livros resultaram em um produto final que combina literatura, audiovisual e interatividade funcional ao se transformarem em videogames. O autor acredita que, mesmo com todo o deslumbramento proporcionado pelos gráficos de um jogo, a escrita de qualidade tem grande influência no sucesso de jogos por melhorar a jogabilidade e manter o jogador através da imersão que a narrativa traz para a interação com o jogo.

Contudo, se o produto final não resultar em páginas de livro, mas em um jogo, parece artificial e até absurdo chamar de literatura. O fato é que, do ponto de vista da tradução, talentos e habilidades parecidas são necessárias para ambos esses produtos<sup>39</sup> (BERNAL-MERINO, 2009, p. 236, tradução nossa).

Por fim, Bernal-Merino termina defendendo o estudo de videogames como uma área legítima mesmo que puristas possam pensar que isso é um insulto. O autor acredita que a literatura não pode ser concebida como um sistema único e sim como um sistema literário complexo que converte todos os tipos de texto.

A evolução visual (gráfica) na tecnologia, citada no parágrafo anterior por deslumbrar jogadores, dentro do espaço de tempo entre *RE2* e *RE2 Remake*, possibilitou uma abordagem melhor adaptada da narrativa para os dias de hoje com o uso de *cutscenes*, que são momentos presentes nos jogos em que a *gameplay* é interrompida por um vídeo pré-renderizado<sup>40</sup>, usando o próprio gráfico do jogo com o objetivo de mostrar uma conversa entre personagens, ou enfatizar um acontecimento importante para o jogo. Flávia Souza (2021, p. 13) afirma que os videogames atingiram um outro patamar com esta forma de produzir jogos (*cutscenes*), o patamar artístico.

---

<sup>39</sup> Texto original: Yet, if the product of creative writing is not in the pages of a book but in a game, it seems unnatural and even outrageous to call it literature. The fact is that, from the translation point of view, very similar talents and skills are required to deal with both these products.

<sup>40</sup> Processamento ou criação digital de uma imagem com pormenor e definição (Dicionário Priberam).

Há um cuidado e uma lapidação criteriosa no processo de produção de um jogo, e isto vai desde a construção da estória à composição dos personagens, à escolha dos cenários e das falas, ao tom que se quer dar ao texto e às suas entrelinhas, enfim, atualmente o processo de produção de jogos é sem dúvidas uma forma de arte audiovisual (SOUZA, 2021, p. 13).

Em *RE2* (1998), a tecnologia limitada submetia o jogo a uma transição forte, com telas pretas antes e depois das *cutscenes* no momento que saía e entrava da *gameplay*, o que causa uma quebra de imersão no jogo antigo. O *Remake* publicado em 2019 não conta com esse problema. Apesar de não ser o melhor exemplo de transições entre *cutscenes* e *gameplay*, a diferença é considerável ao jogar os dois jogos simultaneamente, visto que o *Remake* não tem transições, dessa forma a *gameplay* não é interrompida como no *RE2* (1998). Um fator que se mantém em ambos os títulos nesse quesito é a sensação de tranquilidade ao iniciar um desses eventos, já que o jogador não tem controle da situação, então, nada pode ser feito para alterar o decorrer daquela cena.

Exemplos práticos dessas diferenças na abordagem da narrativa podem ser vistos logo nos primeiros momentos de ambos os jogos. Na sinopse feita neste trabalho, é possível perceber a presença de um fator presente em ambos os jogos, que é o causador da explosão que separa Leon e Claire, o caminhão. Na versão de 1998, o caminhão é apenas um detalhe conveniente para resultar na separação. Entretanto, na versão de 2019, o caminhão e o caminhoneiro são introduzidos na primeira *cutscene*, com o personagem escutando a rádio e ao se distrair atropelando uma mulher. O caminhoneiro freia, para, sai do caminhão e fica desesperado ao ver que a mulher morreu. Quando dá as costas para o corpo morto, a mulher se levanta e há um corte na cena, indicando que a mulher já havia se tornado um zumbi e provavelmente teria atacado o caminhoneiro logo após o corte da cena. Essa sequência de fatores resulta no caminhoneiro, que se encontrava ferido com a mordida do zumbi, perdendo o controle do veículo e colidindo no carro de Leon e Claire. Durante todo o jogo, o enredo é mais desenvolvido da mesma forma que essa cena inicial, acrescentando detalhes em cada parte para que não sejam apenas conveniências de roteiro. Portanto, é possível visualizar facilmente como a narrativa tem um foco maior no segundo jogo, ao perceber como um detalhe ínfimo se tornou tão desenvolvido a ponto de se tornar o primeiro contato que o jogador tem com o jogo. Fato que se repete durante toda a jornada no *Remake*, para tornar a narrativa melhor.

**Figura 1** - Leon (1998) e Claire (2019)



Fonte: *Resident Evil 2* (1998) e *Resident Evil 2 Remake* (2019)

Outro detalhe que foi mudado entre os dois jogos foi a aparição do policial Marvin Branagh, um personagem importante para a carga dramática da história que é encontrado na delegacia. Em *RE2* (1998), ao entrar em uma das salas da delegacia, uma *cutscene* começa e o protagonista conversa com Marvin, que se encontra ferido e impossibilitado de andar. O policial explica a situação envolvendo os zumbis e como tudo deu errado, logo em seguida entrega uma chave, pedindo ao jogador para ajudar os sobreviventes que ainda se encontram na delegacia e, ao insistir em ajudar Marvin, o policial aponta uma arma na cabeça do protagonista dizendo para saírem da sala. Após um tempo de jogo, ao voltar a sala que agora se encontra destrancada, Marvin já está transformado em um zumbi.

No *Remake*, Marvin é mais ativo e tem mais interações com os personagens durante o jogo. O policial salva os protagonistas em situações parecidas logo no começo, e em seguida os orienta a buscar uma saída da delegacia e da cidade, sem se preocupar com os ferimentos dele. Posteriormente, Marvin entra em contato com o jogador para se encontrar com ele. Ao encontrar Marvin, ele informa que Claire (se o jogador estiver jogando com Leon) ou Leon (se o jogador estiver jogando com Claire) se encontra fora da delegacia e dá as direções para que os dois possam se encontrar. Após um tempo de jogo, ao retornar à entrada principal da delegacia, Marvin demonstra avanços na sua infecção e continua dizendo a Leon/Claire para não se preocuparem com ele, sendo essa a última interação com Marvin enquanto ainda estava vivo. Até esse ponto, todas as interações com Marvin foram feitas através de *cutscenes*. Ao progredir na história, Marvin se transforma em zumbi.

**Figura 2** – Marvin (1998) e Marvin (2019)



Fonte: *Resident Evil 2* (1998) e *Resident Evil 2 Remake* (2019)

A diferença, quando se trata da versão brasileira do jogo em 2019 em comparação com a brasileira de 1998, é o fato de não ter existido uma versão brasileira do jogo antigo.

Ricardo Souza (2015, p. 47) expõe que o impacto negativo na interatividade pode ser resultado de um texto mais preso ao idioma original, levando ao descarte da versão localizada, experiência comprometida ou ao abandono do jogo.

Até mesmo para o fã brasileiro mais saudosista, é impossível não olhar com muito carinho para a localização na versão mais nova, que torna a experiência mais íntima e memorável ao introduzir legendas e dublagem em português brasileiro. Todavia, esse novo contato do fã brasileiro com a série não é apenas uma nova visita à mesma história já contada antes, por conta dos itens com características de documento que são encontrados dentro do próprio jogo e que são muito comuns nesse gênero. Esse tipo de item não auxilia no *gameplay*, pois seu propósito é única e exclusivamente contar detalhes da história por outras perspectivas, sendo muitas vezes de personagens que já morreram, que estão desaparecidos ou se tornaram zumbis. Esse recurso de narrativa esteve presente na versão de 1998, mas o fato de não haver uma tradução oficial presente no jogo para eles impossibilitava os jogadores que não tinham fluência ou até mesmo um certo nível de entendimento da língua inglesa, fazendo com que vários detalhes que não são mostrados visualmente na tela passem despercebidos. Por consequência da adição da localização brasileira, os fãs antigos podem descobrir e



entender esses detalhes que estavam presentes no jogo antigo, o que enriquece tanto a experiência do jogo antigo quanto a do jogo novo.

Dessa forma, é possível visualizar com clareza como essas cenas tem impacto na versão de 2019, apesar da presença de *cutscenes* ser forte no jogo de 1998.

## 4.2 DIFERENÇAS NA GAMEPLAY

Ainda que os jogos com elementos narrativos chamem atenção, a *gameplay* ainda é o foco da maioria, mesmo que esses jogos tenham elementos de história. Não é diferente quando se fala de *Resident Evil*, que sempre esteve atento aos dois aspectos mas, com o passar do tempo, melhorou ambos. Ricardo Souza (2015, p. 50) revela em seus estudos que *gameplay* se relaciona com a possibilidade da escolha; escolhas interessantes afetam decisões que influenciam o andamento do jogador no *game*. O autor continua ao relatar que:

Como consequência disso, o jogador deverá ser bastante criterioso acerca do que fazer ao tomar suas decisões. A partir daí, ele passa a desenvolver estratégias a fim de tomar a decisão mais apropriada que lhe permita completar o seu objetivo, e, por conseguinte, seguir em frente no game. Contudo, todo esse processo não se dá de maneira aleatória: é preciso que tudo isso seja feito dentro de regras (SOUZA, 2015, p. 50).

Quando se fala em jogos atuais, é comum vermos críticas em sites como o *Metacritic*<sup>41</sup> a respeito da dificuldade dos jogos, que aparenta ter sido reduzida nas últimas décadas. Isso se deve a fatores como a inclusão de mais tipos de jogadores, entre eles os mais velhos que não estão acostumados a jogar, mas um fator que deve ser levado em consideração é a mudança de como o salvamento de progresso era feito e como é feito hoje em dia. No começo, essa característica indispensável dos jogos nem ao menos existia. Era necessário “zerar” (chegar ao fim do jogo) de uma vez, se não, quando a pessoa desligasse o console, todo o progresso feito no jogo seria perdido. Na atualidade, os jogos, além de contarem com salvamentos ilimitados, tem os recursos frequentemente usados como *checkpoint* (automaticamente se ativa após um evento determinado do jogo ser atingido, fazendo com que sempre que o jogador morra no jogo retorne automaticamente para o último *checkpoint*) e *autosave* (salvamento de progresso automático).

No *Resident Evil 2* de 1998, a tecnologia de *hardware* havia se desenvolvido o suficiente para abrigar essa função de salvamento de progresso, popularmente conhecido como “salvar”. De acordo com Flávia Souza:

---

<sup>41</sup> Site que reúne críticas de jogos, filmes, programas de televisão.

A geração de videogames da década de 90 traz com ela jogos mais bem elaborados do que os da década de 80. A tecnologia possibilitava a produção de jogos mais longos, com enredos mais densos e a possibilidade de salvar o percurso através de palavras passe ou memória no cartucho (SOUZA, 2021, p. 30).

O que torna essa característica interessante é que os *saves* ainda eram muito limitados, então a franquia *Resident Evil* desenvolveu o sistema de *ink ribbons*<sup>42</sup>, itens dentro do jogo que são limitados e encontrados durante todo progresso e têm o propósito de serem gastos em máquinas de escrever localizadas em vários pontos para salvar o progresso, sendo cada fita de tinta equivalente a um *save*.

Geralmente, os jogos disponibilizam níveis de dificuldade logo nas primeiras telas antes mesmo de qualquer *gameplay*, dando a opção para o jogador o que ele preferir. Em *RE2* (1998), o jogo contava com a dificuldade fácil e normal. Esses níveis alteram a quantidade de munição necessária para enfrentar os inimigos, assim como a escassez desses recursos. Como aponta Ricardo Souza (2015, p. 16), ao citar os jogos *Pong* (1972), popularizado por seu nível de dificuldade ser considerado fácil, e *Super Mario Bros* (1985), que em contraste trouxe uma dificuldade mais desafiadora para a época:

A experiência mais difícil trazia mais variedade e diversão e isto transformava a aventura do jogo, resultando na necessidade das desenvolvedoras em conciliar uma boa história e um nível de dificuldade mais balanceado (SOUZA, 2015, p. 16).

No *RE2 Remake*, o jogador tem a opção de escolher entre três dificuldades: facilitado, padrão e intenso (modo mais difícil). Nas duas opções mais fáceis o jogo segue a tendência dos jogos atuais, mas na opção intenso o jogo replica as condições do jogo original trazendo as *ink ribbons*, o que elimina os *checkpoints*, *autosaves* e a opção de salvar o jogo no momento que se quiser. Com as fitas de tinta a dificuldade é aumentada consideravelmente; o jogador é obrigado a escolher bem os momentos que vai salvar o progresso se não as fitas acabam, tornando quase impossível terminar o jogo.

Não existe maneira de se fazer uma comparação entre os dois jogos sem citar a forma como a câmera é posicionada neles. As *cutscenes* chamam a atenção quando se fala de narrativa, mas o que chama atenção à primeira vista quando se fala de *gameplay* é se o jogo é em primeira pessoa ou terceira pessoa. Um jogo em primeira pessoa significa que a câmera é posicionada nos olhos do personagem, assim o jogador tem exatamente o ponto de vista de uma pessoa real havendo limitação na quantidade de cenário que se pode ver ao mesmo tempo, em outras palavras, é um ponto de vista interno. Em contrapartida, um jogo em

---

<sup>42</sup> Fita de tinta (Dicionário Linguee)

terceira pessoa geralmente posiciona a câmera atrás do personagem, com visão do corpo inteiro ou quase inteiro e com mais cenário visível, em outras palavras, é um ponto de vista externo. *RE2 Remake* é um jogo em terceira pessoa, portanto durante o jogo vemos Leon e Claire do ponto de vista externo. *RE2* (1998) também conta com uma visão externa, mas não é considerado terceira pessoa. Então o que é? Jogos antigos, principalmente do gênero de *survival horror*, têm fundos fixos pré-renderizados, isto é, não são imagens feitas em tempo real pelo *hardware*, e sim fundos feitos previamente com outro equipamento. Em *RE2* (1998) as câmeras do jogo são posicionadas como se fossem câmeras de vigilância reais nesses fundos, então ficam mais distantes dos personagens do que ficariam em um jogo em terceira pessoa. Os personagens e itens são gerados em tempo real no jogo e por isso não se misturam bem com o cenário do jogo.

**Figura 3** - Leon e Claire na delegacia (1998) e Claire na delegacia (2019)



Fonte: *Resident Evil 2* (1998) e *Resident Evil 2 Remake* (2019)

Por se tratar de um jogo de *survival horror*, a câmera mais próxima da ação gera tensão, e por ter gráficos realistas, o *RE2 Remake* causa medo nos jogadores. Essas emoções intensas também são influenciadas pela localização da trilha sonora no *Remake*. No jogo clássico, durante toda a jornada as músicas são muito presentes e há poucos trechos totalmente silenciosos. O jogo tem um *leitmotiv*<sup>43</sup> e apresenta músicas diferentes nas *cutscenes* dependendo de onde se passam. Em *RE2* (2019), o jogo é mais silencioso no quesito musical, mas tem mais variedade em trilhas sonoras de batalha contra “chefões” e nas perseguições do vilão icônico do jogo, o “MR. X”. Dessa forma, confirmando que a característica que Bernal-Merino (2008, p. 67) define na localização, a trilha sonora tem grande influência na recepção do jogo.

<sup>43</sup> tema melódico ou harmônico destinado a caracterizar um personagem, uma situação, um estado de espírito e que, na forma original ou por meio de transformações desta, acompanha os seus múltiplos reaparecimentos ao longo de uma obra (Oxford Languages).

O combate de um jogo de ação determina o seu sucesso em vendas e aceitação do público. Na teoria a diferença entre os dois não aparenta ser tão grande, mas na prática funciona muito diferente. No clássico, há a movimentação estilo “tanque”, característica dos jogos antigos da franquia, que consiste em um movimento lateral limitado do personagem. Para poder se movimentar para os lados é preciso direcionar o personagem, não sendo possível andar para frente ou para trás enquanto o movimento ainda não foi completado. Essa limitação de movimentação pode aparentar só trazer efeitos negativos, mas causa aflição, desespero e sustos (emoções que são o objetivo do gênero) por tornar o jogador tão vulnerável durante a ação. No *Remake*, o movimento foi completamente adaptado para como os jogos atuais são, inclusive jogos da franquia *Resident Evil* que vieram anos depois do *RE2* (1998) como o *Resident Evil 4* (2005), *RE 5* (2009) e *RE 6* (2012), sendo possível nesses jogos se movimentar para os lados sem ser obrigado a ficar totalmente vulnerável. Ainda sobre a movimentação, o estilo e posicionamento de câmera do clássico impossibilitava uma pontaria precisa ao usar as armas de fogo contra os inimigos, então o jogador precisava apontar a arma de forma geral na direção do inimigo e ao disparar atingiria a parte superior (que causa mais dano) ou inferior (que derruba o inimigo) dependendo do posicionamento do zumbi e de se o jogador apontou para cima ou para baixo. Não existia o recurso de o personagem conseguir andar enquanto aponta a arma, ou enquanto atira. A recarga das armas também tem suas limitações; a ação só pode ser feita quando o carregador fica completamente vazio de munição, ou se o jogador entrar no menu do jogo<sup>44</sup> e fizer a recarga por lá, mas essa opção pausa o jogo, deixando consideravelmente fácil e menos imersivo a experiência do jogador.

No *Remake*, é necessário uma pontaria precisa, pois todo o movimento é feito pelo jogador. Se quiser efetuar disparos na cabeça do zumbi é necessário se manter em uma posição distante dele para poder mirar e não se desesperar com os inimigos se aproximando. Além disso, por ter uma mecânica desenvolvida, há características que não existem na versão clássica quando o jogador mira. Nesta versão é possível se movimentar enquanto se aponta a arma ou enquanto se dispara com ela, contudo; se o jogador se mantiver parado o retículo da mira vai diminuindo, indicando maior precisão e resultando em mais dano infligido ao inimigo. A recarga das armas é feita quando o jogador achar convencional, e dessa vez não é possível recarregar pelo menu do jogo, tornando várias situações perigosas se houver desatenção.

---

<sup>44</sup> Interface visual que mostra a saúde e itens que o jogador tem armazenados.

#### 4.2.1 RECURSOS SIMILARES

Nem todos os recursos alterados entre uma versão e outra são significativos, mas continuam alterando a experiência e impacto do jogo no jogador, exemplos:

Mapa: Nos dois jogos existe um botão que mostra o ambiente do jogo em formato de mapa. A delegacia, esgotos da cidade e outros cenários pelo qual o jogador passa com Leon e Claire são melhor visualizados através do mapa. Em ambos os jogos, há o recurso de demonstrar através de cores se uma certa área ainda contém itens, sendo vermelho quando ainda há itens e azul quando todos foram coletados. O que muda no *Remake* é o recurso de mostrar um ícone do item quando não foi coletado, porém, para aparecer o ícone no mapa o jogador precisa interagir com o item primeiro.

Acessibilidade: Infelizmente, a acessibilidade é uma característica que não evoluiu praticamente nada na versão mais recente. Os jogos atuais estão contando com atenção à localização e sua acessibilidade ao trazer: mapeamentos de controles totalmente ajustáveis em relação às funções para jogadores que têm mobilidade limitada; tamanho, cor, fundo para contraste, nome dos locutores nas legendas; indicadores de percepção que mostram visualmente o que seria demonstrado por áudio para que jogadores surdos ou com dificuldades auditivas possam jogar sem perder aspectos do jogo; alterações específicas ao combate em relação à vida, dano, e auxílio de mira; opções para jogadores cegos ou com baixa visão que incluem assistência de navegação, textos convertidos em áudio e indicações que seriam apenas visuais em forma auditiva; formas de evitar enjoo que incluem movimentação da câmera, desfoque de movimento, campo de visão e distância de câmera, opções de zoom-in, e contraste. Quase nenhuma dessas funções podem ser alteradas no *Remake* e no *RE2* (1998), menos ainda. Todas essas opções podem ser vistas em jogos como *The Last of Us part 1*, *The Last of Us part 2* e *God of War Ragnarok*.

Sistema de saúde do personagem: Em jogos categorizados como ação além de *survival horror*, o protagonista sempre terá uma barra que indica sua saúde na tela do jogo. Sempre que for atacado por inimigos a saúde diminuirá e, se chegar a zero, o jogador é considerado morto e volta do último *checkpoint* ou *save*. Nos dois jogos a saúde é dividida em três níveis: Bem (*fine* no primeiro jogo) indicado pela cor verde, quando a saúde estiver entre 75 e 100%; Cuidado (*caution*) indicado pela cor amarela se estiver entre 50 e 75% ou indicado pela cor laranja se estiver entre 25 e 50% (em ambos os jogos o protagonista se move mais devagar e demonstra sinais de dor nesse nível; Perigo (*danger*) indicado pela cor vermelha, quando

estiver com menos de 25% da saúde (o protagonista se move consideravelmente mais devagar no *remake* e ligeiramente mais devagar no original nesse nível).

Itens: Os itens mencionados antes neste trabalho são objetos que o jogador encontra durante todo o jogo, sendo vários tipos diferentes e com propósitos diferentes. A maior parte dos itens são iguais nos dois jogos. Flávia Souza (2021, p. 47) aponta que não existem apenas itens que te dão vantagens dentro do jogo. No caso do jogo *Valorant* (2020) existem os sprays, que são: “itens que modificam a aparência das armas ou da conta do jogador no Valorant, podendo ser aplicados em qualquer superfície do mapa”. Esses itens mencionados por Souza também são popularmente conhecidos como *skins* ou cosméticos e estão presentes na grande maioria dos jogos atuais, geralmente de forma paga em jogos *multiplayer* como o próprio *Valorant*, *Overwatch 2* (2022) *CSGO* (2012), entre outros.

Tipos de itens em *Resident Evil*: itens essenciais para chegar aos finais do jogo que são considerados itens chave (alguns são literalmente chaves), eles têm o propósito de dar acesso a lugares novos ou acesso a outros itens que são usados para avançar no jogo; itens de combate são os usados com o propósito de infligir dano nos inimigos, a maioria são consumíveis como as facas de combate, granadas e munições para armas de fogo; itens de cura são os usados para aumentar a saúde do personagem, há quatro tipos: spray de primeiros socorros que é o mais escasso (aumenta a vida até 100%); erva verde que é o mais comum (aumenta uma pequena quantidade de vida); erva vermelha (não tem efeitos se usada sozinha); erva azul (cura veneno).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste capítulo, serão retomados de forma breve os conceitos abordados neste trabalho afim de esclarecer se os objetivos foram cumpridos.

Este trabalho teve como objetivo comparar a localização em inglês e português brasileiro de dois videogames similares publicados em épocas diferentes.. O objetivo foi cumprido totalmente usando de exemplos práticos e conceitos teóricos estabelecidos por autores na área. Primeiro, ao explicar os conceitos de globalização e internacionalização (etapas de desenvolvimento relacionadas ao tema), explicação e divisão dos aspectos que englobam a localização e esclarecimento da indústria dos jogos (contexto no qual o tema está inserido). E segundo, ao demonstrar que, pelo fato das obras serem similares mas produzidas em épocas diferentes, *RE2* (1998) quando a localização tinha deficiências e falta de desenvolvimento, e o *Remake* quando o processo já está estabelecido na indústria com parâmetros de qualidade, foram objetos de estudo adequados para a análise das características do tema assim como evidenciam a evolução da localização de forma clara. Com isso, foram alcançados os objetivos traçados para este trabalho, comprovadas as diferenças de narrativa, jogabilidade, e com isso os motivos que levaram à essas mudanças nos recursos presentes nos dois jogos analisados.

O trabalho foi feito com base no tema localização, que vem crescendo e sendo abordado com mais frequência dentro da comunidade acadêmica através dos autores mencionados neste projeto, mas que ainda se encontra em fase de crescimento. Foi possível dividir o texto em duas partes: a explicação de todo o contexto que envolve a localização, o que é, como funciona, ao que está conectada, qual sua importância e de que forma evoluiu; e a análise feita entre os objetos de estudo *Resident Evil 2* e seu *Remake*, a fim de mostrar como a localização descrita na primeira parte se comporta de forma técnica e na prática.

Dessa forma, é possível dizer que o tema tem sido explorado com mais frequência dentro do âmbito acadêmico, com mais autores e mais trabalhos focados em diferentes pontos dentro do assunto de jogos, como a localização. Este trabalho se junta e se possível contribui aos outros já feitos e aos que estão por vir, para agregar ao conhecimento e à divulgação de todos os aspectos que envolvem a localização de jogos. Dito isto, o tema está longe de ser totalmente explorado, trazendo a necessidade de mais autores para o desenvolvimento dos pontos não desenvolvidos neste trabalho e em outros.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABOUT ESRB. [S. l.], 2004. Disponível em: <https://www.esrb.org/about/>. Acesso em: 5 fev. 2023.

ABOUT the Global Language Industry. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry>. Acesso em: 5 fev. 2023.

BARCELOS, Luiz GN; MALTA, Gleiton. **A tradução/localização de videogames: um mapeamento das pesquisas realizadas em instituições de ensino superior brasileiras entre 1998 e 2018**. *Belas Infieis*, 9 (4), 127-144. *Belas Infieis*, v. 9, n. 4, p. 127-144, 2020.

BERNAL-MERINO, Miguel Á. **Creativity in the translation of video games**. 2008.

BERNAL-MERINO, Miguel Ángel. **Video games and children's books in translation**. *The Journal of Specialised Translation*, v. 11, p. 234-247, 2009.

CAMPOS, Luís; CANAVEZES, Sara. **Introdução à globalização**. 2007.

COLETTI, Bruna Luizi; MOTTA, Lennon. **A Localização de Games no Brasil—Um ponto de vista prático**. In-Traduções Revista do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução da UFSC, v. 5, n. esp, p. 1-12, 2013.

DICIONÁRIO Priberam. [S. l.], Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/>. Acesso em: 5 fev. 2023.

ESTRATÉGIA em tempo real. [S. l.], 25 out. 2017. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Estrat%C3%A9gia\\_em\\_tempo\\_real#:~:text=Estrat%C3%A9gia%20em%20tempo%20real%20](https://pt.wikipedia.org/wiki/Estrat%C3%A9gia_em_tempo_real#:~:text=Estrat%C3%A9gia%20em%20tempo%20real%20). Acesso em: 5 fev. 2023.

GIL, Antônio Carlos. **Como classificar as pesquisas**. *Como elaborar projetos de pesquisa*, v. 4, n. 1, p. 44-45, 2002.

GIL, Antonio Carlos et al. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

IUPPA, Nick. **Interactive design for new media and the web**. Routledge, 2001.

LARGEST Companies in Japan: Ranked from 1-10 [Nov 2022]. [S. l.], 9 nov. 2022. Disponível em: <https://japan-dev.com/blog/largest-companies-in-japan>. Acesso em: 5 fev. 2023.

LEIMONTAS, Renan Abdalla et al. **" Eu vou equalizar sua cara": análise da localização do video game Mortal Kombat X**. 2017.

LINGUEE. [S. l.], 28 fev. 2023. Disponível em: <https://www.linguee.com.br/>. Acesso em: 5 fev. 2023.

MERINO, Miguel Bernal. **On the translation of video games**. *The Journal of Specialised Translation*, v. 6, p. 22-36, 2006.



MINECRAFT Franchise Fact Sheet. [S. l.], 1 abr. 2021. Disponível em: [https://news.xbox.com/en-us/wp-content/uploads/sites/2/2021/04/Minecraft-Franchise-Fact-Sheet\\_April-2021.pdf](https://news.xbox.com/en-us/wp-content/uploads/sites/2/2021/04/Minecraft-Franchise-Fact-Sheet_April-2021.pdf). Acesso em: 5 fev. 2023.

OXFORD English Dictionary. [S. l.], Disponível em: <https://languages.oup.com/dictionaries/#:~:text=Oxford%20Dictionaries%20Premium%20offers%20comprehensive,Portuguese%2C%20Russian%2C%20and%20Spanish>. Acesso em: 5 fev. 2023.

PLATINUM Titles. [S. l.], 31 dez. 2022. Disponível em: <https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/million.html>. Acesso em: 25 jan. 2023.

SOUZA, Flávia Rodrigues Barros de. **As Identidades como recurso na localização de jogos**. 2021. Dissertação de Mestrado em Tradução. Universidade de Coimbra.

SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. **Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil**. 2015. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

SURVIVAL horror. [S. l.], 18 jan. 2023. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Survival\\_horror](https://pt.wikipedia.org/wiki/Survival_horror). Acesso em: 5 fev. 2023.

TOP 10 Countries/Markets by Game Revenues. [S. l.], 2023. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>. Acesso em: 5 fev. 2023.

TOP 10 Selling Video Games (Retail and Digital), December 2022. [S. l.], 13 jan. 2023. Disponível em: <https://www.npd.com/news/entertainment-top-10/2023/top-10-video-games/>. Acesso em: 5 fev. 2023.