UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO

CURSO DE LETRAS – TRADUÇÃO - INGLÊS

FLAVIO SILVA DOS SANTOS

JOGABILIDADE E ADAPTAÇÃO CULTURAL: UMA PROPOSTA DE TRADUÇÃO PARA O JOGO ELETRÔNICO *MONSTER PROM*

BRASÍLIA - DF

2025

FLAVIO SILVA DOS SANTOS

JOGABILIDADE E ADAPTAÇÃO CULTURAL: UMA PROPOSTA DE TRADUÇÃO PARA O JOGO ELETRÔNICO *MONSTER PROM*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Letras – Tradução – Inglês.

Orientadora: Prof.ª Dr.ª Carolina Pereira Barcellos

Brasília – DF

2025

FLAVIO SILVA DOS SANTOS

JOGABILIDADE E ADAPTAÇÃO CULTURAL: UMA PROPOSTA DE TRADUÇÃO PARA O JOGO ELETRÔNICO *MONSTER PROM*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Letras – Tradução – Inglês.

Aprovado em 20 de fevereiro de 2025.

_____

Prof.ª Dr.ª Carolina Pereira Barcellos - Orientadora
Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução do Instituto de Letras – UnB

_____

Prof.ª Dr.ª Flávia Lamberti
Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução do Instituto de Letras – UnB

_____

Prof. Dr. Cláudio Corrêa e Castro
Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução do Instituto de Letras – UnB

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, em especial à minha mãe, por todo o suporte fornecido durante momentos de tensão ao longo da minha formação. Eu não teria chegado tão longe sem esse apoio.

Agradeço aos meus amigos do grupo dos Ciclopes que me ajudaram e me estimularam, direta e indiretamente, a seguir adiante com meus projetos acadêmicos. Vocês são de grande importância para mim.

Agradeço também à minha orientadora Carolina Pereira Barcellos, não apenas por toda a atenção e dedicação durante a realização desse trabalho na forma de revisões de texto e indicações de material bibliográfico, como também pelas excelentes aulas ao longo desses últimos anos.

Por último, agradeço ao cosmo e a todos os eventos fenomenais que garantiram a formação dos planetas e o surgimento da vida como conhecemos. Literalmente não estaria aqui se não fosse por isso.

RESUMO

Com a constante evolução da área de tecnologia e a popularização dos jogos eletrônicos nas últimas décadas, a tradução de jogos tem se estabelecido cada vez mais como uma ferramenta de acessibilidade cultural, garantindo que jogadores falantes de diferentes idiomas tenham uma experiência similar ao jogarem determinado título ou franquia. Visando o acesso à cultura e uma experiência de jogabilidade, este trabalho de conclusão de curso apresenta uma proposta de tradução do inglês norte-americano para o português brasileiro do jogo eletrônico *Monster Prom*. Além disso, o presente trabalho propõe uma análise do exercício de tradução de um jogo eletrônico, destacando-se abordagens e estratégias empregadas para garantir jogabilidade ao jogador brasileiro. A tradução foi construída utilizando-se de recursos de adaptação a fim de se assegurar o aspecto humorístico do jogo, em diferentes níveis de formalidade verificados e na inserção de referências e elementos brasileiros visando a assimilação cultural.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Videogame. Tradução de Jogos. Adaptação cultural. Monster Prom.

ABSTRACT

With the constant evolution of technology and the popularization of electronic games in recent decades, game translation has become increasingly established as a tool for cultural accessibility, ensuring that players speaking different languages have a positive experience when playing a particular title or franchise. Aiming for access to culture, this final paper presents a translation proposal for the Brazilian Portuguese version of the electronic game *Monster Prom*. The objective was to identify potential difficulties in the translation process of a game not originally available in Portuguese, as well as to highlight approaches and strategies to ensure a quality experience for the Brazilian player, an equivalence to the experience of a native-speaking player. To this end, the translation process was approached with an emphasis on the necessary adaptations to ensure the humorous aspect of the game; the different levels of formality in character dialogues; and the insertion of Brazilian references and elements to stimulate cultural assimilation.

Keywords: Electronic games. Video game. Game translation. Cultural adaptation. Monster Prom.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Colégio Susto 16

Figura 2 - Exemplo de escolhas de diálogo durante interação com uma personagem 16

Figura 3 - Arte conceitual de Miranda Vanderbilt 19

Figura 4 - Arte conceitual de Damien LaVey 19

Figura 5 - Arte conceitual de Scott Uivo 20

Figura 6 - Arte conceitual de Liam Lioncourt 21

Figura 7 - Arte conceitual de Polly Geist 21

Figura 8 - Arte conceitual de Vera Oberlin 22

Figura 9 - Arte conceitual de Zoe 23

Figura 10 - Arte conceitual de Treinador 24

Figura 11 - Arte conceitual de Matadora 24

Figura 12 - Comparação de diálogos com espaço de 144 caracteres.....29

Figura 13 - Comparação de diálogos com espaço de 224 caracteres.....30

Figura 14 - Exemplo de adição de sinal gráfico em diálogo.....31

Figura 15 - Menu de configurações gráficas do jogo *Cyberpunk 2077* apresentando o uso do termo “desfoque” em suas opções 33

Figura 16 - Menu Principal de Mod de Monster Prom.....33

Figura 17 - Comparação da revista “Teen Wolf” com sua versão adaptada “Lobo Teen” 34

Figura 18 - A “Teen Wolf” como aparece no jogo 35

Figura 19 - Ícones de atributos e suas traduções 37

Figura 20 - O ícone do Narrador 37

Figura 21 - Escolha de pronomes na tela de seleção de personagens 38

Figura 22 - Tela de seleção de personagens apresentando Mel, Rubi, Lima e Celeste 40

Figura 23 - Diálogo entre Zoe e seus cultistas, que insistem em chama-la pelo seu antigo nome 41

Figura 24 - Diálogo de Liam sobre realpolitik 44

Figura 25 - Diálogo de Treinador sobre granola e açaí 47

Figura 26 - Valerie se despedindo do jogador 50

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Personagens com nomes mudados na tradução 32

Quadro 2 - Tradução dos atributos.....36

Quadro 3 - Nome dos personagens jogáveis.....39

Quadro 4 - Breve diálogo entre Miranda e Damien.....42

Quadro 5 - Diálogo entre Liam e Damien.....43

Quadro 6 - Exemplos de adaptações à cultura brasileira.....45

Quadro 7 - Diálogo entre Damien e o Treinador.....45

Quadro 8 - Conversa sobre açaí 46

Quadro 9 - Polly comenta sobre monstro fantasiado de presidente.....47

Quadro 10 - Trocadilho de Polly sobre música eletrônica.....48

Quadro 11 - Descrição de uma tatuagem falsa.....48

Quadro 12 - Diálogo entre Polly e Miranda contendo trocadilho entre “coco” e “cocaína”.....49

Quadro 13 - Mensagem de texto de Polly para o jogador.....50

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 10
2 **REVISÃO DE LITERATURA** 12

2.1 Jogos Eletrônicos 12
2.2 Localização e Tradução de Jogos 13
2.2.1 Estratégias de tradução na Tradução de Jogos 15
2.3 O jogo Monster Prom 16
2.3.1 Os personagens de Monster Prom 18
2.4 Tradução de humor 24
2.5 Tradução de diálogos 25

3 RELATO E ANÁLISE DA TRADUÇÃO DE MONSTER PROM 27
3.1 Etapas do projeto de tradução 27
3.2 Limitação de caracteres e redução na tradução de jogos 28
3.3 A problemática das fontes 30
3.4 A escolha da manutenção de nomes no jogo 31
3.5 A tradução de menus e configurações 32
3.6 A tradução de elementos artísticos 34
3.7 A tradução da neutralidade de gênero 38
3.8 Personagens e seus níveis de formalidade 41
3.9 Tradução de humor e adaptação 44
4 **CONSIDERAÇÕES FINAIS** 52

REFERÊNCIAS 53

APÊNDICE 55

1 INTRODUÇÃO

Até poucas décadas atrás, em um passado não necessariamente muito distante, o conceito de jogos eletrônicos como uma forma de entretenimento acessível tão comum no cotidiano era simplesmente impensável. O rápido avanço tecnológico desde a popularização mundial desse tipo de mídia através do videogame Atari (BRANDÃO, 2022) resultou em uma grande variedade de gêneros, narrativas e plataformas, transformando os videogames em ferramentas de interação social e aprendizado com grande valor cultural para o mundo moderno.

Como um reflexo desse parâmetro evolutivo exponencial, os jogos eletrônicos rapidamente conquistaram seu espaço no mercado brasileiro e se tornaram populares entre jogadores de diferentes faixas etárias e classes sociais. Em poucas décadas, o Brasil se tornou uma das maiores nações no consumo de jogos, ocupando a décima colocação de maior mercado de jogos do mundo e mobilizando cerca de R$ 13 bilhões por ano (ZAMBON, 2023), valor que muito excede mídias já bem estabelecidas na história da humanidade, como o cinema e a indústria fonográfica.

Com esse crescente interesse no consumo, comércio e desenvolvimento de jogos eletrônicos em território brasileiro, mais jogos foram traduzidos para o português brasileiro ou, em alguns casos, foram localizados já em seu processo de desenvolvimento visando consumidores no Brasil. Apesar do interesse do público e de todo o capital mobilizado nessa área, a tradução e localização de jogos para o português brasileiro ainda é um processo lento, e muitos jogos renomados ainda chegam ao mercado brasileiro sem seu conteúdo devidamente localizado. Mesmo grandes empresas desenvolvedoras de jogos ainda são relativamente novas na área da localização, como é o caso da popular franquia *Super Mario*, desenvolvida pela Nintendo, que, apesar de ter seu primeiro título lançado em 1983, apenas em 2023 teve seu primeiro jogo da série traduzido para o português brasileiro (EMÍDIO, 2023). Isso gera um problema de acessibilidade cultural, uma vez que o Brasil é um país não-falante da língua inglesa ou japonesa, idiomas comuns no meio dos jogos eletrônicos, e apenas uma parcela da comunidade dos jogos eletrônicos pode compreender completamente o conteúdo desse tipo de mídia em versão original.

Este projeto de tradução propõe uma tradução do jogo eletrônico *Monster Prom*, do inglês norte-americano para o português brasileiro, a partir de uma perspectiva de adaptação cultural e jogabilidade. O tom humorístico e satírico de *Monster Prom*, tal como sua riqueza de referências e variedade de personagens, permite o debate da inserção de elementos culturais brasileiros para uma melhor adaptação de piadas e trocadilhos, além da análise sobre os diferentes níveis de formalidade de diálogos encontrados ao longo do jogo. Adicionalmente, o foco do jogo em leitura de texto e a possibilidade de se fazer escolhas faz de *Monster Prom* uma excelente obra para representar a tradução de jogos como um todo.

A motivação para escolher *Monster Prom* como objeto de estudo se vale de quatro pontos principais. Primeiro, por se tratar de um jogo eletrônico recente

que, tal como muitas mídias do gênero, não recebeu uma tradução oficial para o português brasileiro. Segundo, por se tratar de uma obra conhecida e premiada, incluindo um prêmio de melhor narrativa. Terceiro, por ser um exemplo textualmente rico do gênero *visual novel*, um gênero de jogo eletrônico focado em leitura de texto e tomadas de decisão. E por fim, não menos importante que os motivos anteriores, pela grande afinidade do tradutor com a obra.

Além desta introdução, o presente trabalho está organizado em três capítulos. O capítulo de revisão de literatura compreende o aporte teórico, incluindo material de pesquisas que deram suporte a este trabalho, o estabelecimento de conceitos e a apresentação do jogo eletrônico escolhido para a tradução. O capítulo de relato e análise descreve o processo do ato de tradução, em que se destacam dificuldades encontradas e as justificativas por trás de cada tomada de decisão. O capítulo de considerações finais apresenta reflexões e pensamentos sobre a tradução e os resultados do presente projeto. Por fim, o apêndice reúne a tradução da obra em uma tabela comparativa em inglês e português.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Nesta seção serão apresentados o contexto dos jogos eletrônicos e as estratégias de tradução que se destacam na tradução desse tipo de jogo. Em seguida, será apresentado o jogo eletrônico *Monster Prom*. Também serão apresentados os principais recursos teóricos utilizados como suporte tanto para as escolhas tradutórias feitas ao longo deste projeto de tradução como também para a análise da tradução proposta.

2.1 Jogos eletrônicos

Considerando a rápida evolução tecnológica das últimas décadas, os jogos eletrônicos, jogos que fazem uso de tecnologia computacional para seu funcionamento, se estabeleceram como uma ferramenta essencial de narrativa e lazer no cotidiano da humanidade. Com o advento da internet de banda larga, os jogos eletrônicos também se provaram proeminentes na interação social, permitindo que jogadores de diferentes nações não apenas se comunicassem, como também partilhassem simultaneamente a experiência de um jogo *on-line*. A popularização desses produtos foi promovida para além dos consoles, aparelhos dedicados à execução de jogos eletrônicos, se estabelecendo também em computadores domésticos, aparelhos celulares, *smartphones* e até mesmo em redes sociais. Essas diferentes plataformas, tal como a grande variedade de gêneros e tecnologias aplicadas, permitiram que os jogos eletrônicos alcançassem um público variado, de diferentes faixas etárias, gênero e posição social.

Os jogos eletrônicos começaram como um simples meio de entretenimento alternativo para visitantes de um laboratório norte-americano em 1958. A adaptação de um *software* para a criação do jogo *Tennis for Two*. Devido à popularidade da atração, não demorou para haver um público que buscava jogos com propostas diferentes, o que ocasionou o surgimento de empresas desenvolvedoras cujo foco no mercado é a criação e venda de jogos eletrônicos de diferentes gêneros e complexidades. Com isso, bastaram algumas décadas para os jogos eletrônicos se firmarem no mercado mundial como uma representação cultural de mesma complexidade e relevância que outros tipos de mídias já bem estabelecidas na história da humanidade. Padilha (2020) categoriza os jogos eletrônicos como a décima arte, uma inclusão ao *Manifesto das Sete Artes e Estética da Sétima Arte* escrito por Ricciotto Canudo (1923) após o surgimento de novas tecnologias integradas à arte, o que reforça sua importância na cultura da sociedade atual.

> Hoje em dia, os jogos eletrônicos podem ser encontrados em lares, nas mais variadas lojas de entretenimento, em shoppings, em cyber cafés [...] São considerados fenômenos culturais também pelo motivo de serem empregados nas mais diversas finalidades e das mais diferentes formas: no treinamento de habilidades motoras (aprender a dirigir carro, a pilotar avião); na reabilitação de pessoas que sofreram acidentes físicos (em

> ambos os casos, por meio de simuladores); em treinamento de médicos para realizar diagnósticos e, obviamente, como artefato de diversão. (MENDES, 2006, p. 73)

A evolução tecnológica do mercado de jogos possibilitou uma maior apresentação de recursos visuais e informacionais, o que forneceu aos consumidores, segundo estudos de Aguilera e Mendiz (2003), um método interativo para o desenvolvimento de habilidades como leitura, pensamento lógico, observação, localização, resoluções de problemas, tomada de decisões e planejamento estratégico. Ou seja, uma ferramenta originalmente desenvolvida com o intuito de entreter seu público, gradativamente foi integrada na educação do ser humano. Segundo Mendes (2006, p. 27), um jogo se torna ainda mais eficiente em educar à medida que o jogador aumenta sua capacidade de dominar suas proporções.

> Ler, contar, memorizar, anotar, registrar, diferenciar e identificar são algumas das práticas cotidianas de vivências humanas presentes também nos jogos, as quais são entendidas neste contexto como técnicas intelectuais da constituição de um jogador. (MENDES, 2006, p. 73)

Como um reflexo dessa evolução tecnológica, grande parte dos jogos atuais apresentam bem mais elementos a serem traduzidos do que o padrão de poucas décadas atrás. A complexidade das histórias de jogos mais modernos faz uso de ferramentas específicas que contribuem para a história e sua narrativa, aqui chamada de *storytelling*, e na imersão do jogador. É o caso, por exemplo, das cinemáticas, também conhecidas como *cutscenes*, que são cenas pré-gravadas nas quais normalmente o jogador não tem nenhum controle, e que auxiliam no desenvolvimento da história da obra. Há ainda a incorporação de vozes humanas em jogos dublados e a evolução gráfica dos jogos como um todo. Adicionalmente, jogos podem ser classificados em vários gêneros e subgêneros diferentes, como aventura/ação, esporte/corrida, RPG, tiro em primeira ou terceira pessoa e simulação (Mangiron e O'Hagan, 2006), cada qual com suas próprias características, níveis de complexidade textual e público alvo. No quesito complexidade textual, os gêneros RPG (*Role-Playing Game*) e *Visual Novel* se destacam em enredo e tamanho de história, por vezes necessitando de dezenas ou até mesmo centenas de horas para que um jogador consiga usufruir de toda a história que o título tem a oferecer.

2.2 Localização e Tradução de Jogos

A tradução de jogos eletrônicos é uma tradução audiovisual e multimodal, ou seja, uma tradução que também inclui a tradução de elementos além da linguagem textual, como imagem e som. Ela difere dos métodos tradicionais de tradução textual, em seu sentido mais restrito, e compartilha muitas características com a tradução de *softwares*. Em primeiro lugar, essa similaridade se deve pela tradução não se limitar a diálogos e textos descritivos, mas também incluir elementos de interação, como ícones e botões. De fato, traduzir um jogo eletrônico envolve a união da teoria da tradução com a

engenharia de *softwares* e a ciência da computação, onde os textos devem ser corretamente adicionados através de uma *engine*, ou seja, de um programa de computador próprio para o desenvolvimento de jogos eletrônicos. “Isso requer que o tamanho do texto precise ser compatível com o espaço disponível, o que restringe a liberdade da tradução” (MANGIRON e O’HAGAN, 2006, p.11, minha tradução). O número de caracteres em cada trecho traduzido é uma preocupação adicional constante para o tradutor, em especial em traduções feitas em jogos que já foram lançados no mercado. Em muitos casos, exceder o espaço disponível é simplesmente inviável por não haver como adicionar caixas de diálogos ou cenas extras na programação do jogo para comportar o texto maior que o inicialmente planejado.

A localização de jogos, um sub-ramo estabelecido da tradução de jogos, é um processo especificamente efetuado durante o desenvolvimento da obra. Em outras palavras, a localização ocorre primariamente em um modelo *sim-ship*, ou seja, que disponibiliza aos consumidores todas as versões localizadas de um jogo ou *software* no mesmo dia. De acordo com Dunne (2015) e Jiménez-Crespo (2013), localização é uma adaptação linguística e cultural de um produto para um mercado ou local em específico. Gala (2020) afirma que a cultura e o idioma de um país ou território são levados em consideração não apenas na tradução do texto propriamente dito, mas também na inclusão de processos como a adaptação de gráficos e unidades de medida, modificação de conteúdo para adequação aos gostos e hábitos de consumo, e atendimentos às regulamentações e exigências locais.

A principal máxima da localização de jogos, que também é vista como uma boa prática da tradução de jogos como um todo, é a de proporcionar a jogadores de outros países uma experiência positiva, equivalente à experiência que um jogador falante do idioma de partida teria. Esse processo considera esses jogadores de diferentes países e culturas como consumidores finais do jogo. O resultado dessa abordagem é uma obra cuja naturalidade cultural da tradução a faz parecer ter sido produzida no idioma da nação do jogador em questão.

Devido à globalização e à evolução tecnológica do campo dos jogos eletrônicos, se tornou viável que jogos recebam traduções para outros idiomas mesmo após seu lançamento inicial através de uma atualização. Por vezes, tudo o que o consumidor deve fazer é efetuar o *download* gratuito dessa atualização para ter acesso a um novo idioma em seu jogo. Esse fenômeno tem uma ocorrência maior quando há um retorno positivo dos fãs, o que faz dessa uma relação positiva entre empresa e usuário. É o caso, por exemplo, da empresa de jogos Jackbox Games, que expandiu seus produtos oficialmente ao mercado brasileiro devido ao seu impacto e importância no cenário global.

> Então nós vamos localizar todos os jogos novos que estão vindo em português. E caso os fãs alcançarem os games e gostarem, nós poderíamos voltar e traduzir mais detalhes que as pessoas gostariam de ver em jogos anteriores. (KNIAZ e PORTILLO, 2024)

A proximidade entre as desenvolvedoras de jogos e seus jogadores por vezes define as tomadas de decisões de seus produtos, o que inclui os idiomas dos jogos. É um fenômeno peculiar e bem único, que transforma a tradução de jogos não somente em uma ferramenta de acessibilidade cultural em países não-falantes do idioma de partida, como também trabalha a favor do *marketing* das empresas. Um benefício mútuo entre desenvolvedor e consumidor. “Localizar seu novo jogo em um idioma no qual você nunca publicou antes é uma ótima maneira de conquistar novos clientes” (MOTAWORD, 2022).

2.2.1 Estratégias de tradução na Tradução de Jogos

Após selecionada a obra a ser traduzida, cabe ao tradutor escolher estratégias de tradução que melhor se adequem ao tipo de mídia, gênero textual e objetivo do ato de tradução. De acordo com Camargo (2013), tais estratégias têm o objetivo constante de conciliar dois sistemas linguísticos e culturais diferentes. Elas permitem facilitar o caminho até encontrar uma solução específica para uma unidade de tradução e integram o processo de tradução em si (LUÍS, 2019).

No ato de tradução de um jogo eletrônico, a experiência positiva do jogador deve ser prioridade para o tradutor durante cada tomada de decisão. No campo da Tradução de Jogos, entende-se como uma experiência positiva a imersão obtida por um jogador enquanto joga determinado jogo eletrônico. De acordo com Mangiron e O’Hagan (2006), o principal objetivo de um jogo eletrônico é entreter seu usuário, e o fato da obra ser curiosa e divertida de jogar é tão ou mais importante quanto fatores de funcionalidade. As autoras ainda afirmam que se deve preservar a experiência do jogo para os consumidores, mantendo a estética e sensação do original, dando a impressão aos jogadores do jogo ter sido produzido em sua própria língua.

Ao se estabelecer a experiência do jogador como foco desse exercício de tradução, algumas estratégias de tradução se destacam no ato tradutório. Adaptação, modulação, transposição e redução compõem o grupo de recursos que se destacaram como principais ferramentas para se obter uma tradução destinada à comunidade de jogos eletrônicos. A modulação, a adaptação e a transposição são estratégias propostas pelos canadenses Vinay e Darbelnet (1995) em seus métodos de tradução oblíqua, que se aplicam quando não é possível fazer a tradução de forma satisfatória sem modificar a estrutura ou o léxico do texto devido a diferenças metalinguísticas ou estruturais entre as duas línguas. A seguir, descrevemos brevemente cada uma dessas estratégias.

1. **Modulação**: se trata de um recurso utilizado para que o texto “soe mais natural” (CAMARGO, 2013) na língua de chegada. Ocorre quando há uma diferença estrutural entre a gramática da língua de partida e a língua de chegada, buscando manter o mesmo sentido no contexto. Camargo (2013) exemplifica com a tradução de *world traveler* para *mundanos*, demonstrando uma tradução que soa mais

próxima da cultura brasileira e mantém o mesmo sentido do texto de partida;

2. **Adaptação**: “um procedimento cultural assimilativo que deixa apenas uma equivalência parcial de sentido” (CAMARGO et al., 2003:3). Ocorre quando essa equivalência parcial de sentido entre a língua de partida e a língua de chegada se mostra suficiente para o objetivo da tradução, havendo uma assimilação cultural no processo;
3. **Transposição**: ocorre quando modificações na estrutura gramatical do texto se fazem necessárias devido à diferença dos elementos estruturais das línguas. “Com a transposição, ocorrem mudanças de classe gramatical, fusão, desdobramento ou inversões de ordem, mas não há modificações no sentido ou estilo” (Camargo et al., 2003: 2). Essa mudança pode ser, por exemplo, a transformação de duas palavras e uma única (*I doubted* para *duvidei*) ou a posição do adjetivo e do substantivo (*big guy* para *cara grande*);
4. **Redução**: principal modalidade de tradução utilizada em jogos devido à limitação de espaço em caixas de diálogo. “Pode ocorrer por muitos motivos, desde censura até limitações físicas de espaço” (AUBERT, 1998).

2.3 O jogo Monster Prom

Este trabalho de conclusão de curso apresenta uma tradução do inglês norte-americano para o português brasileiro do jogo *Monster Prom*, lançado em 27 de abril de 2018 na plataforma de jogos Steam. Trata-se do primeiro jogo eletrônico desenvolvido pela Beautiful Glitch, uma empresa pequena de jogos com sede em Barcelona, na Espanha. Foi publicado pela Those Awasome Guys, com enredo escrito por Julián Quijano, Cory O’Brien e Maggie Herskowitz; ilustrações feitas por Arthur Tien e programado por Elías Pereiras. O jogo encontra-se disponível para as plataformas Windows, macOS, Linux e Nintendo Switch somente em inglês e chinês.

Monster Prom se passa no Colégio Susto, uma instituição de educação para monstros construída longe da sociedade humana (FIGURA 1).

Figura 1 – Colégio Susto

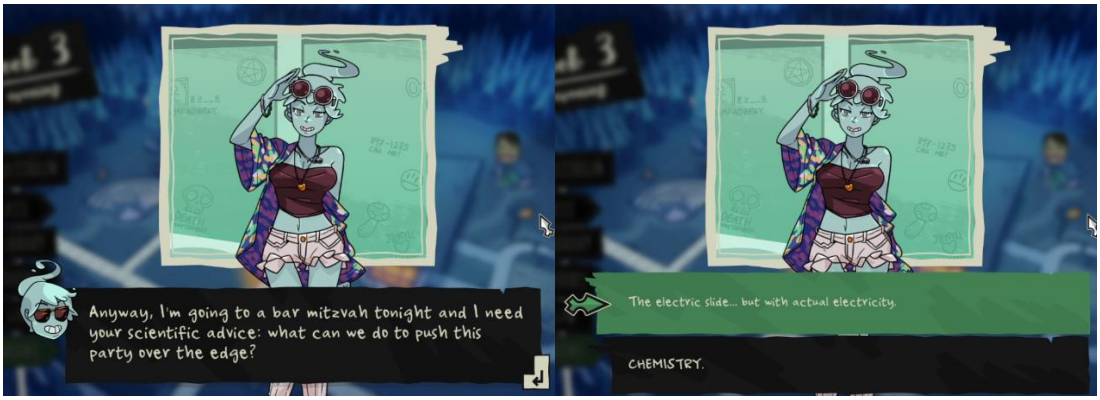


Fonte: Monster Prom, 2018

Diferente de escolas do mundo real, e devido à natureza sobrenatural da instituição, os estudantes do Colégio Susto têm idades bem variadas, todos com mais de 18 anos, com alguns dos estudantes sendo entidades imortais.

Monster Prom se enquadra no gênero *Visual Novel*, um estilo de jogo “focado em leitura de texto e a possibilidade de fazer escolhas” (MACALOSSI, 2021). Dessa forma, ao longo da interação com algum personagem ou evento, o jogo permite que o jogador escolha entre duas opções para reagir ao ocorrido. (FIGURA 2).

Figura 2 – Exemplo de escolhas de diálogo durante interação com uma personagem



Fonte: Monster Prom, 2018

Até quatro jogadores podem jogar uma partida de forma competitiva, seja *on-line* ou local, uma mecânica incomum para jogos desse gênero. Os jogadores assumem o papel de um estudante que deve participar dos eventos do colégio

no período das últimas três semanas do ano letivo. Seu objetivo é interagir com seus colegas de classe e efetivamente convidar um dos interesses românticos disponíveis para ser seu par no baile de formatura, tido como a mais importante cerimônia do colégio. Em cada rodada, o jogador pode escolher ir para uma das dependências da escola: auditório, sala de aula, biblioteca, área externa, ginásio e banheiro. Visitar esses locais resulta no encontro com determinados personagens e na ocorrência de eventos.

Cada interação ou evento pode resultar um resultado positivo ou negativo a depender de seis atributos. O valor desses atributos é o definidor do resultado das escolhas do jogador, ou seja, é necessário ter uma quantia específica nesses atributos para obter os resultados desejados. Ao que uma opção é escolhida, a história segue adiante e o jogador não tem a opção de retornar para ver o possível resultado da opção não selecionada. Escolher a opção correta pode acarretar no aumento da afinidade com o personagem em que estiver interagindo, assim como em ganho de atributos ou na aquisição de itens. A obtenção de consequências positivas ou negativas também determina o resultado da partida.

Monster Prom se destaca pela vasta possibilidade de diálogos e eventos. São um total de 47 finais diferentes, 574 eventos e 2030 possibilidades de resultados de escolhas. A obra é marcada pelo humor macabro e palavras de baixo calão, assim como por muitos trocadilhos.

2.3.1 Os personagens de Monster Prom

Devido ao foco em leitura de texto do jogo, conhecer o físico e a personalidade dos principais personagens envolvidos na trama facilita a compreensão do estudo. Os interesses românticos do jogo são Miranda Vanderbilt, Damien LaVey, Scott Uivo, Liam de Lioncourt, Polly Geist, Vera Oberlin e Zoe.

Miranda Vanderbilt: Miranda uma princesa sereia de 19 anos com uma personalidade simultaneamente doce e genocida. Embora seja gentil e inocente em certos aspectos, sua criação como parte de uma família tirana e monárquica que domina os oceanos fez com que Miranda fizesse uso constante de intimidação e opressão para manter o controle da situação. Também graças à sua criação, ela enxerga sua própria realidade como a única verdade constante, chegando ao ponto de assumir que ter servos e escravos é apenas uma consequência lógica de seu status social. Miranda não entende o conceito de igualdade, teme golpes de estado e legitimamente acredita que suas atitudes são naturais e corretas. É bem comum outros personagens tentarem explicar que o que ela entende como “normal” não é o certo e, embora ela tenha dificuldades em compreender, Miranda ao menos tenta ouvir o que eles têm a dizer (FIGURA 3).

Figura 3 – Arte conceitual de Miranda Vanderbilt.



Fonte: Monster Prom, 2018.

Damien LaVey: Damien é um demônio de 21 anos, o príncipe do inferno com um amor incompreensível pela destruição e pelo fogo. Ele é descrito como um personagem intenso que faz uso da violência como resposta para lidar com qualquer situação que o incomode. Ele se destaca no papel estereótipo de “valentão” da escola. Essa personalidade e seu estranho traço piromaníaco faz dele um dos estudantes mais temidos do Colégio Susto, uma fama reconhecida inclusive por professores. Contrário à essa reputação, porém, sua personalidade tem mais camadas além da violência, chegando a demonstrar um lado mais amigável e gentil em raras situações (FIGURA 4).

Figura 4 – Arte conceitual de Damien LaVey.



Fonte: Monster Prom, 2018.

Scott Uivo: Scott é um lobisomem amigável de 21 anos. Ele é o estereótipo de atleta, um personagem forte e com grandes habilidades físicas, porém de baixo intelecto. O próprio jogo o descreve como alguém que “compensa seu cérebro pequeno com um coração enorme”. Apesar disso, ele parece estar ciente de seu ponto fraco intelectual, constantemente se preocupando em não ofender ou atrapalhar seus amigos. No fim, tudo o que Scott deseja é ser um bom amigo (FIGURA 5).

Figura 5 – Arte conceitual de Scott Uivo.



Fonte: Monster Prom, 2018

Liam de Lioncourt: Liam é um vampiro *hipster* com mais de 400 anos de idade. Embora no passado tenha sido um vampiro de personalidade maligna, ele eventualmente deixou os costumes clássicos de sua espécie de lado e adotou um estilo de vida *hipster*, abandonando todos os traços comuns de vampiros popularizados pela mídia. Apesar de essa mudança ter alimentado o seu intelecto e ter lhe tornado um monstro mais amigável, também fez com que adquirisse uma personalidade mais convencida e arrogante. O tipo de personagem que faz questão de demonstrar constantemente sua inteligência e o quão fora dos padrões ele é. Liam usualmente demonstra estar disposto a passar por novas experiências e explorar o que a vida tem a oferecer, encarando isso como seu dever por ser uma entidade imortal (FIGURA 6).

Figura 6 – Arte conceitual de Liam de Lioncourt.



Fonte: Monster Prom, 2018.

Polly Geist: Polly é um fantasma feminino com supostamente 22 anos de idade. Ela é, antes de tudo, uma personagem inconsequente e festeira. Polly é frequentemente vista organizando suas próprias festas ou simplesmente invadindo algum evento para se divertir. O uso de drogas e álcool é uma temática constante em seus diálogos, já que Polly é capaz de exagerar no uso de substâncias do tipo sem se preocupar em morrer, mas ainda sendo capaz de sentir seus efeitos. Polly também é uma das personagens mais abertamente interessada em sexo. Ela pouco se importa em ocultar de terceiros os seus desejos sexuais, e com frequência faz trocadilhos de cunho sexual ou tenta guiar suas conversas para essa temática (FIGURA 7).

Figura 7 – Arte conceitual de Polly Geist.



Fonte: Monster Prom, 2018.

Vera Oberlin: Vera é uma górgona, uma criatura mitológica com físico feminino e cabelo de cobras vivas e venenosas. Com seus 23 anos, Vera é descrita no próprio jogo como “mesquinha”. Ela valoriza fama e riqueza, acreditando que ter dinheiro é a única forma de alcançar a liberdade e não ter que responder a terceiros. Uma personagem que não tem remorsos em pisar naqueles ao seu redor se isso lhe trouxer benefícios. Vera também é feminista, constantemente debatendo com suas colegas sobre estereótipos da sociedade e do mundo dos monstros que degradam as mulheres. (FIGURA 8).

Figura 8 – Arte conceitual de Vera Oberlin.



Fonte: Monster Prom, 2018.

Zoe: o último interesse romântico é uma personagem que foi adicionada posteriormente no jogo através de uma atualização paga de conteúdo (DLC). Zoe é uma entidade sobrenatural cósmica baseada em criaturas do gênero cosmicismo, originalmente desenvolvido e popularizado pelo escritor americano H.P.Lovecraft. Sua idade é desconhecida, sendo apontada apenas como “mais velha que o tempo”. No passado, Zoe atendia pelo nome “Z’Gord, Governante dos Domínios Sombrios”, uma entidade destinada a trazer a destruição do mundo e romper com o tecido da realidade. Com o tempo, porém, a personagem decide abandonar seu propósito e tomar a forma de uma colegial, convencida de que há mais em seu propósito além de ser uma ferramenta para o fim da existência. Como Zoe, a personagem se tornou curiosa e obcecada com “pesquisas online”, se tornando fã de animações japonesas e fanfics. Ela é constantemente incomodada por antigos cultistas que não conseguem compreender o motivo dela os ter abandonado (FIGURA 9).

Figura 9 – Arte conceitual de Zoe



Fonte: Monster Prom, 2018

Além dos interesses românticos, há alguns personagens secundários que compõem o enredo do jogo e devem ser apresentados. É o caso do Treinador e da Matadora.

Treinador: o professor de educação física do Colégio Susto e o membro do corpo docente com maior índice de aparição no jogo. O Treinador é retratado como um professor amigável e um tanto desajeitado, que sempre busca apoiar seus estudantes, prepará-los para todas as situações possíveis e lhes fornecer suporte físico, mental e emocional. Seus métodos, porém, tendem a ser perigosos e intensos (FIGURA 10).

Figura 10 – Arte conceitual de Treinador



Fonte: Monster Prom, 2018

A Matadora: uma das antagonistas do jogo. Com seus 22 anos, a Matadora é uma caçadora de monstros que frequentemente invade a escola com o objetivo de matar monstros que ameaçam a sociedade. Seus principais alvos normalmente são Damien LaVey e Liam de Lioncourt, os considerando os mais perigosos do Colégio Susto. A efetividade de seus métodos é questionável, resultando em múltiplos planos falhos que a deixa ainda mais frustrada. Curiosamente, ela parece ser fã de jogos de RPG (*Role Playing Game*), fazendo referências ao gênero sempre que possível em suas aparições (FIGURA 11).

Figura 11 – Arte conceitual de Matadora



Fonte: Monster Prom, 2018

Personagens terciários: nem todos os personagens de *Monster Prom* têm uma arte para ilustrar sua aparência. Como o jogo se baseia principalmente em texto, muitos personagens são apenas descritos durante a história, deixando propositalmente seu físico para o imagético do jogador. Em sua maioria, são personagens de pouca importância para o enredo, muitos dos quais com apenas uma única aparição. É válido destacar Márcio Louco, o Zelador Homem-Urso, o zelador do Colégio Susto. Ele é o responsável por limpar a bagunça dos estudantes e frequentemente os flagra quebrando as regras da escola. Devido a isso, os estudantes costumam fugir e se esconder de Márcio sempre que possível.

2.4 Tradução de humor

O ato de tradução de textos cômicos é comumente visto como um desafio para os tradutores. A tradução de obras que envolvem piadas, ironia, trocadilhos e qualquer tipo de humor tende a ser um processo que exige um alto nível criativo do tradutor, uma vez que é necessário buscar formas de expressar os principais elementos de cada trecho humorístico para que o efeito de risada no leitor ou jogador seja garantido. Afinal, nem tudo que é engraçado para uma cultura também é engraçado para outra. As referências culturais variam, e com isso, o humor também.

De acordo com Koponen (2004), é muito difícil para o tradutor conseguir uma tradução próxima de um jogo de palavras da língua de partida devido à ligação entre a cultura de origem, língua, jogos de palavra e humor. As peculiaridades únicas de diferentes línguas e suas próprias referências culturais resultam na tradução de jogos de palavras similares, porém não completamente iguais ao texto traduzido.

A ambiguidade também é uma característica forte a ser levada em consideração em textos de natureza cômica. São frases ou diálogos que apresentam “uma interpretação alternativa, cujo equívoco será revelado no final do texto, com o fecho ou *punchline*” (ROSAS, 2002, P.54). Isso exige uma constante busca pelos mecanismos de gatilho de humor ao longo do texto, um cuidado extra para identificar trechos que fazem referência entre si para garantir que o humor se mantenha presente e compreensível ao leitor.

A adaptação é o recurso mais utilizado para lidar com textos cômicos. De acordo com Camargo (2003), esse procedimento busca uma semelhança global entre uma situação da língua de partida inexistente na língua de chegada. Ou seja, através da adaptação, cabe ao tradutor encontrar na cultura de chegada piadas, ironias e trocadilhos equivalentes às apresentadas no texto traduzido, se aproximando em significado e tema, mas sem perder a diversão que esses trechos proporcionam. Dessa forma, não só o fator cômico será mantido, como também não haverá nenhum nível de estranheza que poderia prejudicar o consumo da obra. O objetivo de um texto cômico é, antes de tudo, provocar

risadas e divertir, e garantir que essa experiência ao leitor deve sempre ser a prioridade do tradutor durante a tradução.

2.5 Tradução de diálogos

O nível de formalidade de cada diálogo de uma obra cômica também varia muito em cada caso, em especial em enredos que envolvem personagens de diferentes origens, faixas etárias, classes sociais e até mesmo espécies. A cultura influencia no modo de pensar e agir dos seus integrantes e tem sua manifestação nos costumes, tradições e também na língua (OLIVEIRA e KILIAN, 2016). Dessa forma, a manutenção correta do tom de formalidade deve ser constantemente feita pelo tradutor a depender dos personagens e da situação no enredo. Na maioria dos casos, a tradução literal simples não se mostra suficiente, uma vez que há a constante ocorrência de expressões, colocações e idiomatismos. Cabe ao tradutor buscar soluções na tradução para que não haja uma perda nas características únicas de cada personagem da obra.

De acordo com Hilgert (2011), o texto falado acontece de forma natural, uma vez que os falantes alternam seus papéis de falante e ouvinte de forma constante e impensada. Nesse caso, a modulação é um recurso importante para que o texto “soe mais natural” (CAMARGO, 2013) na língua de chegada. Deve ser utilizada quando há diferenças estruturais entre as gramáticas da língua de partida e da língua de chegada, buscando se manter o mesmo sentido no contexto. Tal naturalidade deve ser buscada constantemente pelo tradutor no intuito de fornecer uma experiência positiva e não quebrar a imersão do público.

3. RELATO E ANÁLISE DA TRADUÇÃO DE *MONSTER PROM*

Esta seção apresenta exemplos das decisões tomadas durante o exercício de tradução e adaptação de *Monster Prom* para o português brasileiro. Cada tópico representa uma dificuldade a ser destacada na tradução dessa obra. Limitações e processos adicionais que o tradutor de jogos deve se atentar para garantir uma tradução de qualidade.

A tradução de *Monster Prom* se mostrou um exemplo válido e positivo para a Tradução de Jogos como um todo. Foi um ato simultaneamente complexo, trabalhoso e divertido. Nessa tradução, destacam-se limitações comuns no meio dos jogos eletrônicos, como a limitação de caracteres devido a caixas de diálogos e a necessidade de traduzir elementos característicos de mídias eletrônicas, como botões, descrições e elementos artísticos. Mas há também desafios específicos de *Monser Prom* devido à sua natureza cômica e de humor macabro, além dos diferentes níveis de formalidade para cada personagem e até mesmo na ocorrência de gênero neutro.

As escolhas como um todo foram efetuadas com o principal objetivo de proporcionar ao jogador brasileiro uma experiência de *gameplay* de qualidade tão imersiva e divertida quanto à experiência de um jogador do país falante da língua de partida.

3.1 Etapas do projeto de tradução

Para a obtenção dos trechos do jogo a serem traduzidos, três partidas foram jogadas na versão original em inglês. Após, o material foi analisado no intuito de encontrar e selecionar textos variados com personagens e situações que representassem a natureza cômica do enredo e a riqueza textual de *Monster Prom*. Esse material foi gravado por meio do *software* Streamlabs Desktop para um estudo mais detalhado. Posteriormente, os textos selecionados do jogo, variando de diálogos e descrições a até elementos da interface, como botões e ilustrações, foram digitados em um arquivo de texto para então serem organizados na forma de uma tabela editável.

A análise de ícones e elementos artísticos do jogo também se mostrou necessária para o correto estudo do material. Esses elementos foram devidamente extraídos do jogo e editados por meio do *software* Adobe Photoshop.

Com o material em mãos, iniciou-se o processo de tradução das laudas, introduzindo na tabela trechos do texto de partida lado a lado com seus equivalentes na tradução. Cada escolha tradutória foi efetuada no objetivo de analisar potenciais dificuldades e debates nas questões de formalidade, tradução de diálogos, questões de gênero, adaptação de humor e no uso de elementos da cultura brasileira para garantir uma experiência positiva para o jogador. Uma vez finalizada a etapa de tradução, foram selecionados os trechos

que melhor representam cada tópico, detalhando-se as escolhas feitas e seus impactos no material traduzido.

Para facilitar a leitura e compreensão deste estudo, a tabela de tradução foi organizada contendo linhas em branco não numeradas para indicar a separação de trechos ou cenas diferentes. Foi utilizada também uma indicação entre colchetes para destacar qual personagem está falando e quando há uma escolha a ser feita pelo jogador.

Adicionalmente, o próprio *Monster Prom* fornece uma ferramenta que permite a criação de diálogos e eventos personalizados. Tal ferramenta foi utilizada para recriar as cenas traduzidas no intuito de testar o espaçamento dentro da caixa de diálogo padrão do jogo, além de gerar exemplos de trechos traduzidos para uma melhor ilustração deste estudo. No decorrer desta seção de relato e análise, exemplos comparativos foram adicionados comparando cenas do jogo em inglês com as traduções inseridas na ferramenta de criação de diálogos.

3.2 Limitação de caracteres e redução na tradução de jogos

Assim como é o padrão na tradução de jogos eletrônicos, a limitação de caracteres se mostrou um fator importante a ser levado em consideração na tradução de *Monster Prom*. A história do jogo é apresentada principalmente através de caixas de diálogo, o que resulta em uma constante limitação de número de caracteres para cada trecho. Dessa forma, cada tomada de decisão ao longo da tradução do jogo levou em consideração o espaço disponível para se encaixar o texto.

Figura 12 – Comparação de diálogos com espaço de 144 caracteres



Fonte: Monster Prom, 2018. Edição e tradução elaborada pelo autor.

O espaço disponível nas caixas de diálogos de *Monster Prom* é de uma média de 144 caracteres (FIGURA 12), se organizando em até três linhas de texto. Caso o valor de caracteres seja excedido, há um segundo padrão de caixa de diálogo com uma fonte menor, passando a comportar 224 caracteres (FIGURA 13) com a adição de uma quarta linha de texto.

Figura 13 – Comparação de diálogos com espaço de 224 caracteres



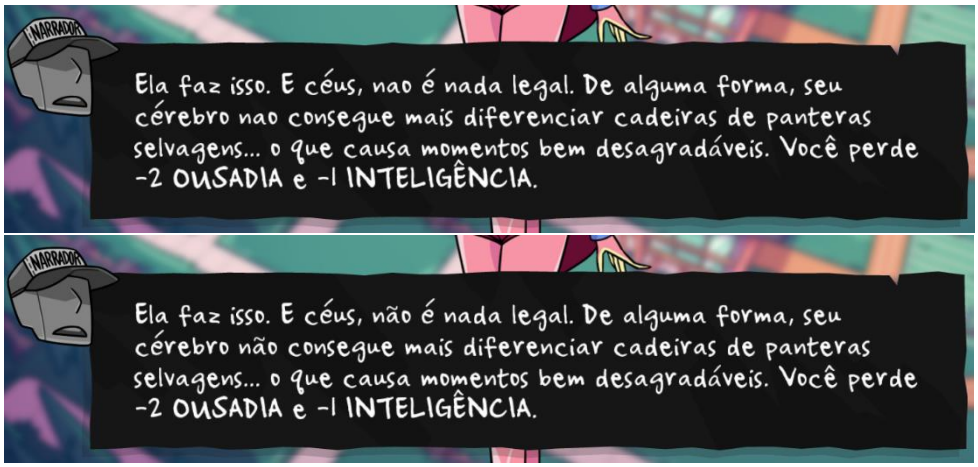
Fonte: Monster Prom, 2018. Edição e tradução elaborada pelo autor.

Fazendo uso da ferramenta de criação de diálogos do próprio jogo, cada trecho traduzido foi devidamente adicionado ao jogo para uma comparação direta com o seu trecho equivalente da língua de partida. Dessa forma, garantiu-se o respeito ao espaço disponível e o mesmo tamanho de fonte.

3.3 A problemática das fontes

Por se tratar de uma tradução não oficial da obra, uma problemática foi encontrada: o fato das fontes oficiais de *Monster Prom* não fornecerem suporte a determinados caracteres, em especial alguns acentos e sinais gráficos comumente utilizados no português. Na figura 14 há a exemplificação de um diálogo do narrador em que o sinal gráfico til (~) não está presente na palavra *não,* o que resulta na ocorrência do *nao*. Note que esse texto foi introduzido na ferramenta oficial de criação de diálogos do próprio jogo, o que reforça a ausência desses sinais na fonte oficial de *Monster Prom*.

Figura 14 – Exemplo de adição de sinal gráfico em diálogo



Fonte: Monster Prom, 2018. Edição e tradução elaborada pelo autor.

Como demonstrado na Figura 14 acima, alguns exemplos apresentados mais adiante nesta seção de relato e análise tiveram de ser editados para o acréscimo de sinais gráficos ausentes na fonte. É comum desenvolvedores de jogos utilizarem fontes criadas especificamente para suas obras. Devido a isso, uma atualização nas fontes base de *Monster Prom* se mostrou necessária para viabilizar de uma possível tradução oficial da obra para o português brasileiro.

3.4 A escolha pela manutenção de nomes no jogo

Outra decisão importante que foi tomada logo no início do projeto foi como lidar com o nome do jogo. Em uma tradução literal (NASCIMENTO, 2017), *Monster Prom* poderia ser traduzido como *Baile de Formatura dos Monstros*, o que se mostra um título muito longo, ou simplesmente *Formatura dos Monstros*, que ainda assim mostra uma grande discrepância de caracteres se comparado com o título original. Além disso, há a problemática do evento baile de formatura ser constantemente referenciado durante o enredo. Então, para evitar confusões com o evento e levando em consideração que o jogo se trata de uma franquia já conhecida, decidiu-se não traduzir o título, mas sim acrescentar um subtítulo, ficando assim: *Monster Prom: Colégio Susto*. Gabriel Gurman (2017), diretor da Paris Filmes, aponta a adição de subtítulos explicativos como uma forma de fazer mais sentido ao público brasileiro e tornar a obra mais próxima de todos os públicos, e não somente às pessoas que falam e entendem inglês. *Colégio Susto* é o local onde se passa o jogo, na língua de partida chamado *Spooky High*, o que já ajuda na ambientação imediata dos jogadores. O acréscimo de um subtítulo também é compatível com o restante da franquia, que apresenta nomes como *Monster Prom 2: Monster Camp* e *Monster Prom 3: Monster Roadtrip*.

Quanto aos personagens principais, o único que recebeu alguma modificação em seu nome foi *Scott Howl*, aqui traduzido para *Scott Uivo* por se tratar de um lobisomem. Todos os outros têm sobrenomes que fazem referências

a personagens de outras mídias ou a famílias nobres do mundo real, motivo pelo qual optou-se por manter seus nomes originais. Mas muitos personagens secundários e terciários foram alvos de adaptação em seus nomes. É o caso, por exemplo, da personagem antagonista conhecida como *The Slayer*, um título recebido por se tratar de uma caçadora de monstros e que foi adaptado como *A Matadora*. O título de "matador" é bem comum em universos fantasiosos, concedido a personagens que foram capazes de derrotar grandes criaturas. Vemos isso, por exemplo, nos livros Crônicas de Gelo e Fogo de George R.R. Martin e na franquia de jogos *Dark Souls*, da FromSoftware. O Quadro 1 a seguir lista os nomes de personagens que foram mudados na tradução.

Quadro 1 – Personagens com nomes mudados na tradução

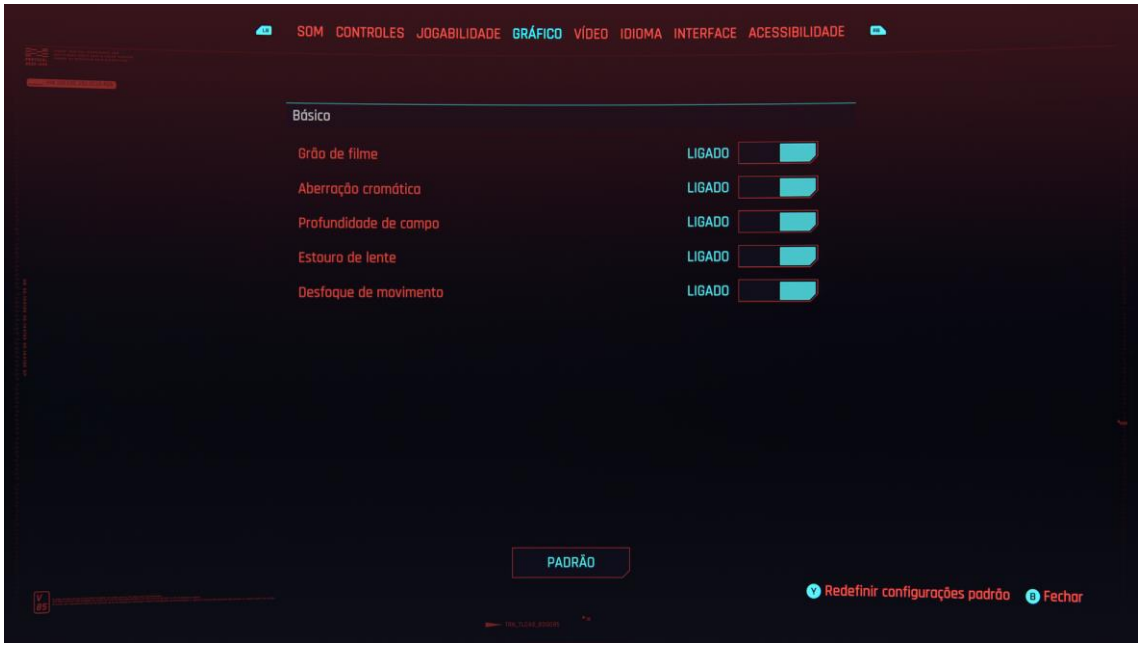
№	Partida (EN)	Chegada (PT)
99	Scott Howl	Scott Uivo
267	The Slayer	A Matadora
403	Crazy Martin, the Were-Bear Janitor	Márcio Louco, o Zelador Homem-Urso
925	Larry the Lich	Lucas, o Lich
930	Manny the Manticore	Manuel, a Mantícora.

Visando a naturalidade na experiência do jogador, um processo de adaptação foi aplicado em alguns personagens, em especial em nomes que se mostraram muito distantes da cultura brasileira. É o caso, por exemplo, de *Crazy Martin the Were-Bear Janitor* (linha 403), aqui traduzido para *Márcio Louco, o Zelador Homem-Urso*; *Larry the Lich* (925), aqui traduzido para *Lucas, o Lich*, e *Manny the Manticore* (linha 930), aqui traduzido como *Manuel, a Mantícora.* Note que os nomes na tradução compartilham uma similaridade de números de caracteres e de letra inicial, uma decisão proposital para se aproximar do texto de partida.

3.5 A tradução de menus e configurações

Por se tratar de um jogo eletrônico, um elemento específico de jogos e programas que o tradutor deve se atentar é a tradução de menus, botões e descrições. Muitos desses termos já são utilizados de forma abrangente no meio, o que gera um cuidado adicional para o tradutor não escolher termos que possam gerar alguma estranheza por parte do jogador. Uma boa prática foi consultar o menu de outros jogos populares traduzidos para o português para verificar o uso dos termos utilizados e estabelecer padrões. É o caso, por exemplo, da opção *Blur Effect*, que em *Monster Prom* foi traduzido por *Desfoque*, seguindo o padrão observado em outros títulos (FIGURA 15).

Figura 15 – Menu de configurações gráficas do jogo *Cyberpunk 2077* apresentando o uso do termo "desfoque" em suas opções.



Fonte: Cyberpunk 2077, 2020.

A limitação de espaço para caracteres também influencia as tomadas de decisões no ato de tradução dos menus e das configurações. Foi necessário a redução dos textos traduzidos para que eles se adequassem à área disponível nos botões sem que os caracteres excedessem o espaço ou de alguma forma quebrassem a padronização artística desta tela (FIGURA 16).

Figura 16 – Menu Principal de Mod de Monster Prom



Fonte: Monster Prom, 2018. Edição e tradução elaborada pelo autor

No caso do *Menu Principal de Mod* de *Monster Prom,* há a opção de edição de efeitos sonoros, denominada *SFX EDITOR* em caixa alta. O termo *SFX* usualmente é traduzido como *efeitos sonoros*, sendo de fácil entendimento para o público até mesmo fora da área dos jogos eletrônicos. Porém, o botão em questão tem um espaço limitado para os caracteres. *EDIÇÃO DE EFEITOS SONOROS* seria a primeira escolha de tradução, mas ultrapassa e muito o

espaço disponível. Com isso, houveram duas opções a serem escolhidas para a edição. A primeira delas seria manter *EDIÇÃO DE EFEITOS SONOROS*, porém diminuir a fonte para se enquadrar no espaço. Essa opção foi descartada por quebrar a padronização dessa tela, já que nenhum dos outros botões faz uso de caracteres de tamanhos diferentes. Com isso, optou-se pela segunda opção: *EDIÇÃO DE SONS*, um termo um tanto mais abrangente, mas que garante a harmonia visual da tela sem prejudicar a compreensão do jogador.

3.6 A tradução de elementos artísticos

A fim de proporcionar aos jogadores uma experiência de qualidade equivalente à dos jogadores falantes do idioma de partida, não apenas os diálogos, descrições e menus devem ser traduzidos e adaptados, como também outros elementos artísticos que compõem a obra. O tradutor deve sempre buscar meios de evitar a quebra da naturalidade da obra, por mais que determinado elemento não seja de grande relevância para o enredo do jogo. São os pequenos detalhes que cativarão os jogadores e farão com que a tradução seja bem recebida pela comunidade.

É válido destacar uma dificuldade adicional na extração e edição dessas artes, uma vez que elas demandam uma dedicação considerável para que a versão traduzida se aproxime da ilustração original. Dessa forma, as edições a seguir são apenas aproximações para ilustrar as propostas de adaptação nessa tradução. Em uma tradução oficial, essa dificuldade extra seria facilmente contornada pelo acesso aos arquivos de edição originais e às fontes oficiais utilizadas.

Figura 17 – Comparação da revista “Teen Wolf” com sua versão adaptada “Lobo Teen”.



Fonte: Monster Prom, 2018. Edição e tradução elaborada pelo autor.

Na Figura 17 temos a comparação da versão em inglês e a proposta de tradução em português da *Teen Wolf*. Logo no início do jogo, essa revista serve como pretexto para apresentar ao jogador um questionário que lhe fornecerá os atributos iniciais para a partida. Se trata de uma forma humorística de interação inicial com o jogador. Apesar da importância para a jogabilidade de *Monster Prom*, a revista aparece apenas brevemente na tela durante a apresentação do *quiz* (FIGURA 18), logo sendo ocultada pelas questões que o jogador deve responder. Apesar de sua existência não impactar diretamente na história, uma vez que a *Teen Wolf* não é mais mencionada no enredo após essa aparição, essa ilustração é um dos primeiros contatos que o jogador tem com *Monster Prom*, o que lhe atribui uma importância adicional para a experiência do jogador ao estabelecer o padrão humorístico da obra, o que justifica sua tradução para o português.

Figura 18 – A “Teen Wolf” como aparece no jogo.



Fonte: Monster Prom, 2018. Edição e tradução elaborada pelo autor.

Novamente visando a boa experiência do jogador e a cultura brasileira, algumas escolhas foram feitas na tradução de *Teen Wolf*. O nome da revista, por exemplo, foi traduzido como *Lobo Teen* por não apenas ocupar uma quantidade semelhante de caracteres, como também por fazer referência à “Toda Teen”, uma popular revista brasileira dos anos 90 direcionada ao público adolescente feminino. O padrão artístico e a disposição dos textos na capa muito se assemelham a revistas do tipo, uma identificação extra para os jogadores. Há ainda o termo “*Crazy Exes*”, aqui adaptado para “Ex Birutas”. A escolha do termo “biruta” se deve à constante preocupação de manter o gênero neutro em português, além de ser um termo informal para “louco” ou “maluco” que tem uma boa sinergia com a proposta humorística da obra.

Os atributos obtidos através desse teste inicial, listados a seguir no Quadro 2, compõem a mecânica principal de *Monster Prom*. É através desses valores que cada tomada de decisão do jogador ao longo da partida é definida, tendo um resultado positivo ou negativo a depender se o atributo atinge um valor

mínimo para cada consequência. Esses atributos são frequentemente referenciados em diálogos e descrições, geralmente escritos em caixa alta. Por esse motivo, essa tradução influencia muitos trechos diferentes do jogo, em especial pelo número de caracteres.

Quadro 2 – Tradução dos atributos

№	Partida (EN)	Chegada (PT)
162	Smarts	Inteligência
163	Boldness	Ousadia
164	Creativity	Criatividade
165	Charm	Charme
166	Fun	Diversão
167	Money	Grana

Nessa proposta de tradução, buscaram-se substantivos de fácil compreensão para o jogador e que mantivesse o sentido original, ao mesmo tempo em que se teve um cuidado extra para verificar se os caracteres influenciavam de forma negativa determinados trechos do enredo. Um destaque especial deve ser dado para o atributo *money* (linha 167), aqui traduzido como *grana* como um equivalente divertido que se enquadra no padrão satírico dos textos do jogo.

Outro fator definidor para a tradução dos atributos foram seus ícones correspondentes. Ao se deparar com uma escolha de diálogo, o jogador deve selecionar uma das opções para a história dar sequência a partir do caminho tomado. No momento da seleção, um ícone surge brevemente, revelando não apenas qual era o atributo relacionado à opção selecionada, como também um retorno positivo ou negativo de acordo com o resultado obtido. Em outras palavras, cada um dos atributos listados no Quadro 2 tem dois ícones: um positivo e outro negativo. A edição desses ícones se mostrou necessária por integrarem a mecânica principal do jogo. Nesse caso, não apenas o número de caracteres foi levado em consideração, como também a neutralidade do gênero do jogador. Enquanto a tradução literal poderia ser utilizada em *so creative* e *not so creative*, se traduzindo para *tão criativo* e *não tão criativo*, o simples fato de *criativo* ser um adjetivo masculino se mostra como um limitador. Os textos nos ícones seguem um padrão no texto de partida, então procurou-se também se estabelecer um padrão na tradução. Dessa forma, foram utilizados apenas substantivos, além do pronome *que* no lugar de *so* para indicar o resultado positivo, e da preposição *sem* no lugar de *not* so para indicar o resultado negativo. É o caso, por exemplo, de *so bold* ser traduzido para *que ousadia*, e *not so bold* para *sem ousadia* (FIGURA 19).

Figura 19 – Ícones de atributos e suas traduções.



Fonte: Monster Prom, 2018. Edição e tradução elaborada pelo autor.

Adicionalmente, o próprio narrador da história por vezes é considerado um personagem, narrando os acontecimentos enquanto dialoga diretamente com o jogador. Quando chega sua vez de descrever os acontecimentos da cena, seu ícone aparece no canto superior esquerdo da caixa de diálogo (FIGURA 20) para destacar a narrativa da história.

Figura 20 – O ícone do Narrador



Fonte: Monster Prom, 2018. Edição e tradução elaborada pelo autor.

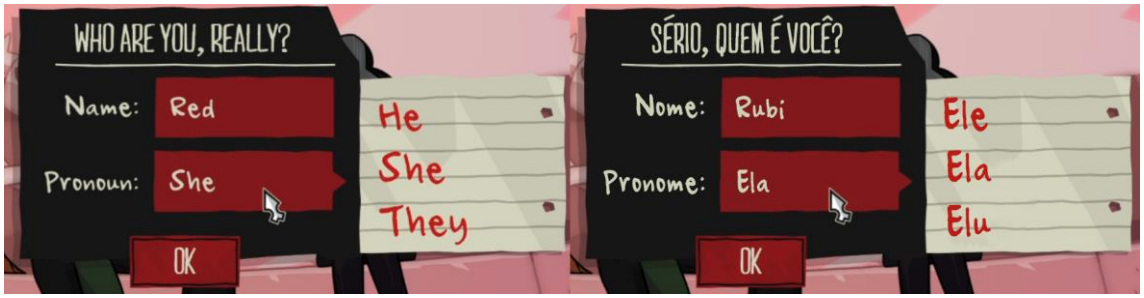
Diferente dos outros personagens, porém, o Narrador tem um elemento textual visível em seu ícone: um boné escrito *Narrator*. Devido a isso, a edição do ícone se mostrou necessária, com o personagem passando a ter *Narrador* em seu boné (FIGURA 20) na tradução do jogo. Isso não apenas reforça sua

personalidade como narrador-personagem, como também é um detalhe adicional que trabalha a favor da imersão do jogo, uma vez que o Narrador é uma entidade frequentemente presente na tela do jogo.

3.7 A tradução da neutralidade de gênero

A neutralidade de gênero também se apresentou como uma dificuldade adicional no processo de tradução. Isso se deve a muitas palavras da língua portuguesa terem um gênero, e o mesmo não ocorrer em inglês. Os diálogos e os textos em geral de *Monster Prom* trabalham com o pronome neutro como padrão, com exceção de casos que envolvem personagens que claramente se identifiquem como gênero masculino ou feminino. Logo no início do jogo, quando o jogador deve escolher o personagem que usará na partida, ele deve selecionar seu pronome de escolha: *he, she* ou *they*. Isso se deve ao fato do texto do jogo tomar cuidado para não assumir o gênero do jogador. Devido a isso, enquanto *he* e *she* são de fácil tradução para *ele* e *ela*, *they* apresenta uma problemática adicional, já que a língua portuguesa não faz uso oficial de pronome neutro. De acordo com Theodoro (2024), pronomes neutros não oficiais surgiram no Brasil para tentar corrigir a questão do gênero e admitir a inclusão social de indivíduos não-binários. Theodoro também apresenta *elu* e *ile* como os pronomes neutros mais famosos, salientando que ambos têm o mesmo significado e que a escolha entre um e outro é pessoal. Com isso, *elu* foi a opção selecionada como indicador de gênero neutro.

Figura 21 – Escolha de pronomes na tela de seleção de personagens



Fonte: Monster Prom, 2018. Edição e tradução elaborada pelo autor.

No decorrer do jogo, os diálogos e descrições se adequam de acordo com o gênero selecionado pelo jogador. Como padrão, os termos utilizados são neutros, raramente vinculados a algum gênero em específico, mas, quando são, faz-se uso do gênero escolhido na criação de personagens. Nesse exercício de tradução, optou-se por sempre buscar palavras e termos que não assumam o gênero do jogador, algo que engloba diálogos, descrições e, como visto anteriormente, elementos artísticos. É o caso, por exemplo, de uma cena na linha 743 em que o personagem Damien fala *don't be uncool* para o protagonista. Uma tradução direta do adjetivo resultaria em *chato* ou *chata*, o que não funcionaria

justamente por acabar assumindo o gênero do jogador. A solução encontrada foi *não seja um porre*, uma opção válida tanto para o gênero masculino quanto o feminino.

Ainda na criação de personagens, o jogador pode escrever o nome ou apelido que deseja utilizar na partida, porém cada um dos personagens tem opções padrões de nomes. Esses nomes seguem o padrão de “cor” e “nome próprio”.

Quadro 3 – Nome dos personagens jogáveis

№	Partida (EN)	Chegada (PT)
78	Yellow	Mel
79	Oz	Oz
80	Red	Rubi
81	Amira	Amira
82	Green	Lima
83	Brian	Brian
84	Blue	Celeste
85	Vicky	Vicky

Como apresentado no Quadro 3, algumas decisões foram necessárias para nomear os personagens e ainda manter algum tipo de padrão. *Amarelo* e *vermelho*, (linhas 78 e 80), são cores que, em português, agem como substantivos que se modificam com gênero masculino ou feminino, se tornando *amarela* e *vermelha,* e por esse motivo logo foram descartadas como opção de tradução. Como essas cores fazem referência à paleta de cada personagem, ponderou-se no uso de termos que indicassem as cores, cuja sonoridade combinasse com todos os gêneros e se assemelhassem a nomes, sobrenomes ou apelidos comuns. Essa escolha ainda teve de obedecer a um limite de 12 caracteres, número máximo de letras que o jogador pode inserir para o seu nome no jogo. Seguindo essas regras, se garante que não haja problemas de espaçamento em futuras caixas de diálogo. Dessa forma, os nomes *Yellow*, *Red*, *Green* e *Blue* foram traduzidos respectivamente para *Mel, Rubi*, *Lima* e *Celeste*.

Figura 22 – Tela de seleção de personagens apresentando Mel, Rubi, Lima e Celeste



Fonte: Monster Prom, 2018. Edição e tradução elaborada pelo autor.

Há ainda o caso de Zoe, uma personagem do grupo dos interesses românticos do jogo. Embora Zoe se apresente como uma personagem feminina, no passado, ela foi uma entidade cósmica que atendia pelo nome de *Z'Gord*. Nesse período de sua vida, ela usava *it* como pronome de escolha. Esse passado de Zoe é mencionado em especial nos diálogos envolvendo cultistas que a veneravam antigamente, alguns dos únicos personagens que insistem em chamá-la pelo seu antigo nome, como visto na Figura 23.

Figura 23 – Diálogo entre Zoe e seus cultistas, que insistem em chama-la pelo seu antigo nome



Fonte: Monster Prom, 2018. Edição e tradução elaborada pelo autor.

Optou-se por tratar *Z'Gord* como uma entidade masculina com o uso dos pronomes *ele/dele*, uma decisão que também faz paralelo com o pronome de tratamento "*Lord*", traduzido como *"Senhor*" (FIGURA 23), usado pelos cultistas. Tratar *Z'Gord* como um ser masculino se tornou uma ferramenta para diferenciar ainda mais a atual Zoe da entidade que ela foi no passado e reforçar sua aversão pela época, um traço importante para a personagem.

3.8 Personagens e seus níveis de formalidade

Monster Prom é um jogo com personagens diversificados de diferentes idades, raças, ideologias e culturas. Isso se reflete diretamente na forma que agem e em seus maneirismos de fala. Como regra geral da tradução, os alunos tiveram mais liberdade em seus diálogos, com uso de marcas de oralidade do português, enquanto professores e outros membros do corpo docente se expressam de forma mais próxima da linguagem escrita. Uma forma de distinguir os dois grupos de personagens.

Além disso, há casos específicos em que o nível de formalidade foge à regra mencionada anteriormente para melhor se adequar à personalidade do personagem. O maior exemplo disso ocorre com a personagem *Miranda Vanderbilt*. Por se tratar da princesa do reino das sereias, sua formalidade e atitudes muito se diferenciam de seus colegas de classe, uma consequência direta da educação recebida devido ao seu status social. O fato de ser parte de uma família monárquica e não entender coisas de simples compreensão para os outros é um de seus principais traços, servindo de gancho para muitos momentos cômicos envolvendo a Miranda.

O Quadro 4, a seguir, apresenta um breve diálogo entre os personagens Damien e Miranda no refeitório.

Quadro 4 – Breve diálogo entre Miranda e Damien

№	Partida (EN)	Chegada (PT)
700	[Miranda] Silly boy!	[Miranda] Tolinho!
701	This silverware is not for killing!	Esses talheres não são para matar!
702	[Damien] …Things can be for stuff other than killing???	[Damien] … As coisas servem para algo além de matar???
703	That's… lame as hell! It's basically useless.	Isso é… um porre! É praticamente inútil.
704	I mean, you don't even eat!	Tipo, você nem come!
705	Your serfs do it for you!	Seus servos fazem isso por você!
706	[Miranda] Well, of course they do!	[Miranda] Mas é claro!
707	[Damien] But they're not using any of your silverware!	[Damien] Mas eles não estão usando nenhum dos seus talheres!
708	[Miranda] Naturally they aren't!	[Miranda] Naturalmente!
709	Serfs must eat with their hands, as befits the lower classes!	Servos devem comer com as mãos, como convém às classes mais baixas!

Como pode ser notado no diálogo acima, no Quadro 4, há uma certa diferença no nível de formalidade entre Damien e Miranda. Enquanto Damien faz uso de idiomatismos mais comuns do português oral, como *porre* (linha 703) e *tipo* (linha 704), Miranda se aproxima mais da coloquialidade originalmente reservada aos professores. Devido à natureza cômica e ao baixo nível de formalidade geral do jogo, o uso de advérbios foi limitado justamente para não causar um estranhamento, uma vez que têm marca do português escrito e acaba se afastando das marcas típicas da oralidade. Miranda é uma exceção a essa regra, como visto pelo uso de *naturalmente* (linha 708) em sua fala. O que normalmente causaria uma estranheza e poderia estragar a experiência do jogador, agora é utilizado como ferramenta para tornar a personagem mais única e fortalecer seus traços de personalidade.

De forma semelhante à Miranda, o personagem Liam de Lioncourt também tem um nível de formalidade mais rebuscado se comparado com seus colegas de classe. Isso se deve não apenas ao fato de ser um vampiro de mais de 400 anos de idade, como pelo fato de ser um *hipster* e estudioso. Liam é um personagem um tanto convencido de seus próprios conhecimentos, fazendo

questão de demonstrar sua sabedoria sempre que possível, sendo essa uma das suas principais características.

Como demonstrado a seguir no Quadro 5, há uma clara diferença de formalidade entre Damien e Liam, ao ponto de Damien sequer conseguir compreendê-lo por completo. Muitos momentos cômicos relacionados a Liam envolvem essa discrepância no nível de formalidade, motivo pelo qual buscou-se reforçar esse fator na tradução proposta.

Quadro 5 – Diálogo entre Liam e Damien

№	Partida (EN)	Chegada (PT)
342	[Liam] For the last time, Damien – substantive change within an administrated system requires mastery of the mechanisms of bureaucracy.	[Liam] Pela última vez, Damien. Mudanças substanciais dentro de um sistema administrado requerem domínio dos mecanismos da burocracia.
343	[Damien] … What if we wrote the death threats on really fancy paper.	[Damien] … e se escrevermos ameaças de morte em um papel chique?
344	[Narrador] Liam turns to address you.	[Narrador] Liam vira para você.
345	[Liam] As you can see, my mastery of realpolitik has causes me to embrace an unlikely ally in my quest for reform.	[Liam] Como pode ver, meu domínio da realpolitik fez com que eu me unisse a um aliado improvável na minha busca pela reforma.
346	[Damien] I have no idea what he's saying.	[Damien] Não tenho ideia do que ele está falando.
347	I just want the cafeteria food to stop being so fucking boring.	Só quero que a comida da cafeteria deixe de ser tão chata.
348	[Liam] You see!	[Liam] Exato!
349	Our interests are aligned.	Nossos interesses estão alinhados.
350	I too desire a menu less pedestrian.	Eu também desejo um cardápio menos fastidioso.
351	[Damien] …Sure.	[Damien] …Beleza.

No breve diálogo acima, no Quadro 5, vemos exemplos do vocabulário propositalmente peculiar de Liam. É o caso de *less pedestrian* (linha 350), que no contexto significa *vulgar* ou *medíocre*. A tradução escolhida foi *menos fastidioso*, que indica algo *enfadonho* ou *maçante*, justamente por se tratar de um termo incomum que se afasta das marcas de oralidades comuns utilizadas pelos seus colegas de classe.

Houve também a escolha de se manter o termo *realpolitik* (linha 345), uma palavra alemã que se refere à política baseada em considerações práticas, defendida por pensadores como Maquiavel e Nietsche. É um termo que destoa do padrão casual do jogo mesmo no idioma de partida, mas é um caso específico em que a estranheza é benéfica para a imersão do jogador, uma vez que ajuda a retratar quem Liam é e destacá-lo entre os demais personagens (FIGURA 24).

Figura 24 – Diálogo de Liam sobre realpolitik



Fonte: Monster Prom, 2018. Edição e tradução elaborada pelo autor.

Devido à sua personalidade peculiar e intelectual, a tradução dos diálogos de Liam ocasionou uma busca constante por palavras menos comuns no português brasileiro, mas de significado semelhante, para enriquecer seu vocabulário. Cada termo pouco usual da língua se tornou uma ferramenta necessária para se reforçar a personalidade única do personagem e diferenciá-lo dos demais.

3.9 Tradução de humor e adaptação

Como mencionado anteriormente, *Monster Prom* é uma obra marcada pelo uso contínuo de humor macabro, palavras de baixo calão e referências da cultura pop. A interação dos personagens é sempre carregada de aspectos cômicos e, por se tratar de monstros e não de seres humanos, suas formas de expressar sentimentos por muitas vezes foge ao que se consideraria correto na cultura humana e gera um certo impacto pela estranheza, apesar de atenuado pelo contexto fantasioso e cômico da obra. Dessa forma, a adaptação é um processo de tradução de grande valia para o humor, uma vez que é preciso se

atentar para garantir que o efeito cômico ainda esteja presente no idioma de chegada. Afinal, nem tudo que é engraçado para uma cultura é engraçado para outra. Também foi necessário estar atento para reconhecer possíveis referências e averiguar sua fácil compreensão na cultura brasileira.

O Quadro 6 a seguir apresenta alguns termos adaptados para a cultura brasileira ao longo da tradução.

Quadro 6 – Exemplos de adaptações à cultura brasileira

№	Partida (EN)	Chegada (PT)
930	Pranked!	Pegadinha da malandra!
1162	Please instruct us, for our minds are as empty as jars of peanut butter after all peanut butter has been eaten.	Por favor nos guie, pois nossas mentes são vazias como potes de geleia após toda a geleia ter sido comida.

Como apresentado acima, no Quadro 6, múltiplos diálogos foram adaptados para a cultura brasileira ao longo da tradução. *Pranked!* foi traduzido como *Pegadinha da malandra!* (linha 930), com a devida mudança de gênero para Polly, a personagem falante. Essa é uma referência ao popular bordão do humorista brasileiro Sérgio Malandro, *pegadinha do malandro*, muito utilizado em suas pegadinhas. Outro exemplo é a adaptação de *jars of peanut butter* por *potes de geleia* (linha 1162), uma vez que geleia é algo mais comum e reconhecível na cultura brasileira do que *manteiga de amendoim*.

No Quadro 7, a seguir, um diálogo entre os personagens Damien e o Treinador é destacado.

Quadro 7 – Diálogo entre Damien e o Treinador

№	Partida (EN)	Chegada (PT)
419	[Treinador] What I'm trying to say, son, is that you're full to the gills with untapped potential!	[Treinador] O que estou tentando dizer, filho, é que você tem um motor lotado de potencial!
4**2**0	[Damien] I don't have gills.	[Damien] Eu não tenho nenhum motor.
421	[Treinador] Then whatever you breathe with.	[Treinador] Então seja lá o que faz seu sangue circular.
422	That's what you're full up to.	É até isso que você está cheio.
423	[Damien] …My lungs?	[Damien] … Meu coração?
424	[Treinador] Sure!	[Treinador] Isso!
425	Your lungs are full of untapped potential!	Seu coração está cheio de potencial intocado!
426	And you know what they say…	E você sabe o que dizem…
427	[Damien] I don't.	[Damien] Sei não.
428	[Treinador] Untapped potential is like… untapped maple syrup!	[Treinador] Potencial intocado é como… granola intocada!
429	It just sits in your lungs where it can't go on anyone's pancakes!	Só fica no seu coração, onde não pode ir para o açaí de ninguém!

O gatilho de humor do trecho no Quadro 7 está no trocadilho *full to the gills* (linha 420). O duplo sentido da expressão, que significa *completamente cheio*, com seu significado literal, que seria *cheio até as guelras* dificilmente permitiria uma tradução direta sem perder o humor envolvido. A saída encontrada foi uma adaptação, buscando uma forma para que o humor desempenhe sua função semelhante no idioma de chegada. A expressão foi substituída por *um motor lotado de potencial*, uma adaptação válida por se tratar de monstros e de fato haver robôs e outras criaturas na escola que têm mecanismos no lugar de órgãos.

O Quadro 8 a seguir apresenta outro destaque dessa mesma conversa entre Damien e o Treinador.

Quadro 8 – Conversa sobre açaí

№	Partida (EN)	Chegada (PT)
431	[Treinador] Untapped potential is like… untapped maple syrup!	[Treinador] Potencial intocado é como… granola intocada!
432	It just sits in your lungs where it can't go on anyone's pancakes!	Só fica no seu coração, onde não pode ir para o açaí de ninguém!

Nesse trecho do Quadro 8 acima há a adaptação de *maple syrup* e *pancakes* (linhas 431 e 432). *Xarope de bordo* e *panquecas* são alimentos incomuns na cultura brasileira, e a presença dessas palavras no diálogo causaria uma estranheza no jogador, potencialmente removendo todo o humor do diálogo. Devido a isso, adaptou-se *maple syrup* e *pancakes* para um par de alimentos comuns no território brasileiro e que normalmente são consumidos juntos: *granola* e *açaí*. A mera presença de dois alimentos tão brasileiros cria uma nova camada humorística e que ainda se adequa à estranheza cômica do diálogo no texto de partida.

Figura 25 – Diálogo de Treinador sobre granola e açaí.



Fonte: Monster Prom, 2018. Edição e tradução elaborada pelo autor.

Em uma festa a fantasia, Polly menciona como um dos monstros presentes se parece com o presidente dos Estados Unidos *Abraham Lincoln*, conforme demonstrado no Quadro 9, a seguir.

Quadro 9 – Polly comenta sobre monstro fantasiado de presidente

№	Partida (EN)	Chegada (PT)
921	And Larry the Lich looks exactly like former United States President Abraham Lincoln!	E Lucas, o Lich, parece exatamente como o ex-presidente Getúlio Vargas!
922	[Narrador] Oh, Larry doesn't just LOOK like Lincoln… he IS Lincoln.	[Narrador] Oh, Lourenço não só PARECE Vargas... ele É o Vargas.

Como o personagem apenas é descrito via texto e não é mostrada uma ilustração dele para o jogador, optou-se por substituir o nome do presidente norte-americano por um presidente brasileiro, no caso *Getúlio Vargas* (linha 921). A menção a uma personalidade conhecida na cultura brasileira reforça o

humor do trecho para um jogador brasileiro devido ao maior nível de familiaridade com Vargas do que com Lincoln,

O Quadro 10 a seguir apresenta uma cena em que a personagem Polly debate com o jogador sobre como tornar um Bar Mitzvah mais divertido para ela. Uma das opções de sugestão para o jogador dizer a ela é *The electric slide… but with actual electricity* (linha 992).

Quadro 10 – Trocadilho de Polly sobre música eletrônica

№	Partida (EN)	Chegada (PT)
991	Anyway, I'm going to a bar mitzvah tonight and I need your scientific advice: what can we do to push this party over the edge?	Enfim, vou para um Bar Mitzvah hoje à noite e preciso de seu conselho científico: o que fazer para levar essa festa ao limite?
992	Opção 1 para escolha do jogador] The electric slide… but with actual electricity.	[Opção 1 para escolha do jogador] Música eletrônica... mas com eletricidade de verdade!

O gatilho de humor desse trecho está no trocadilho de *electric slide*, um passo de dança dos anos 70, com o termo eletricidade. Para manter o trocadilho dentro da temática musical, adaptou-se a frase para *Música eletrônica... mas com eletricidade de verdade!*, criando-se um novo trocadilho entre *música eletrônica* e *eletricidade*, preservando assim o efeito cômico do diálogo.

No ano 2000, o bordão *it's over 9000*, literalmente *é mais de 9 mil*, ficou famoso pela exibição norte-americana da animação japonesa *Dragon Ball Z*, no qual um dos personagens comenta sobre o valor do poder de luta do adversário. Esse bordão se popularizou na cultura pop dos EUA, sendo utilizado para indicar uma quantia estonteante de algo ou simplesmente apontar uma determinada situação como impressionante. Curiosamente, essa se trata de uma tradução errônea, já que na obra em japonês, o valor é na verdade *8 mil* ao invés de *9 mil*. O Quadro 11 a seguir apresenta uma possível referência a esse bordão.

Quadro 11 – Descrição de uma tatuagem falsa

№	Partida (EN)	Chegada (PT)
831	[Descrição de Item] A FAKE BADASS TATTOO	[Descrição de Item] UMA TATUAGEM FALSA FODA
832	It has flames and a skull and even a knife.	Tem fogo e uma caveira e até mesmo uma faca.
833	With this you can murder your enemies, go to prison, make everyone your bitch and then murder them too, and go to… some kind of super prison?	Com isso você pode assassinar seus inimigos, ir para a prisão, transformar todos em suas putinhas e assassiná-los também, e aí ir para... algum tipo de super prisão?
834	Street cred +9000!	Reputação nas ruas +8000!

No Brasil, *Dragon Ball Z* também se tornou extremamente popular e suas falas são frequentemente referenciadas na cultura pop. Porém, a tradução

brasileira seguiu o valor japonês ao invés do utilizado pela tradução norte-americana, ou seja, *8 mil* ao invés de *9 mil*. Esse fato faz com que faz a tradução literal não tenha o mesmo efeito cômico para o jogador brasileiro. Dessa forma, o humor e a referência são preservados com a adaptação para o valor utilizado pela dublagem brasileira.

Em um diálogo entre Polly e Miranda, destacado no Quadro 12 a seguir, temos a interação cômica entre uma personagem que consome drogas com outra que não tem conhecimento algum sobre o assunto.

Quadro 12 – Diálogo entre Polly e Miranda contendo trocadilho entre “coco” e “cocaína”

№	Partida (EN)	Chegada (PT)
843	[Miranda] Hm. I don’t know about that.	[Miranda] Hum. Não sei não.
848	How about cake?	Que tal um bolo de coco?
849	What kind of cake would you like?	Que tipo de bolo você gosta?
850	[Polly] C…cake? I think you’re mispronouncing “cocaine”.	[Polly] Bolo... de coco? Acho que você está pronunciando “cocaína” errado.
851	[Miranda] No, I’m pretty sure it’s pronounced “cake”.	[Miranda] Não, tenho certeza de que se pronuncia “bolo de coco”.
852	I like mine with pink frosting!	Eu gosto com glace rosa!
853	[Polly] And I like mine injected into my eyeballs.	[Polly] E eu gosto injetado nos olhos.

Nesse trecho, há um trocadilho entre *cake* e *cocaine* (linha 850), devido à similaridade entre as palavras. *Bolo* e *cocaína*, a tradução direta respectiva das duas palavras para o português, não compartilham nenhuma semelhança forte o suficiente para haver uma confusão. Devido a isso, optou-se pela adição de um sabor para o bolo, uma vez que *coco* (linha 851) tem semelhança o suficiente com cocaína para que o humor se mantenha na tradução tal como no texto de partida.

Ao se interagir com Valerie, a personagem responsável pela venda de itens variados, ela muitas vezes se despede do jogador dizendo *Bye, stranger!*. Por se tratar de uma possível referência pop ao jogo eletrônico *Resident Evil 4*, no qual um personagem também comerciante se refere ao protagonista como *stranger* e outros personagens falantes de espanhol se referem ao jogador como “*¡Un Forastero!”,* optou-se por adaptar a fala para *Tchau, forasteiro!*, uma camada adicional de humor própria para o público de jogadores de *Monster Prom* (FIGURA 26).

Figura 26 – Valerie se despedindo do jogador.



Fonte: Monster Prom, 2018. Edição e tradução elaborada pelo autor.

No Quadro 13, a seguir, é apresentado uma mensagem de celular enviada pela personagem Polly ao protagonista para chamá-lo para sair.

Quadro 13 – Mensagem de texto de Polly para o jogador

№	Partida (EN)	Chegada (PT)
902	[Narrador] You’re just getting ready to leave when you get a text from Polly: “hay bbe lez party.”	[Narrador] Você estava quase saindo quando recebeu uma mensagem da Polly: “Eeeei bb, partiu rolê?”
903	How can you refuse such a formal missive?	Como você poderia recusar uma mensagem tão formal?

Na mensagem, Polly diz *hay bbe lez party*, uma informalidade comum em textos em mensagens de celular e em aplicativos de *chat*. Para manter o tom informal, optou-se por adaptar a mensagem para *Eeeei bb, partiu rolê?*,

mantendo a naturalidade de um convite via mensagem. *Rolê* é comumente utilizado no português oral para se referir a uma festa, uma saída ou passeio rápido, se enquadrando perfeitamente no contexto e mantendo o humor da escrita informal. Há ainda o acréscimo de uma interrogação (linha 903) para reforçar que se trata de um convite.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente projeto de tradução propôs uma tradução para o jogo *Monster Prom*, do inglês norte-americano para o português-brasileiro, uma obra que não está disponível oficialmente em português, levando em consideração a inserção de elementos culturais do país de chegada para demonstrar como o uso de tais elementos pode influenciar positivamente na experiência do jogador. Além disso, fez-se um debate sobre as múltiplas dificuldades de se traduzir um jogo eletrônico e sobre o cuidado necessário para garantir a qualidade do produto, em especial no quesito tradução de humor, na adaptação e nos níveis de formalidade de diferentes personagens.

Com o constante crescimento do mercado de jogos eletrônicos em território brasileiro e a popularização desse tipo de mídia nas últimas décadas, a tradução de jogos vem se mostrando como uma área de grande relevância sociocultural. Essa relevância é demonstrada em especial no quesito de acessibilidade cultural, uma vez que uma grande quantia desse tipo de produto está disponível apenas em idiomas como inglês, chinês e japonês, o que limita seu acesso em um país como o Brasil, que tem o português como língua oficial.

A riqueza textual presente em um jogo do gênero *Visual Novel* como *Monster Prom* viabiliza a análise de diferentes técnicas durante o ato de tradução, tal como exige a aplicação de múltiplas estratégias da tradução para se garantir a qualidade. Justamente por se tratar de um jogo satírico e com diferentes níveis de formalidade, *Monster Prom* nos permite demonstrar como o uso de referências e termos culturais brasileiros podem garantir ao jogador uma experiência positiva equivalente àquela que um jogador nativo do país de partida obteve. Isso se destaca especialmente nas adaptações efetuadas no aspecto humorístico de *Monster Prom*, já que houve uma constante preocupação em garantir a diversão e as risadas do jogador em piadas, trocadilhos e diálogos. Afinal, nem tudo que é engraçado para uma cultura será necessariamente engraçado para outra.

Nesta proposta de tradução de *Monster Prom*, a adaptação e a modulação foram as estratégias de tradução mais aplicadas no decorrer do processo. Tudo para buscar equivalências de sentido entre a língua de partida e a língua de chegada, além de manter o contexto de falas e descrições mesmo em culturas diferentes. Devido às limitações comuns da tradução de jogos eletrônicos, em especial pelo limite de caracteres contidos em caixas de diálogos, a redução também se mostrou uma modalidade inevitavelmente indispensável para a tradução.

Dessa maneira, ao longo do presente trabalho foi possível demonstrar não apenas a complexidade e as dificuldades do processo de tradução de um jogo eletrônico, como também pudemos destacar a importância de se priorizar uma boa experiência para o jogador da obra. Com as ferramentas corretas e a dedicação do tradutor, os jogadores terão acesso a uma experiência imersiva e de qualidade, equivalente à proposta de entretenimento visada originalmente pelos próprios desenvolvedores do jogo.

REFERÊNCIAS

CAMARGO, Rodolpho. Tradução audiovisual e vídeo game: análise das legendas em português do jogo Batman: Arkham City. **Tradterm**, São Paulo, Brasil, v.21, p. 185-212, 2013. Disponível em: https://revistas.usp.br/tradterm/article/view/59363. Acesso em: 23 dez. 2024.

DA SILVA, Igor A. Lourenço; BERNAL-MERINO, Miguel Ángel; ESQUEDA, Marileide Dias; FREITAS, Marcela Henrique de; MORAIS, Cecília Franco. Tradução e Tecnologia Digital: Práticas, Teorias, Métodos de Pesquisa e Sala de Aula. **Belas Infiéis**, Brasília, v.9, n.4, p. 03-15, 2020. Disponível em: https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfieis/article/view/31444. Acesso em: 1 jan. 2025.

DE OLIVEIRA, G. R.; KILIAN, C. K. Legendagem e marcadores culturais: análise da tradução para o inglês do filme Lisbela e o Prisioneiro**. Letras & Letras, Uberlândia**, v. 32, n. 1, p. 387–402, 2016. Disponível em: https://seer.ufu.br/index.php/letraseletras/article/view/33227. Acesso em: 2 jan. 2025.

DO NASCIMENTO, Israel B.R. A tradução estrangeirizante nas legendas independentes. **Cultura e Tradução**, 2017. Disponível em: http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ct. Acesso em: 05 jan. 2025.

GULARTE, Daniel. Tennis for Two – quando jogo é interação e diversão. **BOJOGA**, 2022. Disponível em: https://bojoga.com.br/artigos/dossie-retro/tennis-for-two-quando-jogo-e-interacao-e-diversao/. Acesso em: 27 de dez. 2024.

LUÍS, Paulo Filipe Leite. As estratégias de tradução no contexto da linguagem técnica. **Instituto Politécnico de Bragança**, 2019. Disponível em: https://bibliotecadigital.ipb.pt/bitstream/10198/19788/1/pauta-relatorio-8.pdf. Acesso em: 08 fev. 2025.

MACALOSSI, Julia. Os melhores Visual Novels para PC. **The Enemy**, 2021. Disponível em: https://www.theenemy.com.br/pc/os-melhores-visual-novels-para-pc. Acesso em: 17 dez. 2024.

MANGIRON, Carmen; O'HAGAN, Minako. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. **The Journal of Specialised Translation**. 2006. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/281749030_Game_Localisation_Unleashing_Imagination_with_'Restricted'_Translation. Acesso em 20 dez. 2024.

MENDONÇA, Rafael. Jogos eletrônicos como meio de produção de conhecimento. **Pantheon UFRJ**. Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/251/1/TCC%20-%20Rafael%20de%20Souza%20Mendonça.pdf. Acesso em: 27 dez. 2024.

MONSTER Prom. Beautiful Glitch. 2018. Jogo eletrônico.

MORAES, Felipe. A saga dos títulos de filmes: como são traduzidos para o Brasil? **Metrópoles**, 2017. Disponível em https://www.metropoles.com/entretenimento/cinema/a-saga-dos-titulos-de-filmes-como-sao-traduzidos-para-o-brasil. Acesso em 08 jan.2025.

OS BENEFÍCIOS da Localização de Jogos e Idiomas Para Localização. **MOTAWORD**, 2024. Disponível em: https://www.motaword.com/pt-BR/blog/the-benefits-of-game-localization-and-languages-to-localize. Acesso em 7 de jan.2025.

PADILHA, Adriano. Os 11 tipos de arte e seus significados. **Significados**, 2020. Disponível em: https://www.significados.com.br/tipos-de-arte/. Acesso em: 27 dez. 2024.

PALLÚ, Nelza Mara; VIGORENA, Carfoline Alexandra Liessem. Vinay e Darbelnet: Uma análise das estratégias usadas na tradução de slogans publicitários. **UNIOESTE**, 2014. Disponível em: https://s3.amazonaws.com/jell_2014_20140426130603/papers/papers/000/000/137/original/Artigo_Jell-Caroline_Vigorena.pdf?1407617218. Acesso em: 10 fev. 2025.

TRADUÇÃO de humor em quadrinhos: Análise do caso Cyanide & Happiness. **Escola de Comunicações e Artes da USP**. 2015. Disponível em: https://anais2ajornada.eca.usp.br/anais3asjornadas/artigo_060620151104392.pdf. Acesso em: 20 de dez. 2024.

APÊNDICE

№	Partida (EN)	Chegada (PT)
1.	Monster Prom	Monster Prom: Colégio Susto
2.	Second Term	Segundo Semestre
3.	[Menu] PLAY	[Menu] JOGAR
4.	ONLINE	ONLINE
5.	GALLERY	GALERIA
6.	SETTINGS	CONFIGURAÇÕES
7.	QUIT	SAIR
8.	MODTOOL	CRIAÇÃO
9.	BACK	VOLTAR
10.	CREATE	CRIAR
11.	JOIN	ENTRAR
12.	MUSIC	MÚSICA
13.	SOUND EFFECTS	EFEITOS SONOROS
14.	VOICE:	VOZ:
15.	ON	LIGADO
16.	OFF	DESLIGADO
17.	WINDOW MODE:	MODO DE JANELA:
18.	FULLSCREEN	TELA CHEIA
19.	WINDOWED	JANELA
20.	DISPLAY:	TELA:
21.	BLUR EFFECT:	DESFOQUE:
22.	Disable blur if you experience visual glitches in the background during conversations	Desabilite o desfoque se você tiver falhas visuais no cenário durante diálogos
23.	LANGUAGE:	IDIOMA:
24.	ENGLISH	INGLÊS
25.	SIMPLIFIED CHINESE	CHINÊS SIMPLIFICADO
26.	TRADITIONAL CHINESE	CHINÊS TRADICIONAL
27.	Restart the game to apply the changes!	Reinicie o jogo para aplicar as mudanças!
28.	RESET PROGRESS	RESETAR PROGRESSO
29.	ENDINGS	FINAIS
30.	POLAROIDS	POLAROIDS
31.	MORE ART	MAIS ARTES
32.	FANART	FANARTES
33.	MONSTERSONAS	MONSTERSONAS
34.	LOAD MODS	CARREGAR MODS
35.	CREATE MODS	CRIAR MODS
36.	GET MODS	OBTER MODS
37.	MANUAL	MANUAL
38.	MANAGE MODS	GERENCIAR MODS
39.	MODS ENABLED:	MODS ATIVADOS:
40.	EVENTS ENABLED:	EVENTOS ATIVADOS:
41.	DISABLE ALL	DESABILITAR TUDO
42.	SEE ALL MODS	VER TODOS OS MODS
43.	ENABLED	ATIVADOS
44.	DISABLED	DESATIVADOS
45.	ALL MODS	TODOS OS MODS
46.	CHECK IN STEAM	CONFERIR NA STEAM
47.	SELECT MOD	SELECIONAR MOD
48.	CREATE A NEW MOD	CRIAR NOVO MOD
49.	MOD MAIN MENU	MENU PRINCIPAL DE MOD
50.	EVENT EDITOR	EDIÇÃO DE EVENTOS
51.	CHARACTER EDITOR	EDIÇÃO DE PERSONAGENS
52.	ENDING EDITOR	EDIÇÃO DE FINAIS
53.	ITEM EDITOR	EDIÇÃO DE ITENS
54.	BACKGROUND EDITOR	EDIÇÃO DE CENÁRIOS

55.	SFX EDITOR	EDIÇÃO DE SONS
56.	PUBLISH	PUBLICAR
57.	HOW MANY OF YOU ARE THERE?	QUANTOS DE VOCÊS ESTÃO AÍ?
58.	1 PLAYER	1 JOGADOR
59.	2 PLAYERS	2 JOGADORES
60.	3 PLAYERS	3 JOGADORES
61.	4 PLAYERS	4 JOGADORES
62.	SELECT GAME MODE	SELECIONAR MODO DE JOGO
63.	FIRST TERM (CLASSIC)	PRIMEIRO SEMESTRE (CLÁSSICO)
64.	SECOND TERM (DLC)	SEGUNDO SEMESTRE (DLC)
65.	HOW LONG DO YOU WANNA PLAY?	QUANTO TEMPO QUER JOGAR?
66.	SHORT GAME	JOGO CURTO
67.	AROUND 30 MINUTES	CERCA DE 30 MIN
68.	FULL GAME	JOGO COMPLETO
69.	AROUND 60 MINUTES	CERCA DE 60 MIN
70.	[Narrador] Ah… Spooky High School… the sweetest years of our lives.	[Narrador] Ah…. Colégio Susto… os mais doces anos de nossas vidas.
71.	Back then we were young and unafraid…	Naquela época a gente era jovem e sem noção...
72.	Sometimes reckless, sometimes brilliant, sometimes just stupid; but always willing to live life to the fullest.	As vezes imprudentes, as vezes muito espertos, as vezes bem idiotas, mas sempre dispostos a viver a vida ao máximo.
73.	We were on a wild journey to discover who we really were.	A gente estava em uma saga muito doida para descobrir quem realmente éramos.
74.	[Menu] Choose Player 1	[Menu] Escolha Jogador 1
75.	WHO ARE YOU?	QUEM É VOCÊ?
76.	[Ilustração] MOVIE NITE	NOITE DO FILME
77.	BAND	BANDA
78.	SCHOOL PROM	BAILE DE FORMATURA
79.	WHO ARE YOU, REALLY?	SÉRIO, QUEM É VOCÊ?
80.	Name:	Nome:
81.	Yellow	Mel
82.	Oz	Oz
83.	Red	Rubi
84.	Amira	Amira
85.	Green	Lima
86.	Brian	Brian
87.	Blue	Celeste
88.	Vicky	Vicky
89.	[Custom name]	[Personalizado]
90.	Pronoun:	Pronome:
91.	He	Ele
92.	She	Ela
93.	They	Elu
94.	[Narrador] And we had yet to experience its ultimate challenge: the Monster Prom.	[Narrador] E ainda não tínhamos passado pelo maior desafio: o Baile de Formatura.
95.	I remember it clearly… 6 weeks were left… and as we fantasized about our dream prom dates, we were all scrambling to catch the attention of one of our six most charismatic classmates:	Eu me lembro bem… faltavam 6 semanas… e enquanto a gente fantasiava com nossos pares, a gente lutava para chamar a atenção de um dos seis estudantes mais populares:
96.	PROM NIGHT SOON!!	NOITE DE FORMATURA EM BREVE!!
97.	Miranda Vanderbilt (19), a sweet mermaid princess who was as cute as she was genocidal.	Miranda Vanderbilt (19), uma doce princesa sereia tão fofa quanto genocida.

98.	Damien LaVey (21), a fearless demon with a taste for destruction and a love of fire.	Damien LaVey (21), um demônio destemido com gosto pela destruição e amor pelo fogo.
99.	Scott Howl (21), a werewolf athlete who compensated for his rather small brain with a stupidly huge heart.	Scott Uivo (21), um atleta lobisomem que compensava seu cérebro pequeno com um coração enorme.
100.	Liam de Lioncourt (4XX), a hipster vampire whose stand-offish demeanor hid that he was truly a loveable dork.	Liam de Lioncourt (4XX), um vampiro hipster cujo comportamento reservado escondia que era na verdade um diferentão querido.
101.	Polly Geist (22?), a party ghost with an insatiable hunger for all the wrong things.	Polly Geist (22?), uma fantasma festeira com uma fome insaciável por todas as coisas erradas.
102.	And Vera Oberlin (23), a mean, self-made gorgon with a merciless sense of business.	E Vera Oberlin (23), uma górgona mesquinha e autodidata com um senso de negócios impiedoso.
103.	It was clear: it had to be one of them… but who?	Tava na cara: tinha que ser um deles… mas quem?
104.	We only had 6 weeks to choose our prom date, and even more daunting, we only had 6 weeks to woo them and conquer their heart!	Restava apenas 6 semanas para escolher nosso par, e ainda mais assustador, apenas 6 semanas para conquistar seus corações!
105.	But as I already said: we were young and unafraid… and we were ready to start.	Mas é como eu disse: a gente era jovem e sem noção... e estávamos prontos para começar.
106.	[Ilustração] TEEN WOLF	[Ilustração] LOBO TEEN
107.	HOT OT NOT?	PICANTE OU NÃO?
108.	TAKE THIS QUIZ TO FIND OUT!	FAÇA ESSE QUIZ E DESCUBRA!
109.	CRAZY EXES	EX BIRUTAS
110.	HOW TO DEAL WHEN THEY JUST WONT GO!	COMO LIDAR QUANDO NÃO SOMEM!
111.	PROM FASHION ISSUE	EDIÇÃO ESPECIAL
112.	500 HOT NEW IDEAS INSIDE	500 NOVAS IDEIAS PICANTES
113.	[Narrador] WELCOME TO MONSTER PROM'S STUPIDEST POP QUIZ EVER!	[Narrador] BOAS-VINDAS AO QUIZ MAIS IDIOTA DE FORMATURA!
114.	All minds are rotten, but they are rotten in so many different ways.	Todas as mentes são podres, mas são podres de jeitos diferentes.
115.	Worry no more, we're now using our PhD in bullshit to diagnose which kind of deviant sicko you are!	Não esquenta não, agora a gente vai usar nosso doutorado em besteirol para diagnosticar que tipo de maluco depravado você é!
116.	Monster Prom's Stupidest Pop Quiz Ever (tm) will throw a bunch of absurd questions at you and turn your answers into your character's stats.	O Quiz Mais Idiota de Formatura (tm) te dará um monte de perguntas absurdas e transformará suas respostas nos atributos do seu personagem.
117.	This way each of you will start by having stats that better reflect your true selves.	Assim, cada um de vocês já vai começar com atributos que melhor refletem seu verdadeiro eu.
118.	Let's start!	Vamos começar!
119.	[Ilustração] So Smart	[Ilustração] Que esperteza
120.	Not so smart	Sem esperteza
121.	So bold	Que ousadia
122.	Not so bold	Sem ousadia
123.	So creative	Que criatividade
124.	Not so creative	Sem criatividade
125.	So charming	Que charme
126.	Not so charming	Sem charme
127.	So fun	Que diversão
128.	Not so fun	Sem diversão
129.	So wealthy	Que grana

130.	Not so wealthy	Sem grana
131.	The POTATO Season VI	A BATATA Temporada VI
132.	MONDAY JAN4	SEGUNDA 4 JAN
133.	[Pergunta do quiz] The coolest reality show would be…	[Pergunta do quiz] O reality show mais daora seria…
134.	[Opção 1 do quiz] People in positions of power must face all sorts of questions relevant to their field, and if they fail, they lose their jobs… and society wins.	[Opção 1 do quiz] Pessoas em posição de poder devem encarar todo o tipo de perguntas da sua área e, se falharem, perderão seus empregos... e a sociedade ganha.
135.	[Opção 2 do quiz] Twelve experts on the various arts of seduction live in a house where they must face a common challenge: seducing a potato into marriage… somehow.	[Opção 2 do quiz] Doze especialistas em diversas artes da sedução vivem em uma casa onde devem enfrentar um desafio: seduzir e se casar com uma batata... de alguma forma.
136.	[Opção 3 do quiz] Eight rich people fight in weekly challenges to see who's the best at giving money to you.	[Opção 3 do quiz] Oito ricaços lutarão em desafios semanais para ver quem é o melhor em dar dinheiro para você.
137.	[Ilustração] FUCK BUDDIES 4 LYFE!	[Ilustração] AMIGOS DE FODA PARA A VIDA!
138.	[Pergunta do quiz] If you had to have sex with an animal… which animal would it be?	[Pergunta do quiz] Se você tivesse que transar com um animal… qual seria?
139.	[Opção 1 do quiz] No one can make me fuck an animal.	[Opção 1 do quiz] Ninguém pode me fazer foder um animal.
140.	If I fucked an animal, it'd be of my own free will.	Se eu foder um animal, será por livre e espontânea vontade.
141.	As a matter of fact, I already have fucked an animal, so the joke's on you, pal.	Aliás, já fodi um animal, então se ferrou aê, cara.
142.	[Opção 2 do quiz] A purebred horse.	[Opção 2 do quiz] Um cavalo puro-sangue.
143.	At least I can keep his semen and sell it.	Pelo menos posso revender o sêmen dele.
144.	It's worth a lot! Who said there was no silver lining to bestiality?	Vale um bocado! Quem disse que não há vantagem em zoofilia?
145.	[Opção 3 do quiz] A dolphin.	[Opção 3 do quiz] Um golfinho.
146.	They're the only other animal that fucks just for pleasure, so at least we can both do our best to have a good time, right?	Eles são os únicos animais que fodem por prazer, então pelo menos nós dois podemos nos divertir, né?
147.	[Pergunta do quiz] The world will end tomorrow… what will you do today?	[Pergunta do quiz] O mundo vai acabar amanhã... o que você fará hoje?
148.	[Opção 1 do quiz] They always tell you the world is ending… I'll profit on other people's hysteria.	[Opção 1 do quiz] Eles sempre falam que o mundo está acabando... vou lucrar com a histeria alheia.
149.	[Opção 2 do quiz] 100 push-ups! No, no… 200 push-ups!	[Opção 2 do quiz] 100 flexões! Não, não… 200 flexões!
150.	[Opção 3 do quiz] I'll finish my novel… whoever comes after the end should be know my legacy!	[Opção 3 do quiz] Eu vou terminar meu romance… quem vier depois do fim deverá conhecer meu legado!
151.	[Opção 4 do quiz] Nobody ends the world but me!	[Opção 4 do quiz] Ninguém acaba com o mundo além de mim!
152.	I'll end the world today.	Eu vou acabar com o mundo hoje.
153.	[Opção 4 do quiz] It's okay!	[Opção 4 do quiz] Está tudo bem!
154.	We invented the apocalypse to take care of the overpopulation of commoners.	Nós inventamos o apocalipse para cuidar da superpopulação de plebeus.
155.	[Opção 5 do quiz] I always party as if here were no tomorrow… so who cares?	[Opção 5 do quiz] Eu sempre festejo como se não tivesse amanhã... então quem liga?
156.	LOADING…	CARREGANDO…
157.	Week 1	Semana 1
158.	Morning	Manhã
159.	[Menu]AUDITORIUM	[Menu] AUDITÓRIO

160.	CLASS	SALA DE AULA
161.	LIBRARY	BIBLIOTECA
162.	OUTDOORS	ÁREA EXTERNA
163.	GYM	GINÁSIO
164.	BATHROOMS	BANHEIRO
165.	Smarts:	Inteligência:
166.	Boldness:	Ousadia:
167.	Creativity:	Criatividade:
168.	Charm:	Charme:
169.	Fun:	Diversão:
170.	Money:	Grana:
171.	[Narrador] That day you spend some time on the library's PCs… managing your Starkicker.	[Narrador] Naquele dia você ficou um tempo no PC da biblioteca... gerenciando seu Starkicker.
172.	You deceive lots of people with a sensationalist video and impossible promises… nice!	Você enganou várias pessoas com um vídeo sensacionalista e promessas impossíveis... legal!
173.	You gain +100000 MONEY… but almost everything goes to cover costs and you keep only +1 MONEY.	Você ganhou +100000 GRANA… mas quase tudo foi para cobrir custos e você manteve apenas +1 GRANA.
174.	Later, you come across Damien and Vera in the hallway, nonchalantly holding a locker shut with all their strength.	Mais tarde, você esbarrou com Damien e Vera no corredor, casualmente fechando um armário com todas suas forças.
175.	The locker has a sign on it that says "NOTHING TO SEE HERE," and is screaming.	O armário tinha uma placa escrita "NADA PARA VER AQUI" e estava gritando.
176.	[Damien] SHUT THE HELL UP, YOU –	[Damien]CALA ESSA BOCA, SEU-
177.	[Vera] -- adorable, fluffy little… Fluffy!	[Vera] - adorável, pequeno fofinho… Fofinho!
178.	You see, we're spending quality time with our new pet!	Então, estamos só passando um tempo de qualidade com nosso bichinho de estimação.
179.	Isn't that right, Damien?	Não é, Damien?
180.	[Narrador] From somewhere within the locker you hear "my parents will pay anything!" before Damien kicks the door.	[Narrador] De dentro do armário você ouve "meus pais vão pagar o que quiserem!" antes de Damien chutar a porta.
181.	[Damien] Yeah, that's right – adorable, QUIET Fluffy, who's going to STAY quiet if he knows what's good for him.	[Damien] É, isso aí – adorável, Fofinho CALADO, que vai FICAR quieto se souber o que é melhor para ele.
182.	[Vera] You know… I don't really have a great track record with pets.	[Vera] Sabe… não tenho um bom histórico com bichinhos.
183.	I had some mice for half a day, but my hair ate all of them.	Tive alguns ratos por metade de um dia, mas meu cabelo comeu eles.
184.	[Damien] It sure would be a shame if our new pet died before we receive…	[Damien] Seria uma pena se nosso bichinho morresse antes que recebêssemos…
185.	…the true joy of pet ownership?	…a verdadeira alegria de ter um bichinho?
186.	[Vera] Yes, exactly, the sweet, sweet bank-account-filling filthy-rich-making joy of pet ownership.	[Vera] Isso, exato, a doce, doce alegria de ter um bichinho que enche conta bancárias e nos deixa podres de ricos.
187.	[Narrador] Surely you have lots of knowledge about "pet" "care" – why not share some of it!	[Narrador] Claro que você tem vários conhecimentos sobre "cuidados" de "bichinhos". Por que não compartilhar?
188.	You know what pets love?	Sabe do que bichinhos gostam?
189.	[Opção 1 para escolha do jogador] HARDCORE DEATH METAL ALL THE TIME to drown out their noises!	[Opção 1 para escolha do jogador] DEATH METAL HARDCORE O TEMPO TODO para abafar os barulhos!
190.	[Opção 2 para escolha do jogador] If you love something, set it free… just implant a tracking device first!	[Opção 2 para escolha do jogador] Se você ama alguma coisa, liberte-o… só coloque um rastreador primeiro.

191.	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Damien] PERFECT! LET'S CRANK THAT SHIIIIIIIIIIIT!!!!!!	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Damien] PERFEITO! VAMOS AUMENTAR ESSA MEEEEERDA!!!!!!
192.	[Narrador] Damien pulls out his iBanshee and blasts some truly vulgar Sludgecore.	[Narrador] Damien liga seu iBanshee e toca um Sludgecore obceno.
193.	Quickly, the cries of "noooo pleeeeease just help meeee—" are drowned out by the sounds of a yeti playing the electric pickaxe.	Logo os gritos de "nãaao por favor só me ajudaaaa-" são abafados pelo som de um iéti tocando uma picareta elétrica.
194.	[Vera] This is the perfect cover –	[Vera] Esse é o disfarce perfeito-
195.	Of… comforting sound… for sweet little Fluffy to be lulled to sleep by.	Digo… um som confortável… para nosso querido e pequeno Fofinho cair no sono.
196.	[Damien] YEEEEEAAAAAAAAAAAAHHHH!!!!	[Damien] YEEEEEAAAAAAAAAAAAHHHH!!!!
197.	[Vera] Now, do I want to order these komodo dragon-skin shoes in a four-inch or six-inch heel?	[Vera] Bom, devo encomendar esses sapatos de couro de dragão-de-komodo com um salto de 8 ou 10cm?
198.	[Narrador] Oh, the joy of knowing that crime truly does pay.	[Narrador] A alegria de saber que o crime compensa!
199.	You gain +2 BOLDNESS and +1 FUN.	Você ganha +2 OUSADIA e +1 DIVERSÃO.
200.	Week 1 noon	Semana 1 meio-dia
201.	[Valerie] Hey! Last night I read this article on how MONEY causes pocket cancer in the long run.	[Valerie] Ei! Ontem à noite li esse artigo sobre como GRANA causa câncer nos bolsos.
202.	You don't want to get pocket cancer!	Você não quer ter câncer de bolso!
203.	Quick, gimme that dangerous MONEY you have in your still-healthy pockets!	Rápido, passa toda a GRANA perigosa que tiver no seu bolso saudável!
204.	[Descrição de Item] AN ARCANE FLOPPY DISK	[Descrição de Item] UM DISQUETE ARCANO
205.	Probably full of mysterious long forgotten magic since… who the hell use floppy disk nowadays?	Provável que esteja cheio de magia esquecida desde... quem diabos usa disquete hoje em dia?
206.	It's probably really dangerous, but fuck it.	Deve ser perigoso, mas foda-se.
207.	Go, put it in a computer and see what happens.	Vai, enfia em um computador e vê o que acontece.
208.	PURCHASED:	COMPRADO:
209.	[Valerie] Bye, stranger!	[Valerie] Tchau, forasteiro!
210.	[Narrador] That day you skip class and just hang out in the bathrooms because you respect no authority.	[Narrador] Naquele dia você matou aula e só ficou de boa no banheiro porque não respeita nenhuma autoridade.
211.	I guess some people just want to watch the world burn…	Acho que algumas pessoas só querem ver o mundo queimar...
212.	…by skipping class and hanging out in the bathrooms.	…matando aula e ficando em banheiros.
213.	You give +0 SHITS, but you gain +2 BOLDNESS.	Você não dá a mínima, mas ganha +2 OUSADIA.
214.	Suddenly, a chill runs through you, as if the very fabric of reality is in danger.	De repente você sente um arrepio, como se a própria estrutura da realidade estivesse em perigo.
215.	Scanning your surroundings, you quickly discover the reason for the feeling: Polly and Damien are together, and they're bored.	Examinando os arredores, você logo descobre o motivo: Polly e Damien estão juntos, e estão entediados.
216.	[Polly] Damien… Damien? Damien!!	[Polly] Damien… Damien? Damien!!
217.	[Damien] What?! I must have fallen asleep for a second because nothing is on fire.	[Damien] Que foi!? Acho que dei uma pescada porque nada está pegando fogo.
218.	[Polly] I knowwww right? Nothing crazy has happened in the last forty-seven minutes and I'm DEAD.	[Polly] Néeeeee? Nada doido aconteceu nos últimos 47 minutos e estou MORTA.

219.	I mean, I am literally, actually dead.	Digo, tô literalmente morta.
220.	But also I am dead because of HOW BORED I AM.	Mas também morta de TÃO ENTEDIADA.
221.	[Damien] What if we just…	[Damien] E se a gente…
222.	…Oh fuck. I'm so bored I CAN'T EVEN THINK OF SOMETHING TO DO TO NOT GET BORED.	… Merda. Estou tão entediado que NÃO CONSIGO PENSAR EM NADA PARA TIRAR O TÉDIO.
223.	[Polly] NOOOOOOO! HELP US!	[Polly] NÃAAAAAAO! NOS AJUDE!
224.	SOMEBODY, PLEASE, CAUSE A SEXY PROBLEM.	POR FAVOR, ALGUÉM CAUSE UM PROBLEMA SEXY!
225.	[Opção 1 para escolha do jogador] Break the seven seals and release Kralak-Thul, the World-Fucker.	[Opção 1 para escolha do jogador] Romper os sete selos e libertar Kralak-Thul, o Fode-Mundos.
226.	[Opção 2 para escolha do jogador] Send in the party goblins.	[Opção 2 para escolha do jogador] Enviar os goblins de festa.
227.	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Narrador] With an accursed sword someone was stupid enough to give you, you shatter the wards separating the World-Fucker from our world.	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Narrador] Com uma espada amaldiçoada que alguém foi burro o suficiente para te dar, você quebra as proteções do nosso mundo contra o Fode-Mundos.
228.	He emerges onto this mortal plane with a noise like a million throats being slit at once, wreathed in bloody vapor.	Ele emerge neste plano mortal com o som de um milhão de gargantas sendo cortadas ao mesmo tempo, envolto em um vapor sangrento.
229.	These are the times that the ancient poets forlornly prophesied.	Estes são os eventos que antigos poetas profetizaram em desespero.
230.	This realm will rot like the maggot-riddled corpse it is.	Esse plano apodrecerá como o cadáver cheio de larvas que ele é.
231.	[Damien] Aw, sick, it's the World-Fucker, come to fuck the world!	[Damien] Ah, foda, é o Fode-Mundos, venha foder o mundo!
232.	[Polly] Yaaaaaasssssss! Hey World-Fucker, wanna party?	[Polly] Uhuuuuuuul! Ei Fode-Mundos, afim de festejar?
233.	[Narrador] Kralak-Thul speaks with a voice like a snake eating itself.	[Narrador] Kralak-Thul fala com a voz de uma cobra devorando a si mesma.
234.	He says: "HELL YES."	Ele diz: "TÔ DENTRO".
235.	You all head off to party all night, leaving a trail of flaming wreckage in your wake.	Vocês curtiram a noite inteira, deixando um rastro de destroços em chamas.
236.	The world is doomed, but at least it's not boring!	O mundo está condenado, mas pelo menos não está chato!
237.	You gain +2 FUN and +1 BOLDNESS.	Você ganha +2 DIVERSÃO e +1 OUSADIA.
238.	Week 2 morning	Semana 2 manhã
239.	That day an epic dodgeball match takes place.	Naquele dia rolou uma partida épica de queimada.
240.	Everything seems lost, but you deliver an inspirational speech that fuels your team's spirit…	Tudo parecia perdido, mas você fez um discurso inspirador que alimenta o espírito do seu time...
241.	…leading to a spectacular comeback!	…levando a uma virada espetacular!
242.	You're clearly a natural born leader!	Tá na cara que você um líder nato!
243.	You gain +2 CHARM.	Você ganha +2 CHARME.
244.	The game was so close, the other team demands a rematch.	O jogo estava acirrado e o outro time exigiu uma revanche.
245.	This one goes way worse.	Esse vai muito pior.
246.	Your team is down to just you and Damien.	Só restam você e Damien.
247.	The other team has all the balls except for the one you're holding.	O outro time tem todas as bolas, com exceção da que você está segurando.
248.	[Damien] We're boned.	[Damien] Estamos ferrados.
249.	Time to just cover our nuts and let them get in over with.	Hora de cobrir minhas bolas e deixar que acabem com isso.

250.	I mean I'm only in this game so I can "accidentally" hit people in the face.	Quer dizer, só estou nesse jogo para "acidentalmente" acertar gente na cara.
251.	I'm not, like, skilled.	Não sou, tipo, habilidoso.
252.	And it's not like you have some sort of super secret ultimate dodgeball trick hidden up your ass, right?	E não é como se você tivesse algum tipo de truque supersecreto de queimada para tirar da bunda, né?
253.	[Narrador] Actually you do!	[Narrador] Na verdade você tem!
254.	You take a deep breath and bust out your ultimate technique:	Você respira fundo e revela sua técnica suprema:
255.	[Opção 1 para escolha do jogador] The Five Point Ball Exploding Heart Technique!	[Opção 1 para escolha do jogador] A Técnica Explosiva de Corações da Bola de Cinco Pontos!
256.	[Opção 2 para escolha do jogador] Gun!	[Opção 2 para escolha do jogador] Revólver!
257.	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Narrador] Ah yes, the most powerful dodgeball technique of all: gun!	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Narrador] Ah sim, a técnica de queimada mais poderosa de todas: revólver!
258.	You draw your weapon and fire wildly at the opposing team.	Você saca sua arma e atira loucamente contra o time adversário.
259.	They all try to take cover behind their dodgeballs, but dodgeballs are made of rubber, and are therefore terrible cover.	Eles tentam se proteger com as bolas de queimada, mas elas são feitas de borracha, ou seja, são péssimos escudos.
260.	Luckily for them, they're all undead, or at least mythical beasts immune to conventional weaponry, so no one dies…	Para a sorte deles, todos são mortos-vivos ou algum tipo de fera mística imune a armas convencionais, então ninguém morre.
261.	Your senseless violence does distract them long enough for Damien to eliminate their whole team, though.	Em todo caso, sua violência sem sentido os distrai o suficiente para que Damien eliminasse todo o time.
262.	[Damien] They say never to bring a knife to a gunfight, but they never said not to bring a gun to a ballfight!	[Damien] Dizem para nunca levar uma faca em uma briga de armas, mas nunca disseram para não levar uma arma para uma briga de bolas!
263.	[Narrador] That's… technically true.	[Narrador] Isso… tecnicamente é verdade.
264.	You have to stay late to clean up the carnage, but you still gain +2 FUN and +1 BOLDNESS.	Você tem que ficar até tarde para limpar a carnificina, mas ainda ganha +2 DIVERSÃO e +1 OUSADIA.
265.	Week 2 noon	Semana 2 meio-dia
266.	You're taking a break from socializing to eat your lunch, when someone punches you in the knee.	Você está dando um tempo de socializar para almoçar em paz quando alguém lhe dá um soco no joelho.
267.	It's the Slayer, and she's hiding under your table!	É a Matadora, e ela está se escondendo debaixo da sua mesa!
268.	[Narrador] Eat knee-pain, freak!	[Narrador] Engula dor no joelho, aberração!
269.	Now I'm going to punch your other – OW!	Agora vou socar o seu outro – AI!
270.	[Narrador] You just threw your apple at her!	[Narrador] Você acabou de jogar sua maçã nela!
271.	Finally, a use for that Red Delicious!	Finalmente uma utilidade para aquela Argentina!
272.	You defeated the Slayer!	Você derrotou a Matadora!
273.	She flees, leaving two choice pieces of loot behind.	Ela foge, deixando duas opções de espólio para trás.
274.	The loot flashes rapidly, getting ready to disappear… almost as if you're in some kind of videogame?	Os itens piscam, prontos para desaparecer… como se você tivesse em um tipo de videogame?
275.	Not time to contemplate the nature of existence.	Não é hora de contemplar a natureza da existência.
276.	Pick some loot before it's all gone!	Pegue alguma coisa antes que tudo desapareça!

277.	[Opção 1 para escolha do jogador] Garlic, rice, and holy water.	[Opção 1 para escolha do jogador] Alho, arroz e água benta.
278.	One monster's weakness is another monster's dinner!	A fraqueza de um monstro é o almoço de outro!
279.	[Opção 2 para escolha do jogador] A gun that shoots stakes with "EAT SHIT" burned into the side of them.	[Opção 2 para escolha do jogador] Uma arma que atira estacas com "COMA MERDA" na lateral delas.
280.	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Narrador] You scoop up the sweet-ass gun and go about your day.	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Narrador] Você pega a arma fodona e segue seu dia.
281.	Obviously you're not gonna use it to kill any of your classmates.	Óbvio que você não vai usar contra seus colegas.
282.	You're a monster, not a "MONSTER."	Você é um monstro, não um "MONSTRO".
283.	But later, in biology class, the teacher calls on you without warning.	Mais tarde, na aula de biologia, o professor te chama de repente.
284.	You panic, because who has time to do the reading when you're trying to smooch your classmates?	Você entra em pânico. Quem tem tempo de ler quando se está tentando beijar seus amigos?
285.	But your panic turns to self-assurance when you hear the teacher's question: "What do flies do."	Mas seu pânico se transforma em autoconfiança quando ouve a pergunta do professor: "O que moscas fazem?".
286.	Rather than responding with lame-ass spoken words, you respond by firing a wooden stake straight into the chalkboard.	Ao invés de responder com palavras faladas toscas, você responde atirando uma estaca de madeira direto no quadro-negro.
287.	"EAT SHIT!?" exclaims the teacher, "Why, that's exactly right! Congratulations!"	"COMA MERDA?!" exclama o professor, "Ora, você está certo! Parabéns!"
288.	You meant to shoot the teacher, but hey, whatever works.	Você tinha mirado no professor, mas ei, funcionou.
289.	You gain +4 BOLDNESS.	Você ganha +4 OUSADIA.
290.	Week 2 evening	Semana 2 noite
291.	That day while rehearsing for the class play, it's as though the muses themselves have descended to give you a (figurative) blowjob.	Naquele dia, enquanto ensaiava para a peça da turma, sentiu como se as próprias musas tivessem vindo para lhe dar um boquete (figurativo).
292.	Your performance is intense and inspiring.	Sua atuação é intensa e inspiradora.
293.	It will be remembered for generations, which is pretty rad by high school plays' standards.	Será lembrada por gerações, o que é foda para os padrões de uma peça de escola.
294.	You gain +2 CREATIVITY.	Você ganha +2 CRIATIVIDADE.
295.	[Damien] I'm going away for the weekend!	[Damien] Meu final de semana está cheio!
296.	To detention.	De aula de reforço.
297.	I have fucking detention again.	Me jogaram na aula de reforço de novo.
298.	Why? Just because I rigged the teacher's lounge door with booby traps that poured selkie piss on whoever opened it?	Por quê? Só porque fiz uma armadilha na porta da sala dos professores que despejava mijo de selkie em quem a abrisse?
299.	I mean… I didn't even set anything on fire this time!	Quer dizer… nem botei fogo em nada dessa vez.
300.	Let me spill the tea: this school is strict as fuck.	Vou mandar a real: essa escola é rigorosa para caralho.
301.	Anyway.	Enfim.
302.	Just brainstorming some ways to keep things entertaining beyond fuckin' ditching.	Só pensando em um jeito de manter as coisas interessantes ao invés de só vazar dali.
303.	[Opção 1 para escolha do jogador] Do it. DO IT. Just fuckin' DITCH. Doooo itttttttt.	[Opção 1 para escolha do jogador] Faça isso. FAÇA ISSO. Só VAZA! Vaaaaaaza!
304.	[Opção 2 para escolha do jogador] Cross species, economic, and social barriers to make lifelong friends with a diverse group of students	[Opção 2 para escolha do jogador] Quebre as barreiras econômicas e sociais das raças e faça amigos para a vida toda com um

	in detention and find out through silly dancing that you're not so different after all.	grupo diversificado e descubra com danças idiotas que você não é assim tão diferente.
305.	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Damien] I never really thought of… making connections… before?	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Damien] Nunca pensei em… me conectar…?
306.	I could always use a scapegoat for some of my more sinister plans.	Posso sempre usar um bode expiatório para alguns dos meus planos mais sinistros.
307.	[Narrador] When the weekend is over, the tales of Damien's detention echo through the halls.	[Narrador] Quando o final de semana acaba, os feitos de Damien ecoam nos corredores.
308.	Apparently, it left three of your fellow classmates in the hospital.	Ao que parece, mandou três de seus colegas ao hospital.
309.	Apparently his method of forming offbeat, quirky friendships includes hilarious violence.	Seu método de formar amizades peculiares e excêntricas parece incluir uma violência hilária.
310.	When he finds out that his attempt at making friends in detention has landed him in detention again…	Quando ele descobre que sua tentativa de fazer amigos na aula de reforço lhe rendeu outra punição...
311.	…his quirky violence extends to you!	… sua violência peculiar se estende a você!
312.	Silly!	Bem bobinha!
313.	And painful!	E bem dolorosa!
314.	You lose -2 SMARTS and -1 FUN.	Você perde -2 INTELIGÊNCIA e -1 DIVERSÃO.
315.	[Narrador] That day you listen to your elders and learn valuable lessons.	[Narrador] Naquele dia você ouviu seus anciões e aprendeu lições valiosas.
316.	Sometimes, after all the monster nonsense and the dating gimmicks, you forget that attending class is supposed to be the primary activity at this high school.	De vez em quando, depois de toda essa bobagem de monstros e mecânicas de namoro, você esquece que assistir às aulas deveria ser a atividade primária nesse colégio.
317.	You gain +2 SMARTS.	Você ganha +2 INTELIGÊNCIA.
318.	Normally Damien is totally tuned out in Monstrous Civics class, but today he actually seems excited.	Normalmente Damien se desliga na aula de Cívica Monstruosa, mas hoje ele parecia bem animado.
319.	You ask him why.	Você pergunta o porquê.
320.	[Damien] Because we've finally got an assignment I can get behind: write a proposal to improve your neighborhood.	[Damien] Porque finalmente tem uma tarefa que posso curtir: escrever uma proposta para melhorar sua vizinhança.
321.	My neighborhood is hell, so I'm gonna come up with a kick-ass new torture!	Minha vizinhança é o inferno, então vou criar uma nova tortura foda!
322.	I just need to pick an idea.	Só preciso escolher uma ideia.
323.	Drinkable termites?	Cupins bebíveis?
324.	…No, the termite lobby will be all over us.	… Não, o salão dos cupins vai ficar em cima da gente.
325.	Constantly firing shotgun?	Uma espingarda que atira toda hora?
326.	…No, the NRA still refuses to associate with our brand.	… Não, o Sinarm ainda se recusa a se associar com nossa marca.
327.	Repeated flaying with a dull, ruster butter knife?	Esfolamento contínuo com uma faca de manteiga cega e enferrujada?
328.	…No, it's just not quite brutal enough.	… Não, não é brutal o suficiente.
329.	Literally, damn.	Que inferno, literalmente.
330.	I've got plenty of good ideas, but no great ones.	Tenho várias ideias, mas nenhuma boa de verdade.
331.	Help me out here, yeah?	Me dá uma força, beleza?
332.	[Opção 1 para escolha do jogador] Knife soup.	[Opção 1 para escolha do jogador] Faca para sopa.
333.	[Opção 2 para escolha do jogador] A kitten you can never snuggle.	[Opção 2 para escolha do jogador] Um gato que não pode fazer receber carinho.

334.	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Damien] What, are you telling me you don't like knife soup?	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Damien] Espera, você está dizendo que não gosta de sopa de facas?
335.	That's practically all we eat in hell!	É praticamente tudo o que comemos no inferno!
336.	Except for breakfast, when we eat knife pancakes.	Com exceção do café da manhã, que comemos panquecas de faca.
337.	I'm not giving our best food to the inmates!	Não vou dar nossa melhor comida para nossos condenados!
338.	This is hell, not a knife bed and breakfast!	Isso é o Inferno, não um hotel 5 estrelas!
339.	While I'm at it, why don't I give them a plate of knife soufflé and treat them to a dip in the knife tub, huh?	Nesse caso, porque não dou a eles um suflê de facas e ofereço um mergulho na banheira de facas?
340.	Fuck, I'm sorry I even asked you.	Merda, me arrependo de ter perguntado.
341.	[Narrador] Damien's description of his home makes you really not want to visit, but it doesn't look like he'll be inviting you anyway.	[Narrador] A descrição da casa de Damien faz com que você não queira visita-lo, mas não parece que ele vai te convidar mesmo.
342.	You lose -2 CHARM and -1 FUN.	Você perde -2 CHARME e -1 DIVERSÃO.
343.	When you reach Liam and Damien's table, you find it absent of food, but covered in paperwork.	Quando você chega na mesa de Liam e Damien, você nota que não há comida, e sim vários papeis.
344.	[Damien] Do we really need all these special forms?	[Damien] A gente realmente precisa de todos esses documentos?
345.	Can't we just write death threats on regular paper?	Não podemos só escrever ameaças de morte em um papel normal?
346.	[Liam] For the last time, Damien – substantive change within an administrated system requires mastery of the mechanisms of bureaucracy.	[Liam] Pela última vez, Damien. Mudanças substanciais dentro de um sistema administrado requerem domínio dos mecanismos da burocracia.
347.	[Damien] … What if we wrote the death threats on really fancy paper.	[Damien] … e se escrevermos ameaças de morte em um papel chique?
348.	[Narrador] Liam turns to address you.	[Narrador] Liam vira para você.
349.	[Liam] As you can see, my mastery of realpolitik has causes me to embrace an unlikely ally in my quest for reform.	[Liam] Como pode ver, meu domínio da realpolitik fez com que eu me unisse a um aliado improvável em minha busca pela reforma.
350.	[Damien] I have no idea what he's saying.	[Damien] Não tenho ideia do que ele está falando.
351.	I just want the cafeteria food to stop being so fucking boring.	Eu só quero que a comida da cafeteria deixe de ser tão chata.
352.	[Liam] You see!	[Liam] Exato!
353.	Our interests are aligned.	Nossos interesses estão alinhados.
354.	I too desire a menu less pedestrian.	Eu também desejo um cardápio menos fastidioso.
355.	[Damien] …Sure.	[Damien] …Beleza.
356.	Either way, we're stuck on the last bit: we know we want the menu to change, but we don't know what to change it to.	De qualquer forma, empacamos na última parte: sabemos que queremos que o cardápio mude, mas não sabemos como mudá-lo.
357.	[Liam] Yes, we have indeed encountered a culinary block.	[Liam] Sim, de fato encontramos um bloqueio culinário.
358.	Perhaps you can suggest something appropriately artistic?	Talvez você possa sugerir algo apropriadamente artístico?
359.	[Opção 1 para escolha do jogador] A white plate with a single spring of parsley in the center.	[Opção 1 para escolha do jogador] Um prato branco com um único ramo de salsa no centro.
360.	The essence of minimalism.	A essência do minimalismo.

361.	[Opção 2 para escolha do jogador] A bowl of knives.	[Opção 2 para escolha do jogador] Uma tigela de facas.
362.	The essence of… knives.	A essência… de facas.
363.	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Damien] Now that's interesting.	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Damien] Opa, isso é interessante.
364.	[Liam] Hm? Knives?	[Liam] Ãh? Facas?
365.	Seems a bit didactic.	Parece um pouco didático.
366.	[Damien] We'll see how didactic it is when I'm stabbing faces with a bowl full of knives!	[Damien] Veremos o quão didático será quando eu estiver esfaqueando rostos com uma tigela de facas!
367.	[Liam] …You don't know what "didactic" means, do you?	[Liam] … Você não sabe o que "didático" significa, sabe?
368.	[Damien] Nope!	[Damien] Não!
369.	But I do know how funny it'll be to watch a bunch of nerds try and finish a knife bowl.	Mas sei o quão divertido seria ver um bando de nerds tentar acabar com uma tigela de facas.
370.	[Narrador] Damien's application to add knives to the menu is a success.	[Narrador] O pedido de Damien para adicionar facas no cardápio é um sucesso.
371.	He starts holding daily knife-eating contests.	Ele começa a realizar concursos diários de comer facas.
372.	There are no winners, except Damien, who thinks it's hilarious.	Não há vencedores, exceto Damien, que acha hilário.
373.	And you, who came up with this.	E você, que deu a ideia.
374.	Week 3 evening	Semana 3 noite
375.	That day, while rehearsing for the class play, you aren't especially good nor inspired.	Naquele dia, ensaiando para a peça da turma, você não se sentia inspirado.
376.	For once it seems you aren't getting the classic CREATIVITY boost from the AUDITORIUM!	Para variar, parece que você não está recebendo o clássico impulso de CRIATIVIDADE do AUDITÓRIO!
377.	But afterwards, while talking to your classmates, you're having trouble conveying your point in a discussion… so you decide to convey it through music!	Mas depois, ao conversar com seus amigos, você sente dificuldade em expressar o seu ponto de vista numa discussão... então decide expressá-lo através da música!
378.	You start singing, and suddenly everyone else joins you in a kick-ass musical number!	Você começa a cantar, e de repente todo mundo se junta a você em um número musical foda!
379.	It's so amazing that the people with whom you were arguing totally get your point and change their minds once the song is over.	É incrível como as pessoas com quem você estava discutindo entenderam seu ponto e mudaram de opinião quando a música acabou.
380.	You gain +2 CREATIVITY.	Você ganha +2 CRIATIVIDADE.
381.	[Vera] Goddamn.	[Vera] Caralho.
382.	I signed up for this play because I knew I could fill out these costumes like a goddess…	Eu me inscrevi para essa peça porque sabia que ficaria uma deusa nessas fantasias…
383.	But now I'm starting to think… I might actually hate acting.	Mas agora estou pensando… talvez eu realmente odeie atuar.
384.	Which is weird, because I love lying.	O que é estranho, já que amo mentir.
385.	[Damien] Then that's your fucking problem, Vera!	[Damien] Então essa é a merda do seu problema, Vera!
386.	You shouldn't be lying, you should be LIVING TRUTHFULLY under imaginary circumstances.	Você não deveria estar mentindo, você deveria VIVER DE VERDADE sobre circunstâncias imaginárias.
387.	DUH.	DÃH.
388.	What?	O que?
389.	You think I don't know about acting?	Você acha que não entendo de atuação?
390.	I have hidden depths, you know.	Eu tenho camadas, sabia?
391.	My life isn't all punching and arson!	Minha vida não é só socos e incêndios.
392.	…It's just mostly those things.	… isso é só a maior parte.

393.	Look, you're an assassin, right?	Olha, você é uma assassina, certo?
394.	You just need to think of the best reason to assassinate someone.	Você só precisa pensar no melhor motivo para assassinar alguém.
395.	Ooh! You know EXACTLY what that is...	Ooh! Você sabe um motivo PERFEITO para isso…
396.	[Opção 1 para escolha do jogador] Because nobody's paying you not to!	[Opção 1 para escolha do jogador] Porque ninguém está te pagando!
397.	[Opção 2 para escolha do jogador] No reason at all!	[Opção 2 para escolha do jogador] Nenhuma razão!
398.	Everyone is rotten and deserves to die.	Todo mundo é podre e merece morrer.
399.	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Vera] Wow, you're right!	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Vera] Uau, você tem razão!
400.	Everyone IS awful!	Todo mundo É horrível!
401.	I'm just thinking about all the people I wish would die.	Estou pensando em todo mundo que eu gostaria que morresse.
402.	There are so many!	Tem tanta gente!
403.	Every dude who's ever sent me dickpics, Crazy Martin the Were-Bear Janitor when he busts me for breaking rules, anyone who wears socks with sandals…	Todos os caras que me mandaram foto de pau, Márcio Louco, o Zelador Homem-Urso, quando ele me pune por quebrar as regras, todo mundo que calça meias com sandálias...
404.	[Damien] Yeah, FUCK those people.	[Damien] É, FODA-SE essa galera.
405.	Channel all that sweet, sweet hatred and maybe we won't totally bomb up there.	Canalize todo esse doce ódio e talvez não tomamos um zero.
406.	Time to run lines with feeling…	Hora de seguir o roteiro com paixão...
407.	[Vera] And murder!	[Vera] E assassinato!
408.	[Damien] FUCK YEAH, MURDER!	[Damien] É ISSO AÍ, ASSASSINATO!
409.	I'll go get my acting knives!	Vou pegar minhas facas de atuação!
410.	[Narrador] But not really, right?	[Narrador] Mas não as de verdade, né?
411.	You hope not really.	Você espera que não.
412.	You gain +2 BOLDNESS and +1 CREATIVITY.	Você ganha +2 OUSADIA e +1 CRIATIVIDADE.
413.	Week 4 morning	Semana 4 manhã
414.	[Narrador] That day an epic dodgeball match takes place.	[Narrador] Naquele dia rolou uma partida épica de queimada.
415.	But the match isn't as important as the human interactions within it.	Mas a partida não é tão importante quanto às interações humanas nela.
416.	You're at your peak when you decide to go for the overkill and wink at one of your teammates.	Você está em seu auge quando decide cair matando e dar uma piscadinha para um dos seus colegas.
417.	He's totally mesmerized.	Ele ficou bem impressionado.
418.	It's the most epic wink ever!	É a piscadinha mais épica de todas!
419.	Damn, you know how to win over people's hearts!	Caramba, você sabe como ganhar o coração das pessoas!
420.	You gain +2 CHARM.	Você ganha +2 CHARME.
421.	Afterwards, you spot Coach ranting excitedly at Damien.	Depois, você vê o Treinador todo animado falando com Damien.
422.	Better go save them from each other.	Melhor salvá-los um do outro.
423.	[Treinador] What I'm trying to say, son, is that you're full to the gills with untapped potential!	[Treinador] O que estou tentando dizer, filho, é que você tem um motor lotado de potencial!
424.	[Damien] I don't have gills.	[Damien] Eu não tenho nenhum motor.
425.	[Treinador] Then whatever you breathe with.	[Treinador] Então seja lá o que te dá energia.
426.	That's what you're full up to.	É até isso que você está cheio.
427.	[Damien] …My lungs?	[Damien] … Meu coração?
428.	[Treinador] Sure!	[Treinador] Isso!
429.	Your lungs are full of untapped potential!	Seu coração está cheio de potencial intocado!

430.	And you know what they say…	E você sabe o que dizem…
431.	[Damien] I don't.	[Damien] Sei não.
432.	[Treinador] Untapped potential is like… untapped maple syrup!	[Treinador] Potencial intocado é como… granola intocada!
433.	It just sits in your lungs where it can't go on anyone's pancakes!	Só fica no seu coração, onde não pode ir para o açaí de ninguém!
434.	[Damien] What does this have to do with me creating a "super special custom workout"?	[Damien] O que isso tem a ver com criar um treino personalizado super especial?
435.	[Treinador] Your potential, Damien!	[Treinador] Seu potencial, Damien!
436.	We gotta tap it!	Temos que explorá-lo!
437.	If you can design a workout that strengthens YOUR specific skills…	Se você conseguir criar um treino que fortalece SUAS habilidades especificas…
438.	[Narrador] …Then this will still be a really dumb conversation.	[Narrador] … Então essa conversa ainda seria bem idiota.
439.	BUT it's also an opportunity for you to bond with Damien.	MAS também é uma oportunidade para se aproximar de Damien.
440.	So you suggest…	Então você sugere…
441.	[Opção 1 para escolha do jogador] Obstacle course through a burning building.	[Opção 1 para escolha do jogador] Uma pista de obstáculos em um prédio em chamas.
442.	It'll make you a better arsonist!	Vai te tornar um incendiário melhor!
443.	[Opção 2 para escolha do jogador] An ambitious regimen of power lifting.	[Opção 2 para escolha do jogador] Uma rotina ambiciosa de levantamento de peso.
444.	It'll make a better… hairdresser?	Vai te tornar um melhor… cabelereiro?
445.	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Treinador] Oh boy!	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Treinador] Caramba!
446.	I love obstacle courses!	Eu amo pista de obstáculos!
447.	[Liam] And I love burning buildings!	[Liam] E eu amo prédios em chamas!
448.	[Treinador] See, Damien?	[Treinador] Viu, Damien?
449.	Becoming your best self can be fun AND rewarding!	Se tornar o seu melhor eu pode ser divertido E gratificante!
450.	[Damien] You seem way too happy about this.	[Damien] Você parece feliz demais com isso.
451.	You know what arson is, right?	Você sabe o que é incêndio criminoso, né?
452.	[Treinador] I don't need to know what something is to support my students' development!	[Treinador] Eu não preciso saber de tudo para apoiar o desenvolvimento dos meus estudantes!
453.	[Treinador] Ok, I mean, I'm totally willing to take advantage of your ignorance, but just so you know, I'm going to use this as an excuse to set fire to—	[Treinador] Beleza, quer dizer, real pretendo tirar vantagem da sua ignorância, mas só para você saber, vou usar isso como desculpa para botar fogo no-
454.	[Treinador] You don't need to explain yourself to me, Damien!	[Treinador] Você não precisa se explicar para mim, Damien!
455.	I trust you absolutely!	Confio cegamente em você!
456.	[Damien] Well… okay, man.	[Damien] Bom… beleza, cara.
457.	I guess I'm going to need some "workout equipment."	Acho que vou precisar de alguns "equipamentos de treino".
458.	Specifically, fifty gallons of lighter fluid and a blowtorch.	Especificamente 50 galões de fluido de isqueiro e um maçarico.
459.	[Treinador] Fifty gallons!	[Treinador] 50 galões!
460.	That's a lot of weight!	Isso é muito peso!
461.	You sure you can lift that safely when you're just starting out?	Tem certeza de que é seguro já começar assim?
462.	[Damien] Oh, don't worry, it'll very quickly become a lot… LIGHTER.	[Damien] Ah, não se preocupe, exercício assim QUEIMA… bem rápido.
463.	[Narrador] You and Damien cackle maniacally as you plot to set fire to the gym (again).	[Narrador] Você e Damien gargalham como doidos enquanto planejam botar fogo no ginásio (de novo).
464.	Coach laughs right along with you.	O Treinador gargalha junto com vocês.
465.	You gain +2 FUN and +1 CREATIVITY.	Você ganha +2 DIVERSÃO e +1 CRIATIVIDADE.

466.	Week 4 noon	Semana 4 meio-dia
467.	[Narrador] You sit down to enjoy a nice, normal meal at the Spooky High cafeteria, as usual…	[Narrador] Você se senta para curtir uma refeição agradável na cafeteria do Colégio Susto, como de costume...
468.	LOL JK something fucked up is always going on here, and today is no different.	HÁ! Zoeira! Sempre rola alguma merda aqui, e hoje não é diferente.
469.	[Scott] Oh, hello [player]!	[Scott] Oh, oi [JOGADOR]!
470.	Did you want to come sit with us and our –	Você quer se sentar com a gente e nosso -
471.	[Damien] Imaginary friend, no one else is here!	[Damien] Amigo imaginário. Ninguém mais está aqui!
472.	[Narrador] Their “imaginary friend” roars and the whole cafeteria shakes.	[Narrador] O “amigo imaginário” deles ruge e toda a cafeteria treme.
473.	[Damien] Okay, [player], you have some SMARTS, you’re probably going to figure this out pretty quickly.	[Damien] Tá, [JOGADOR] você tem alguma INTELIGÊNCIA, provável que você iria notar bem rápido.
474.	WHY do we have a wild beast under our table?	POR QUE nós temos uma fera selvagem debaixo da nossa mesa?
475.	Why don’t you take a guess?	Por que não chuta um motivo?
476.	[Scott] He’s asking you to guess because we totally forgot our plan!	[Scott] Ele tá pedindo para você adivinhar porque esquecemos total do nosso plano!
477.	[Damien] SCOTT!	[Damien] SCOTT!
478.	No we didn’t!	Não, não esquecemos!
479.	Shut up!	Cala a boca!
480.	[Scott] We were going to teach it the piano… or maybe the saxophone?	[Scott] A gente ia ensinar a tocar piano… ou talvez saxofone?
481.	I lost my notes…	Perdi minhas anotações…
482.	[Narrador] No worries, no notes needed!	[Narrador] Relaxa, não precisa de anotações!
483.	You know exactly what they should do with this wild beast…	Você sabe exatamente o que eles deveriam fazer com essa fera selvagem…
484.	[Opção 1 para escolha do jogador] The wild beast should be the new school mascot!	[Opção 1 para escolha do jogador] A fera selvagem deveria ser o novo mascoto da escola!
485.	Put him in a sports jersey and let’s rock!	Coloca uma camisa esportiva nela e vamos arrasar!
486.	Gooooo TEAM!	Vaaaaaai TIME!
487.	[Opção 2 para escolha do jogador] It’s obvious you brought such a beast to the kitchen… to turn it the next MonsterChef champion, so you can split the big MonsterChef cash prize!	[Opção 2 para escolha do jogador] É óbvio que você trouxe essa fera para a cozinha… para torná-lo o próximo campeão do MonsterChef, para que possam rachar o prêmio!
488.	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Damien] What a kick-ass idea!	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Damien] Que ideia foda!
489.	… Which was obviously ours!	… Que obviamente é nossa!
490.	You’re right, that was OUR idea!	Verdade, essa era NOSSA ideia!
491.	[Scott] Hooray!	[Scott] Uhul!
492.	We’re geniuses!	A gente é um gênio!
493.	And I have just what we need here: training montage music!	E tenho exatamente o que a gente precisa: uma sequência musical de treino!
494.	[Narrador] Suddenly you start a training montage in which the three of you try to teach cooking to the wild beast.	[Narrador] De repente uma sequência de treino começa e vocês três tentam ensinar a fera selvagem a cozinhar.
495.	You suck at it since you’re not big chefs yourselves.	Vocês são péssimos nisso, já que não são grandes chefs.
496.	And also because it’s a wild beast, and it keeps on devouring people and wreaking havoc.	E também porque é uma fera selvagem que fica devorando pessoas e causando destruição.

497.	But it is quite an epic training montage!	Mas foi uma sequência musical de treino épica!
498.	Afterwards, you're all sitting excited in front of a portable TV.	Depois, vocês estão animados na frente de uma TV portátil.
499.	The MonsterChef show is about to start.	O MonsterChef está prestes a começar.
500.	You're holding cute supportive signs and you even got yourself a custom-made t-shirt of the wild beast.	Vocês estão segurando cartazes fofos e você até comprou uma camisa personalizada da fera.
501.	[Scott] Whoa!	[Scott] Uau!
502.	This is the big day!	Hoje é o grande dia!
503.	Also… how is it that we trained the wild beast and it's now on the show if it's still noon and the cafeteria time hasn't even ended?	Além disso… como é que treinamos uma fera selvagem que agora está no programa se ainda é meio-dia e a hora do almoço nem acabou?
504.	[Damien] Shhh, Scott, time works in mysterious ways when it comes to training montages.	[Damien] Shhh. Scott, o tempo funciona de forma misteriosa em sequências musicais de treino.
505.	Okay boys, I only hope I isn't a souffle challenge… we know the wild beast isn't good at souffles!	Beleza galera, só espero que não seja um desafio de suflê... nós sabemos que a fera selvagem não é boa com suflês!
506.	[Narrador] The wild beast isn't good at anything aside from devouring people and wreaking havoc.	[Narrador] A fera selvagem não é boa em nada além de devorar pessoas e causar destruição.
507.	You quietly watch the show.	Você assiste o programa em silêncio.
508.	The challenge is… Beef Wellington!	O desafio é… bife Wellington!
509.	[Damien] Fuck yeah!	[Damien] Aê caralho!
510.	No souffle!	Nada de suflê!
511.	[Narrador] Not so surprisingly, once the challenge begins, the wild beast just starts to devour the other contestants and destroys the show's set.	[Narrador] Para a surpresa de ninguém, assim que o desafio inicia, a fera selvagem começa a devorar os outros competidores e a destruir o cenário.
512.	You see the judges screaming, "Who the fuck let a wild beast enter he competition!?"	Você vê os juízes gritando "Quem diabos deixou uma fera entrar na competição?!"
513.	The wild beast is disqualified.	A fera selvagem foi desclassificada.
514.	[Damien] Well, I guess that's it! We might not have won the cash prize, but we won the most valuable of prizes:	[Damien] Bem, acho que é isso! Podemos não ter garantido o prêmio em dinheiro, mas ganhamos o mais valioso dos prêmios:
515.	The prize of laughing at our wild beast fucking up everything on the MonsterChef set, which is a memory we will cherish forever.	O prêmio de rir da nossa fera selvagem fodendo tudo no MonsterChef, que é uma memória para sempre.
516.	[Narrador] Is Damien ready to cherish memories that include you?	[Narrador] O Damien está pronto para guardar memórias que incluem você?
517.	Wowie!	Uhul!
518.	Week 4 evening	Semana 4 noite
519.	That day the teacher is just tired of teaching, so she recurs to the classic technique of not giving a shit and putting on some kind of historical TV show for you to watch.	Naquele dia, a professora estava cansada, então ela recorreu à clássica técnica de não dar a mínima e colocar algum tipo de programa de TV educativo para vocês.
520.	What you don't expect is that it's…	O que você não esperava é que...
521.	SUPER EFFECTIVE!	FOI SUPER EFETIVO!
522.	The TV show is compelling thanks to the ridiculous amount of nudity and bloodshed… but at the same time, you actually learn a lot about history.	O programa de TV era interessante graças à ridícula quantia de nudez e sangue... mas ao mesmo tempo você aprendeu bastante sobre história.
523.	You gain +2 SMARTS.	Você ganha +2 INTELIGÊNCIA.
524.	Pretty soon you're fast asleep, having a wonderful dream involving caterpillars and maple syrup.	Logo você cai no sono, tendo sonhos maravilhosos envolvendo lagartas e mel.

525.	Suddenly, Polly and Damien are in your dream with you.	De repente, Polly e Damien aparecem no seu sonho.
526.	Except they're not naked like they usually are in your dreams…	Porém, eles não estão pelados como de costume...
527.	[Polly] Yo, wake up!	[Polly] Ei, acorda!
528.	[Damien] We need your help, you goddamn narcoleptic.	[Damien] Precisamos da sua ajuda, narcoléptico maldito.
529.	[Narrador] You wake up just in time.	[Narrador] Você acorda bem na hora.
530.	Damien was about to give up and start hitting you with a desk.	Damien estava prestes a desistir e te acertar com uma mesa.
531.	[Polly] Alright, here's the situation: Ms. Boogeyman just passed out a pop quiz on the history of misunderstood abominations!	[Polly] Beleza, o lance é o seguinte: a Srta.Bicho-Papão acaba de passar um teste sobre a história de abominações mal compreendidas!
532.	[Damien] This is bullshit.	[Damien] Isso é uma palhaçada.
533.	I don't even do regular quizzes.	Não faço nem as provas normais.
534.	So obviously we were gonna ask to copy your test…	Então é óbvio que íamos copiar suas respostas…
535.	[Polly] But you've been asleep this whole time, which is honestly a pretty rad move, but it doesn't help us.	[Polly] Só que você dormiu esse tempo todo, o que achei bem foda, mas isso não nos ajuda em nada.
536.	So who should we copy instead?	Então de quem devemos copiar?
537.	[Narrador] You're about to tell them that if you can sleep through this class and they can talk this much during a test, it's probably not a very serious class…	[Narrador] Você quase fala que se você consegue dormir na aula e eles conseguem tagarelar tanto durante a prova, essa não deve ser uma aula tão séria assim...
538.	But this is clearly an opportunity to score some points with these two, so you give them some top notch advice:	Mas essa é uma óbvia chance de garantir uns pontos com esses dois, então você dá o mais top dos conselhos:
539.	[Opção 1 para escolha do jogador] Copy Liam.	[Opção 1 para escolha do jogador] Colar do Liam.
540.	He's into all that social justice shit anyway.	Ele está por dentro desse lance de justiça social.
541.	[Opção 2 para escolha do jogador] You know who definitely has the answers?	[Opção 2 para escolha do jogador] Sabe quem definitivamente sabe as respostas?
542.	The teacher.	A professora.
543.	Copy her.	Cola dela.
544.	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Narrador] You point Polly and Damien towards Liam's desk…	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Narrador] Você aponta para a mesa do Liam...
545.	…but what you thought was Liam was actually just a push-broom wearing a pair of tight jeans.	...mas o que você achou que era o Liam, na verdade era apenas uma vassoura com uma calça jeans apertada.
546.	[Damien] Something seems wrong with that Liam… can't put my finger on it.	[Damien] Parece que tem algo de errado com o Liam... não sei bem o que é.
547.	[Polly] There's a whole lot wrong with this Liam, Damien!	[Polly] Tem muita coisa de errada com o Liam, Damien!
548.	Look, he hasn't answered a single question on the test!	Olha, a prova dele está em branco!
549.	Thanks a lot, Liam.	Valeu, Liam.
550.	And thanks a lot, Sleeping… Sleeping Doody.	E valeu você também, seu... seu Cocô Dorminhoco.
551.	[Damien] Nice one, Polly.	[Damien] Boa, Polly!
552.	Now, let's put this loser back to sleep.	Hora de fazer um certo alguém voltar a dormir.
553.	[Narrador] Damien happily beats you back to unconsciousness.	[Narrador] Com um sorriso no rosto, Damien te soca até você desmaiar.
554.	This has been happening a lot since they started letting brooms attend class.	Isso tem acontecido muito desde que começaram a aceitar vassouras nas aulas.

555.	You lose -2 BOLDNESS and -1 SMARTS.	Você perde -2 OUSADIA e -1 INTELIGÊNCIA.
556.	Week 5 morning	Semana 5 manhã
557.	That day you're the first one in class.	Naquele dia você foi o primeiro a chegar na sala.
558.	You sometimes come early because you enjoy talking to the teacher.	Você curte chegar cedo as vezes para conversar com o professor.
559.	He's a bit bitter, but in a cool way.	Ele é meio amargurado, mas de um jeito legal.
560.	He treats you like an adult and the two of you discuss life and stuff in a very snarky way.	Ele te trata como um adulto e vocês falam de um jeito irônico sobre a vida e outras coisas.
561.	Look at you!	Olhe só para você!
562.	Excelling at clichéd movie tropes!	Se destacando nos clichês de filmes!
563.	You gain +2 SMARTS and +1 VALUABLE LIFE INSIGHT that will help you face the difficulties of being young.	Você ganha +2 INTELIGÊNCIA e +1 LIÇÃO DE VIDA VALIOSA que te ajudará nas dificuldades da juventude.
564.	Ah, the sounds of learning!	Ah, a aprendizagem!
565.	Chalk on a blackboard, pencils on paper, an OMINOUS CRASH…	Giz no quadro, lápis no papel, um ESTRONDO ASSUSTADOR...
566.	It would seem that Damien and Vera have knocked over several desks in a rush to get to one particular seat.	Damien e Vera derrubaram um monte de cadeiras na pressa de conseguirem um lugar específico.
567.	[Damien] Listen, snakes-for-brains!	[Damien] Escuta aqui, cérebro-de-cobra!
568.	Don't you DARE even THINK about…	Não OUSE sequer PENSAR nisso…
569.	[Vera] Back off, brimstone-breath; I will turn you to stone before you can snap your oddly well-manicured fingers!	[Vera] Sai fora, bafo-de-enxofre. Vou te transformar em pedra antes de você conseguir estalar esses seus estranhos dedos bem cuidados.
570.	[Damien] What makes you think you're worthy of sitting in the Ultimate Cool Seat?	[Damien] O que te faz achar que merece se sentar na Cadeira Foda Suprema?
571.	[Vera] I could get more "likes" posting a picture of me flipping you off than you'd get on a full frontal nude.	[Vera] Consigo mais likes com uma foto dando dedo do que você conseguiria com um nu frontal.
572.	[Damien] HAH!	[Damien] HÁ!
573.	CLEARLY you've never seen my nudes.	CERTEZA que nunca viu minhas nudes.
574.	[Vera] …Ever heard of "demondouchebrostexting.com"?	[Vera] … Já ouviu do "printsdodemoniootario.com"?
575.	[Damien] WELL THEN, if my sexts are internet famous, I'm obviously the fuckin' coolest…	[Damien] BOM, se meus prints são famosos, óbvio que sou o mais foda...
576.	[Vera] You think being ridiculed on the internet makes you cooler than being on King Minos's list of Wealthiest Human Hybrids Under 300 Years Old? Okay.	[Vera] Você acha que ser ridicularizado na internet te faz mais foda do que estar na lista do Rei Minos de "Híbridos Mais Ricos Com Menos de 300 Anos"? Beleza.
577.	[Narrador] This could go on forever.	[Narrador] Isso nunca terá fim.
578.	Better settle it for them!	Melhor resolver para eles!
579.	[Opção 1 para escolha do jogador] Just fuckin' take the seat yourself before either of them can stop you!	[Opção 1 para escolha do jogador] Só senta na merda da cadeira antes que qualquer um deles consiga te parar!
580.	[Opção 2 para escolha do jogador] CALL DOWN AN UNHOLY STORM OF RHINOCERI TO OBLITERATE THE SEAT.	[Opção 2 para escolha do jogador] INVOQUE UMA TEMPESTADE DE RINOCERONTES PARA OBLITERAR A CADEIRA.
581.	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Narrador] You focus on the spiritual nose-horn between your eyes, just like the ancient ungulate gods instructed you in that YooTube video…	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Narrador] Você foca no seu chifre spiritual de rinoceronte, do jeito que os deuses anciãos ungulados ensinaram naquele tutorial do YooTube.

582.	SWARMS of rhinoceri burst forth through the classroom floor!	Uma MANADA de rinocerontes atravessou a porta da sala!
583.	The ground quakes as you make it rhinoce-RAIN!	O chão treme com a rino-tempestade!
584.	The rhinos turn toward the Ultimate Cool Seat…	Os rinocerontes se aproximam da Cadeira Foda Suprema!
585.	[Damien] OH, FUCK NO!	[Damien] SEM ESSA!
586.	[Narrador] Damien hurls a fireball, setting the nearest rhino on fire.	[Narrador] Damien dispara uma bola de fogo, incinerando o rinoceronte mais perto.
587.	Vera flashes her most terrifying glare, and three more rhinos turn to stone.	Vera mostra seu olhar mais aterrorizante, e três rinocerontes viram pedra.
588.	One by one, they obliterate each and every innocent rhino, none of whom ever asked for this.	Um a um, cada rinoceronte inocente é derrotado. Eles não pediram por isso.
589.	[Damien] No one fucks with our seat.	[Damien] Ninguém fode com a nossa cadeira.
590.	No one.	Ninguém.
591.	Look what you made us to do to those endangered animals!	Olha o que você fez a gente fazer com esses animais em extinção!
592.	[Vera] Rhinos are really rare.	[Vera] Rinocerontes são raros.
593.	I would know; I own three rhino-horn nail files and they were damn expensive.	Eu sei disso. Tenho três lixas de unha de chifre de rinoceronte, e elas foram bem caras.
594.	[Narrador] A few days later, you receive a strongly-worded letter from People with Enthusiasm for Endangered Species (PEES).	[Narrador] Dias depois, você recebe uma carta do Ministério Internacional de Justiça aos Organismos (MIJO).
595.	It also comes with a strongly-worded fine.	E veio com uma multa enorme.
596.	Apparently summoning rhinocerain for personal use is highly illegal and immoral.	Ao que parece, invocar uma tempestade de rinoceronte para uso pessoal é ilegal e imoral.
597.	You lose -2 MONEY and -1 SMARTS.	Você perde -2 GRANA e -1 INTELIGÊNCIA.
598.	Week 5 noon	Semana 5 meio-dia
599.	You're eating your lunch, minding your own business, when someone under your table pokes your business.	Você está almoçando na sua, quando alguém debaixo da mesa te cutuca.
600.	[Matadora] Psst. Hey.	[Matadora] Psiu. Ei.
601.	How would you like to turn against your friends in exchange for forbidden knowledge?	Topa trair seus amigos em troca de conhecimento proibido?
602.	[Narrador] Betraying your friends sounds bad, but forbidden knowledge sounds dope.	[Narrador] Trair seus amigos soa ruim, mas conhecimento proibido soa foda.
603.	You listen to her pitch.	Você ouve o que ela quer.
604.	[Matadora] Basically, I just need you to tell me Damien and Liam's hidden weaknesses.	[Matadora] Só preciso saber das fraquezas ocultas do Damien e do Liam.
605.	For, like, totally innocent reasons.	Por, tipo, razões totalmente inocentes.
606.	And in exchange, I'll teach you one of my most secret slayer techniques.	Em troca, te ensino uma das minhas técnicas de matadora mais secretas.
607.	What's that you say?	Tá dentro?
608.	You'll totally do it, and I can trust what you say 100%?	Você topa e posso confiar em 100% do que você diz?
609.	Great!	Beleza!
610.	Which technique do you wanna learn?	Que técnica você quer aprender?
611.	[Opção 1 para escolha do jogador] How to be the protagonist of any scene.	[Opção 1 para escolha do jogador] Como ser o protagonista em qualquer cena.
612.	[Opção 2 para escolha do jogador] How to punch a dude so hard his head explodes.	[Opção 2 para escolha do jogador] Como socar um cara tão forte que sua cabeça explode.
613.	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Narrador] You tell the Slayer that Liam's	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Narrador] Você fala para a Matadora que a

	weakness is being ignored, and Damien's weakness is ice cream cake.	fraqueza do Liam é ser ignorado, e a do Damien é bolo de sorvete.
614.	[Matadora] Really?	[Matadora] Sério?
615.	But that's so simple!	Mas é tão simples!
616.	I'll bury them in indifference and frozen treats, respectively!	Vou soterrá-los com indiferença e doces gelados, respectivamente!
617.	Oh, you want to know my secret technique?	Ah, você quer a minha técnica secreta?
618.	It's simple:	É simples:
619.	Just act like you're entitled to everyone's love and affection, and constantly make decisions that endanger you and your friends.	Basta agir como se estivesse destinado ao amor e carinho de todos, e constantemente faça decisões que colocam você e seus amigos em perigo.
620.	[Narrador] Whoa, that's it?	[Narrador] Uau, é isso?
621.	But you already do those things, like, all the time! It is possible that…	Mas você faz essas coisas, tipo, toda hora! É possível que…
622.	…you've been the protagonist all along?	… você tem sido o protagonista esse tempo todo?
623.	This discovery gives you newfound confidence, which you use to punch the Slayer in the neck and steal her shoes.	Essa descoberta te deu mais confiança, que você usa para socar a Matadora no pescoço e roubar seus sapatos.
624.	As the protagonist of your own life, you gain +4 CHARM.	Como protagonista de sua própria vida, você ganha +4 CHARME.
625.	Week 5 evening	Semana 5 noite
626.	[Narrador] That day you skip class and just hang out in the bathrooms because you respect no authority.	[Narrador] Naquele dia você matou aula e só ficou de boa no banheiro porque não respeita nenhuma autoridade.
627.	On the way there, you run into Mamimi the Oni Girl.	No caminho, você esbarra na Mamimi, a Garota Oni.
628.	She offers you some of her weird Japanese energy drink.	Ela te oferece um pouco de energético japonês estranho.
629.	You take a sip.	Você dá um gole.
630.	It tastes crazy as hell.	Tem um gosto bom demais.
631.	You need to check the contents of this shit.	Você dá uma olhada nos ingredientes daquilo.
632.	Guarana seed extract, benzoic acid, 50mg of caffeine… and 100mg of BOLDNESS?	Extrato de guaraná, ácido benzoico, 50mg de cafeína… e 100mg de OUSADIA?
633.	Well, it wasn't bad at all!	Olha, nada mal!
634.	You gain +2 BOLDNESS, thank Mamimi, and proceed to the bathrooms.	Você ganha +2 OUSADIA graças a Mamimi, e segue para o banheiro.
635.	You're chilling in the bathroom with Damien and Miranda.	Você está de boa no banheiro com Damien e Miranda.
636.	Thank gods for the co-ed bathrooms!	Valeu deuses pelos banheiros unissex!
637.	Everything's going great and you're obviously very cool… until you hear some noises.	Tudo está tranquilo e você está de boa... até ouvir uns barulhos.
638.	Oh snap, it's Crazy Martin the Were-Bear Janitor!	Droga, é Márcio Louco, o Zelador Homem-Urso!
639.	[Damien] Damn!	[Damien] Merda!
640.	We're done.	Estamos fodidos!
641.	If I get caught skipping class again, they're gonna feed me to the school's dragon.	Se eu for pego matando aula, vão me jogar para o dragão da escola.
642.	Or even worse: they'll make me come in on Saturday!	Ou pior: vão me fazer vir pra cá no sábado!
643.	[Miranda] Aaaaah! This is bad!	[Miranda] Aaaaah! Isso é péssimo!
644.	And I didn't bring my champion, who would fight to the death to defend my honor.	E nem trouxe nenhum dos meus campeões que lutariam até a morte para defender minha honra.
645.	What can we do?	O que faremos?

646.	[Narrador] It seems they're both waiting for you to do something, but how do you scare a were-bear?	[Narrador] Parece que estão esperando que você faça algo, mas como assustar um Homem-Urso?
647.	No time to think.	Sem tempo para pensar.
648.	You bust our the stall and…	Você sai do seu box e…
649.	[Opção 1 para escolha do jogador] Make yourself as big as possible.	[Opção 1 para escolha do jogador] Tenta parecer o maior possível.
650.	It's showtime!	É hora do show!
651.	[Opção 2 para escolha do jogador] Play dead until he goes away.	[Opção 2 para escolha do jogador] Finge de morto até ele ir embora.
652.	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Narrador] You puff out your cheeks, stuff a bunch of toilet paper in your shirt, and wave your arms in the air.	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Narrador] Você infla suas bochechas, enche sua camisa com papel higiênico e balança seus braços no ar.
653.	Crazy Martin has no idea what the hell is happening!	Martin Louco não tem ideia do que diabos está acontecendo!
654.	He thinks he's having a flashback to 'Nam!	Ele acha que está tendo flashback de guerra!
655.	As Martin flees the bathroom, Damien puts a hand on your shoulder.	Ao que Martin foge do banheiro, Damien coloca uma mão no seu ombro.
656.	[Damien] That was stupid as hell but you sure scared him to death.	[Damien] Isso foi idiota pra caralho, mas você assustou ele.
657.	Stupidity plus bravery is my favorite mix.	Idiotice e coragem é minha mistura favorita.
658.	You're rad!	Você é foda!
659.	[Miranda] Yes!	[Miranda] Sim!
660.	That was superb.	Isso foi magnífico.
661.	For a moment you scared me too.	Por um momento você me assustou também.
662.	So convincing!	Tão convincente!
663.	You're my knight in shining armor!	Você é meu cavaleiro de armadura brilhante!
664.	[Narrador] Defeating a were-bear with nothing more than toilet paper… that's something to remember!	[Narrador] Derrotar um Homem-Urso só com papel higiênico... taí algo para não se esquecer!
665.	You gain +2 BOLDNESS and +1 CREATIVITY.	Você ganha +1 OUSADIA e +1 CRIATIVIDADE
666.	Week 6 morning	Semana 6 manhã
667.	That day you skip class, intending to spend the term in the bathrooms.	Naquele dia você matou aula para passar o semestre em banheiros.
668.	But you encounter three wild hyenas on the way there.	Mas você encontra três hienas selvagens no caminho.
669.	Who the fuck runs security here?	Quem diabos faz a segurança desse lugar?
670.	Anyway, you subdue them with the help of a hair comb.	Seja como for, você as domina com um pente.
671.	God bless the Monster Scouts and all the idiotic scenarios they prepared you for.	Graças à deus pelos Escoteiros Monstros e todos os cenários idiotas que eles te prepararam.
672.	By the time you get to the bathrooms, you've totally gained +2 BOLDNESS.	Até você chegar no banheiro, você ganhou +2 OUSADIA.
673.	Out of the corner of your eye, you notice Damien playing with a big knife… like he's trying to figure out where to stab himself with it!	Com o canto do olho, você nota Damien mexendo com uma faca enorme... como se estivesse pensando em como esfaquear a si mesmo!
674.	[Damien] Hey, why'd you stop me?	[Damien] Ei, por que você me parou?
675.	I was about to give myself a sweet body mod!	Eu estava prestes a fazer uma modificação corporal foda!
676.	You know, they say body modifications are forever, but the shock value sure isn't.	Dizem que as modificações são para sempre, mas o choque que elas causam não são.

677.	I broke my horn off and my dads were only pissed off for, what, three weeks?	Quebrei o meu chifre e meus pais ficaram putos por tipo, três semanas?
678.	Maybe I'm just not going hard enough.	Talvez eu não esteja me esforçando o suficiente.
679.	I need something that will really freak everybody out… like a tattoo of my face… on my face!	Preciso de alguma coisa que vai assustar todo mundo... tipo uma tatuagem da minha cara... na minha cara!
680.	…No, too subtle.	… Não, muito sutil.
681.	Hey, you look like a deviant.	Ei, você parece bem anticonvencional.
682.	Got any good ideas for a sick body mod?	Alguma ideia para uma modificação corporal foda?
683.	[Opção 1 para escolha do jogador] You're thinking too big.	[Opção 1 para escolha do jogador] Você está pensando grande demais.
684.	It's the tiny details that really freak people out.	São os detalhes que realmente assustam as pessoas.
685.	How about a tattoo of your face… on the tip of your tongue.	Que tal uma tatuagem da sua cara… na ponta da sua língua?
686.	[Opção 2 para escolha do jogador] Gun hands.	[Opção 2 para escolha do jogador] Mãos de armas.
687.	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Damien] Fuck me, why didn't I think of that?	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Damien] Porra, como nunca pensei nisso?
688.	Half the killer robots at this school have gun hands, and they're fucking sweet.	Metade dos robôs assassinos nessa escola tem mãos de armas, e eles são fodas.
689.	Like, I really only use my hands for hurting people anyway.	Tipo, só uso minhas mãos para ferir pessoas mesmo.
690.	What do I need all these fingers for?	Pra que preciso desses dedos?
691.	Catch you later, I'm gonna go chop off my hands with a meat cleaver and say hello to bullet handshakes.	Te vejo depois. Vou cortar minhas mãos com um cutelo e começar uma vida de apontar com tiros.
692.	[Narrador] Later, you find Damien in the hall, punching lockers with his surprisingly regular hands.	[Narrador] Mais tarde, você encontra Damien no pátio, socando armários com mãos normais.
693.	[Damien] It's so unfair!	[Damien] Não é justo!
694.	They won't sell me gun hands!	Eles não me venderam mãos de armas!
695.	Just because I've done "a few too many murders."	Só porque fiz "alguns vários assassinatos".
696.	I guess it's just you and me, and our regular hands… against the system.	Acho que é só eu e você, com nossas mãos normais... contra o sistema.
697.	[Narrador] You're actually sort of relieved that Damien didn't end up with gun hands.	[Narrador] Você fica feliz que Damien acabou sem as mãos de armas.
698.	Plus, helping him beat half of the school to blow off steam is a real bonding experience.	Sem falar que ajudar ele a bater em metade da escola para aliviar foi ótimo para ficarem mais chegados.
699.	You gain +2 FUN and +1 BOLDNESS.	Você ganha +2 DIVERSÃO e +1 OUSADIA.
700.	Week 6 noon	Semana 6 meio-dia
701.	[Narrador] You came upon Damien sneering at Miranda's elaborate silverware spread while her eating serfs chow down obediently at a neighboring table.	[Narrador] Você vê Damien zoando os talheres complexos de Miranda enquanto os servos dela comem obedientes na mesa do lado.
702.	[Damien] I still don't get why you collect all these stupid forks and spoons and shit…	[Damien] Ainda não saquei porque você coleciona todos esses garfos e colheres estúpidos...
703.	I mean, even the knives don't really look that deadly!	Essas facas não parecem nem um pouco mortais!
704.	[Miranda] Silly boy!	[Miranda] Tolinho!
705.	This silverware is not for killing!	Esses talheres não são para matar!
706.	[Damien] …Things can be for stuff other than killing???	[Damien] … As coisas servem para algo além de matar???

707.	That's… lame as hell! It's basically useless.	Isso é… um porre! É praticamente inútil.
708.	I mean, you don't even eat!	Tipo, você nem come!
709.	Your serfs do it for you!	Seus servos fazem isso por você!
710.	[Miranda] Well, of course they do!	[Miranda] Mas é claro!
711.	[Damien] But they're not using any of your silverware!	[Damien] Mas eles não estão usando nenhum dos seus talheres!
712.	[Miranda] Naturally they aren't!	[Miranda] Naturalmente!
713.	Serfs must eat with their hands, as befits the lower classes!	Servos devem comer com as mãos, como convém às classes mais baixas!
714.	[Damien] So you're saying this silverware collection has no practical purpose?!	[Damien] Então você está dizendo que sua coleção de talheres não tem utilidade!?
715.	[Miranda] Things have "practical purposes"???	[Miranda] As coisas têm "utilidades"???
716.	[Narrador] These two could go round and round like this forever, unless you say something to resolve the dispute…	[Narrador] Esses dois ficar nessa para sempre, a não ser que você fale algo para resolver isso...
717.	[Opção 1 para escolha do jogador] Damien's right, Miri!	[Opção 1 para escolha do jogador] Damien está certo, Mira!
718.	Maybe it IS time you started murdering people with your silverware.	Talvez seja hora de você começar a matar pessoas com os seus talheres.
719.	[Opção 2 para escolha do jogador] Lay off Miranda, Damien!	[Opção 2 para escolha do jogador] Deixa a Miranda em paz, Damien!
720.	What about your collection of exotic corpses?	E aquela sua coleção de cadáveres exóticos?
721.	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Damien] I mean, I was just giving her shit, but I am in favor of any plan that gets more people murdered.	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Damien] Eu tava só zoando ela, mas são a favor de qualquer plano que faça mais gente ser assassinada.
722.	[Miranda] Oh, how barbaric!	[Miranda] Oh, que barbárico!
723.	Are you sure that's the right thing to do?	Você tem certeza de que é o certo a se fazer?
724.	[Damien] Yup.	[Damien] Aham.
725.	One hundred percent.	100%.
726.	Absolutely.	Com certeza.
727.	[Miranda] Well, alright then.	[Miranda] Pois bem.
728.	Yumyum?	Yumyum?
729.	Daisy?	Margarida?
730.	Take the sharpest of these silvered wares in your filthy peasant hands and go a-murdering, would you?	Peguem os talheres mais afiados com essas suas mãos sujas de plebeus e partam para os assassinatos, sim?
731.	[Damien] I was kind of hoping you would do the murdering yourself.	[Damien] Estava esperando que você fosse matar por conta própria.
732.	[Miranda] If we're living in an age wherein a lady can't outsource her senseless murders to her servants, I don't know what the world is coming to!	[Miranda] Se vivemos em uma época em que uma senhorita não pode terceirizar seus assassinatos para seus servos, não sei que mundo é esse!
733.	[Damien] Fair enough.	[Damien] Justo.
734.	As long as the murders get done I guess I don't care.	Desde que tenham mortes, não dou a mínima.
735.	[Narrador] Miranda even outsources some silverware murder to you and Damien, as a team!	[Narrador] Miranda até entrega alguns talheres mortais para você e Damien, como um time!
736.	It really brings you closer to each other.	Isso aproxima bastante vocês.
737.	Week 6 evening.	Semana 6 tarde.
738.	That day you visit the bathrooms to take a number two.	Naquele dia você foi ao banheiro fazer o número dois.
739.	Don't worry, there won't be an illustration of that specific moment.	Não esquenta, não vai ter nenhum desenho desse momento em específico.

740.	Thing is, you make one of the boldest decisions in your life: you don't put paper on the toilet seat before using it.	Você faz uma das decisões mais ousadas da sua vida: você não coloca papel higiênico no vaso antes de sentar.
741.	Look at you, you crazy bastard!	Olhe só para você, seu maluco!
742.	You gain +2 BOLDNESS and probably +1 STAPHYLOCOCCUS with a slight chance of +1 STD.	Você ganha +2 OUSADIA e provavelmente +1 ESTAFILOCOCOS com uma chance de +1 DST.
743.	You're daydreaming about how Damien would look walking down the aisle towards you…	Você está pensando em como seria se Damien viesse andando no corredor na sua direção...
744.	… when you see Damien down the aisle – hallway! – towards you!	... quando você vê Damien andando no corredor na sua direção!
745.	[Damien] Yo.	[Damien] E aí.
746.	So listen.	Escuta.
747.	Don't be uncool about this or make it a big thing… but…	Não seja um porre ou faça disso uma coisa importante... mas...
748.	I think you're pretty rad.	Te acho bem foda.
749.	Like, maybe even as rad as I am.	Tipo, talvez mais foda do que eu.
750.	So I thought it might be sweet if we could, you know…	Então eu tava pensando que seria massa se a gente, você sabe...
751.	Do some CRIME together!!!	Cometesse uns CRIMES juntos!!!
752.	Would you be into that?	Tá a fim?
753.	…I mean…	...quer dizer...
754.	Could you even FUCKIN' HANDLE THAT?!	Você AGUENTA!?
755.	[Narrador] Um, YES!	[Narrador] Ãh, SIM!
756.	Of course you could!	Claro que aguento!
757.	And would!	E faço!
758.	And should!	E amo!
759.	[Damien] What kind of crime are you into these days?	[Damien] Que tipo de crime você anda curtindo?
760.	[Narrador] Quick!	[Narrador] Rápido!
761.	Suggest the most badass and romantic crime for an excellent date with Damien!	Hora de achar o crime mais foda e romântico para um encontro com Damien!
762.	[Opção 1 para escolha do jogador] Tax fraud and light treason.	[Opção 1 para escolha do jogador] Sonegação de imposto e traição à pátria.
763.	[Opção 2 para escolha do jogador] Dinner and a movie, only the dinner is arson and the movie is also arson.	[Opção 2 para escolha do jogador] Jantar e filme, só que o jantar é um incêndio criminoso... e o filme também.
764.	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Damien] Arson and arson?	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Damien] Incêndio e incêndio?
765.	Sounds like my kind of night.	Soa como meu tipo de noite.
766.	[Narrador] Damien picks you up and presents you with a bouquet of matches and lighters, which you blush and happily accept.	[Narrador] Damien te busca e te presenteia com um buquê de fósforos e isqueiros, que você aceita feliz e com as bochechas coradas.
767.	The two of you head off to the fanciest restaurant you know – Le Chateau d'Superiorite.	Vocês dois vão até o restaurante mais chique que conhecem: Le Chateau d'Superiorite.
768.	You smile demurely as Damien pulls out your chair for you, and the sets it on fire.	Você sorri timidamente ao que Damien puxa a cadeira para você e bota fogo nela.
769.	You confidently order off the menu for both of you, before setting both menus on fire.	Você pede com confiança o cardápio para vocês dois, antes de botar fogo nos dois cardápios.
770.	After a delicious meal, the two of you flirtily squabble over whose absolute pleasure it would be to pick up the check, as the flames rage high all around you!	Depois de uma deliciosa refeição, vocês dois discutem sedutoramente sobre quem teria o prazer de pagar a conta, enquanto as chamas crescem ao redor!
771.	[Damien] Ready to head out for…	[Damien] Já estamos prontos para...
772.	MORE ARSON?	MAIS INCÊNDIOS?

773.	[Narrador] Heck yeah you are!	[Narrador] É claro que estamos!
774.	The two of you head to a movie, immediately setting your tickets stubs on fire.	Vocês dois vão para o cinema, queimando seus ingressos na mesma hora.
775.	You take yours seats, and set the row in front of you on fire.	Vocês se sentam e botam fogo nas cadeiras da frente.
776.	You talk though the previews as the flames leap higher and higher, bathing you in a romantic glow.	Vocês conversam durante os trailers enquanto o fogo aumenta mais e mais, os banhando com um brilho romântico.
777.	It's the hottest date of all time, in so, so many ways.	Esse é o encontro mais quente de todos os tempos, em vários sentidos.
778.	[Damien] Hey.	[Damien] Ei.
779.	I had a really nice time tonight.	Curti muito essa noite.
780.	The only thing better than the arson…	A única coisa melhor que queimar coisas...
781.	…was the more arson.	... foi queimar mais coisas.
782.	[Narrador] Is he actually blushing, or is that just the heat from all of the so much arson?	[Narrador] Ele está corado ou é só o calor de tanto fogo?
783.	Omfg.	Aimeudeus.
784.	This date was literal fire.	Esse encontro foi literalmente fogoso demais.
785.	But no, like, actually literal fire.	Mas tipo, fogo literal.
786.	You gain +2 CHARM and +1 BOLDNESS.	Você ganha +2 CHARME e +1 OUSADIA.
787.	The Monster Prom draws near…	O baile de formatura se aproxima...
788.	[Menu]Who will you ask to prom?	[Menu]Quem você vai convidar?
789.	Ask [Character] to the Prom?	Chamar [Personagem] para o baile?
790.	YES!	SIM!
791.	NOPE!	NEM A PAU!
792.	[Narrador] You finally pluck up your courage and ask your beloved to go the Monster Prom with you…	[Narrador] Você enfim reúne toda sua coragem para convidar seu par para o baile de formatura…
793.	[Damien] Prom?!	[Damien] Baile de formatura!?
794.	I guess we can get so wasted that we end up burning stuff down, right?	Acho que podemos ficar tão chapados que vamos acabar queimando as coisas, né?
795.	That sounds like a rad date to me.	Isso soa como um encontro foda para mim.
796.	Let's burn stuff down together til dawn!	Vamos queimar coisas juntos até amanhecer!
797.	[Narrador] Prom was great.	[Narrador] O baile foi ótimo.
798.	You crashed your limo into the wall of the school and it was…	Você conseguiu enfiar sua limusine direto na parede da escola e foi...
799.	… THE BEST ENTRANCE EVER!	... A MELHOR ENTRADA DE TODOS OS TEMPOS!
800.	Everybody had a great time dancing under the lovely light of a car on fire.	Todo mundo curtiu dançar às luzes de um carro em chamas.
801.	[Menu] This Run	[Menu] Partida
802.	NEW SECRET ENDINGS	NOVOS FINAIS SECRETOS
803.	NEW EVENTS	NOVOS EVENTOS
804.	NEW OUTCOMES	NOVOS DESFECHOS
805.	Total Runs	Total
806.	ENDINGS	FINAIS
807.	EVENTS	EVENTOS
808.	OUTCOMES	DESFECHOS
809.	MOST LIKELY TO BECOME A LASAGNA	MAIS PROVÁVEL DE SE TORNAR UMA LASANHA
810.	Damien's quote:	Citação de Damien:
811.	THE WORLD IS JUST A CANVAS… FOR YOU TO SET ON FIRE.	O MUNDO É UM QUADRO EM BRANCO... PARA VOCÊ QUEIMAR.

812.	[Narrador] These 6 weeks were maybe the most epic and absurd weeks of our lives.	[Narrador] Talvez essas 6 semanas tenham sido a mais épicas e absurdas de nossas vidas.
813.	After the Monster Prom we kept on living our lives, falling in love, battling for friendship, and learning about who we were and who we could be.	Depois do baile, nós seguimos com nossas vidas, nos apaixonando, lutando por amizades e aprendendo uma coisa ou outra sobre quem somos e quem poderíamos ser.
814.	And you know what? Like it always does, life happened. And it was wonderful.	E sabe de uma coisa? Como sempre, a vida aconteceu. E foi incrível.
815.	Damien loved fire to the very end.	Damien amou o fogo até o fim.
816.	Unfortunately, that wasn't a super legal affair, and he ended up in prison for arson.	Infelizmente esse não foi um romance super dentro da lei, e ele acabou preso como incendiário.
817.	Fortunately… prison was flammable.	Felizmente... a prisão era inflamável.
818.	Liam kept doing art so hard that he eventually evaporated and become the concept of coolness itself.	Liam seguiu fazendo tanta arte que eventualmente evaporou e se tornou o próprio conceito de descolado.
819.	As he left the physical plane, the last thing Liam did was give everyone a condescending look.	Ao deixar o plano físico para trás, a última coisa que ele fez foi olhar com desprezo para todo mundo.
820.	Vera realized she was a character in a videogame, which infuriated her.	Vera se tocou que ela é um personagem de videogame, o que a deixou puta.
821.	She spent her life making connections and building power because she's not a part of the game: SHE PLAYS THE GAME.	Ela se dedicou a fazer conexões e crescer na vida porque ela não é parte do jogo: ELA JOGA O JOGO.
822.	So be careful… maybe now she's the one pulling YOUR strings.	Então cuidado... talvez agora ela esteja controlando VOCÊ.
823.	For those 6 weeks, the Monster prom seemed larger than life.	Nessas 6 semanas, o baile de formatura parecia maior que a própria vida.
824.	And then it was gone, just like that.	E agora acabou, simples assim.
825.	The battle for Monster Prom might have ended then, but there were plenty of battles left in that war called youth.	A batalha pelo baile pode ter acabado, mas muitas batalhas estavam por vir na guerra chamada juventude.
826.	But once again… we were young and unafraid… and we were ready to start!	Mas de novo... a gente era jovem e sem noção... e prontos para começar!
827.	[Pergunta do quiz] It's you chance to fix global warming.	[Pergunta do quiz] É a sua chance de corrigir o aquecimento global.
828.	Go ahead!	Vá em frente!
829.	[Opção 1 do quiz] It's time to be a real hero: I'll lead a mission to the sun in order to… invite the sun to the party of its life!	[Opção 1 do quiz] É hora de ser um verdadeiro herói: irei liderar uma missão para o sol para... convidá-lo para o melhor rolê de sua vida!
830.	We'll have so many hilarious misadventures that the sun will eventually become… cooler. ;)	Teremos tantas tretas hilárias que ele vai… esfriar a cabeça. ;)
831.	[Opção 2 do quiz] Global warming isn't real.	[Opção 2 do quiz] Aquecimento global não é real.
832.	I invented it, and now science is claiming authorship because science is a lame copycat with no original ideas.	Eu quem inventei, e agora a ciência está reivindicando autoria porque é uma imitadora chata sem ideias originais.
833.	[Opção 3 do quiz] Nah, the world is doomed.	[Opção 3 do quiz] Nem, o mundo está condenado.
834.	But I'll start investing in ships and start a profitable business for the "soon to be covered by water" world.	Mas vou começar a investir em navios e iniciar um negócio lucrativo para o mundo "em breve coberto por água".
835.	[Descrição de Item] A FAKE BADASS TATTOO	[Descrição de Item] UMA TATUAGEM FALSA FODA

836.	It has flames and a skull and even a knife.	Tem fogo e uma caveira e até mesmo uma faca.
837.	With this you can murder your enemies, go to prison, make everyone your bitch and then murder them too, and go to… some kind of super prison?	Com isso você pode assassinar seus inimigos, ir para a prisão, transformar todos em suas putinhas e assassiná-los também, e aí ir para... algum tipo de super prisão?
838.	Street cred +9000!	Reputação nas ruas +8000!
839.	[Narrador] In the wake of all that, you overhear Miranda and Polly discussing… a party!!!	[Narrador] Depois de tudo isso, você ouve Miranda e Polly discutindo sobre... uma festa!!!
840.	[Miranda] Oh, Polly, I am terribly excited for you upcoming party!	[Miranda] Oh Polly, estou realmente animada para sua festa!
841.	[Polly] Oh yeah, it's gonna be siiiiiick.	[Polly] Ah sim, vai ser fooooooda.
842.	Hey, speaking of which, you've got money, right?	Ei, falando nisso, você tem grana, né?
843.	How about picking us up some… "party favors"?	Que tal comprar algumas... "lembrancinhas de festa"?
844.	[Miranda] Oh, I'd be delighted!	[Miranda] Oh, eu ficaria encantada!
845.	How many balloons should I purchase?	Quantos balões eu deveria comprar?
846.	[Polly] I don't care!	[Polly] Não importa!
847.	Just make sure you get enough nitrous oxide to fill them all!	Desde que tenha óxido nitroso o suficiente para enchê-los!
848.	[Miranda] What's… nitrous oxide?	[Miranda] O que é... óxido nitroso?
849.	Is that something land-dwellers breathe?	É algo que os moradores da terra respiram?
850.	[Polly] Well it's pretty much all I breathe, if that's what you're asking.	[Polly] Bom, é tipo tudo o que respiro, se é o que está perguntando.
851.	[Miranda] Hm. I don't know about that.	[Miranda] Hum. Não sei não.
852.	How about cake?	Que tal um bolo de coco?
853.	What kind of cake would you like?	Que tipo de bolo você gosta?
854.	[Polly] C…cake? I think you're mispronouncing "cocaine".	[Polly] Bolo... de coco? Acho que você está pronunciando "cocaína" errado.
855.	[Miranda] No, I'm pretty sure it's pronounced "cake".	[Miranda] Não, tenho certeza de que se pronuncia "bolo de coco".
856.	I like mine with pink frosting!	Eu gosto com glace rosa!
857.	[Polly] And I like mine injected into my eyeballs.	[Polly] E eu gosto injetado nos olhos.
858.	And speaking of eyeballs, I don't think we're really seeing eye to eye right now.	Falando em olhos, a gente não tá vendo isso do mesmo jeito.
859.	[Miranda] Too true.	[Miranda] De fato.
860.	Perhaps our friend [PLAYER] can suggest a mutually agreeable use for my vast riches?	Talvez nosso amigo [JOGADOR] possa sugerir um uso mutualmente aceitável para minhas vastas riquezas?
861.	[Opção 1 para escolha do jogador] You should get Polly a pinata.	[Opção 1 para escolha do jogador] Você deveria conseguir uma pinhata para a Polly.
862.	You don't want anyone to get hurt, though, so the only really safe thing to fill it with is nice, soft bags of cocaine!	Você não quer que ninguém fique magoado, então a única opção é enchê-la com pacotes de cocaína!
863.	[Opção 1 para escolha do jogador] Miranda, you like clowns, right?	[Opção 2 para escolha do jogador] Miranda, você gosta de palhaços, certo?
864.	I know this website that lets you hire clowns, firefighters, doctors, AND tuxedo guys… It's called definitelynotstrippers.com and it's 100% legit.	Sei de um site que dá para contratar palhaços, bombeiros, médicos E caras de terno... se chama definitivamentenãosãostrippers.com e é 100% legítimo.
865.	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Miranda] A pinata?	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Miranda] Uma pinhata?
866.	Certainly not.	Certamente não.

867.	You think I am some cretin who gets off on beating animals with sticks?	Você acha que sou alguma cretina que gosta de bater em animais com varas?
868.	I am not my uncle!	Não sou meu tio não!
869.	Although he generally uses real animals instead of cardboard ones.	Embora ele geralmente use animais de verdade em vez de um feito de papelão.
870.	…He does still tie them to the ceiling though.	... Mas ele ainda pendura eles no teto.
871.	[Polly] We'd have to use real animals anyway.	[Polly] Nós teríamos que usar animais de verdade, de qualquer forma.
872.	All the cardboard ones died in the Great Pinata War, remember?	Todos os de papelão morreram na Grande Guerra da Pinhata, lembra?
873.	Too soon, [PLAYER]. Too soon.	Cedo demais, [JOGADOR]. Cedo demais.
874.	[Narrador] Now that you've reminded Polly about the Pinata Massacre, she's only in the mood to party a little.	[Narrador] Agora que você lembrou Polly do Massacre das Pinhatas, ela ficou com menos vontade de festejar.
875.	She changes the guest list for her party from "EVERYBODY" to "EVERYBODY BUT [PLAYER]."	Ela muda a lista de convidados de "TODO MUNDO" para "TODO MUNDO MENOS [JOGADOR]".
876.	You lose -2 CHARM and -1 FUN.	Você perde -2 CHARME e -1 DIVERSÃO.
877.		
878.	Strange, you could have sworn Polly and Damien were at this table when you picked it…	Que estranho, você podia jurar que Polly e Damien estavam nessa mesa...
879.	[Damien] Psst! Hey, loser!	[Damien] Psiu! Ei, trouxa!
880.	Down here!	Aqui embaixo!
881.	[Polly] It's us, Polly and Damien!	[Polly] Somos nós, Polly e Damien!
882.	Hiding under this table for totally innocent reasons!	Escondendo embaixo da mesa por razões totalmente inocentes!
883.	[Narrador]A ferocious roar sounds from the door of the cafeteria!	[Narrador]Um rugido feroz ecoa pela porta da cafeteria.
884.	Crazy Martin the Were-Bear Janitor is here, and he's looking for someone!	Márcio Louco, o Zelador Homem-Urso, está aqui e está procurando alguém!
885.	[Damien] Oh shit, he's here!	[Damien] Merda, ele está aqui!
886.	[Polly] Why's he after us anyway?	[Polly] Por que ele está atrás de nós, afinal?
887.	I think what we did really falls more under federal jurisdiction…	Acho que o que fizemos cai mais na jurisdição federal...
888.	[Damien] International law, more like.	[Damien] Mais para lei internacional.
889.	Those munchkins were Canadian citizens!	Aqueles gatinhos eram cidadãos canadenses!
890.	[Polly] Now that you mention it, I think we might actually have to face war crimes tribunal.	[Polly] Agora que mencionou, acho que teremos que encarar um tribunal de crimes de guerra.
891.	[Damien] Worth it, though, right?	[Damien] Mas valeu, não valeu?
892.	[Polly] Oh, totally.	[Polly] Com certeza.
893.	As long as we can get away from Buzzkill the Bear over there!	Contanto que consigamos fugir do Estraga-Prazeres-Urso ali.
894.	[Opção 1 para escolha do jogador] Just hide in the Ghost Zone!	[Opção 1 para escolha do jogador] Apenas se esconda na Zona Fantasma!
895.	You know, the special alternate dimension only ghosts can use?	Você sabe, aquela dimensão alternativa que apenas fantasmas podem acessar?
896.	[Opção 2 para escolha do jogador] Hide behind diplomatic immunity!	[Opção 2 para escolha do jogador] Se proteja com uma imunidade diplomática!
897.	I mean, you're both princes of hell, right?	Quer dizer, vocês dois são príncipes do inferno, certo?
898.	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Damien] But I can't hide in the Ghost Zone!	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Damien] Mas não consigo me esconder na Zona Fantasma!
899.	I'm not a ghost!	Eu não sou um fantasma!
900.	[Polly] I guess you should have thought of that before you spent all that time being alive, huh?	[Polly] Acho que você deveria ter pensado nisso antes de ficar vivo esse tempo todo, né?

901.	[Damien] Being alive isn't a choice!	[Damien] Estar vivo não é uma escolha!
902.	[Polly] Whoa, okay, I don't have time to sit here and argue pro-life or pro-choice with you my dude.	[Polly] Uau, beleza, não tenho tempo para discutir pró-vida ou pró-escolha com você, cara.
903.	See you in the Ghost Zone!	Te vejo na Zona Fantasma!
904.	[Damien] No, you won't!	[Damien] Não, não verá!
905.	[Narrador] You can't follow Polly into the Ghost Zone, but from the way she winks at you before crossing over, it looks like you're one step closer… to the BONE ZONE.	[Narrador] Você não pode seguir Polly para a Zona Fantasma, mas pelo jeito que ela pisca para você, parece que você está a um passo... da ZONA DA FODA.
906.	[Narrador] You're just getting ready to leave when you get a text from Polly: "hay bbe lez party."	[Narrador] Você estava quase saindo quando recebeu uma mensagem da Polly: "Eeeei bb, partiu rolê?"
907.	How can you refuse such a formal missive?	Como você poderia recusar uma mensagem tão formal?
908.	You track her down immediately.	Você a procura na mesma hora.
909.	[Polly] Hey, you got my text!	[Polly] Ei, você recebeu minha mensagem!
910.	That's good, cause I need some help brainstorming.	Ótimo, preciso de uma ajuda em um brainstorming.
911.	I'm going to a party tonight, but I'm pretty sure it's gonna be lame, and that needs to change.	Vou para uma festa hoje à noite, mas tenho certeza que vai ser chata e isso precisa mudar.
912.	See it's a costume party.	É uma festa a fantasia.
913.	You know, where everyone dresses up as their favorite humans?	Você sabe, onde todo mundo se veste como seus humanos favoritos?
914.	I'm going as a sexy tax attorney.	Eu vou de advogada fiscal sexy.
915.	But I'm not sure even the sexiest tax attourney can rescue this party from the depths of lame-itude.	Mas não acho que nem a mais sexy das advogadas fiscais podem salvar essa festa das profundezas da chatice.
916.	So… got any ideas to help spice things up?	Então... tem alguma ideia de como agitar as coisas?
917.	[Narrador] Oh, you've got some ideas, and they're the spiciest:	[Narrador] Ah, você tem algumas ideias, e elas são bem agitadas:
918.	[Opção 1 para escolha do jogador] Spike the punch with mandrake root.	[Opção 1 para escolha do jogador] Batizar o ponche com raiz de mandrágora.
919.	It turns monsters into actual humans!	Isso tornará os monstros em humanos!
920.	[Opção 2 para escolha do jogador] Okay, you go as a sexy tax attorney.	[Opção 2 para escolha do jogador] Beleza, você vai de advogada fiscal sexy.
921.	I'll go as a sexy tax EVADER.	Eu vou de SONEGADOR de impostos sexy.
922.	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Narrador] Later that night, at the party…	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Narrador] De noite, na festa...
923.	[Polly] HAHAHA THIS IS NUTS, LOOK AT ALL THESE HUMANS IN HUMAN COSTUMES.	[Polly] HAHAHA QUE LOUCURA, OLHA TODOS ESSES HUMANOS COM ROUPAS DE HUMANOS.
924.	Georgina the Party Owlbear totally just turned into a sumo wrestler!	Georgina, a Urso-Coruja de festa, se tornou uma lutadora de sumô!
925.	And Larry the Lich looks exactly like former United States President Abraham Lincoln!	E Lucas, o Lich, parece exatamente como o ex-presidente Getúlio Vargas!
926.	[Narrador] Oh, Larry doesn't just LOOK like Lincoln… he IS Lincoln.	[Narrador] Oh, Lourenço não só PARECE Vargas... ele É o Vargas.
927.	He has all of Lincoln's memories up to the moment of his death.	Ele tem todas as memórias de Vargas até o momento de sua morte.
928.	Every newly transformed human at the party comes complete with a full lifetime of memories: a childhood, family, friends…	Cada recém humano transformado na festa veio com memórias de uma vida completa: infância, família, amigos...
929.	They have no recollection of their lives as a monster, and are currently going insane from the cognitive dissonance!	Eles não se lembram de suas vidas como monstros e estão ficando insanos com a dissonância cognitiva.

930.	[Polly] Haha, Manny the Manticore just turned into a retired cop who is screaming for his estranged wife and two sons!	[Polly] Hahaha, Manuel, a Manticora, se tornou um policial aposentado e está gritando por sua ex-esposa e seus dois filhos!
931.	Pranked!	Pegadinha da malandra!
932.	[Narrador] In about four hours, all of these newly created people will revert to their previous forms, essentially murdering these new identities!	[Narrador] Após quatro horas, todos os novos humanos retornam à suas formas originais, essencialmente matando aquelas novas identidades.
933.	LOL!	HAHA :)
934.	In the meantime, you and Polly have a great time scaring the shit out of actual humans and streaming it online.	Enquanto isso, você e Polly se divertem muito assustando humanos reais e streamando online.
935.	You gain +2 CREATIVITY and +1 FUN.	Você ganha +2 CRIATIVIDADE e +1 DIVERSÃO.
936.	[Narrador] You see Miranda, Polly, Vera, and Damien all crowding around the bathroom mirror.	[Narrador] Você vê Miranda, Polly, Vera e Damien amontoados na frente do espelho do banheiro.
937.	Can't a monster take a shit in peace at this school?	Um monstro não pode mais cagar em paz nessa escola?
938.	[Polly] Hmm… your brows are just short of being on fleek.	[Polly] Hum... suas sobrancelhas estão quase perfeitas.
939.	They're 1 millimeter off-fleek.	Estão 1 milímetro não-perfeitas.
940.	Maybe your snakes got in the way.	Talvez suas cobras ficaram no caminho.
941.	[Vera] This coming from someone whose face is see-through.	[Vera] Isso vindo de alguém com a cara transparente.
942.	How can we tell if that's your highlight, or the headlights of an oncoming train?	Como podemos saber se isso é o seu iluminador ou a luz de um trem se aproximando.
943.	[Polly] Oh, please.	[Polly] Oh, por favor.
944.	You wouldn't know a good contour if it punched you in the throat.	Você não reconheceria um bom contorno mesmo se ele te socasse na garganta.
945.	[Damien] And a REALLY good contour can actually do that.	[Damien] E um contorno bom pode MESMO fazer isso.
946.	I like to start with a palette of complementary colors for my skin tone…	Curto começar com uma paleta com cores complementares para meu tom de pele.
947.	…blood red, babyflesh pink, bloodshot crimson… and then do a basic blend with a soft-boiled chimera egg…	...vermelho sangue, rosa bebê, carmesim sangria... e aí aplicar com um ovo de quimera cozido macio...
948.	…	...
949.	… What?	... Que foi?
950.	It's called TECHNIQUE, FUCKERS!	Isso se chama TÉCNICA, PORRA!
951.	Doing amazing makeup is like… punching someone's face with beauty!	Aplicar uma boa maquiagem é tipo... socar beleza na cara de alguém.
952.	[Miranda] I just do not see the use in putting so much time and energy into painting one's face!	[Miranda] Eu só não entendo o porquê de dedicar tanto tempo e energia em pintar o rosto de alguém!
953.	Is that not what we all have makeup slaves for?	Não é para isso que todos temos escravos?
954.	[Polly] Miri… no.	[Polly] Mira... não.
955.	[Vera] At least we know we're BOTH more competent than Miranda.	[Vera] Pelo menos sabemos que AMBAS somos mais competentes que a Miranda.
956.	[Damien] And worse than me!	[Damien] E piores que eu!
957.	[Polly] Not that that's saying much of anything.	[Polly] Não que isso signifique muita coisa.
958.	There needs to be a way of settling who's the best at make up!	É preciso uma maneira de decidir quem é o melhor em maquiagem!
959.	[Vera] …	[Vera]...

960.	[Narrador] Both Vera and Polly look expectantly at you.	[Narrador] Vera e Polly olham para você cheias de expectativa.
961.	[Opção 1 para escolha do jogador] Visit the dungeons of L'Nkom, Sumerian God of Makeup, wherein lies the legendary Orb of L'Nkom, which coincidentally can tell who's the best at makeup.	[Opção 1 para escolha do jogador] Visitar as masmorras de L'Nkom, deus sumério da maquiagem, onde há o lendário Orbe de L'Nkom, que por acaso pode dizer quem é a melhor maquiadora.
962.	[Opção 2 para escolha do jogador] Make up this potato to see who can produce the prettiest potato.	[Opção 2 para escolha do jogador] Maquiem essa batata para ver quem faz a batata mais bonita.
963.	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Narrador] You take out the two potatoes you always carry with you for such scenarios.	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Narrador] Você pega as duas batatas que sempre leva consigo para situações como aquela.
964.	[Vera] I'm not wasting my makeup on a potato.	[Vera] Não vou desperdiçar minha maquiagem em uma batata.
965.	[Polly] That's because you know this duel is already lost, am I right?	[Polly] Isso por que você sabe que esse duelo já está perdido.
966.	MWAHAHA!	MUAHAHA!
967.	[Vera] Fuck it!	[Vera] Que se foda!
968.	My potato will kick your potato's ass to the moon, Polly.	Minha batata vai chutar a bunda da sua até a lua, Polly.
969.	[Narrador] The two of them engage in an all-out makeup battle.	[Narrador] As duas iniciam uma batalha de maquiagem.
970.	Soon both of them finish.	E logo as duas terminam.
971.	…	...
972.	[Polly] VERA!	[Polly] VERA!
973.	Your potato is GORG!	Sua batata está LINDA!
974.	What a hot potato, girl.	Que batata gata, garota.
975.	[Polly] I have to admit your potato is beautiful too, Polly.	[Polly] Devo admitir que sua batata está bonita também, Polly.
976.	[Polly] Is it normal to feel like fucking a potato?	[Polly] É normal sentir vontade de transar com uma batata?
977.	[Vera] Who cares now?	[Vera] Quem liga?
978.	The important thing is, I'm sorry for doubting your makeup skills.	O que importa é: sinto muito por duvidar das suas habilidades com maquiagem.
979.	[Polly] Me too, girl.	[Polly] Eu também, garota.
980.	Look at them: they could starch a career in modeling!	Olha para elas: elas poderiam começar uma carreira como modelos!
981.	[Vera] They could indeed.	[Vera] Poderiam mesmo.
982.	[Narrador] And all thanks to [PLAYER].	[Narrador] E tudo graças ao [JOGADOR].
983.	They both leave, mesmerized by their new potatoes and maybe by your wisdom too!	As duas saem, maravilhadas com as novas batatas e talvez com sua sabedoria também!
984.	You gain +2 SMARTS and +1 CREATIVITY, and several days later you spot the potatoes in Vogue magazine.	Você ganha +2 INTELIGÊNCIA e +1 CRIATIVIDADE, e dias depois você vê as batatas na revista Vogue.
985.	On your way out, you spot Polly still wearing the lab coat she stole from that human party the other night.	Ao sair, você vê Polly vestindo o jaleco de laboratório que ela roubou da festa humana na outra noite.
986.	She takes it off and throws it at you to get your attention.	Ela tira e joga em você para chamar sua atenção.
987.	[Vera] Yo! Yo! Yo!	[Vera] Ei! Ei! Ei!
988.	That human party convinced me I wanna be a scientist!	Aquela festa humana me convenceu de que quero ser uma cientista!
989.	But not just any kind… a PARTY SCIENTIST!	Mas não qualquer tipo… uma CIENTISTA DE FESTAS!
990.	What's a party scientist, you ask?	O que é uma cientista de festas, você pergunta?

991.	Why, just a scientist who's dedicated to discovering the secret to the RADDEST PARTY!	Ora, apenas uma cientista dedicada em descobrir o segredo da FESTA MAIS FODA!
992.	Through a series of extremely scientific experiments, I aim to discover what exactly makes a party good…	Através de uma série de experimentos extremamente científicos, pretendo descobrir o que faz uma festa ser boa...
993.	So I can DISTILL WHATEVER IT IS INTO A VIAL AND DRINK IT!	Para que eu possa DESTILAR SEJA LÁ O QUE FOR EM UMA POÇÃO E BEBER!
994.	Or, you know, just have really dope parties all the time.	Ou, você sabe, só fazer festas iradas o tempo todo.
995.	Anyway, I'm going to a bar mitzvah tonight and I need your scientific advice: what can we do to push this party over the edge?	Enfim, vou para um Bar Mitzvah hoje à noite e preciso de seu conselho científico: o que fazer para levar essa festa ao limite?
996.	[Opção 1 para escolha do jogador] The electric slide… but with actual electricity.	[Opção 1 para escolha do jogador] Música eletrônica... mas com eletricidade de verdade!
997.	[Opção 2 para escolha do jogador] CHEMISTRY.	[Opção 2 para escolha do jogador] QUÍMICA.
998.	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Narrador] Later that night…	[Caminho tomado a partir da opção 1] [Narrador] Naquela noite…
999.	[Polly] AHAHAHAHA!	[Polly] HAHAHAHA!
1000.	LOOK AT 'EM DANCE!	OLHA PARA ELES DANÇANDO!
1001.	I don't know why I never thought of this before!	Não sei como nunca pensei nisso antes!
1002.	It's just basic science…	É apenas ciência básica...
1003.	Lightning gives life to a Frankenstein…	A eletricidade deu vida para Frankenstein...
1004.	A Frankenstein is a stitched together mass of sexy flailing limbs…	O Frankenstein é uma aglomeração costurada de membros agitados sexys...
1005.	Which is also a party is!	E uma festa também é isso!
1006.	Lightning is the life of the party!	Eletricidade é a vida da festa!
1007.	What's that?	O que?
1008.	You wanna know who the bar mitzvah boy is?	Você quer saber quem é o garoto do Bar Mitzvah?
1009.	I don't know!	Eu sei lá!
1010.	I don't know any of these kids!	Não conheço nenhum desses moleques!
1011.	[Narrador] Crashing bar mitzvahs: the height of party culture.	[Narrador] Invadir Bar Mitzvahs: o ápice da cultura das festas.
1012.	You have so much fun, you forget to tell Polly she should have said Frankenstein's MONSTER.	Você se diverte tanto que esquece de dizer para Polly que ela deveria falar MONSTRO do Frankenstein.
1013.	You gain +2 FUN and +1 CHARM.	Você ganha +2 DIVERSÃO e +1 CHARME.
1014.	[Narrador] But none of that matters, because tonight you're going on a DATE with POLLY… to the CASINO!!!	[Narrador] Mas nada disso importa, porque hoje à noite você vai a um ENCONTRO com POLLY... no CASSINO!
1015.	[Polly] Aw yeah, I love casinos!	[Polly] Uhul, amo cassinos!
1016.	They combine my three greatest loves:	Eles combinam meus três maiores amores:
1017.	Bad life choices, risk, addiction, and getting fucked up!	Escolhas erradas, risco, vício e ficar chapada!
1018.	Did I say three greatest loves?	Eu disse três maiores amores?
1019.	I meant threeve – the number between three and five.	Quis dizer trinco – o número entre três e cinco.
1020.	Sorry, I'm already pretty blasted.	Foi mal, já tô bem bêbada.
1021.	CAUSE I'M SO EXCITED ABOUT THIS CASINOOOOOO!!	PORQUE ESTOU EMPOLGADA COM O CASSINOOOOOO!!
1022.	Come on, let's make some disastrous financial decisions!	Vem, bora fazer algumas escolhas financeiras desastrosas!
1023.	Show me how fiscally irresponsible you can be, baby!	Me mostre o quão financeiramente irresponsável você pode ser, neném.
1024.	[Narrador] You heard the ghost.	[Narrador] Você ouviu a fantasma.

1025.	Whatcha gonna do?	O que vai fazer?
1026.	[Opção 1 para escolha do jogador] Walk up to the closest blackjack table and bet it all… on red.	[Opção 1 para escolha do jogador] Ir até a mesa de blackjack mais próxima e apostar tudo... no vermelho.
1027.	[Opção 2 para escolha do jogador] Find the nearest horse race and literally bet your life on it.	[Opção 2 para escolha do jogador] Encontrar a corrida de cavalos mais próxima e literalmente apostar sua vida.
1028.	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Polly] Whoa!	[Caminho tomado a partir da opção 2] [Polly] Uau!
1029.	I can't believe there's a race track inside this casino!	Não acredito que tem uma corrida de cavalos dentro de um cassino!
1030.	That's usually not how it works!	Geralmente não é assim que funciona!
1031.	[Narrador] Yeah, of course that's not how it usually works.	[Narrador] É claro que não é assim que geralmente funciona.
1032.	But monsters don't normally go to high school either so shut up.	Mas monstros também não vão para o colégio, então calada.
1033.	[Polly] How much money are you going to bet?	[Polly] Quanto você vai apostar?
1034.	Wait, why did you write "MY ACTUAL LIFE" on a piece of paper, sign it in blood, and hand it to the bookie?	Espera, por que você escreveu "MINHA VIDA" em um pedaço de papel, assinou com sangue e entregou para o cara?
1035.	I don't know what's going on but I'm pretty sure it's gonna be SWEEEEEEET!	Não tenho ideia do que está rolando, mas sei que vai ser FOOOOOODA!
1036.	[Narrador] You bet your immortal soul on a horse called "Best Horse".	[Narrador] Você aposta sua alma mortal em um cavalo chamado "Melhor Cavalo".
1037.	It seems like a safe bet.	Parece ser uma aposta segura.
1038.	[Polly] It's so sweet that you're willing to die and become a ghost with me just for laughs at a casino!	[Polly] É tão fofo que se dispôs a morrer e se tornar um fantasma comigo só para umas risadas no cassino!
1039.	[Narrador] That's not what this is at all!	[Narrador] Não é nada disso!
1040.	You're taking a calculated risk!	Você está tomando um risco calculado!
1041.	You don't want to die!	Você não quer morrer!
1042.	You don't want to –	Você não quer-
1043.	Phew.	Ufa.
1044.	Looks like "Best Horse" wasn't named ironically at all.	Parece que o "Melhor Cavalo" não tem esse nome à toa.
1045.	All the other horses are dead, and you win!	Todos os cavalos estão mortos, e você venceu!
1046.	The odds being what they are, the bookie awards you your life, plus three more lives!	Sendo as probabilidades como são, você é premiado com sua vida, além de mais três vidas!
1047.	Apparently you weren't the first person to try actually betting their life on a horse race.	Parece que você não é a primeira pessoa a apostar a própria vida em uma corrida de cavalos.
1048.	Still, you'd rather be derivative than dead. You gain +2 FUN and +1 MONEY.	Ainda assim, você prefere ser pouco original do que morto. Você ganha +2 DIVERSÃO e +1 GRANA.
1049.	[Narrador] You're enjoying the sound of no ear-splitting shrieks filling the air, when, suddenly, an ear-splitting shriek fills the air.	[Narrador] Você está curtindo a falta de gritos ensurdecedores quando, de repente, ouve um grito ensurdecedor.
1050.	[Miranda] Zoe!	[Miranda] Zoe!
1051.	What is this abominable nonsense?!	O que é esse absurdo abominável?!
1052.	How dare you so much as think such filth much less write it much less put it on the internet?!	Como ousa pensar em tal imundice, escrever e colocar na internet?!
1053.	Miranda, I honestly have no idea what you're so upset about!	Miranda, realmente não tenho ideia de porque está triste!
1054.	I'm simply expressing myself through the noble art of fanfiction!	Estou só me expressando através da nobre arte da fanfic!

1055.	By writing a story about me, a noble and beautiful merprincess, in a forbidden romance with Nash Omahone, the son of the Prime Minister of the Airkingdom!	Escrevendo uma história sobre mim, uma nobre e bela princesa sereia, em um romance proibido com Nash Omahone, o filho do primeiro ministro do Reino do Ar!
1056.	THE PRIME MINISTER, ZOE!	O PRIMEIRO MINISTRO, ZOE!
1057.	I would NEVER date anyone from some socialist nightmarescape with a PRIME MINISTER!	Eu JAMAIS sairia com alguém de um pesadelo socialista com um PRIMEIRO MINISTRO!
1058.	But this has nothing to do with you! It's not set at Spooky High, it's set at Creepy High!	Mas isso não tem nada a ver com você! Não se passa no Colégio Susto, se passa no Colégio Medo!
1059.	And the merprincess is named Marmanda Vandebunt!	E a princesa se chama Sereianda Vandebunt
1060.	That sounds NOTHING like Miranda Vanderbilt!	Não soa NEM UM POUCO como Miranda Vanderbilt!
1061.	They barely even end with the same four letters!	Mal terminam com as mesmas quatro letras!
1062.	Don't you know the last four letters are the most magical and important of all letters in mermonarchy culture?	Você não sabe que as últimas quatro letras são as mais mágicas e importantes na cultura sereia-monárquica?
1063.	Why, I should have this drivel ripped into shreds with a libel-knife, the cutlery used by the most scathing of reviewers!	Ora, eu deveria rasgar essa baboseira em pedaços com uma faca de difamação, o talher usado pelos críticos mais severos!
1064.	See, Miranda?	Viu, Miranda?
1065.	You're NOTHING like Marmanda – she totally would've gone with the slander spoon!	Você não parece NADA com a Sereianda. Ela teria escolhido a colher da calúnia!
1066.	I simply cannot stand by while my friend, classmate, and inferior publishes such airpeople-sympathizer nonsense!	Eu não posso só ficar parada enquanto minha amiga, colega de classe e plebeia publica essas bobagens pró-povo do ar!
1067.	Oh dear.	Céus.
1068.	This could get ugly…er than it already is.	Isso pode ficar feio… mais do que já está.
1069.	Better step in and help a lady out – which lady, though, is up to you!	Melhor se intrometer e ajudar uma dama. Qual dama, porém, depende de você!
1070.	[Opção 1 para escolha do jogador] Leave Zoe alone, Miranda!	[Opção 1 para escolha do jogador] Deixe Zoe em paz, Miranda!
1071.	Don't you see she's done you a huge favor by exposing the of Marmanda Vandebunt?	Não vê que ela te fez um grande favor expondo a traição de Sereianda Vandebunt?
1072.	You need to go destroy Marmanda, not Zoe!	Você precisa destruir a Sereianda, não a Zoe!
1073.	[Opção 2 para escolha do jogador] Miranda's right, Zoe!	[Opção 2 para escolha do jogador] Miranda está certa, Zoe!
1074.	A better writer wouldn't even need to put something as disgusting as the airpeople into a fanfiction; it's just a cheap trick for shock value like selfcest or MPREG.	Um bom escritor não precisaria usar algo tão nojento quanto o povo do ar. É só um truque barato para chocar, como selfcest ou gravidez masculina.
1075.	[Caminho tomado a partir da opção 1] Yes, of course!	[Caminho tomado a partir da opção 1] Sim, claro!
1076.	Zoe, I understand now – your story isn't airpeople propaganda; it's a warning, to me!	Zoe, eu entendo agora. Sua história não é apenas propaganda do povo do ar. É um aviso para mim!
1077.	Um, sure, if that'll get you to leave me alone…	Ãh, claro, se isso te fazer me deixar em paz...
1078.	And now, the next logical step is for US to warn the AIRPEOPLE about quickly I'll destroy them…	E agora, o próximo passo lógico para NÓS é avisar o POVO DO AR sobre o quão rápido irei destruí-los...
1079.	What?	O que?
1080.	No!	Não!
1081.	It's not that kind of story!	Não é esse tipo de história!

1082.	There are no content warnings for mindless slaughter –	Não tem aviso de conter massacre estúpido-
1083.	Not “mindless slaughter”, “mindful execution for heinous crimes against the crown by being a merperson cavorting with an airperson!”	Não “massacre estúpido”, “execução consciente de crimes hediondos contra a coroa por ser um sereiano se engraçando com um aeriano!”
1084.	It’s supposed to be a tragic star-crossed romance-	Era para ser um romance trágico e desafortunado-
1085.	Before Zoe can stop her, Miranda has grabbed the phone and is making edits to Zoe’s precious fic.	Antes que Zoe possa pará-la, Miranda toma seu celular e começa a editar sua preciosa fanfic.
1086.	First, Miranda shall sneak into Marmanda’s bedroom and have an assassin slit her throat whilst she sleeps, because obviously Miranda would never dirty her hands.	Primeiro, Miranda entrará furtivamente no quarto de Sereiana e mandará um assassino cortar sua garganta enquanto dorme, porque Miranda jamais sujaria as próprias mãos.
1087.	Then Miranda shall take Marmanda’s place in disguise to go meet Nash, at which point her assassin will murder him as well in the same fashion –	Então Miranda assume o lugar de Sereianda para encontrar Nash, que nesse ponto, será morto pelo assassino da mesma maneira -
1088.	HOW DARE YOU DESECRATE MY FICTION WITH UNORIGINAL AND REPETITIVE MURDERS.	COMO OUSA PROFANAR MINHA HISTÓRIA COM ASSASSINATOS NÃO-ORIGINAIS E REPETITIVOS?
1089.	YOU MESS WITH MY FANFIC, I MESS WITH YOUR MINDS!	VOCÊ ZOA MINHA FANFIC, EU ZOO COM SUAS MENTES!
1090.	She does.	Ela faz isso.
1091.	And oh boy, it’s not nice.	E céus, não é nada legal.
1092.	Somehow, now your brain can’t tell the difference between chairs and feral panthers… which leads to many unpleasant moments.	De alguma forma, seu cérebro não consegue mais diferenciar cadeiras de panteras selvagens... o que causa momentos bem desagradáveis.
1093.	You lose -2 BOLDNESS and -1 SMARTS.	Você perde -2 OUSADIA e -1 INTELIGÊNCIA.
1094.	You were going to help Zoe with her math homework after, but you notice her surrounded by a crowd of sinister cloaked figures.	Você ia ajudar Zoe com o dever de matemática, mas você a nota cercada por uma multidão de encapuzados sinistros.
1095.	She seems pissed about it.	Ela parece bem puta com isso.
1096.	Guys!	Gente!
1097.	Stop it!	Para!
1098.	I don’t want any dead goats!	Não quero mais nenhum bode morto!
1099.	I’m at school!	Eu estou na escola!
1100.	Ah, we understand you perfectly, Lord Z’Gord.	Ah, compreendemos perfeitamente, Senhor Z’Gord.
1101.	This is a test!	Isso é um teste!
1102.	We must bring you even more dead goats to satisfy your dark hunger!	Nós devemos lhe trazer ainda mais bodes mortos para satisfazer vossa fome das trevas!
1103.	What?	O que?
1104.	No!	Não!
1105.	That’s the opposite of what I said!	Isso é o oposto do que eu disse!
1106.	And I don’t go by Z’Gord anymore.	E eu não atendo mais por Z’Gord.
1107.	I’m Zoe, okay!	Eu sou Zoe, beleza?
1108.	Z-O-E.	Z-O-E.
1109.	Can we take a rain check on that study session, [PLAYER]?	Podemos jogar esse estudo para outro dia, [JOGADOR]?
1110.	I can’t stand to be around these jerks.	Não aguento ficar perto desses otários.
1111.	Zoe brushes past you on her way out.	Zoe esbarra em você ao sair.
1112.	The cultists stare at you with unconcealed awe.	Os cultistas te encaram com uma admiração descarada.

1113.	Well, okay, it's concealed by their terrifying masks, but still.	Tá, não tão descarada por conta das máscaras, mas enfim.
1114.	Z'Gord… addressed you by name!	Z'Gord... se dirigiu a você pelo nome!
1115.	And you did not go mad with pleasure!	E você não enlouqueceu de prazer!
1116.	It addressed you almost as if you were an equal!	Se dirigiu a você quase como se fosse um igual!
1117.	It passed within inches of your frail mortal frame!	Passou a centímetros do seu frágil corpo mortal!
1118.	And what's more…	E mais importante...
1119.	It mentioned rain!	Um jogo foi mencionado!
1120.	Could it be that it was referring to the fabled Storm of Cerebrospinal Fluid, Which Will One Day Come To Quench All Sanity?	Será que se refere aos lendários Jogos dos Fluidos Cérebro-espinhais, Que Um Dia Ocorrerão Para Findar Toda a Sanidade?
1121.	Brothers!	Irmãos!
1122.	Sisters!	Irmãs!
1123.	Bow down before [PLAYER], for he is clearly the Prophet of Z'Gord!	Se curvem perante [JOGADOR], pois ele é claramente o profeta de Z'Gord!
1124.	Please, O Prophet, guide our worship!	Por favor, ó Profeta, guie nossa fé!
1125.	For we have noticed, of late, that our Lord appears dissatisfied with our sacrifices.	Pois notamos que nosso Senhor parece insatisfeito com nossos sacrifícios.
1126.	The blood of many goats once pleased Z'Gord, and yet now… we do not understand what has changed.	O sangue de vários bodes agradava Z'Gord, e agora... não entendemos o que mudou.
1127.	That's pretty obvious.	Isso é bem óbvio.
1128.	Perhaps… given your special relationship with our Incomprehensible Master, you could suggest a new sort of sacrifice that would please it?	Talvez... dado o seu relacionamento especial com nosso Mestre Inconcebível, poderia sugerir algum novo tipo de sacrifício para agradá-lo?
1129.	Eh, fuck it.	Ah, foda-se.
1130.	You've got nothing better to do.	Você não tem nada melhor para fazer.
1131.	You decide to be a prophet for the day.	Você decide se tornar profeta por um dia.
1132.	You tell them that what they should really be sacrificing:	Você diz a eles o que eles realmente devem sacrificar:
1133.	[Opção 1 para escolha do jogador] It's important to learn from your mistakes.	[Opção 1 para escolha do jogador] É importante aprender com seus erros.
1134.	So sacrifice another goat, but write "We're Sorry" on the side.	Então sacrifique outro bode, mas escreva "Nos Desculpe" na lateral.
1135.	[Opção 2 para escolha do jogador] Sacrifice… your own harmful prejudices!	[Opção 2 para escolha do jogador] Sacrifique... seus próprios preconceitos nocivos!
1136.	[Caminho tomado a partir da opção 1] But… Z'Gord has never demanded an apology before.	[Caminho tomado a partir da opção 1] Mas… Z'Gord nunca demandou uma desculpa antes.
1137.	Only blood and various other unspeakable fluids!	Apenas sangue e vários outros fluidos indescritíveis.
1138.	You explain that a key element of a genuine apology is that you shouldn't have to demand it.	Você explica que o elemento chave de uma desculpa genuína é que você não precisa pedir por ela.
1139.	Your wisdom is sublte and deep, [PLAYER].	Sua sabedoria é sutil e profunda, [JOGADOR].
1140.	Very well.	Muito bem.
1141.	We must sacrifice a Goat of Apology!	Nós devemos sacrificar um Bode de Desculpas!
1142.	But tell us where shall we find a goat rare and precious enough to bear our words of contrition?	Mas nos diga onde podemos encontrar um bode raro e precioso, digno de carregar nossas palavras de contrição?
1143.	You tell them you have just the thing – the legendary and extremely sought-after… PAPER GOAT.	Você diz a eles que tem exatamente o que precisa: o lendário e extremamente requisitado... BODE DE PAPEL!

1144.	By the Jowls of the Trough-Gulper… this is the most unusual goat we have ever seen!	Pelas Papadas do Engole-Cocho... esse é o bode mais inusitado que já vimos!
1145.	It seems to defy all rules of perspective and logic!	Parece desafiar as leis da lógica e da perspectiva!
1146.	It's actually just a greeting card with a goat drawn on the front of it, but they don't need to know that.	É apenas um cartão postal com um bode desenhado na frente, mas eles não precisam saber disso.
1147.	You open it up so that they can print "WE'RE SORRY" on the inside in exaggerated gothic script.	Você abre o cartão para que escrevam "NOS DESCULPE" com uma letra gótica exagerada.
1148.	Hey [PLAYER], I realized I forgot my… oh.	Ei [JOGADOR], acho que esqueci minha... oh.
1149.	These jerks are still here.	Esses otários ainda estão aqui.
1150.	Do not fret, Your Awfulness!	Não tema, Vossa Atrocidade!
1151.	We have prepared for you… an APOLOGY GOAT.	Nós preparamos para vós… um BODE DE DESCULPAS.
1152.	You guys, what did I say about goats?	Gente, o que falei sobre bodes?
1153.	I don't need any more… oh.	Eu não preciso de mais… oh.
1154.	This is actually kind of sweet.	Na verdade, isso é meio fofo.
1155.	Oh no!	Oh não!
1156.	Sweet!	Fofo!
1157.	Is that… bad?	Isso é… ruim?
1158.	No. No.	Não não.
1159.	It's good.	É bom.
1160.	A good start anyway.	Um bom começo, em todo caso.
1161.	There's more to an apology than just saying "We're Sorry", you know?	Há mais em um pedido de desculpas do que só dizer "nos desculpe", sabia?
1162.	We do not know.	Não sabíamos.
1163.	Please instruct us, for our minds are as empty as jars of peanut butter after all peanut butter has been eaten.	Por favor nos guie, pois nossas mentes são vazias como potes de geleia após toda a geleia ter sido comida.
1164.	Well, you've got to actually commit to behaving better in the future.	Bem, vocês precisam se esforçar para se comportarem melhor no futuro.
1165.	Like, for one thing, stop calling me "Z'Gord".	Tipo, primeiro, parem de me chamar de "Z'Gord".
1166.	I'm Zoe. And no more goats!	Eu sou Zoe. E chega de bode!
1167.	Ah! We understand!	Ah, nós entendemos!
1168.	The greatest sacrifice of all is to sacrifice… the past!	O maior sacrifício de todos é sacrificar... o passado!
1169.	What once was now no longer will be!	O que ocorreu não mais ocorrerá!
1170.	We shall embrace change and transmutation, and dedicate ourselves anew, to the cult… OF ZOE!	Abraçaremos a mudança e transmutação, e nos dedicaremos novamente ao culto... DE ZOE!
1171.	… Good enough.	... Bom o suficiente.
1172.	Not bad for a half-hour's work!	Nada mal para meia hora de trabalho!
1173.	Maybe you are cut out for this whole cult leader thing.	Talvez você leve jeito para esse negócio de líder cultista.
1174.	You gain +2 CHARM and +1 SMARTS.	Você ganha +2 CHARME e +1 INTELIGÊNCIA.