



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO
CURSO DE LETRAS – TRADUÇÃO

DANTE'S INFERNO:

Localização e Legendagem em Jogos Digitais

LARISSA MAGALHÃES DE ALMEIDA GONÇALVES

Brasília, DF

2016

LARISSA MAGALHÃES DE ALMEIDA GONÇALVES

DANTE'S INFERNO:

Localização e Legendagem em Jogos Digitais

Trabalho apresentado como requisito parcial à obtenção de menção na disciplina Projeto Final de Curso Letras - Tradução, sob a orientação da professora Soraya Ferreira Alves, do curso de Letras - Tradução da Universidade de Brasília.

BRASÍLIA – DF

2016

LARISSA MAGALHÃES DE ALMEIDA GONÇALVES

DANTE'S INFERNO:

Localização e Legendagem em Jogos Digitais

Trabalho apresentado como requisito parcial à obtenção de menção na disciplina Projeto Final de Curso Letras - Tradução, sob a orientação da professora Soraya Ferreira Alves, do curso de Letras – Tradução da Universidade de Brasília.

Aprovada em: __/__/____

BANCA EXAMINADORA

SORAYA ALVES FERREIRA

CHARLES ROCHA TEIXEIRA

ELISA DUARTE TEIXEIRA

Àquela que é minha mãe, mentora e motivadora.

Amanheceu – Scalene

Amanheceu

Diz que não vai mais chover

Já aprendi a perder

Chegou a sua vez

Estou aqui

Onde sempre quis estar

Devo tudo isso a ti

Mas preciso voar

[...]

Mãe, eu sei

Moro em outro mundo, sim

Onde só o amor é lei

Me ensinou assim

Resta achar

Onde mora a perfeição

Entre o amor e a razão

Assim serei feliz

Vou sempre ser seu

Seu sorriso é meu

Lhe peço que tenha a coragem de confiar em sua criação

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradecer a Deus por todas as bênçãos em minha vida. Sem ele minha vida não teria sentido e não teria chegado aonde cheguei. O pilar mestre a quem devo a dádiva de estar aqui. Agradeço a minha família e mesmo que parte dela esteja longe sempre está do meu lado não importa o que aconteça.

Aos meus mestres durante essa jornada, pois cada aula, cada pedaço de conhecimento que me foi passado nesses últimos cinco anos me fez querer ir mais longe. Minha curiosidade e minha sede por conhecimento só aumentaram com cada professor que tive a oportunidade de ter aula. Alguns marcaram mais que outros e quando olho para trás, alguns momentos foram divisores de água na minha trajetória.

Um desses momentos foi na matéria de Teoria da Tradução 2 em que a professora Ana Helena Rossi me fez melhorar meu jogo e amadurecer academicamente e foi com o trabalho final dessa disciplina que eu cheguei a conclusão: “É isso que eu quero fazer pelo resto da minha vida.” Outro momento é mais recente em que tive duas disciplinas de literatura com William Alves Bezerra que fizeram eu expandir meus horizontes e pensar fora da caixinha. Foi aí que tive a certeza de que não faria no meu projeto final um tema muito comum e sim explorar algo atual e pouco visitado. É claro que não poderia deixar de agradecer a minha orientadora Soraya Alves Ferreira por ter aceitado orientar um TCC um tanto atípico e ter desanuviado muitas das ideias confusas que tinha e me dar um norte do que colocar ou não dentro de um trabalho. Quando ela enraizou o ponto: “o que isso influencia na sua tradução?” me fez pensar e repensar muito do que escrevi.

Algumas pessoinhas eu não poderia deixar de agradecer, elas que tiveram muita paciência comigo nesse semestre. O que falar delas? Eu honestamente não sei, só sei que minha vida nunca mais foi a mesma depois de conviver com essas três figuras: Marina Vargas, Juliana Rolim e Larissa Schietti. Só posso dizer que com elas finalmente achei o meu clubinho e posso dizer que me sinto 100% confortável na minha pele. Não trocarias elas por nada nesse mundo e por mais que eu seja a mais velha das quatro cada uma me ensinou mais do que podem imaginar.

Por último, mas não menos importante (aliás a pessoa mais importante) Ismênia Lúcia Magalhães de Almeida, *aka* minha mãe. Se hoje estou onde estou e sou quem sou é por causa dessa mulher maravilhosa que num plano superior escolhi ser minha mãe. A cada dia é um novo aprendizado seja num conselho ou numa bronca. Deixei me meter em muita confusão pelo simples gesto de dar ouvidos ao que ela fala (até porque quando não dei acabei me arrependendo). O equilíbrio que estou conquistando e a mulher que estou me tornando são graças a esse alicerce que sempre está do meu lado, me educando, me guiando (mesmo quando estou arredia) e motivando a ser um ser humano melhor a cada

dia. A mestra de obra na construção desse ser cheio de falhas, que aqui escreve. A menina que fui, a pessoa que sou e mulher que posso ser tem nela a referência e o exemplo como alguém que quer melhorar sempre.

Larissa Magalhães de Almeida Gonçalves

*“Dinanzi a me non fuor cose create
se non etterne, e io eterno duro.
Lasciate ogne speranza, voi ch'intrate.”*

(Antes de mim coisa alguma foi criada
exceto coisas eternas, e eterno eu duro.
Deixai toda esperança, vós que entráis!)

Dante Alighieri – Divina Commedia, canto terzo

Resumo

Com a evolução dos jogos digitais e a construção de narrativas mais complexas, a experiência dos jogadores se renova comparada a jogos antigos. Assim, localizar um jogo se torna essencial para que os jogadores tenham a mesma experiência de jogo em sua língua nativa como um jogador que jogue o mesmo jogo no idioma que foi produzido originalmente. A localização é um campo multidisciplinar que tem a tradução como uma das disciplinas, se expandindo para a área da tradução audiovisual. Nesse trabalho terá como objeto o jogo *Dante's Inferno*. Foi proposta uma legenda para seus diálogos a partir da teoria em tradução audiovisual, mais especificamente a legendagem e em localização.

Palavras-chave: localização; legendagem; jogos digitais; Dante's Inferno.

Abstract

With the evolution of digital games and the construction of more complex narratives Gamers experience is renewed in comparison to old games. Game localization became essential to enable player and gamers to have the same experience in their native language as someone who plays the same game in the original language it was produced. Localization is a multidiscipline field in which translation is involved, expanding to audiovisual translation. The object of this study is the game *Dante's Inferno* which a subtitle for its dialogs was proposed based on audiovisual translation (specifically subtitling) and localization theories.

Key-words: localization; subtitling; digital games; Dante's Inferno.

Lista de Ilustrações

Figura	p.
Figura 1 Bispo de Dante's Inferno.....	19
Figura 2. Space Invaders, Final Fantasy XIII e Battlefield 1.....	33
Figura 3. Tokimeki Memorial – versão japonesa e Brooktown High – versão EUA.....	38
Figura 4. Pick Axe Pete! – versão americana e Didi na Mina Encantada – versão brasileira.....	40
Figura 5 Gráfico do jogo Pick Axe Pete.....	41
Figura 6 Menu de Combate em Japonês em Phantasy Star.....	43
Figura 7 Menu de Combate em inglês em Phantasy Star.....	43
Figura 8 Menu de Combate em Português em Phantasy Star.....	43
Figura 9 Página 15 da documentação (manual) de Phantasy Star em Português.....	44
Figura 10 Exemplo da falta de caracteres especiais no jogo Phantasy Star.....	44
Figura 11 Gráficos de Wonder Boy in Monster Land e Mônica no Castelo do Dragão.....	45
Figura 12 PrintScreen da tela ao extrair-se o conteúdo do jogo.....	48
Figura 13 Exemplo de script com um trigger na linguagem C# na Unity®.....	57

Sumário

1. Introdução.....	12
2. Inferno de Dante, o Jogo	14
1.1. O Enredo	15
1.2. Jogo X Livro.....	17
3. Legendagem.....	20
3.1. Parâmetros Técnicos.....	20
3.2. Parâmetros Linguísticos	25
3.3. Questões Tradutórias	29
4. A Localização	32
4.1. Localização de Jogos	33
4.1.1. Romhacking	34
4.2. Localização e Tradução Audiovisual.....	36
4.3. Desafios tradutórios.....	38
4.4. Localização no Brasil.....	39
5. Relatório	48
5.1. Localizando Dante	50
5.2. Tradução dos nomes	50
5.3. Linguagem.....	52
5.4. Adaptação para legenda.....	54
6. Tradução	59
7. Considerações Finais	111
8. Referências	112
9. Anexo I – Legenda Inglês e Português	116

1. Introdução

Desde sua criação na década de 1960, a indústria de jogos eletrônicos em consoles vem se consolidando dentro do mercado de entretenimento. Esse mercado começou seu desenvolvimento exponencial após a década de noventa, com a criação do console Nintendo®. No Brasil, esse cenário não é muito diferente. A demanda por esse tipo de produto cresce a cada ano, mas não temos uma indústria competitiva para atender a essa demanda.

Atualmente, três empresas dominam o mercado dos consoles: Sony, Nintendo e Microsoft, sendo as duas primeiras japonesas e a terceira norte americana. Dessa maneira, muitos estúdios que desenvolvem os jogos também são desses países. No entanto, por questão de custo e política de mercado, vários deles começaram a sair para países como Canadá, Coréia do Sul e França. Mesmo com essa evasão, os jogos continuaram a ser desenvolvidos para os principais mercados: Estados Unidos e Japão. Os jogos, portanto, são produzidos em inglês e japonês e exportados para os outros países.

De início não havia a necessidade dos jogos serem traduzidos, pois eram muito intuitivos, com narrativas simples e poucos textos. Com o passar do tempo e a evolução tecnológica, começaram a ficar cada vez mais intrincados, com gráficos cada vez mais robustos e narrativas mais complexas; a ponto do jogo virar uma espécie de “filme”. Com isso, surge no Brasil uma nova demanda para os profissionais da tradução: a localização de jogos. Esse campo relativamente recente, comparado a outros como a literatura e o cinema ganha cada vez mais espaço, uma vez que o Brasil é o país com maior possibilidade de expansão no mercado de acordo com o relatório da GEDIGames. Assim, temos uma grande gama de jogos que já são distribuídos com as opções dublados ou legendados, tal como são os DVDs distribuídos nacionalmente.

Dentro desse contexto, este trabalho visa abordar a localização de jogos apontando os aspectos práticos desse processo tradutório de produto audiovisual. No entanto, o estudo será todo direcionado para a legendagem do conteúdo narrativo. Desse modo, serão considerados aspectos técnicos e teóricos acerca do processo de legendagem e como isso se aplica à localização de jogos. Para fazer a análise e a reflexão teórica sobre a prática foi escolhido o jogo *Dante's Inferno* da *Visceral Games*. Tal jogo foi selecionado por não ter uma versão localizada no Brasil, pela experiência da jogabilidade e por se tratar de uma adaptação de um clássico da literatura.

Numa indústria tão grande e com tanto potencial no mercado nacional tanto quanto a indústria cinematográfica, não ter muitas publicações sobre o assunto no Brasil é um tanto incompreensível. Assim, busca-se uma reflexão dentro do contexto acadêmico de tradução

no Brasil sobre localização de jogos. Uma área que, na prática, envolve um grande grupo de profissionais, mas que carece de uma discussão no meio acadêmico nacional.

Nossa análise se deu a partir de pesquisas documentais qualitativas que possibilitassem abranger as múltiplas dimensões acerca da localização de jogos dentro da tradução. Isto é, como a legendagem (uma das áreas da tradução audiovisual) entra na localização e como ela é feita nos jogos. Este projeto teve três etapas: a pesquisa do aporte teórico em legendagem e localização, a tradução do conteúdo narrativo de *Dante's Inferno*, levando em consideração os aspectos da localização e a adaptação dessa tradução para a legendagem, com base no aporte teórico da tradução audiovisual.

2. Inferno de Dante, o Jogo

Inspirado na obra clássica de Dante Alighieri, *Inferno de Dante* (em inglês *Dante's Inferno*) é um jogo do gênero ação/aventura desenvolvido pelo estúdio Visceral Games da Electronic Arts (EA Games), lançado no ano de 2010. O jogo foi feito para a plataforma do PlayStation e X-Box 360 e segue a trajetória de Dante, tendo como base a primeira parte do poema épico de *A Divina Comédia, Inferno*. A estrutura tem o jogador controlando Dante numa plataforma 3D e algumas *cutscenes*¹ que ajudam no desenvolvimento do enredo do jogo.

Seguindo a tendência de pacotes com conteúdo extra, o jogo possui *downloadable content* (DLC)². *Inferno de Dante* abre a possibilidade de o jogador comprar “almas” para adquirir novas habilidades; além de ter acesso a uma fase prólogo do jogo inspirada na abertura de *A Divina Comédia*. Outro DLC trás opções de customização da personagem, incluindo o *Florentine Dante* (Dante Florentino), baseado no Dante Alighieri real e uma versão animada chamada *Animated Film Dante* tendo como base a aparência do *Dante's Inferno: An Animated Epic*³. O DLC mais interessante desse jogo, porém, é o *Trials of St. Lucia*, no qual o *gameplay*⁴ é interativo e o jogador pode criar mapas e fases; e compartilhar com outros jogadores. Neste caso, a personagem principal é Santa Luzia, mártir cristã descrita como anjo da guarda de Dante.

Para aqueles que gostam de edições especiais foi lançado a “Death Edition” na Europa e Austrália e a “Divine Edition” nos Estados Unidos. Essas edições especiais vêm com material especial colecionáveis ou digitais. Tais incluem uma coleção de cartas que explica cada círculo do inferno ou um disco extra com conteúdo de bastidores. Além desse material extra, as edições trazem códigos que permitem obter DLC gratuitamente.

Especula-se a possibilidade de se produzir uma sequência do jogo inspirada na segunda parte do poema. Isso se deve ao fato de o jogo terminar num final inconclusivo no qual Dante segue para o Purgatório. A *Visceral*, porém, anunciou que não há planos de fazê-lo. Por outro lado, Joshua Rubin (um dos desenvolvedores de *Dante*) anunciou em 2011 que foi contratado como escritor para um jogo sequencial que parecia estar falando de

¹ *cutscene* “são nada mais nada menos que aqueles ‘Filminhos’ exibidos entre os jogos, durante suas partidas. [...] com o objetivo de explicar melhor a história que se passa no jogo, além de ‘dar um ar’ mais cinematográfico. (Dicionário de Termos de jogos – Game Engine)

² “DLC’s são conteúdos adicionais de um game, como por exemplo, roupas, personagens, fases, mapas, armas, ou até ‘coins’ (dinheiro) de jogo, além de outras coisas.” (Dicionário de Termos de jogos – Game Engine)

³ Animação produzida pela Visceral Games a partir na narrativa do jogo.

⁴ *gameplay* “é ‘o jogo sendo jogado’. A *gameplay* normalmente é apresentada em vídeos, com objetivo de mostrar o jogo e a interação que o jogador pode ter com ele. Desde cenários a objetos que podem ser usados pelo usuário e a qualidade de respostas dos botões do joystick, ao executar uma ação.” (Dicionário de Termos de jogos em – Game Engine)

Inferno de Dante. No entanto, depois de cinco anos, não há nenhum anúncio oficial nesse sentido, o que diminui consideravelmente a possibilidade de uma sequência.

1.1. O Enredo

Inferno de Dante se passa no ano de 1191, durante a Terceira Cruzada, na qual Dante é um Cavaleiro Templário florentino. Dante tem a missão de obter uma relíquia sagrada em posse de Saladino, na cidadela de Acre, após ter massacrado um grupo de prisioneiros Sarracenos. Durante o ataque, Dante é esfaqueado nas costas, a Morte aparece e condena o destino do cavaleiro. “Dante, seu destino foi decidido: castigo eterno por seus pecados.”⁵ (VISCERAL GAMES “Citadel of Acre”, 2009. Tradução nossa). Dante recusa esse destino prometendo redimir seus pecados e enfrentar a Morte.

Após derrotar a Morte, Dante fica com a sua foice. Decide deixar as Cruzadas e retornar para casa. Antes de chegar em casa, ele passa uma noite acampado numa floresta, onde costura uma tapeçaria de couro em formato de cruz no peito. Nesta tapeçaria estão retratados todos os pecados que cometeu. Ao chegar a Florença, Dante descobre que seu pai, Aldighiero, e sua amada Beatriz Portinari, foram brutalmente assassinados. Quando Dante se aproxima do corpo de Beatriz a alma dela aparece, mas é levada por um vulto de Lúcifer em direção à capela. Dante vai em direção à capela onde está Beatriz, que pergunta a Dante porque ele quebrou sua promessa, antes de ser levada novamente. Ainda dentro da capela, a cruz que Beatriz lhe deu de presente é abençoada, em seguida o altar desmorona, abrindo caminho para o abismo que leva aos Portões do Inferno.

Nos portões, Dante encontra Virgílio pela primeira vez. Mesmo sabendo dos pecados do Cavaleiro, aceita guiá-lo na sua jornada pelos Nove Círculos do Inferno, por causa de um pedido de Beatriz. Assim, Dante segue para o abismo onde se depara com Caronte, forçando-o a fazer a travessia do rio Aqueronte com ele para chegar ao Limbo, o primeiro Círculo. É lá que Dante encontra o Rei Minos, Juiz dos Condenados⁶, que julga as almas pelo cheiro para decidir em qual círculo a alma deve permanecer. Minos nega a passagem de Dante para o Inferno, então o Cavaleiro o enfrenta e o mata, sai do Limbo, seguindo para o segundo Círculo.

⁵ “Dante, your fate is decided: everlasting damnation for your sins.”

⁶ Na mitologia grega, Minos é um dos três juízes infernais, ou da morte, porém no jogo ele é o único juiz e o termo usado também é diferente: *‘damned’*. Normalmente é *‘infernal’* que aparece nas referências em inglês sobre o mito do Rei Minos, porém no jogo ele também recebe a referência *‘dead’* que é a menos comum.

Ao chegar no Círculo da Luxúria, Dante entra na Torre Carnal, onde encontra a alma de Beatriz se corrompendo aos poucos em uma súcubo⁷. Lúcifer aparece novamente e mostra a infidelidade do Cavaleiro quando ele se deita com uma prisioneira de Acre, em troca da liberdade dela e a do seu irmão. No topo da Torre, Dante enfrenta Cleópatra e Marco Antonio, derrotando ambos. Assim, a torre começa a desmoronar e Dante acaba caindo no terceiro Círculo, Gula. Neste Círculo, Dante mata o “Grande Verme”, Cérbero (que no jogo é um verme de três cabeças em vez de um cachorro). Lúcifer aparece novamente para mostrar como seu pai e Beatriz morreram, ambos sendo assassinados pelo mesmo assassino de Acre. Este é o momento quando se descobre que o “irmão” daquela prisioneira é na verdade o seu marido.

Avançando para o próximo Círculo, Ganância, Dante depara-se com a alma deformada de seu pai e em seguida encontra Pluto, Deus da Riqueza, usando os olhos dele para avançar pelo Círculo. Então Dante reencontra seu pai, o derrota e o abandona, seguindo para o próximo Círculo, Raiva. Aqui Dante atravessa o Rio Estige sobre uma plataforma flutuante, mas ao chegar na outra margem esta plataforma revela-se como a cabeça de Flégias, que o ataca. Depois que Flégias se acalma, Beatriz aparece para Dante junto com Lúcifer. Por se sentir traída por Dante, ela se entrega a Lúcifer ao comer o fruto proibido que, no caso do jogo, é uma romã.

Em seguida, Dante salta sobre Flégias, controlando-o com a foice para atravessar a Cidade de Dis até chegar ao sexto círculo, Heresia. Neste Círculo, o Cavaleiro enfrenta uma série de demônios, entre eles um grupo que fala em enoquiano. Então, Dante segue para o sétimo Círculo, Violência, que tem três subdivisões chamadas “compartimentos”⁸. Aqui, ele passa pelo rio Flegetonte (o primeiro compartimento – violência contra o próximo) e pelo Bosque dos Suicidas (o segundo compartimento – violência contra si mesmo). No Bosque, Dante encontra sua mãe Bela e descobre que ela se enforcou para fugir da crueldade do pai dele, não morreu de uma doença como lhe foi dito. Com a cruz de Beatriz, o cruzado absolve os pecados da mãe que sobe para o paraíso. Dante segue pelo Bosque, até chegar ao Deserto Abominável (o terceiro compartimento – violência contra Deus, blasfêmia). Neste terceiro compartimento, Dante encontra seu companheiro de Cruzada e futuro cunhado, Francesco, com aparência desfigurada. Este busca vingança, pois culpa Dante pelo seu infortúnio. Ao derrotar Francesco, Dante o absolve, para continuar sua jornada até o próximo Círculo, Fraude.

⁷ “São demônios, de várias tradições culturais, que buscam [...] homens para sexo. Qualquer tipo de demônio pode assumir esse papel. Súcubos tomam forma feminina para atacar homens durante seus sonhos[...]. O objetivo deles é roubar a energia vital da vítima. A palavra [...] ‘súcubo’ deriva de ‘succumbere’ (deitar debaixo).” (SCHAUS, 2016)

⁸ Em *A Divina Comédia*, o nome das subdivisões do Círculo da violência varia, podendo ser vale, vala, giro ou compartimento, entre outras, dependendo da tradução. Como este trabalho tem como referência a tradução de José Pedro Xavier Pinheiro, usarei também o termo dessa tradução.

No círculo da Fraude, Dante enfrenta os dez desafios de Malebolge impostos por Beatriz. Esses desafios representam os dez compartimentos do oitavo círculo, em que cada compartimento abriga um tipo de pessoa fraudulenta indo desde simples sedutores a falsificadores. Completando os dez desafios, Dante fica frente a frente com Beatriz, na entrada do nono e último círculo. Ele insiste que já enfrentou todos os seus pecados, mas Beatriz relembra-o que ele massacrou os prisioneiros sarracenos e deixou que Francesco assumisse a culpa, sendo condenado à forca. Assim, Dante cai em si e percebe que seus pecados estão além da redenção. Aceita que seu lugar é no inferno, pede perdão à Beatriz e oferece a ela sua cruz. Esse ato de sacrifício desfaz a transformação de Beatriz, que retorna à sua antiga forma. Em seguida, o arcanjo Gabriel desce do Paraíso para levar a alma de Beatriz, com a promessa de que Dante a verá novamente, e de que sua redenção está próxima.

Assim, o cavaleiro segue pelo círculo congelado da Traição, atravessando o Lago Cócito, até chegar ao próprio Lúcifer. Este aparece como um demônio gigante com três faces aprisionado por correntes ao lago congelado. Sem saber, Dante liberta Lúcifer das correntes de Judeca que o aprisionaram no lago. Ao emergir de dentro do demônio, Lúcifer revela a Dante que Beatriz era apenas uma isca e que o Cruzado era a chave para a sua liberdade. Então Dante enfrenta novamente Lúcifer e, quando este está preso pela foice da Morte, mostra que Dante de fato morreu em Acre, e por isso não pode deixar o Inferno, já que é proibido por Deus. Agora livre, Lúcifer fala a Dante que ele ascenderá ao Purgatório e ao Paraíso. Porém, Dante revela a Lúcifer que absolveu muitas almas do Inferno nessa jornada, e que elas têm o poder de absolvê-lo. Assim, o cavaleiro é libertado e Lúcifer volta à sua prisão no Lago Cócitos.

Então, Dante é levado para a Ilha do Purgatório e vê o monte que deve subir para chegar ao Paraíso, onde Beatriz o espera. Antes de seguir para o monte, Dante arranca a tapeçaria de seu tórax, esta cai no chão e se transforma numa serpente com a risada de Lúcifer ecoando num *fade out* com a legenda “Continua.”

1.2. Jogo X Livro

Como dito anteriormente, o jogo tem como inspiração o poema de Dante Alighieri, o que se encaixa em uma das modalidades de tradução de Jakobson, a *intersemiótica*. A tradução intersemiótica é “interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais.” (Jakobson 2007, p. 65). Com essa tradução do meio escrito para um jogo eletrônico, são feitas diversas adaptações no enredo e suas personagens do livro com o intuito de conquistar uma nova geração, por um novo meio.

Toda a estrutura da narrativa e os elementos visuais do jogo estão em consonância com o livro de Alighieri. Para se adaptar ao universo jogo, porém, o personagem principal e outros personagens relevantes ao andamento da história foram alterados, para criar uma experiência de jogo e a interatividade, que é a base do jogo digital.

Dentre as adaptações, a mais nítida está no personagem central, Dante. No livro ele é um poeta e diplomata que é levado ao inferno pelas mãos do poeta Virgílio. No jogo, porém, ele é um Cavaleiro Templário que desce ao Inferno para salvar a alma de sua amada Beatriz. Desse modo, há a construção de um personagem completamente novo e com uma postura diferenciada da do livro, sendo muito mais ativo na construção do enredo. Assim, ele encara uma aventura, desbravando o Inferno, enfrentando demônios e o próprio passado. No livro, porém, é quase como em um passeio que Dante atravessa o inferno e reflete sobre o seu passado, sem um confronto direto.

Além de Dante, há também Beatriz, Lúcifer e Virgílio como personagens constantes do enredo. Ao contrário do que acontece no livro, é Beatriz quem provoca o “chamado à aventura” dentro da narrativa e, secundariamente, ajuda a contar a história de Dante. No poema do Inferno, Beatriz aparece somente numa citação de Virgílio, mas não participa diretamente dessa parte. Lúcifer, por sua vez, é o “vilão” da história e no livro é apenas a principal figura alegórica daqueles que estão fadados a ficar no último círculo do Inferno. Por outro lado, um personagem que mantém a sua função na história é o poeta Virgílio que, assim como no livro, é o guia de Dante no Inferno, a pedido de Beatriz. O detalhe que muda, por causa da jogabilidade, é que ele não permanece ao lado de Dante, e só aparece em pontos estratégicos do jogo.

Com essa adaptação, é criada uma nova narrativa, com desenhos de personagens com personalidades distintas das existentes no livro. Assim, a aventura de Dante é transformada numa batalha épica. No entanto, as referências de personagens, lugares, figuras mitológicas e religiosas contidas no livro permanecem em sua maioria no jogo. A diferença aqui está no tocante ao cristianismo.

Na época em que o livro foi escrito (final da Idade Média, por volta de 1307 até próximo à morte do autor em 1321) havia uma disputa política em Florença: de um lado os guelfos (baixa nobreza e clero); e os gibelinos (alta nobreza e poder imperial). Alighieri participava do partido dos guelfos, portanto tinha uma aliança com o clero e suas posições refletiram-se na escrita da “Comédia”⁹. Logo, o poema épico tem toda uma referência pró-Igreja. O jogo, por sua vez, acompanha o poema no aspecto moral frente aos pecados, que é nítido nas falas de Virgílio¹⁰. Como o jogo é contemporâneo, não existe essa ligação e

⁹ “Dante chamou sua obra de *Comédia*. O adjetivo ‘Divina’ foi acrescentado pela primeira vez numa edição de 1555.” (ROCHA).

¹⁰ Grande parte das falas de Virgílio no jogo são versos da tradução em inglês de H. F. Cary.

compromisso com a Igreja Católica, tanto é que, em determinados momentos do jogo, há críticas ao passado dessa Igreja. Essa vem em cenas de flashback na representação dos bispos e em alguns diálogos como mostrado abaixo:



Figura 1 Bispo de *Dante's Inferno*

Trecho de *Dante's Inferno Mirror Maze*:

(Lúcifer) 00:00:43,950 --> 00:00:49,380

Like father, like son. You think you're above reproach for your sins?

(Tal pai, tal filho. Você pensa que não seria punido por seus pecados?)

(Dante) 00:00:49,720 --> 00:00:54,200

I took up the crusade. The bishop assured us that our sins would be absolved.

(Fui um cruzado. O bispo nos garantiu que nossos pecados seriam absolvidos.)

(Lúcifer) 00:00:54,200 --> 00:00:59,820

And you believed him? You actually believed these **salesmen of salvation**?

(E você acreditou nele? Você realmente acreditou nesses **vendedores de salvação**?)

Desse modo, temos uma desconstrução do poema na relação Dante-Igreja, mas não com a sua religiosidade, pois muitas falas do jogo são comedidas, e as críticas diretas à Igreja são feitas por Lúcifer.

Com essa noção das alterações na narrativa e dos personagens do Inferno de Dante para o jogo, tem-se noção do ambiente e do papel de cada personagem. Desse modo, é possível identificar os elementos de interação do jogador com o jogo. Ademais, essas alterações explicitam muitas das escolhas do que adaptar ou não para contar a passagem de Dante pelo Inferno para um público a princípio diferente do público literário.

3. Legendagem

Dentro das modalidades de tradução audiovisual (TAV), encontra-se a legendagem: um tipo de tradução bem peculiar em que o texto de partida não sofre alterações e a sua tradução é exibida simultaneamente em forma de texto, a legenda. As características de um texto audiovisual legendado são configuradas a partir da integração de três componentes: a palavra oral, a imagem e as legendas.

As legendas apresentam características técnicas específicas, sendo a sincronia com as imagens e o diálogo a principal delas. Outro ponto é que a legenda tem que passar o conteúdo semântico daquilo que está sendo produzido num tempo hábil para a leitura do espectador. Para entender melhor as especificidades da legenda, comentamos a seguir os três pontos de discussão apontados pelo *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis* dentro da legendagem: os parâmetros técnicos, os parâmetros linguísticos e as questões tradutórias.

3.1. Parâmetros Técnicos

A definição dos parâmetros de uma legenda em seus aspectos técnicos tem como base alguns pontos: a quantidade de linhas; o número de caracteres por linha e por segundo num bloco de legenda; o formato da legenda; a marcação; e a localização da legenda dentro do material audiovisual. Além desses pontos, os sinais tipográficos são convencionados dentro da legendagem.

Considerando a quantidade de linhas, um bloco de legenda pode ter uma linha ou duas mais que isso segundo o *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis* (NAVES et alii, 2016, p. 43) “[...] pode prejudicar o movimento de deflexão, no qual o espectador lê as legendas e olha as imagens para poder harmonizá-las e, assim, assistir confortavelmente a uma produção audiovisual.” Na discussão de qual modelo é o mais confortável existem teóricos que defendem os dois lados. Os defensores do uso exclusivo de legendas com uma linha, segundo Perego (2008), afirmam que esse tipo de legenda seria mais fácil de processar por sua natureza estrutural e semântica. Para os que defendem o uso das duas linhas, é argumentado que elas têm informações mais diluídas e assim são processadas mais rapidamente e facilitam a interpretação.

Atualmente, há um consenso de que a mescla do uso tanto de uma linha quanto de duas é o que gera mais conforto. Assim:

A regra geral é: se uma legenda for pequena o suficiente para caber numa linha, não use duas. Não há necessidade de fazer os olhos percorrerem de uma linha para outra quando toda a informação pode ser apresentada em uma só, que os espectadores podem ler num olhar. [...] No entanto, principalmente

no cinema que as legendas são centralizadas, algumas empresas de legendagem preferem, por questão estética, usar suas linhas curtas de mesmo tamanho que usar só uma longa [...] (Cintas e Remael, 2007 p.86 Tradução nossa)¹¹.

No Brasil é convencionado o uso das duas linhas mesclado ao uso de uma linha. O *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis*, lançado este ano, corrobora esse uso ao afirmar “[...] uma legenda deve ter no máximo duas linhas [...]” (NAVES et alii, 2016, p. 42). Nesse sentido, o uso de legendas com uma linha e duas linhas depende do tamanho do conteúdo legendado.

O número de caracteres, por sua vez, tem como palavra chave ‘velocidade’. Isto é, o número de caracteres pelo tempo de exibição em tela. Essa velocidade tem que ser compatível com a velocidade de fala. No *Guia*, é apresentado o estudo de D’Ydewalle et al. dizendo que, para uma leitura confortável de uma produção audiovisual pelo espectador as velocidades são 145, 160 e 180 palavras por minuto (ppm). Esse estudo está de acordo com a regra europeia dos seis segundos, pois na Europa as legendas podem ter até seis segundos de duração. De acordo com Cintas e Remael (2007, p. 96), em qualquer ocasião em que a velocidade for maior que 180 ppm, a legenda precisa editar a fala para que o espectador acompanhe confortavelmente o produto audiovisual.

A seguir, apresentamos três tabelas que mostram a quantidade de caracteres por segundo: *frame* para cada velocidade na regra europeia:

145 palavras por minuto (ppm)		Segundos: <i>frames</i>	Caracteres	Segundos: <i>frames</i>	Caracteres
		01:00	16	02:00	29
		01:04	17	02:04	32
		01:08	18	02:08	34
		01:12	20	02:12	36
		01:16	23	02:16	38
		01:20	25	02:20	40
Segundos: <i>frames</i>	Caracteres	Segundos: <i>frames</i>	Caracteres	Segundos: <i>frames</i>	Caracteres
03:00	44	04:00	58	05:00	71
03:04	46	04:04	60	05:04	71
03:08	48	04:08	62	05:08	73
03:12	50	04:12	64	05:12	73
03:16	52	04:16	65	05:16	74

¹¹ The general rule is: if a relatively short subtitle fits into one line, do not use two. There is no need to make eyes travel from one line to the next when all the information can be presented in a single line that viewers can read at a glance. [...] However, especially in the cinema and if the subtitles are centred, some subtitling companies do prefer for aesthetic reasons to have two shorter lines of equal length rather than one exceedingly long one [...].

03:20	54	04:20	67	05:20	74
				06:00	74

Tabela 1 **Velocidade baixa.** Fonte: Cintas e Remael (2007, p. 97)

160 palavras por minuto (ppm)		Segundos: <i>frames</i>	Caracteres	Segundos: <i>frames</i>	Caracteres
		01:00	17	02:00	31
		01:04	18	02:04	34
		01:08	20	02:08	37
		01:12	23	02:12	40
		01:16	26	02:16	42
		01:20	28	02:20	44
Segundos: <i>frames</i>	Caracteres	Segundos: <i>frames</i>	Caracteres	Segundos: <i>frames</i>	Caracteres
03:00	48	04:00	63	05:00	75
03:04	50	04:04	65	05:04	75
03:08	53	04:08	67	05:08	76
03:12	56	04:12	69	05:12	76
03:16	58	04:16	71	05:16	77
03:20	60	04:20	73	05:20	77
				06:00	78

Tabela 2 **Velocidade média.** Fonte: Cintas e Remael (2007, p. 98)

180 palavras por minuto (ppm)		Segundos: <i>frames</i>	Caracteres	Segundos: <i>frames</i>	Caracteres
		01:00	17	02:00	35
		01:04	20	02:04	37
		01:08	23	02:08	39
		01:12	26	02:12	43
		01:16	28	02:16	45
		01:20	30	02:20	49
Segundos: <i>frames</i>	Caracteres	Segundos: <i>frames</i>	Caracteres	Segundos: <i>frames</i>	Caracteres
03:00	53	04:00	70	05:00	78
03:04	55	04:04	73	05:04	78
03:08	57	04:08	76	05:08	78
03:12	62	04:12	76	05:12	78
03:16	65	04:16	77	05:16	78
03:20	68	04:20	77	05:20	78
				06:00	78

Tabela 3 **Velocidade alta.** Fonte: Cintas e Remael (2007, p. 99)

Essas tabelas mostram que as legendas vão de um segundo até seis segundos sem extrapolar essas margens. No Brasil, no entanto, tem-se uma limitação um pouco maior, já que é convencional legendas de até quatro segundos. Isso diminui ainda mais o espaço que o legendista tem para registrar sua tradução. Quanto ao número de caracteres por linha dentro do bloco de legenda, pelas orientações do Guia, pode-se ter no máximo 37.

No que diz respeito ao formato da legenda, ele resulta da “distribuição das legendas na segmentação.” (ARAÚJO e ASSIS, 2014, p. 161). Quando a segmentação é feita a partir do número de caracteres da linha produz-se três formatos de legenda. Em um deles, o número de caracteres é quase o mesmo e a legenda forma quase o desenho de um retângulo. Nos outros dois formatos, em uma das linhas o número de caracteres é maior que da outra formando uma pirâmide normal (linha superior menor) ou invertida (linha superior maior). Abaixo segue o exemplos dos formatos das legendas:

Formato	Legendas
Em forma de retângulo	O guardinha me parou por causa de uma bobagem da placa que caiu!
Em forma de pirâmide invertida com a linha de cima maior.	Um tutuzinho de feijão, um lombinho.
Em forma de pirâmide com a linha de cima menor.	[Deolinda] já imaginava, por isso fiz o tutuzinho logo hoje.

Tabela 4 Fonte Araújo e Assis (2014, p. 167)

A marcação (*spotting* ou *cueing* em inglês) de legenda é simplesmente determinar o tempo de entrada e saída da mesma. De acordo com Cintas e Remael (2007, p. 88), essa marcação tem que refletir o ritmo do filme e a performance dos atores, sempre considerando as pausas, interrupções e outros elementos prosódicos. Na ocorrência de períodos longos, a fala poderá ser dividida em vários blocos de legenda; por outro lado, períodos curtos podem ser condensados num mesmo bloco de legenda, evitando o estilo telegráfico.

A questão chave de uma boa marcação é a sincronia com as falas, ou seja, a legenda entrar quando iniciar a fala e sair quando terminar a fala. A manutenção de uma legenda por mais tempo que o necessário para a sua leitura fará com que o espectador leia a legenda novamente tirando a sua atenção do produto audiovisual. Na sincronia, por vezes, ocorre do período ser denso semanticamente; por isso há exceções na qual podem ocorrer uma assincronia da legenda; na impossibilidade de apagar ou condensar informações sem comprometer a mensagem.

O último ponto base da legendagem é o seu posicionamento. Convencionalmente as legendas são posicionadas na parte inferior da tela, à esquerda ou centralizadas. É nessa posição que ela interfere menos na imagem exibida. A convenção no Brasil é de que a

legenda fique posicionada no centro inferior da tela em mídias de DVD ou digitais distribuídas no país. Em alguns casos a legenda é colocada na parte superior, caso tampe alguma informação visual da cena. Na televisão, por sua vez, no sistema de *close caption*, normalmente é exibida à esquerda da tela. No entanto, observa-se que nas salas de cinema, em algumas produções 3D, a legenda se desloca horizontalmente ao longo do filme sendo a maioria no centro; mas ora ela aparece à direita ora à esquerda da tela. Geralmente isso ocorre para a fala não ficar sobreposta ao personagem.

Saindo dos pontos de *layout* das legendas, é preciso considerar que a legenda é um texto escrito. Desse modo, segundo Cintas e Remael (2007), ela apresenta convenções lexicais, sintáticas e tipográficas. Algumas convenções se aproximam às usadas em textos escritos convencionais, outras são próprias da legendagem.

A tabela abaixo traz as principais convenções a respeito da pontuação.

Sinal de Pontuação	Texto Escrito Convencional	Legendagem	Exemplo
Vírgula	Indica pausa ou aposto.	Uso igual, se a vírgula vier dentro da mesma legenda. (Ex.1) Entre legendas ela é desnecessária, porque a transição de uma legenda para outra já indica pausa. (Ex. 2)	Ex. 1 Em todo caso, vou te mandar um outro artigo. Ex. 2 Nossa, já foi complicado pra gente que estava ali perto imagino pra você.
Ponto-final	Indica fim de pensamento.	Indica que não há continuação na legenda	Ex. 3 Não terá equipamento pra todos.
Dois-pontos	Introduz ou anuncia algo.	Uso igual.	Ex. 4 Ficamos com as mãos na cabeça, pensando: "para onde vou?".
Aspas	Reproduz as exatas palavras de alguém	Uso igual.	Ex. 5 Ele disse: "quer vender?" Eu disse não.
Exclamação	Dá ênfase para indicar raiva, ironia, surpresa, alegria ou desgosto.	Deve ser usado somente se for extremamente necessário para que a pontuação não perca a força. Na maioria das vezes, a imagens já dão o efeito emotivo.	Ex. 6 Se devolver, o Ruço não me deixa com ele!
Interrogação	Sinaliza uma pergunta.	Uso igual.	Ex. 7 Será que estão tentando adivinhar o que sentimos?
Travessão	Indica diálogo.	Sinaliza que duas pessoas estão falando na mesma	Ex. 8 -Eu não consigo movê-la.

		legenda. Ao contrário do texto escrito convencional, a próxima palavra encosta na pontuação, porque o espaço conta como caractere.	-Aguente firme, pelo amor de Deus!
Três pontos	Pensamento inconcluso.	Geralmente, só se usa para indicar hesitação.	Ex. 9 Eu... Eu não sei.

Tabela 5 Extraído do *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis* (p. 47). Fonte: Arquivos do LATAV (UECE)

Por fim, outra convenção se refere a sinais tipográficos, sendo os mais comuns os textos em letras maiúsculas e o itálico. Informações visuais como placas, letreiros, entre outros textos escritos na imagem, têm todo seu conteúdo legendado com letras maiúsculas. O itálico, por sua vez, é usado para falas em *off*, ou seja, quando o falante não está em cena ou a voz vem de algum aparelho eletrônico. Por exemplo, um narrador, a voz do outro lado da linha telefônica, rádio, computador, etc.

3.2. Parâmetros Linguísticos

Os parâmetros linguísticos compreendem as edições linguísticas da legenda. Isto é, a segmentação da fala em blocos semânticos. Segmentar é simplesmente dividir em partes ou seções. Isso pode ocorrer entre as linhas da mesma legenda ou entre legendas diferentes. O objetivo principal da segmentação é facilitar a compreensão do texto da legenda no curto espaço de tempo em que ela é exibida.

Para chegar a esse objetivo, uma das regras de ouro na profissão é estruturar as legendas de modo que sejam semântica e sintaticamente autossuficientes. O ideal é que cada legenda tenha uma estrutura clara, evitando ambiguidades indesejadas, forme uma sentença completa. No entanto, isso nem sempre é possível e é então que a segmentação se torna crucial. (CINTAS e REMAEL, 2007, p. 172, Tradução nossa)¹²

De acordo com Reid (1990, p. 100), a segmentação pode seguir três critérios: visual, retórico e linguístico¹³. O primeiro, como o próprio nome diz, tem como base o corte das cenas, estando muito mais ligada à questão de marcação do que à língua propriamente dita.

¹² To attain this objective, one of the golden rules in the profession is to structure subtitles in such a way that they are semantically and syntactically self-contained. Ideally, any subtitle ought to have a clear structure, avoid any undue ambiguities, and be a complete sentence. However, this is not always possible, and it is then that segmentation becomes crucial.

¹³ Em seu texto Reid coloca como “grammatically” que seria *gramaticalmente*, Cintas e Remael já usam “linguistic”, *linguística*, que é o termo em português usado no *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis*.

Aqui o ideal é que as legendas acompanhem as mudanças de cenas ou de câmera para, não haver uma releitura da legenda. O segundo critério considera o fluxo das falas; assim, cada bloco de fala deve corresponder a uma nova legenda. Neste caso, as legendas seguem a dinâmica dos diálogos, reforçando características da oralidade que, por um atraso ou adiantamento das marcas de oralidade, podem quebrar a expectativa de quem assiste à cena. O importante é a informação ser mostrada no mesmo momento em que for dada pelo falante ou trilha sonora. Esse critério pode ser priorizado com relação ao anterior, se a fala se mantiver durante a mudança de cena.

O terceiro critério tem como parâmetro de segmentação as unidades semânticas e sintáticas, mantendo a coesão e coerência da legenda. Karamitroglou (1998) desenvolveu um modelo de segmentação a partir dos níveis sintáticos (*syntactic nodes* em inglês) para priorizar onde segmentar a legenda.

O texto da legenda deve ser segmentado no mais alto nível sintático possível. Isso quer dizer que idealmente é um bloco de legenda deve conter uma sentença completa. Nos casos em que a legenda não encaixe numa linha e tenha que continuar numa segunda ou até em um novo bloco de legenda, a segmentação de cada linha deve ser arranjada para coincidir com o nível sintático mais alto. (KARAMITROGLOU, 1998, Tradução nossa)¹⁴

Partindo para as subdivisões das sentenças, chegamos aos sintagmas, que podem ser: nominal, verbal, preposicional, adverbial e adjetival. São esses sintagmas que norteiam a segmentação da legenda, pois o procedimento mais básico é não separar os elementos de um mesmo sintagma.

Para Perego (2008, p. 41-2), a compressão da legenda pelo público pode ser boa ou ruim dependendo da segmentação dessa legenda. Quando a segmentação é problemática, a leitura da legenda é comprometida e pode causar três efeitos negativos:

- a. O *garden pathing* é quando a legenda é interpretada erroneamente por produzir uma sentença ambígua;
- b. O *spill-over effect* é quando uma legenda má segmentada compromete a compreensão da legenda seguinte, bem segmentada; ou seja, a má compreensão de uma legenda ruim “transborda” para a próxima, mesmo que esta isoladamente seja boa; e
- c. A reanálise em que, como o próprio nome diz, a legenda fica confusa a ponto de o espectador reinterpretar o texto.

¹⁴ Subtitled text should appear segmented at the highest syntactic nodes possible. This means that each subtitle flash should ideally contain one complete sentence. In cases where the sentence cannot fit in a single-line subtitle and has to continue over a second line or even over a new subtitle flash, the segmentation on each of the lines should be arranged to coincide with the highest syntactic node possible.

Numa segmentação bem feita, para Perego (2008), são considerados dois grandes grupos: a segmentação intrafrasal e a interfrasal. Isto é, quando a segmentação acontece dentro da frase ou entre duas frases de uma oração. No primeiro grupo, Perego (2008) cita três divisões do que ela chama de “frases” e que é equivalente ao sintagma: frase nominal, frase preposicional e frase verbal. Ela considera que numa boa segmentação não pode ocorrer a separação dos elementos desses sintagmas, ou seja, eles devem funcionar como blocos inseparáveis, para não causar nenhum dos efeitos citados acima. Em seu artigo, a autora mostra diversos exemplos práticos de legendas mal segmentadas, como as que reproduzimos abaixo:

Sintagma nominal (PEREGO, 2008, p. 46):

Italiano (IT)

Non sono dell’umore per vedere *un*
documentario sui nazisti di quattro ore.

Inglês (EN)

I’m not in the mood for watching *a*
four-hour documentary on the Nazi.

Português (PT) – Tradução nossa

Não estou afim de assistir a *um*
documentário de quatro horas sobre nazistas.

Aqui há separação do artigo indefinido do restante da frase, o que seria facilmente resolvido ao passar o artigo para a linha inferior.

Sintagma preposicional (PEREGO, 2008, p. 50):

IT

Mettiçe via. Sono le lettere di János *dalla*
Francia

EN

Put them away. They are letters of János *from*
France.

PT – Tradução nossa

Deixe-as separadas. São cartas de János *da França*.

Aqui a preposição é separada do substantivo ao qual se liga. Da mesma forma que no caso anterior, seria necessário apenas passá-la para a linha inferior para se obter uma boa segmentação

Sintagma verbal: aqui o verbo auxiliar e o verbo principal estão separados:

EN

Mrs. Robinson, do you think we *could talk* a little first this time?

PT – Tradução nossa

Sra. Robinson, acha que *poderíamos conversar* antes desta vez?

No exemplo a seguir, a solução ideal é a separação das frases da oração, em vez de quebrar a segunda frase:

EN

Mrs. Robinson, do you think
we *could talk* a little first, this time?

PT – Tradução nossa

Sra. Robinson, você acha
que *poderíamos conversar* antes dessa vez?

As duas orações foram separadas para manter o sintagma verbal junto. Outra opção seria colocar o segundo verbo na linha de cima, mas em PT a primeira linha ficaria extensa e ultrapassaria o número limite de caracteres.

Para o segundo grupo, a segmentação interfrasal, considera-se as orações subordinadas, coordenadas, concessivas e condicionais. A observação de Perego (2008, p.55) é que a conjunção dessas orações não deve ficar isolada da oração que a introduz. Assim, têm-se duas opções: a primeira é de puxar a parte da oração, para a primeira linha,

sempre que possível, e a segunda é separar por completo, jogando a conjunção para a segunda linha introduzindo a segunda oração.

Seguindo a regra de ouro de manutenção das unidades semânticas com sentido completo e observando os blocos indivisíveis (sintagmas), tem-se a receita de uma boa segmentação. Associando uma boa segmentação a uma boa sincronia tem-se uma legenda confortável que permite ao espectador aproveitar o produto audiovisual sem qualquer problema de entendimento.

3.3. Questões Tradutórias

Quando se fala em questões tradutórias na legendagem, o primeiro ponto a ser observado é a distinção entre os canais semióticos. Na legendagem, o canal do original é o oral e o da legenda, texto. E é isso que torna a tradução para a legenda peculiar, comparada às traduções literárias ou às dublagens. Acerca desse ponto, Martinez (2007) aponta o sistema de tradução diagonal de Henrik Gottlieb. A tradução é considerada diagonal ou não por Gottlieb se há a mudança de código entre a língua de partida e a língua de chegada.

Na tradução de um texto escrito ou na interpretação simultânea, por exemplo, não ocorre uma mudança de código, ou seja, traduz-se do código escrito para o código escrito no caso da tradução de textos, e do código oral para o código oral no caso da interpretação [...] (MARTINEZ, 2007, p. 36).

Esse sistema é dito diagonal, pela imagética do quadro comparativo (MARTINEZ, 2007, p. 36), como pode ser visto abaixo:

Tradução escrita e interpretação	Língua-fonte	Língua-meta
Código oral	Fala	Fala
Código escrito	Escrita	Escrita

Legendagem	Língua-fonte	Língua-meta
Código oral	Fala (áudio)	
Código escrito		Escrita (legendas)

Essa mudança de código, associada às limitações de tempo e espaço dos parâmetros técnicos apresentados anteriormente, desencadeiam os principais problemas de tradução na legendagem. O primeiro deles é a diferença entre a velocidade da fala e a velocidade de leitura. É por isso que uma tradução completa do roteiro é impraticável na

legendagem. Como dito nos itens anteriores, as limitações espaciais e temporais também não permitem esse tipo de tradução mais completa. Assim, “o tradutor tem como papel uma tarefa árdua: [...] a capacidade de conseguir transitar entre os diferentes níveis léxicos que a legenda requer [...]” (CAMARGO, 2013, p. 189).

Outro ponto importante na legendagem são as marcas de oralidade, uma vez que a fala é algo natural, com alternância de papéis (falantes e ouvintes). Desse modo, muitas vezes há a supressão da marca de oralidade na legenda.

é evidente que em textos escritos não são de se esperar as marcas de oralidade do texto falado como alternância de turnos, a negociação “aqui” e “agora” da melhor formulação, certas repetições e paráfrases, interrupções sintáticas, recomeços, hesitações e outras similares, que são características inerentes a uma enunciação em que os interlocutores enunciam face a face, isto é, em que tempo e espaço de produção e recepção coincidem (Hilgert, 2011 *apud* CAMARGO 2013, p. 192)

Desse modo, a tradução perde; porém, como há o original junto com a tradução, essa perda é compensada, já que toda entonação e marcas de oralidade podem ser percebidas no áudio do filme, numa legendagem tradicional, sem considerar as feitas para o público de surdos e ensurdecidos (LSE).

No processo tradutório para uma legenda há diversos procedimentos adotados para adaptar a tradução aos parâmetros físicos e técnicos. Os mais comuns são: a equivalência, a modulação, a adaptação, a tradução literal, a transposição e a redução.

A equivalência é o processo que prioriza a tradução do sentido e não das palavras. Nesse caso, o conteúdo é mantido mesmo com códigos linguísticos distintos, pois a correspondência perfeita é rara de acontecer. Tal recurso é mais usado para provérbios e lugares-comuns e, muitas vezes, as palavras são completamente diferentes na tradução.

A modulação é para o texto soar mais natural na língua de chegada com “alterações semânticas ou estilísticas mais ou menos profundas, embora permaneça uma identidade quanto à situação.” (Camargo *et al.* 2003 *apud* CAMARGO 2013, p. 193). Esse recurso é normalmente usado quando a estrutura gramatical da língua de partida é diferente da estrutura da língua de chegada.

A adaptação é um processo que deixa uma equivalência parcial de sentido, se adequando à assimilação cultural da língua de chegada. O melhor exemplo para esse tipo de processo são as medidas usadas nos Estados Unidos, como “*feet*” e “*pound*”, que são medidas de comprimento e massa – a unidade padrão dentro do Sistema Internacional de Unidades é o “metro” e o “quilograma”, respectivamente.

A tradução literal é aquela na qual se mantém a estrutura gramatical e ordem da língua de partida na língua de chegada. Seria uma tradução palavra por palavra, em que a correspondência lexical é estreita.

A transposição ocorre quando a estrutura gramatical é alterada pelo fato de a língua de chegada possuir padrões dos elementos estruturais diferentes da língua de partida. No par inglês/português, o exemplo mais claro é a posição dos adjetivos com relação ao substantivo como em: *blue eyes* => olhos *azuis*. Tal procedimento é usado “sempre que ocorrem arranjos morfossintáticos” (Aubert, 1998 *apud* CAMARGO, 2013, p. 194).

A redução é sem dúvida o procedimento mais usado na legendagem, pois, como o próprio nome já diz, há uma redução das informações passadas. Ela normalmente “[o]corre sempre que um dado segmento do Texto Fonte e a informação nele contida não podem ser recuperados no Texto Meta [...] pode ocorrer por muitos motivos, desde censura até limitações físicas de espaço.” (Aubert, 1998 *apud* CAMARGO, 2013, p. 194)

Somando todas as questões técnicas, linguísticas e tradutórias é que se pode ter noção do desafio do tradutor dentro desse ramo. É uma área da tradução em que não se tem muita liberdade, e ainda mais quando o tradutor está inserido no mercado e tem que seguir as orientações, que podem variar de empresa para empresa. Além disso, com o avanço de pesquisas na academia e com o lançamento recente do *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis*, tem início uma padronização no Brasil, que pode guiar os profissionais da área.

4. A Localização

Com o advento da globalização, muitos produtos e serviços circulam no mercado internacional. Nesse contexto, muitas das empresas de grande porte no ramo de tecnologia têm seus produtos vendidos no mundo inteiro. Para conseguir chegar a esses consumidores, os produtos e serviços passam por diversas modificações para se adaptarem ao público alvo de cada região que desejam atingir no processo de internacionalização. No caso dos programas de computador e jogos digitais, essas modificações específicas de tradução são chamadas de localização.

A localização é a criação de “versões locais (também conhecidas como *locales*) do conteúdo de jogos e programas de computador.” (MANGIRON e O’HAGAN, 2013, p. 70). Em todo caso, essa prática tradutória foge um pouco da atividade tradicional da tradução, pois é combinada à engenharia de softwares. Isso ocorre pois o conteúdo das *strings*¹⁵ tem que ser recompilado nos códigos de programação dos programas de computador e jogos. Além disso, uma das preocupações da localização, de acordo com Fry (2003), *apud* O’Hagan, 2007, é a manutenção da estética e de se consumir sensação dos produtos produzidos localmente. Desse modo, os produtos localizados levam em consideração aspectos técnicos, linguísticos, culturais e de conteúdo.

O desenvolvimento de um jogo AAA¹⁶ tem custos muito altos, por envolver uma grande equipe multidisciplinar composta por programadores, artistas gráficos, designers, animadores e roteiristas, entre outros. Por outro lado, tem-se a feroz competição no mercado, pois, com a rápida criação de novos jogos, um jogo perde valor na prateleira com a mesma velocidade. Logo, existe a pressão sobre os desenvolvedores de alcançar muitos mercados ao mesmo tempo num processo chamado de *sim-ship*¹⁷, para compensar os altos custos de desenvolvimento o mais rápido possível.

O reconhecimento da importância do mercado internacional na indústria da computação e de jogos aumenta a necessidade da localização. Dietz (2007) expõe que no final da década de 1980, início dos anos 1990, muitos jogos não eram localizados, ou eram só parcialmente localizados (somente o material impresso, manuais e guias de instalação eram traduzidos). Atualmente, porém, grande parte dos produtos é localizada durante o período de produção e lançada simultaneamente ou em datas bem próximas a do produto original.

¹⁵ “Strings are just another type of collection, one that consists of a sequence of characters.” (SHARP, 1997, Chapter 12, p. 1). Ou seja, a parte textual da programação.

¹⁶ Tradução nossa “Jogos com altos orçamentos de produção, frequentemente referem-se a títulos registrados envolvendo recursos substanciais” (MANGIRON e O’HAGAN, 2013 p. 5)

¹⁷ Lançamento simultâneo das versões nas diferentes línguas, ou seja, versões localizadas.

4.1. Localização de Jogos

Após a crise de mercado dos anos de 1980, a indústria de jogos teve um crescimento e uma evolução exponencial devido a evoluções tecnológicas. Essa evolução permitiu aos desenvolvedores criarem jogos cada vez mais complexos, com relação aos gráficos e jogabilidade. Por outro lado, um dos atrativos dos jogos é a narrativa, que é uma influência direta da indústria cinematográfica. Desse modo, quando os recursos de hardware melhoram no cinema, os roteiros amadurecem. Da mesma forma, os jogos seguem essa tendência.

Numa linha temporal, os primeiros jogos tinham como foco a mecânica¹⁸ com narrativas muito básicas, que não influenciavam na jogabilidade, funcionando apenas como pano de fundo. Um exemplo clássico é o jogo *Space Invaders* que, se trocasse a nave e os alienígenas por pasta de dente e bactérias, não faria diferença. Essa mecânica, porém, foi que deu início ao que temos atualmente. Considerando a evolução da narrativa dentro dos jogos, a mecânica ainda é um elemento importante, mas a história do jogo entra no foco dos desenvolvedores. Assim, são criados jogos com modelos narrativos lineares ou não lineares, sendo que alguns podem ter a narrativa construída a partir das decisões dos jogadores, como a série *Final Fantasy* (a mais conhecida do gênero RPG¹⁹ eletrônico). A evolução é tanta que chegamos a jogos ambientados na 1ª Guerra Mundial, como *Battlefield 1*, em que existem missões a serem cumpridas para se alcançar o objetivo de cada fase.



Figura 2. *Space Invaders* (esquerda), *Final Fantasy XIII* (centro), *Battlefield 1* (direita)

No ambiente de jogos, as narrativas são construídas de modo interativo com a adição das chamadas *cutscenes*. Desse modo, têm-se não só os elementos jogados, mas também elementos cinematográficos. Tais elementos trazem interferência direta na jogabilidade e no entendimento do jogo. Nesse sentido, os jogos mais robustos são os desenvolvidos para PC e consoles domésticos, os jogos AAA. Estes possuem a adição de falas de personagens e narradores em adição ao texto escrito ou até mesmo o substituindo na *storytelling*.

¹⁸ Comandos e funcionamento dos jogos.

¹⁹ *Role Playing Game*

Tais jogos são produzidos majoritariamente no Japão e nos Estados Unidos e, portanto, originalmente em japonês e inglês, resultando numa grande quantidade de conteúdo a ser traduzido para a produção de um jogo localizado. A localização pode ser realizada de diversas maneiras: por profissionais da própria equipe de desenvolvedores, tradutores *freelancers* ou empresas de tradução. De maneira geral, não são os desenvolvedores que tomam as decisões com relação à localização, e sim a empresa distribuidora do jogo.

Pelo advento do lançamento simultâneo e o fato das distribuidoras serem responsáveis pela localização, o localizador tem acesso ao conteúdo do jogo, mas não ao jogo em si. Outro fator está na fase em que se tem a versão beta do jogo e está em processo de finalização. Nesse momento, os desenvolvedores fazem todos os ajustes antes do lançamento e, por vezes, alteram parte do conteúdo. Os tradutores, por sua vez, trabalham paralelamente aos desenvolvedores; logo, eles acabam trabalhando com um texto inacabado. Por consequência, há a possibilidade de o tradutor ter que retraduzir partes do jogo que foram reescritas dias antes do lançamento no mercado.

É nesse cenário que a localização se mostra difícil e muitas vezes isso ocorre, segundo Dietz (2007), pela desorganização no planejamento dessa indústria. Inclusive, o autor cita o relatório de Simon Larsen, *Playing the Game: Managing Computer Game Development* publicado em 2002, o qual fala que os projetos de desenvolvimento de jogos são muitas vezes mal administrados e mal planejados, provocando atraso na produção e o aumento dos custos. Dietz (2007) complementa que essa desorganização no desenvolvimento do jogo recai sobre o processo de localização; principalmente por não ser considerada uma prioridade, fica para o final do processo. Então, a localização, na prática, se mostra desafiadora dentro do ambiente profissional, mas está ganhando seu espaço e importância na indústria de jogos.

4.1.1. Romhacking

No universo de séries, animes²⁰ e filmes ocorre a tradução amadora, as chamadas *fansubs*, que nada mais são que tradução para legenda de fãs para fãs. Da mesma forma, isso acontece na localização de jogos, e o método usado pelos fãs para traduzirem jogos é o *romhacking*. Esse fenômeno é mais comum em jogos antigos considerados clássicos, geralmente do console *Super Nintendo*, mas alguns jogos mais recentes também são localizados por fãs por não terem versões locais e/ou traduzidas.

²⁰ Animação tipicamente japonesa com traços dos desenhos de mangá.

A origem do *romhacking* está no desenvolvimento de emuladores de consoles²¹, em que os jogadores podem baixar o arquivo binário de um jogo, chamado ROM (*Read Only Memory*) e jogar como na plataforma original. Como muitos jogos clássicos foram distribuídos em japonês ou inglês, muitos jogadores não aproveitam o jogo por completo. Assim, muitos fãs começaram a estudar como funcionava a estrutura do arquivo ROM e desenvolveram ferramentas para que o jogo pudesse ser traduzido.

Sanchez (2009) explica que o termo *romhacking* é originário da junção de “ROM” e “*hacking*”, já que os *romhackers*²² precisam hackear os dados do ROM para alterar o seu conteúdo. Assim, *romhacking* é o processo de alteração da ROM de um jogo e essas alterações podem ser nas fases, no gráfico, diálogos, jogabilidade ou em outros elementos do jogo. Existem dois tipos de projetos de *romhacking*: editar o jogo para mudar características de personagens e configurações do jogo, ou para traduzir de uma língua para outra.

Os projetos podem ser executados por um grupo de *romhackers* e tradutores ou por um *romhacker* que também age como tradutor. Cada projeto é único, pois cada jogo tem sua programação específica comprimida em logaritmos diferentes. A dificuldade maior nos projetos de tradução é que toda a parte de texto é criptografada; logo, precisa de programas específicos para fazer a leitura das ROMs e descriptografá-la, como o *SearchR X* ou *Search Relative*. Depois disso é criada uma tabela em programas como o *TaBuLar* que cria os códigos equivalentes da ROM e adiciona os caracteres acentuados, chamados caracteres especiais. Depois dessa fase de programação é que a tradução é feita: exporta-se o arquivo da ROM em formato de texto, depois este é traduzido e reimportado.

Para evitar *bugs*²³, os *romhackers* desenvolvem plataformas para que os tradutores saibam como o texto aparecerá na tela do jogo. Assim, a tradução importada tem o risco menor de estar “bugada” dentro do jogo. Após a importação da tradução começam os testes para encontrar e consertar possíveis *bugs*, e quando a tradução for considerada livre de *bugs*, ela é aplicada à ROM original para criar a versão localizada.

Por se tratar de material com direitos autorais, é ilegal manipular as ROMs para traduzir, de acordo com a *Digital Millenium Copyright Act – DMCA (Lei dos Direitos Autorais do Milênio Digital, em inglês)*, de 1998. No entanto, muitas das empresas afetadas não entram com uma ação judicial porque na maioria das vezes, os jogos são antigos, como *Super Mario Bros* ou *A Lenda de Zelda*. Outra razão para não reclamarem os direitos autorais é que as versões “*romhackeadas*” acabam promovendo esses jogos antigos e

²¹ Programas que permitem jogar jogos de um console específico em plataformas diferentes, geralmente computadores.

²² É como são chamadas as pessoas que fazem o *romhacking*.

²³ Erros de programação que provocam imagens estranhas na interface do jogo.

fomentando a venda de títulos novos de sagas em que as primeiras edições foram “romhackeadas”, como *Final Fantasy*.

Mesmo assim, houve casos em que empresas solicitaram a suspensão de projetos de *romhacking*. Sanchez dá como exemplo o caso que aconteceu em 1999, a companhia japonesa *ASCII* pediu ao grupo *KanjiHack* para interromper a tradução do jogo *RPG Maker 95* para computador, sob aviso de que enfrentariam ação judicial. Por mais que os *romhackers* não ganhem dinheiro com essa atividade, ela ainda é considerada ilegal pelas leis internacionais. Por isso, quando solicitados, têm que parar suas atividades.

4.2. Localização e Tradução Audiovisual

Quando se fala em localização de jogos digitais, remete-se imediatamente à tradução audiovisual (TAV). Isso se deve ao fato de os jogos serem, na sua maioria, dublados e/ou legendados. Segundo Mangiron e O’hagan (2003), nos países considerados “de dublagem”, a maioria dos jogadores prefere o jogo dublado; porém, os desenvolvedores preferem usar legendas principalmente por causa do custo e do tempo maior para se fazer a dublagem.

A dublagem dos jogos não difere muito das feitas para os filmes e animações. Assim, o roteiro do jogo é traduzido para a língua alvo levando em consideração o tempo de fala e a sincronização labial, sempre que possível. Em seguida, o roteiro é gravado por atores num estúdio. É nessa fase de gravação que muitas das alterações são feitas na tradução do roteiro, para encaixar melhor a cena dublada.

A legendagem do jogo, porém, destoa das feitas para filmes e animações. Muitas das convenções sobre legendas usadas nas produções cinematográficas não são seguidas nos jogos. As funcionalidades da legenda nos jogos e em DVDs é a mesma, ou seja, podem ser exibidas ou não, a critério do jogador. O que muda na legenda dessas duas mídias é a dinâmica. Mangiron e O’Hagan (2003) explicam que a legenda no jogo é muito mais rápida e dinâmica comparada à do DVD ou cinema, pois acompanha o ritmo do jogo.

Quando se trata da segmentação, existem duas visões com relação aos jogos: uma que não se preocupa com a segmentação e outra que a leva em consideração. Para os que defendem que a segmentação padronizada pode ser desconsiderada seguem o raciocínio de que:

[...] a unidade semântica das legendas de jogos não tem tanta importância quanto no cinema; frequentemente se encontram diálogos de personagens com sentenças segmentadas em uma ou mais linhas que não necessariamente seguem unidades semânticas. (Mangiron e O’Hagan, 2003, p.74)

Essa visão reflete a prática de legendagem nos jogos, mesmo quando a legenda está no idioma original do jogo. Um exemplo é o próprio *Inferno de Dante*, que em diversos momentos, apresenta legendas com segmentação fora dos padrões que apresentamos anteriormente. Abaixo segue um trecho do jogo em que o sintagma nominal “Holy Land” (Terra Santa em inglês) foi separado em duas legendas distintas.

00:00:56,830 --> 00:01:04,460

*Mercenaries of Florentina! In payment for taking the cross to claim the **Holy***

(Mercenários de Florentina! Como pagamento por tomarem a cruz e reivindicar a **Terra**)

00:01:04,460 --> 00:01:10,730

***Land**, your immaculate father hereby absolves you of all your sins!*

(**Santa**, o imaculado pai aqui os absolve de todos seus pecados!)

Para os poucos que consideram a importância dos padrões de segmentação em jogos, usam o mesmo argumento que os teóricos que tratam da legenda nas produções cinematográficas. Uma legenda bem segmentada facilita a compreensão do texto e é ainda mais importante dentro do jogo exatamente por ele ser mais rápido e dinâmico. Assim, o jogador perde menos tempo com as legendas que são “adequadas aos padrões técnicos e claras quanto às características essenciais a esse tipo de texto [...]: rapidez de transmissão de informação, fluidez e sintetização de conteúdo.” (CAMARGO, 2013 p. 198-9), proporcionando uma melhor experiência com o jogo.

Desse modo, se a função da legenda no jogo é para que o jogador tenha a experiência na língua traduzida da mesma forma que na língua original, é contraditório afirmar que a segmentação não tem importância. Como dito no capítulo anterior, a segmentação feita seguindo os padrões e considerando as unidades sintáticas torna a leitura da legenda mais fácil, rápida e confortável. Então, uma legenda má segmentada no jogo acaba prejudicando a compreensão e afetando negativamente a experiência do jogador.

Com relação às convenções de sinais tipográficos e sintáticos nos jogos, são seguidos os mesmos padrões de TAV das produções cinematográficas. Ou seja, não há diferença na pontuação, no uso de itálico e de letras maiúsculas. A diferença que pode ocorrer é o não uso de letras maiúsculas em alguns casos, pois os jogos localizados usam as fontes e configurações do jogo original e, muitas vezes, a tradução de informações visuais do jogo não são legendadas e sim colocadas na *gameplay*²⁴ com a mesma formatação existente na versão original.

²⁴ Termo usado para jogos eletrônicos que inclui todas as experiências do jogador durante a sua intenção com os sistemas de um jogo.

4.3. Desafios tradutórios

A localização em si não tem normas claras, pois academicamente é uma área recente. Então, os padrões da tradução de um determinado jogo e, por consequência, as escolhas dentro do processo tradutório, ficam a critério de cada tradutor ou empresa. Mesmo com essa ausência de padrões ou convenções para essa área da tradução, um aspecto é primordial e sempre levado em consideração na tradução: a experiência do jogador com o jogo.

Os jogos são mídias interativas de conteúdo híbrido com o objetivo de entreter e proporcionar prazer. Para se alcançar isso, as versões localizadas têm que reproduzir a experiência do *gameplay* o mais próximo possível a experiência dos jogadores da versão original. Desse modo, a localização tenta recriar o prazer proporcionado por um determinado jogo num determinado mercado. Isso leva a uma série de adaptações para a inserção do contexto cultural do mercado onde o jogo será localizado.

Dependendo do jogo e de cada mercado, algumas características de texto e gráficas são modificadas em versões localizadas. Ao falar de adaptações gráficas numa localização, O'Hagan (2007) citou como exemplo a análise de Yahiro de 2005, que comparava jogos japoneses com suas versões localizadas para os Estados Unidos. Muitas das características de *Anime* que jogos tinham na versão japonesa foram modificadas, com personagens menos exóticos para o público norte-americano. Abaixo segue um exemplo da análise de Yahiro em que um jogo de simulação de namoro na adolescência, que se passa numa escola, tem uma versão localizada nos EUA completamente diferente da japonesa.



Figura 3. Tokimeki Memorial – versão japonesa (esquerda), Brooktown High – versão EUA (direita)

A localização mexe tanto com aspectos textuais como técnicos do jogo. Portanto, ao se falar de localização, muitos aspectos do jogo em suas versões no país de origem podem ser diferentes de suas versões localizadas. Para realizar essas adaptações, o localizador deve ter familiaridade com o domínio do jogo e com os aspectos culturais do mercado alvo. Os itens mais recorrentes que influenciam na localização são religião, ideologias, conteúdo sexual, conteúdo discriminatório e referências a álcool e bebidas.

Quanto às adaptações no texto, a localização parte de uma das discussões tradicionais da tradução: a fidelidade. Esse conceito, porém, “ganha um novo significado, pois o tradutor não precisa ser fiel ao texto original, mas sim à experiência proporcionada pelo jogo.” (Mangiron e O’hagan, 2003, p.75). Desse modo, o tradutor tem carta branca para adaptar ou remover referências e incluir outras do contexto cultural do mercado alvo.

Dentro dessa lógica, há uma tendência bem clara de adaptação do conteúdo do texto. Muitas das adaptações são feitas nas seguintes categorias: piadas, jogo de palavras, variações linguísticas e letras de música. Por outro lado, os tradutores “precisam ter a capacidade de reconhecer alusões e referências intertextuais a outros gêneros da cultura popular global, como filmes e quadrinhos.” (Mangiron e O’hagan, 2003, p.75). Assim, as referências que ‘ultrapassam fronteiras’ têm a tendência de serem mantidas, pois não há motivos para trocar por uma referência mais local.

Com a noção de referências globais e a autonomia de modificar referências mais específicas, o tradutor ganha liberdade total no conteúdo produzido. Essa liberdade, porém, tem um limitador: o espaço. Todo conteúdo traduzido tem que obedecer ao espaço predeterminado do jogo, ou seja, os elementos da interface do jogo têm que ocupar o mesmo espaço do original. Normalmente, quando se trata de uma tradução inglês-português, o texto traduzido tende a ser maior que o original. Assim, o tradutor tem de usar a criatividade para fazer as mudanças necessárias para se manter dentro do limite espacial, apesar de ter muita liberdade sobre o conteúdo que preencherá esse espaço.

4.4. Localização no Brasil

O mercado brasileiro é considerado o de maior potencial no cenário internacional. O relatório do *Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais* de 2014 apresentou dados de pesquisa da GfK mostrando que o Brasil cresceu 43% em 2012 comparado a 2011 no comércio de consoles. No segmento de jogos, por sua vez, o crescimento foi de 72%, movimentando 629 milhões em 2012, atribuído ao que a GfK chamou de “migração de muitos consumidores para o mercado formal”.

No mercado de jogos eletrônicos, o Brasil é o 4º maior país consumidor do mundo, de acordo com as informações do instituto PWC que constam no relatório. Estima-se cerca de

45 milhões de jogadores brasileiros, o que ainda é um número pequeno comparado aos 145 milhões de jogadores dos EUA. Mesmo assim, o Brasil mostra forte crescimento dentro da indústria em comparação a outros mercados, o que despertou o interesse de fabricantes e produtores de jogos. Essa expansão do mercado não é um evento recente, ela vem se construindo desde a década de 1980. E há uma relação estreita entre o mercado de jogos digitais no Brasil e a localização.

Na década de 1980, como dito anteriormente, os jogos eram mecânicos. No Brasil os consoles eram o Telejogo e o Atari 2600. Assim, traduzir o conteúdo do jogo era desnecessário, e a localização era feita para *Box and Docs* (Caixa e documentos em inglês), isto é, apenas o conteúdo da caixa e dos documentos (manuais) que vêm dentro da caixa. O interessante dessa época é que os nomes dos jogos eram traduzidos e muitos com bastante criatividade. Por exemplo, veja os jogos a seguir, da Phillips, distribuídos no Brasil pela Phillips Brasil:

Original	Tradução
Attack of the Timelord! (1981)	Senhor das Trevas (1983)
Monkeyshines (1981)	Macacos me Mordam (1983)
K.C.'s Krazy Chase (1983)	Come-Come (1983)

No entanto, o caso mais emblemático do período é a versão localizada de *Pick Axe Pete!* (1982). O jogo é bem simples e o personagem principal, Pete, “necessita golpear as pedras com sua picareta a fim de garimpar pepitas de ouro” (SOUZA, 2015, p. 64). No ano de 1982, a corrida pelo ouro em Serra Pelada estava em seu auge e o grupo *Os Trapalhões* lançou o filme *Os Trapalhões na Serra Pelada*. Esses dois eventos acabaram por influenciar na localização de *Pick Axe Pete!* no Brasil, que acabou sendo traduzido como *Didi na Mina Encantada*.

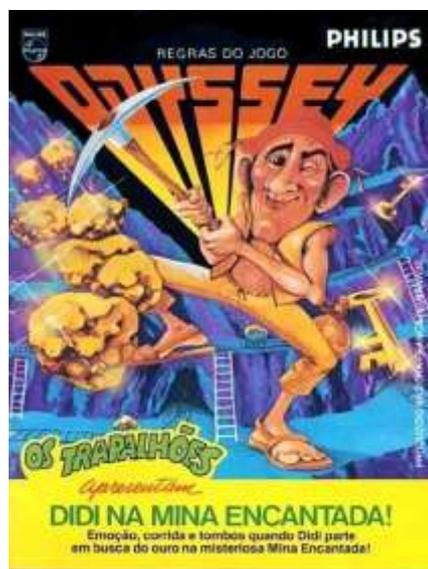
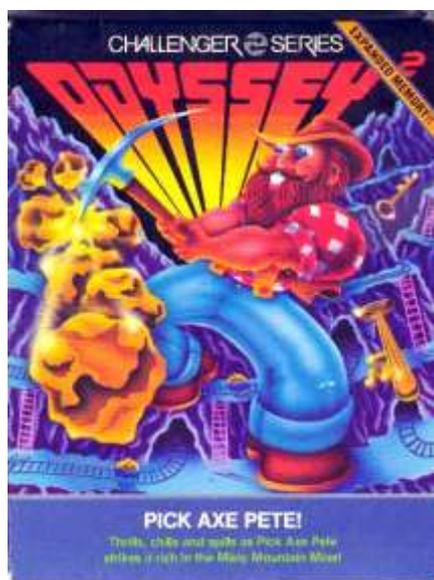


Figura 4. Pick Axe Petel – versão americana (esquerda), Didi na Mina Encantada – versão brasileira (direita)

Essa mudança foi possível pois os gráficos do jogo não tinham qualquer definição de como era o personagem. Assim, a troca foi bem sucedida e contribuiu para as vendas do jogo no Brasil. *Didi na Mina Encantada* é considerado o primeiro jogo efetivamente localizado para o mercado brasileiro.

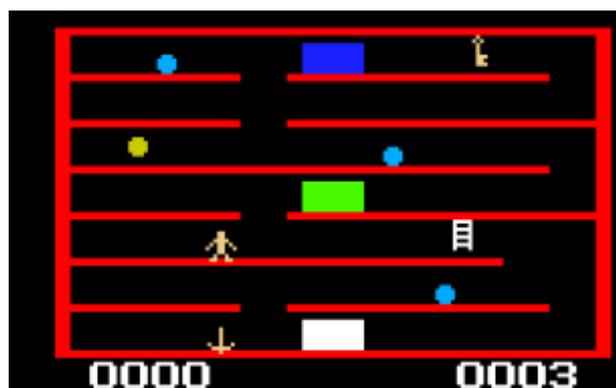


Figura 5. Gráfico do jogo *Pick Axe Petel!*

No início da década de 1990, o Brasil começou a atrair os olhares dos investidores da indústria de jogos. O país ainda era considerado um mercado alternativo, por isso sem muita visibilidade para a maior empresa de consoles a época, a Nintendo. Esse cenário começou a mudar quando a Sega lançou o Mark III para competir com o Nintendo Entertainment System (NES), da Nintendo. A Sega, porém, enfrentou muitas dificuldades para entrar e se consolidar nos dois principais mercados (Japão e EUA), já que o NES já estava consolidado e a entrada de um novo console era vista com desconfiança. Foi então que a Sega começou a buscar mercados alternativos, entre eles o Brasil.

A entrada da Sega no Brasil veio com a parceria Sega-Tec Toy, “o que permitiu que todos os grandes lançamentos internacionais da Sega chegassem às lojas brasileiras.” (SOUZA, 2015, p. 68). Assim, chegava o console Mark III, que no Brasil tinha o mesmo nome que nos EUA, Master System. Com um marketing agressivo, a Tec Toy conseguiu colocar o console Master System e posteriormente o seu sucessor, Mega Drive. Uma das prioridades da Tec Toy era que todos os jogos distribuídos por ela seriam disponibilizados em português, com conteúdo que se identificaria com a cultura nacional, ou seja, os jogos lançados no Brasil eram voltados para o mercado nacional. A associação do marketing agressivo e versões localizadas para o Brasil atraiu muitos consumidores. Então, com a ausência da competidora Nintendo, a Sega com a Tec Toy detinham 85% do mercado nacional nos anos de 1990 com os consoles Master System e seu sucessor Mega Drive.

Nesse período, a localização ganhou força no Brasil, pois os consumidores tinham preferência por jogos localizados. Os dois melhores exemplos de jogos localizados nessa

parceria Sega-Tec Toy são *Phantasy Star* (ファンタシースター em japonês) e *Mônica na Caverna do Dragão*. O primeiro tem sua versão localizada sem muitas adaptações, e o segundo tem uma localização completamente adaptada ao Brasil. Para falar da localização desses dois jogos, vejamos como o processo de localização ocorria nesse período no Brasil.

Um elemento considerável para a localização no Brasil era a língua japonesa. Como a Sega é japonesa e a principal empresa de jogos atuante no Brasil, os jogos localizados eram originalmente em japonês. Na época, porém, não havia muito tradutores diretos da língua japonesa; logo, muitos jogos foram traduzidos a partir das versões em inglês, e não do japonês, como *Phantasy Star* e outros jogos do catálogo da Sega.

Por outro lado, o principal problema na produção de uma versão localizada era a questão do espaço. Naquele período, a questão de espaço era muito mais rígida e ainda era agravada pelo fato de a maioria dos jogos serem japoneses. A limitação nesses jogos se refere não só ao espaço físico, mas ao número de caracteres. Essa limitação é acentuada quando a versão original é japonesa, pois no alfabeto japonês, ao contrário do latino, cada caractere é uma sílaba e não um fonema. Desse modo, as escolhas são ainda mais limitadas. Souza (2015) exemplifica essa questão ao falar do jogo *Phantasy Star* e de seu menu de combate, que tem cinco opções: lutar, magia, item, falar e fugir. Em japonês essas opções têm uma limitação de quatro caracteres por item, como mostrado a seguir:

Katakana ²⁵	Rōmaji ²⁶	Tradução (Português)
タタカウ	Tatakau	Lutar
マジック	Majikku	Mágica, Magia
アイテム	Aitemu	Item
ハナス	Hanasu	Falar
ニゲル	Nigeru	Fugir

Tabela 1. Itens do menu de combate do jogo *Pantasy Star* em katakana, rōmaji e a tradução em português (SOUZA, 2015, p. 89-90)

Muitas vezes a solução encontrada para essa limitação de caractere era a abreviação. Solução essa muitas vezes vinda da versão em inglês, como mostrado a seguir com as opções ‘atacar’ e ‘magia’:

²⁵ “o alfabeto japonês consiste em dois silabários, chamados Hiragana (ひらがな) e Katakana (カタカナ), e um grande número de ideogramas, chamados de Kanji (漢字), [...] O Hiragana é o silabário mais usado, pois é com ele que são escritas as palavras de origem japonesa, ou seja, a grande maioria das palavras no idioma japonês. [...] O Katakana é um silabário com os mesmos sons do hiragana, porém utilizado para escrever palavras de origem estrangeira.” (Vergara, 2009)

²⁶ É a escrita da língua japonesa em alfabeto latino que representa o som dos alfabetos silabários.



Figura 6 Menu de Combate em Japonês em *Phantasy Star*



Figura 7 Menu de Combate em inglês em *Phantasy Star*



Figura 8 Menu de Combate em Português em *Phantasy Star*

Para que essas abreviação sejam compreendidas pelos jogadores, a documentação do jogo, tanto em inglês como em português, traz esses termos com a abreviação tal qual ela aparece no jogo, seguida da palavra completa e uma explicação breve do que é cada opção.

Antes de entrar em combate contra um monstro, você pode selecionar várias opções:



- **ATAQ:** Ataque. Se selecionar esta opção, você atacará o monstro com as armas que o personagem estiver usando.
- **MAGC:** Magia ou Mágica: Alis, Myau e Noah podem usar magia quando aprenderem os feitiços. Se você escolher este comando aparece um novo menu, que mostra os feitiços que o personagem pode usar. Escolha um feitiço e confirme-o apertando o **Botão 2**. Se usar magia para tratar ou curar ferimentos, certifique-se de que está escolhendo o personagem correto.
- **ITEM:** Se escolher este comando, aparecerá uma outra janela-comando contendo uma nova relação. É a mesma que você pode “chamar” na imagem em movimento. A utilização é idêntica, com uma exceção: os ITENS usados em batalha são mais limitados.
- **FALA:** Nem todos os monstros são maus. Alguns poderão falar com Alis e seus amigos. Experimente usar este comando antes de entrar em luta.

Figura 9 Página 15 da documentação (manual) de *Phantasy Star* em Português

Outro problema para as versões localizadas no Brasil era que o alfabeto latino nos jogos era pouco flexível, ou seja, não aceitava caracteres especiais ou acentuados. Felizmente, a experiência do jogador não é afetada, pois os textos são extensos e é fácil aferir qual é a palavra sem a acentuação, a qual é preferível comparando-se a situações como ‘Ã©poca’ (época), ‘ouÃ§a’ (ouça) ou ‘chÃ£o’ (chão) que ocorreria caso fosse mantida a acentuação do texto no jogo.



Figura 10 Exemplo da falta de caracteres especiais no jogo *Phantasy Star*.

Quando se fala em adaptações gráficas do jogo para uma versão localizada, o melhor exemplo é o jogo *ワンダーボーイ モンスターランド* (*Wonder Boy in Monster Land* (*WBiML*)²⁷ em inglês – EUA). No Brasil, esse jogo sofreu alterações similares ao jogo *Didi na Mina Encantada*, sendo completamente localizado para o contexto nacional. O resultado foi *Mônica no Castelo do Dragão*, que readaptou o jogo ao universo de Maurício de Sousa. Diferentemente do jogo do Didi, de *WBiML* para *Mônica* houve alterações gráficas, sendo a mais básica a troca do garoto com armadura de Cavaleiro pela Mônica.

Essa mudança foi que desencadeou todas as outras, para que o jogo se encaixasse no universo infantil que é o da *Turma da Mônica*. A principal adaptação aconteceu no enredo, no qual Mônica tem que derrotar diversos inimigos e impedir os planos do Capitão Feio de poluir o mundo. Já em *WBiML*, o jovem cavaleiro tem que derrotar os monstros e recuperar *Wonder Land* (Terra das Maravilhas) invadida pelo dragão *Meka* que a chamou de *Monster Land* (Terra dos Monstros). Outra adaptação importante é a troca da espada do cavaleiro pelo coelho *Sansão*, para deixar o jogo mais infantil, que é o público da *Turma da Mônica*. Com relação à jogabilidade²⁸ e aos ‘chefes’ das fases, bem como aos comandos do jogo, esses permaneceram inalterados.

²⁷ Tradução nossa: Garoto Prodígio na Terra dos Monstros

²⁸ Mesma definição de *gameplay*.



Figura 21 Gráficos de *Wonder Boy in Monster Land* (esquerda), *Mônica no Castelo do Dragão* (direita)

Esses dois jogos são emblemáticos para a localização no Brasil e representam bem as diretrizes de como os jogos eram localizados. Isso perdurou até a metade dos anos 1990, pois chegava ao mercado de consoles com força total o *Playstation* da Sony, que teve como a principal novidade o uso de CD-ROM para gravar os jogos, em vez dos cartuchos, o que acabou desbancado tanto a Sega como a Nintendo. A Nintendo continuou a produção de consoles, mas já não tinha tanto domínio do mercado, enquanto a Sega parou de produzir consoles e passou somente a produzir jogos, desfazendo a parceria que tinha com a *Tec Toy*. Esse tipo de mídia para gravação dos jogos, porém, facilitou um ponto negativo: a pirataria, pois com os jogos feitos em CDs era mais fácil pirateá-los.

A pirataria era tão forte no Brasil que o console *Playstation* não foi lançado oficialmente no país. Desse modo, os meios de se adquirir tanto os consoles quanto os jogos seria por meio da importação, o que para o mercado brasileiro era muito caro. No entanto, algumas importadoras conseguiram trazer o console, mas grande parte dos jogos comercializados no Brasil era pirata. Com isso, montou-se um ciclo vicioso, pois os jogadores pediam para que o jogo tivesse um menor custo para que parassem de comprar produtos piratas e os representantes das empresas respondiam que, por causa da pirataria, não tinham como baixar os preços.

A pirataria fez com que a localização no Brasil fosse menos contemplada, já que os jogos não eram vendidos oficialmente no Brasil e, portanto, não eram localizados. Nesse período, a localização só não parou por completo por causa dos jogos para computador. Esses jogos de computador, em sua maioria, eram somente legendados e tinham o conteúdo visual relevante para o jogo traduzidos nos gráficos, tal qual era feito em jogos

localizados, como o *Phantasy Star*. Comparados com a quantidade de jogos legendados, os jogos dublados eram poucos.

Esse cenário começou mudar quando a Sony lançou oficialmente o *Playstation 2* no Brasil; porém, isso aconteceu já próximo da data de lançamento do *Playstation 3*, em 2009. É a partir de meados dos anos 2000 que a localização ganha força novamente, pois a *Microsoft* lança o *Xbox 360* no Brasil, em 2006, e ocorre o lançamento do *Playstation 2* e em seguida o do *Playstation 3*. Os jogos começaram a chegar com preços mais acessíveis ao público brasileiro, o que diminuiu a pirataria e criou um ciclo virtuoso em que se consumiam mais produtos oficiais e os distribuidores conseguiam baratear o produto no Brasil.

De início, quando os jogos vinham localizados para o Brasil, chegavam somente com versões legendadas, e muitos com legendas no português de Portugal. A partir de 2010, o mercado brasileiro se consolidou como mercado em potencial e começou a ter versões legendadas em português brasileiro e, dependendo do desempenho dentro do mercado, os novos lançamentos das franquias já chegavam com versões dubladas e legendadas. Atualmente, quando os jogos chegam localizados ao Brasil, eles apresentam tanto a legenda como a dublagem como opções, da mesma forma que os DVDs.

Definir uma preferência de legenda ou dublagem para o público brasileiro é difícil, pois o mercado de jogos atinge um público diversificado (idade e gênero). Os jogadores mais antigos tendem a preferir a versão legendada, por já terem se habituado a jogar os jogos em inglês, enquanto os mais novos tendem a preferir a dublagem. No entanto, é possível notar que a preferência da dublagem ou legendagem para os jogos no Brasil segue a preferência para os filmes. Aqueles que preferem assistir a filmes legendados tendem a jogar o jogo legendado e os que normalmente assistem a filmes dublados, jogam a versão dublada.

Com relação aos gráficos dos jogos, atualmente não feitas alterações a ponto de mudar o enredo ou personagem, por completo. As mudanças dentro dos gráficos são dos textos presentes em janelas, dos menus ou do cenário dos jogos que são traduzidos para o idioma da versão localizada. Há uma ressalva quanto ao último item, pois nem tudo que está no idioma estrangeiro realmente vai ser traduzido. Nesse caso, somente o conteúdo que tiver informações importantes para o jogo é que serão traduzidos, caso contrário ficará tal qual na versão original, apenas como detalhe da texturização²⁹ do cenário.

²⁹ É a “pintura” da base dos modelos (esculturas) de personagens e cenários em programas de modelagem 3D.

Devido à organização do texto, muitas vezes as partes eram traduzidas simultaneamente. Isso aconteceu pois diversos diálogos ficavam fragmentados em arquivos distintos, e para não trabalhá-los fora de contexto eles eram traduzidos ao mesmo tempo. Por exemplo, o trecho abaixo de um diálogo da luxúria entre Dante, Beatriz e Lúcifer mostra como se configura esse quebra-cabeça nos diálogos do jogo:

Nome do Arquivo	Disposição nos arquivos	Sequência do diálogo no jogo
dant_02_lus (Dante)	Beatrice, don't do this. I would never do anything to cause this.	"Beatrice, don't do this." "Because of you, I must."
bea_02_lus (Beatriz)	Because of you, I must. Dante, look.	"I would never do anything to cause this." "Oh, but you did cause this. Let me
luc_02_lus (Lúcifer)	Oh, but you did cause this. Let me refresh your memory. Look into your beloved's eyes, Dante. Look.	refresh your memory. Look into your beloved's eyes, Dante. Look." "Dante, look."

A exceção a esse processo de quebra-cabeça são as *cutscenes* de flashbacks, cenas não lineares do jogo e as falas das Sombras³⁰. As *cutscenes* e cenas não lineares vieram em arquivos em que as falas estão em sequência, pois são cenas já renderizadas³¹, como uma animação normal. As falas das Sombras não se configuram por esse quebra cabeça, pois não possuem diálogos. O conteúdo de suas falas são frases soltas faladas quando Dante está próximo, uma fala caso a alma seja absolvida e outra caso seja condenada por Dante.

Exemplo de cena de flashback:

Nome do Arquivo	Personeagem	Disposição nos arquivos	Sequência do diálogo no jogo
flb_lim_020	Dante	Richard wants us to babysit 3000 prisoners? THAT is the King's command?	"Richard wants us to babysit 3000 prisoners? THAT is the King's command?"
	Francesco	He intends to negotiate the exchange of these prisoners for the return of the True Cross—	"He intends to negotiate the exchange of these prisoners for the return of the True Cross—"
	Dante	Negotiate? With heretics?	"Negotiate? With heretics?"
	Mulher	I can comfort you, if you let my	"I can comfort you, if you let my

³⁰ São as almas de personagens que, no poemam Dante conhece suas histórias; no jogo, o jogador vê o motivo daquela alma estar no inferno e decide se a absolve ou condena.

³¹ "[...] processo utilizado pelo computador para gerar uma imagem a partir das propriedades atribuídas em uma cena." (NETO e MELO, p. 1)

	Dante	brother go. I have a woman, in Florence.	brother go.” “I have a woman, in Florence.”
	Francesco	Dante, don't.	“Dante, don't.”
	Mulher	Let me comfort you.	“Let me comfort you.”

5.1. Localizando Dante

Como na localização de qualquer jogo, o foco é a experiência. Este jogo retrata uma Itália medieval em meios às Cruzadas e a travessia do inferno alegórico criado por Alighieri. Além disso, todos os personagens são conhecidos de alguma forma, pois são personagens históricos, mitológicos, religiosos ou da literatura grega clássica. Ao mesmo tempo, o jogador entra no ambiente descrito no poema e tem uma noção do que foi a jornada de Dante no Inferno. Esses são os aspectos do jogo que se deve ter em mente para saber qual é a experiência do jogador. Assim, tem-se todo um cuidado com o nome dos personagens, dos lugares, as referências e a postura dos personagens dentro da narrativa do jogo.

5.2. Tradução dos nomes

Os personagens e lugares em *Inferno de Dante* são os mesmos presentes no poema, a exceção do irmão de Beatriz (Francesco) e do curdo sem nome que mata Dante. Os personagens do poema e, por consequência, do jogo tem referências pré-existentes em algum contexto. Logo, quando se pensa na tradução desses nomes, há de se pensar em que tipo de referência se encaixa o personagem ou o lugar.

Os personagens do jogo se encaixam em três tipos: mitológicos, históricos e literários. Os mitológicos advêm da mitologia greco-romana, bíblia e dos contos bretões (lenda do Rei Artur). Esses nomes e referências estão todos traduzidos para o inglês no jogo, ou seja, localizados na língua inglesa. Logo, todos esses nomes também foram traduzidos para o português. Para isso foi feita uma breve pesquisa sobre cada personagem em sites sobre mitologia e consulta ao dicionário etimológico da mitologia grega. Desse modo, encontrou-se como esses nomes são conhecidos em português, localizando-os para compreensão desses personagens no Brasil. Para os personagens bíblicos buscou-se referências na bíblia traduzida. Já para os personagens da lenda do Rei Artur, teve-se como fonte a tradução da coleção de Marion Zimmer Bradley *As Brumas de Avalon*, por Waltensir Dutra. Nesse último grupo, alguns nomes não foram passados para o português como Mordred e Guinevere, da mesma forma como no livro e na adaptação fílmica do mesmo.

Exemplos de nomes traduzidos:

Nomes em Inglês	Nomes em Português
Jove	Júpiter ³²
Plutus	Pluto
Charon	Caronte
Lucifer	Lúcifer
Pontius Pilate	Pôncio Pilatos
Lady of the Lake	Senhora do Lago
Lancelot	Lancelote

Os nomes históricos se subdividem em dois grupos: personagens italianos e não italianos. No jogo, os nomes do grupo de italianos não foram traduzidos e, para os nomes dos não italianos, usou-se a tradução tradicional. A não tradução dos nomes italianos parte de uma razão bem simples: não são figuras históricas muito conhecidas, mas que fazem parte da história italiana. Logo, para manter a localidade desses personagens na história mantiveram-se os nomes em italiano. A exceção a esse caso não está em nome de personagem, mas no nome dos grupos que eram as duas forças disputando o poder na Itália (guelfos e gibelinos), pois já têm sua tradução em português. Os nomes não italianos, já são figuras mais conhecidas, que possuem seus nomes traduzidos tanto no jogo em inglês como na tradução em português. Abaixo segue uma tabela em que a primeira coluna são exemplos de nomes não traduzidos e as duas seguintes com os nomes traduzidos:

Italianos	Não Italianos (Jogo)	Tradução dos não italianos
Guido Guerra	Marc Antony	Marco Antônio
Gessius Florus	Virgil	Virgílio
Filippo Argenti	Emperor Frederick II	Imperador Frederico II
Farinata	Boudica	Boudiceia

Os nomes literários foram traduzidos usando mesma lógica dos nomes mitológicos, pois são personagens de histórias clássicas já com traduções em português. Logo, a opção de traduzir ou não baseia-se nas referências pré-existente ou não de um nome em português. Portanto, os três personagens são:

Nomes em Inglês	Nomes em Português
Tiresias	Tirésias
Edipus	Édipo
Dante ³³	Dante

³² *Jove* é uma das formas de se referir, em inglês, a Júpiter que na mitologia romana é o Zeus da mitologia grega.

³³ Considera-se o personagem do poema e não o escritor. Por mais que o personagem seja inspirado no próprio autor, *A Divina Comédia* não é uma biografia. Logo, toma-se a referência de personagem literário.

Os personagens Beatriz e Francesco (irmão de Beatriz) tiveram escolhas diferentes com relação a sua tradução. Ambos se encaixam na lógica de personagens com nome italiano. Francesco por ser um personagem exclusivo do jogo como um italiano, não teve seu nome traduzido para mantê-lo na Itália. Beatriz, por sua vez, é uma personagem especial. Beatrice de Folco Portinari é a musa inspiradora e amor platônico do escritor Dante Alighieri, no poema é a amada de Dante que já se encontra no paraíso e no jogo também é a amada do cavaleiro, mas precisa que sua alma seja salva. Desse modo, ela se encaixa como personagem histórica e personagem literária, além da categoria citada acima. Como ela é mais conhecida, porém, na literatura e em todas as traduções, seu nome é traduzido para o português, e por consequência, também foi traduzido para “Beatriz” no jogo.

Os lugares em que se passa o jogo ou são citados se encaixam em três categorias: geográficos, alegóricos e bíblicos. Todos têm referências em português, por isso foram traduzidos. A pesquisa se deu da mesma maneira que a das personagens, pois as alegorias do inferno de Dante são uma reconstrução do mundo inferior da mitologia greco-romana, com referências cristãs. Além disso, o jogo manteve todo o visual e nomes dos nove círculos infernais do poema. Desse modo, manteve-se a tradução do poema em português para o jogo.

Exemplos de tradução de lugares:

Nomes em Inglês	Nomes em Português
Florence	Florença
Troy	Tróia
Holy Land	Terra Santa
Lust	Luxúria
Anger	Ira
mount of assembly	monte da congregação

5.3. Linguagem

A linguagem flutua entre o poético, com trechos extraídos do próprio poema, e uma mais vulgar, refletindo um uso mais moderno. a tradução procurou esse equilíbrio. A linguagem poética tem sua representação em Virgílio, a maioria dos trechos extraídos do poema em inglês eram as falas do poeta. Assim, as construções invertidas e o tom mais rebuscado na fala de Virgílio foram mantidos, mas sem recorrer a um português tão rebuscado. A opção de não usar um português arcaico demais ou não ter construções extremamente poéticas, também veio das adaptações feitas nos textos do jogo que usam

um inglês mais contemporâneo em vez do moderno, usado no poema, como o exemplo abaixo:

No jogo:

“Do not fear, for no one can take from you this passage, by such a One is it granted to you.”³⁴ (Texto fonte p. 15)

No poema em inglês:

“Fear not: for of our passage none

Hath power to disappoint us, by such high

Authority permitted.”³⁵ (Alighieri, 2005, Canto VIII)

Mesmo para trechos em que há a citação direta do poema, optou-se por construções mais contemporâneas e por não usar construções como a da tradução de Pinheiro (2013). O melhor exemplo é a clássica fala de Caronte:

“Abandon all hope, ye who enter here.” (Texto Fonte, p. 17)

“Deixai, ó vós que entraís, toda a esperança.” (Alighieri, 2013, Canto III)

“Abandonem toda esperança, aqueles que aqui entram.” (Tradução, p. 75)

Essa “atualização” é devido ao tipo de mídia do texto. Por mais que haja trechos extraídos da tradução em inglês, o público que irá receber o texto do jogo não necessariamente é fã de literatura. Logo, para priorizar a experiência, a linguagem da tradução procurou ser mais acessível aos jogadores que não têm muito contado com a literatura, apresentando-se um texto mais simples, se comparado à tradução do poema.

Os outros personagens, de maneira geral, usam construções mais contemporâneas. Assim, o uso do português também é mais contemporâneo, mas mantendo um pouco das traduções usadas em filmes que se passam durante a Idade Média, ou algum contexto fílmico que se ambienta em cenário de cavalaria, como a trilogia *O Senhor dos Anéis*. Assim, buscou-se o equilíbrio entre o poético e o comum dentro da tradução para que o jogador tenha a experiência nesses vários níveis da linguagem, mas sem comprometer o entendimento por deixar o texto “difícil” demais para esse público.

Outro ponto que cabe ressaltar é a questão dos palavrões. O jogo tem censura 18 anos e, mesmo que viesse uma versão localizada dificilmente, essa censura iria mudar, por causa dos gráficos do jogo. O jogo possui cenas de assassinato e nudez explícitas e, para

³⁴ “Não temas, pois ninguém pode te tirar desse caminho, por tal Um é concedido a você.” (Tradução p. 73)

³⁵ “Não te aflijas; que os óbices te digo/Hei de vencer que a entrada estão vedando.” (Alighieri, 2013, Canto VIII)

se tentar criar uma versão não censurada, o jogo teria que ser todo refeito. Então, não haveria motivos para “medir” o uso de palavras dentro do jogo. Outro motivo para não fazer uma tradução censurada é que a maioria dos jogadores já convive com esse tipo de vocabulário e censura poderia até causar estranhamento. Um bom exemplo desse vocabulário no jogo é a fala de Cleópatra:

“Give up the **little bitch**, Dante.” (Texto Fonte, p. 28)

“Desista da **vadia**, Dante.” (Tradução p. 84)

O equilíbrio entre o poético e o comum foi tentado para manter a experiência do jogador. Sempre usando uma linguagem mais contemporânea, mas mantendo um ar poético em alguns momentos, principalmente nas falas do Virgílio. A censura não foi algo que guiasse a tradução; pelo contrário, nas ocasiões que se apresentou o uso de vocabulário explícito no jogo, a tradução tentou refletir o mesmo.

5.4. Adaptação para legenda

Antes da tradução para a legenda, foi feita uma tradução do material narrativo do jogo compilado em um arquivo de *Word*. O processo tradutório decorreu como se eu estivesse trabalhando um texto literário; porém, sempre mantendo em mente a experiência do jogo. Aqui não houve a preocupação com o tamanho do texto, apenas com o conteúdo e as referências dentro do jogo. Com essa tradução, foi iniciado o processo de adaptação para os moldes de legenda pela regra dos 6 segundos exposta por DIAZ-CINTAS (2007, p. 23).

Antes da produção da legenda traduzida, foi observada como a legenda em inglês se apresenta no jogo. Notou-se que muitas vezes a legenda não tinha uma sincronia com a fala. Ademais, são legendas longas e, por vezes, com mais de 6 segundos apresentados em uma única linha extensa, com mais de 80 caracteres. O exemplo abaixo é um bloco de legenda com 7,170 segundos com 85 caracteres:

00:06:53,790 --> 00:07:00,960

Here suffer those who did not sin, yet did not have the required portal of our faith.

(Aqui sofrem aqueles que não pecaram, mas também não trilharam o caminho necessário de nossa fé.)

Então, ao se produzir a legenda em português, procurou-se ‘corrigir’ esses problemas, principalmente a sincronia e a segmentação. Outra preocupação foi observar o limite de 180ppm para a velocidade e o limite de 6 segundos para cada bloco de legenda. Para o

trecho acima, somente com a segmentação em mais de um bloco de legenda já produzimos uma legenda mais confortável.

(Anexo I, p. 125)

00:06:53,790 --> 00:06:56,306

Aqui sofrem aqueles que não pecaram

00:06:56,300 --> 00:06:59,826

mas também não trilharam

o caminho necessário de nossa fé.

Quando não foi possível fazer essas correções subdividindo o bloco de legenda de acordo com o ritmo da fala, foi feito o procedimento mais comum na legendagem: a redução com modulação.

Por exemplo, a fala de Lúcifer para Dante, ao compará-lo com o pai. (Anexo I, p. 138)

00:00:43,950 --> 00:00:49,380

Like father, like son. You think you're above reproach for your sins?
(Tal pai, tal filho. Você pensa que está acima de qualquer repreensão por seus pecados?)

00:00:44,213 --> 00:00:46,320

Tal pai, tal filho.

00:00:46,640 --> 00:00:49,600

Você pensa que não seria punido
por seus pecados?

Como visto acima, houve mudança de 'está acima de qualquer repreensão' para 'não seria punido' para manter o sentido numa estrutura reduzida.

Outros dois procedimentos foram usados no processo de legenda: a explicitação e a adaptação. Com relação ao primeiro, o exemplo é uma fala de Dante em resposta à proposta de Lúcifer de governar os reinos do pós-vida. (Anexo I, p. 177)

00:06:03,800 --> 00:06:09,930

This power, Dante, we can use it together. You and I, friend. Just think what

00:06:09,930 --> 00:06:11,300

we could achieve.

00:06:12,110 --> 00:06:13,740

I would rather not.

00:06:03,800 --> 00:06:07,310

Este poder, Dante,
podemos usar juntos.

00:06:07,910 --> 00:06:11,800
Você e eu, meu amigo.
Só pense no que podemos fazer.

00:06:11,910 --> 00:06:13,910
Prefiro não pensar.

Aqui houve a explicitação do que Dante preferiria não fazer, no caso pensar. Já no caso da adaptação, esta pode ser exemplificada com a fala padrão de Frei Alberigo. Como será colocado mais adiante, essas falas respeitam o padrão de até 4 segundos, com o máximo de 70 caracteres por bloco de legenda.

Please sit, brother. Enjoy the banquet...There is wine. Plump figs will be served...
(Por favor, sente irmão. Aproveite o banquete... Tem vinho. Os figos serão servidos...)
(Texto Fonte, p. 43)

Por favor, sente irmão.
Aproveite o banquete, o vinho e os figos.
(Tradução, p. 100)

Nessa fala, 'aproveitar' o banquete é o ponto principal. O vinho e os figos que são citados fazem parte do banquete. Para manter esse contexto, adaptou-se o fato de haver vinho e que os figos seriam servidos para incluir ambos os itens como complemento de aproveitar.

As falas do Inferno de Dante são, de maneira geral, bem cadenciadas e não muito rápidas. Logo, a sincronia com as falas se ajustou bem aos blocos de legenda em português, sendo necessárias poucas adaptações no quesito de número de caracteres. A quebra de linha dentro do bloco, sempre respeitando o limite de 37 caracteres por linha, foi o suficiente para se ter blocos dentro dos padrões da regra dos 6 segundos.

As falas do jogo configuradas como padrão (*default* na linguagem de programação) são as falas que aparecem no decorrer do jogo quando o jogador chega a um determinado cenário. Tais falas seguem o padrão de terem um bloco de legenda junto com a fala e de não fazerem parte de diálogos. Ao se chegar numa parte específica do jogo, essas falas são ativadas e podem ser específicas ou aleatórias. Um exemplo de fala específica é quando Dante chega ao círculo da Fraude e passa pelos desafios de Beatriz, e cada desafio ativa uma fala padrão. Já as falas aleatórias são as falas das Sombras que, a uma determinada distância das almas, começam a serem ditas sem um momento ou ordem específicos. Outro aspecto com relação às Sombras é que existe uma fala para quando a alma é absolvida e outra para quando ela é condenada.

Essas falas, porém, podem ser interrompidas por qualquer alteração feita pelo jogador, ativadas pelos chamados *triggers* (gatilhos em inglês) na linguagem de programação. Como

o próprio nome diz, ativam determinado acontecimento que pode interromper qualquer configuração padrão do jogo. Abaixo segue um exemplo de script de programação que possui a função *trigger* que, no caso, é para a explosão do inimigo ao colidir com um objeto de jogo:

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class PlayerStatusController : MonoBehaviour {

    public int Lives = 5;

    public ParticleEmitter EnemyExplosionEffect;

    public void OnGUI() {
        GUI.Label(new Rect(20, 20, 100, 20), System.String.Format("LIVES: {0}", Lives));
    }
    public void OnTriggerEnter(Collider collider) {
        Lives--;

        Vector3 enemy_position = collider.transform.position;
        Destroy(collider.gameObject);

        ParticleEmitter explosion = (ParticleEmitter)Instantiate(EnemyExplosionEffect, enemy_position, Quaternion.identity);
        explosion.Emit();

        Vector3 explosionPos = transform.position;
        Collider[] colliders = Physics.OverlapSphere(explosionPos, 5.0f);

        foreach (Collider hit in colliders) {
            if (!hit) {
                continue;
            }

            if (hit.rigidbody) {
                hit.rigidbody.AddExplosionForce(500.0f, explosionPos, 5.0f);
            }
        }
    }
}
```

Figura 13 Exemplo de script com um *trigger* na linguagem C# na Unity®³⁶

Da mesma forma que um inimigo explode quando um *trigger* é ativado, as falas-padrão também podem ser interrompidas quando um jogador ativa uma função ou outro *trigger* automático do jogo é ativado. Dessa forma, as falas-padrão e globais de Dante não foram sincronizadas ao vídeo porque elas muitas vezes não aparecem ou são interrompidas.

Para manter um padrão desse tipo de fala adotou-se o procedimento de montar um bloco de legenda para cada fala assumindo as convenções presentes no *Guia* numa velocidade de 180 ppm. Assim, as legendas teriam de um a quatro segundos de duração com o máximo de 37 caracteres por linha, uma média de 17 caracteres por segundo (CPS) e um máximo de 70 caracteres por bloco de legenda.

Com relação à segmentação, em inglês as legendas são apresentadas em uma linha. Propusemos uma legenda com duas linhas para os blocos que têm mais de 37 caracteres. A divisão teve por base as convenções expostas no *Guia*, mantendo as unidades sintáticas no

³⁶ *Engine* software para programação de jogos mais popular entre os desenvolvedores que não possuem *engine* própria.

nível mais alto possível. Seguem abaixo alguns exemplos de como a legenda é apresentada no jogo em inglês e a proposta de tradução.

Original (p. 11)	Is that all you're made of? Is that how you show regret for your sins?
Tradução (p. 69)	Isso é tudo o que você é capaz? É assim que se arrepende de seus pecados?
Original (p.12)	Below are the simonist popes, those false men of the cloth, whom you followed so blindly.
Tradução (p. 69)	Abaixo estão papas simonistas, falsos, quem você seguia cegamente.

Por fim, a exclusão de uma tradução para a dublagem foi deliberada, pois montar uma equipe para a parte prática da dublagem é complicado. Além disso, esse processo demandaria uma “terceira” tradução. Como dito anteriormente, no presente trabalho foi feita uma tradução somente com o texto tal qual ele foi disponibilizado e, em seguida, uma adaptação para o texto da legenda, que é a versão final. Fazer o texto para dublagem seria uma nova adaptação, algo a mais a ser feito num tempo bem limitado.

6. Tradução

Inferno de Dante

PRÓLOGO

No ano de 1191, cavaleiros europeus da Terceira Cruzada sitiaram a cidade de Acre, a uns 50 quilômetros de Jerusalém.

Sob ordens do Rei Ricardo, 3000 prisioneiros civis foram mantidos como barganha em troca de uma relíquia sagrada roubada por Saladino, o protetor curdo da Terra Santa.

Enquanto o verão quente continuava, Saladino resistiu e recusava-se a negociar. Ricardo ficara frustrado, indeciso de um ataque contra Jerusalém.

E o destino de prisioneiros inocentes ficou incerto.

FLASHBACK

Prólogo

Que tipo de homem prende mulheres indefesas?

Haverá o dia do juízo, Cruzado!

Minha família, minhas crianças, se foram!

Portões do Inferno

Por tudo que é sagrado, prometo abdicar de todos os prazeres da carne até eu retornar dessa nobre Cruzada.

Entreguei-me a você, pois sei que será fiel ao nosso amor.

Mercenários de Florentina! Como pagamento por tomarem a cruz e reivindicar a Terra Santa, o imaculado pai aqui os absolve de todos seus pecados!

Margens do Aqueronte

Por tudo que é sagrado, prometo abdicar de todos os prazeres da carne até retornar dessa nobre Cruzada.

Entreguei-me a você, pois sei que será fiel ao nosso amor.

...o imaculado pai aqui os absolve de todos seus pecados!

É verdade que ele pode absolver todos nossos pecados sem confissão?

Um bispo mentiria?

Prometa-me que protegerá Francesco.

Eu protegerei seu irmão como se fosse o meu.

Limbo

Saladino... O lendário curdo que retomou a Terra Santa, quem até o corajoso Coração de Leão não poderia resistir...

As forças Saladinas estão destruídas. Dante? Está me ouvindo? Tomamos a cidade.

Rei Ricardo quer que sejamos babás de prisioneiros? ESTA é a ordem do Rei?

Ele pretende negociar a troca desses prisioneiros pela devolução da Vera Cruz...

Negociar? Com hereges?

Eu posso lhe confortar, se você libertar meu irmão.

Tenho uma mulher, em Florença.

Dante, não.

Deixe-me confortá-lo.

Lúxuria

Beatriz, o que eu fiz?

Temos um acordo?

Não sou um bruto.

Guardas, libertem esta aqui e irmão dela.

Gula

Dante, o que está fazendo?

Quem te nomeou padre?

Quem te nomeou padre?

Levem, Levem tudo!

Como alimentarei minha família?

Não é problema meu. Tenho amigos para entreter.

Ira

...o imaculado pai aqui os absolve...

Vimos aqui para matar esses hereges!

Vimos para retomar a Terra Santa.

Desde quando hereges merecem a vida cristã?

Basta!

Violência

O coração dela cedeu à febre. Ela era muito frágil.

Basta. Basta! BASTA!

Não! Não cabe a nós decidir o destino dessas almas!

Que almas?! É por ISSO que lutamos! Eles não são como nós!

Lutem comigo cruzados! Derramem sangue pagão! Não há vergonha. Suas almas já estão perdidas!

Fraude

Deus do céu, quem é o responsável por isso?

Cuide da minha irmã.

Eu sou o responsável.

Para a força.

Preparem para partir hoje a noite! Quando o nobre Saladino souber dessa atrocidade, ele trará as forças do Inferno!

Beatriz... Eu te protegerei.

CUTSCENE

Gula

Não desperdice suas lágrimas, garota. Conhecendo meu filho, ele já deve estar morto.

Como ousa entrar em minha casa?

Ela não era minha irmã. Ela era minha esposa.

Epílogo

Dante.

Eu não morri, e não vivi.

Continua...

DANTE

Prólogo

Em meio à jornada da vida, me encontrei numa floresta sombria – pois o caminho certo estava perdido...

Morte

Mas não é possível. O bispo nos garantiu.

Não deixarei que meus pecados condenar aqueles queridos por mim. Vou me redimir!

Procurando Beatriz

O bispo disse que nossa causa era sagrada. De sagrada não tinha nada.

Depois de três anos de ódio frio, com a qual esta guerra selvagem se alimentava, eu ansiava pelo calor de minha amada Beatriz. Pela chance de redimir o passado, começar de novo.

Não... não...

Beatriz?

Beatriz!

Beatriz!

Portões do Inferno

Eu não entendo.

A besta me fez regressar. Ajude-me... antes que meu pulso e veias tremam.

Tenha piedade de mim, o que quer que seja.

Beatriz?

Poeta, eu imploro, dê-me força. Tirarei ela deste destino, custe o que custar!

Margens do Aqueronte

Irá me ajudar, poeta?

Mas que pessoas são essas, dominadas pela dor?

O que causa esse sofrimento?

Deixe-a ir, ela é inocente!

Onde está Beatriz?

Leve-me a ela. Minha vida, minha alma pelo retorno dela.

Limbo

E quem permanece no Limbo?

Alguma alma já passou por aqui, e mais tarde foi salva?

O que é você? Sombra ou ser?

Quem é honrado aqui?

Alguém que ama Beatriz. Diga-me onde encontra-la.

Cheire novamente.

Luxúria

Quem são essas pessoas, que são tão açoitadas pelo vento?

Beatriz... espere!

Que grande desejo trouxe ela para esta lamentável passagem?

Beatriz, não faça isso.

Eu nunca faria algo para causar isso.

Você não sabe como aconteceu.

Beatriz, não.

Meus erros são meus, mas ela não merece isso. Tenho que concertar isso.

Eu não entendo.

Maldição!

E Aquiles que lutou até o fim com amor, ele também está aqui?

Gula

O que é aquela besta lá embaixo?

Mas essas almas nunca podem ser libertadas de seu destino?

Esses tomentos irão aumentar ou diminuir depois do Juízo Final?

Eu fui para a Cruzada. O bispo nos garantiu que nossos pecados seriam absolvidos.

E as almas perdidas que matamos? Cadê elas?

Cadê elas?! Porque não as encontro condenadas no Inferno?

Não! Maldição! Ela não fez nada.

Pare ele.

Maldito seja! O que mais você pode tirar de mim?!

O que mais?!

Ganância

O que vem dessas vontades opostas?

Não reconheço ninguém aqui.

Como continuarei?

Quem é essa Senhora Fortuna, que tem os bens do mundo em suas garras?

Como ela sabe?

Acho que sou demasiado o mesmo homem que meu pai.

Beatriz não merece isso. Não voltarei sem ela.

Então saberemos quem é o melhor homem.

Você é tão cheio de ganância e ódio. Isso é tudo que tem pra me oferecer?

E não serei condenado como você!

Ira

Poeta, eu padecerei?

O que a distante torre significa? Quem ela direciona?

Alguma alma já desceu tão profundo dos círculos superiores?

Que círculo é aquele?

Beatriz!

Não faça isso!

Fomos em direção à cidade, assegurar a nossa santa causa e observamos tal fortaleza. Em toda mão, vi uma grande planície de infortúnio e cruel tomento. Túmulos frios foram destruídos pelas chamas, brilhando em toda parte, mais quente que o ferro em forja.

E lamentos tão terríveis ecoavam apenas daqueles que são verdadeiramente miseráveis, sofredores e eternamente perdidos.

Heresia

Podem esses condenados serem vistos?

Poeta, que pecados eu ainda terei que ver?

Como e porque eles estão presos, aqueles lá em baixo?

E abaixo dele?

Mas porque naqueles círculos acima, na tempestade, chuva e lama, porque eles não são punidos aqui na cidade vermelha?

Quem permanece aqui?

Violência

Qual a punição deles?

Que lugar é este?

“Amigo”, até agora estive pronto para tudo que tem a oferecer.

O que tem adiante?

Mãe! Não. Não.

Mas você não pertence aqui, Mãe. Você morreu da febre.

Perdoe-me.

Eu deveria—Mãe, porque perdi tudo?

Beatriz era tudo que eu tinha. Porque eu traí ela?

A vingança de Deus é para ser temida, não?

De onde fluem esses rios?

E para onde eles fluem?

Francesco? Irmão?

Espere, espere, escute!

Francesco, não!

Em nome de Deus? Assassinato é apenas em nome do assassino.

Fraude

Há um lugar no Inferno chamado Malebolge...

Bárbaros! Apareçam e me enfrentem!

Beatriz? É você?

Meu amor, eu vim te buscar como prometido.

Não sou o que você pensa que sou.

Você não tem como obedecê-lo. Volte para mim.

Beatriz, pare com isso. Eu enfrentei todos os meus pecados e estou pronto para levá-la para casa.

Nenhuma. Desisto desta jornada. Meu lugar é aqui no Inferno e o seu é no Paraíso. Realmente sinto muito pelo que fiz. Que um dia você me perdoe.

Beatriz!

Eu não entendo.

Espere. Eu tenho que cuidar dela. Eu vim tão longe!

Traição

Que cidade é esta, que está à frente?

Sombra, fale-me desses gigantes.

E os outros?

O que faz este vento frio?

Mestre, falaremos novamente?

Dei a minha alma para libertar Beatriz, não você.

A alma dela está livre agora. Só resta eu e você.

Não pode ser...

Ainda não. Colecionei muitas almas nesta peregrinação. Almas que libertei deste Inferno e juntas elas tem o poder de me libertar. Pai! Mãe! Irmãos! Absolvam-me!

Prefiro não pensar.

Isso não irá acontecer.

Global

In nome Patris...
Eleve-se, espírito.
Amém.
Venha o Teu Reino.
Sua alma está livre.
Redima-se.
Encontre a paz.
Seu sofrimento acaba.
Sofra por seus pecados.
Queime no Inferno eterno.
Seja amaldiçoado, pecador.
Espírito maligno.
Abominação.
Outra alma desperdiçada.
Fantasma vergonhoso.

Padrão

Eu vi um fogo que dominou um meio-mundo de escuridão...

MORTE

Dante

Dante, seu destino foi decido: condenação eterna por seus pecados.

Venha, enfrente a eternidade. Logo se juntará àqueles cujas vidas você arruinou, cujas
almas você amaldiçoou.

Mortal, você é meu!

Padrão

Sua hora chegou!

Encare seus pecados, Dante!

Sua alma é minha!

Deixe-me tê-lo...

Como ousa resistir a mim, mortal!

Não pode vencer...

Deixe-me ajudá-lo.

Impossível!

Afaste-se...

Pare! Eu posso ajudá-lo
Você acha que pode enganar a Morte!
Ninguém pode enganar a Morte!
Ajude-me!
No! Fique longe de mim!
Não! Não, por favor!
Não! Não! Por favor, não!

BEATRIZ

Falei para ele que você viria por mim.
Tenho que ir com ele, meu amor. Dei a minha palavra.

Portões do Inferno

Porque Dante? Porque quebrou sua promessa?

Ajude-o, Virgílio, para que ele possa chegar a mim. Sou Beatriz. E quando estiver finalmente ante meu Senhor, Eu te louvarei para ele.

Padrão

Dante, não desista. Se me ama, você não desistirá.
Dante!
Dante, ajude-me!
Meu Deus, o que eu fiz?
Dante, eu preciso de você.
Não me deixe Dante!
Você tem que me salvar! Você deve me salvar!

Margens do Aqueronte

Pertenço a ele agora.

Por sua causa, eu devo.

Dante, olhe.

Você quebrou sua promessa.

Eu não tenho escolha.

Ira

Como cheguei e esse destino?
Por que o Dante me abandonou?

Quando se deitou com aquela garota, você me entregou a Lúcifer.

Fraude

Não quero que sofra, mas você não me deixa escolher.
Não pode haver um rival, Lúcifer proíbe.

Observe os dez anéis da fraude e farsa! Aqueles que quebraram o laço de confiança e amor – neste lugar, irão ser eternamente punidos. Malacoda! Mostre ao nosso convidado seu lugar de descanso eterno.

Todos seus pecados? Acho que não. Olhe para o Nono Círculo do Inferno. Olhe para escuro e frio mundo dos Traidores.

Você condenou meu irmão à morte por um crime seu. Qual sua resposta para essa traição?

Minha cruz!

Padrão Fraude

Venha, mostre-nos do que é capaz.

Porque um padre te absolveu? Está é sua desculpa patética?

Talvez seja sua alma que esteja em perigo Dante, não a minha.

Você acha que eu voltaria para você depois do que você fez?!

Porque você veio atrás de mim? O que está salvando?

Isso é tudo o que você é capaz? É assim que se arrepende de seus pecados?

O que prometeu àquela garota?

Desista, você nunca será mais que um mentiroso.

Você é uma triste imperfeição de homem.

Você acha que força sozinha é o suficiente para me impressionar?

Permita que almas doentes te abatam: abaixo, os rufos e sedutores.

Abaixo estão papas simonistas, falsos, quem você seguia cegamente.

Se os falsos profetas aqui pudessem ver seu futuro agora.

A cratera fervente dos políticos, entre os priores mentirosos.

Você está em casa com os hipócritas, Dante, nesta sexta vala.

Eternamente preso a cobras, ladrões sofrem mais abaixo.

Fique aqui e tenha companhia de falsos conselheiros.

Os piores fraudadores semeiam o mal e a discórdia em quem deviam confiar.

A última vala. Abaixo há os falsos, praga social, eternamente doentes.
Aqueles almas, cobertas de sujeira, sofrem do crime de bajulação.
Esse julgamento está apenas começando.
Lute, ex-amante.
Venha mais fundo, Dante, mais espera por você.
Segredos obscuros. Negócios corruptos.
Você esqueceu como a verdade aparenta.
Você roubou tudo de mim.
Você só perpetuou o ciclo.
O fim está próximo.
Você está pronto para a verdade?
Verei como seus inimigos se fortalecem.
Que herói...
Um fracassado na vida e na morte...
Destruído pelas próprias mãos...
Você tem o que merece, Dante.
Onde está o herói agora?
A cruzada acaba aqui.

VIRGÍLIO

Portões do Inferno

Uma moça chamou. Rezei para ela me guiar.
“Receio que meu amigo tenha se perdido.” disse ela.

Margens do Aqueronte

No mundo cego agora entramos. Coloque o medo e a covardia de lado. Chegamos ao penhasco sobre o Aqueronte. Almas miseráveis andam na trilha torturante para subir no barco de Caronte.

Serei seu guia neste lugar eterno/infinito, onde ouvirá gritos e verá espíritos atormentados que lastimam a segunda morte.

Todas as almas que morrem, de todas as nações, juntas aqui como uma só. A travessia tortuosa de Caronte espera quem não temeu ao Senhor.

Tais almas tristes não viveram em infâmia nem em louvor. O Paraíso não os aceita e o Inferno profundo não os recebe, para que os malignos não se vangloriem sobre eles.

Misericórdia e justiça os desdenham. Não falemos deles. Adiante!

Limbo

Além do Limbo está o caído Rei Minos, juiz dos condenados. Menos para os que ficam no Limbo, o resto será sentenciado para os círculos inferiores.

Aqui sofrem aqueles que não pecaram, mas também não tem o portal necessário de nossa fé. Sua punição é a negação ao Paraíso.

Uma vez vi o Todo Poderoso, coroado em sua vitória, levar a sombra de nosso primeiro pai, de seu filho Abel, de Abraão e outros. Mas antes, nenhuma alma mais foi salva.

As crianças não abençoadas. Batismo elas não tiveram. O único portão para a verdadeira fé nunca lhes foi mostrado. O limbo não mostra piedade por esses bebês.

Não, vivo não, mas já estive. Vivi em Roma, sob Augusto, num tempo de deuses falsos e mentirosos.

Neste lugar residem almas pagãs e nomes honoráveis que ressoa em sua vida na superfície. Mesmo com o Paraíso negado, eles residem distintamente dos demais.

Heitor, César, Rei Latino, Camila... Não posso citar todos. O conto ficaria curto em fatos.

Luxúria

Os ventos da luxúria castigam estes condenados! Nenhuma esperança de menos dor, de descanso, jamais os conforta.

A este tormentos são punidos os condenados carnis, aqueles que o desejo superou a razão.

Para este círculo foi julgada Semíramis, Rainha de Assíria, imperatriz de muitas línguas. Sua paixão governou ela e seu reino.

Ela era tão entregue à lascívia que fez lícito a mesma luxúria pela qual todas essas sombras são punidas, para apagar a culpa posta contra ela.

Neste círculo está a antes bela Helena, a qual muitos anos de guerra e sofrimento a cercaram.

Aos milhares o amor separou tantas sombras do mundo superior.

Gula

Pelo hediondo erro da gula estas tristes almas são quebradas pela chuva e lama.

Cérbero, o grande verme. Como um cão que anseia latindo e se aquieta quando pega sua comida, são as abomináveis faces do demônio Cérbero, que troveja sobre essas almas.

O que essas sombras não conseguiram saciar em vida, na morte, será negado pela eternidade.

Não acordam mais, isto é, até o soar das trombetas dos anjos. Então cada um tomará sua carne e ouvir o que ressoa pela eternidade.

Quanto mais é perfeita, mais sente bondade. E é assim com a dor. Eles não podem alcançar a perfeição, mas buscar estar perto dela na ocasião que agora.

Ganância

Pelo crime da ganância, essas almas sofrem. Esses burocráticos estrábicos não medem despesas na vida. E por contraste, nesses Papas e Cardeais, a ganância pratica seu excesso.

Alguns acendem do túmulo com punho cerrado, outros com cabelo curto. Por mal dar e por mal ter; ambos, roubaram eles do mundo justo.

Todo o tesouro da Terra que está sob a Lua, ou já esteve, não pode aliviar essa almas cansadas. Que chacota é feita da breve batalha por posse que faz a vida tão curta.

Você nutre pensamentos vãos. Uma vida desregrada que os fez falhos, agora os faz sombrios.

Não deixe Pluto, Deus da Riqueza, impedir sua passagem, não importa que poder o maldito lobo possa ter.

Sua jornada é muito desejada, onde Miguel vingou a rebelião orgulhosa.

A Roda da Fortuna. Ele que fez o Paraíso nomeou uma Guia, quem transfere bens vãos de um sangue para o outro.

Sua sabedoria não pode compreendê-la, ela dá, ela julga, ela mantém seu reino. Necessidade obriga ela ser rápida.

Ela é frequentemente crucificada, até mesmo por aqueles que deveriam adorá-la. Feliz, ela gira sua roda e regozija em sua própria felicidade.

Ira

Veja as almas quem a ira prevaleceu. No banho quente do sol eles já foram odiosos, aqui embaixo no lodo negro do Rio Estige, desejam nunca terem nascido.

Não temas, pois ninguém pode te tirar desse caminho, por tal Um é concedido a você.

Almas indignas! Como tantos lá em cima se consideram reis agora. Aqui permanecem como porcos na lama, deixando suas condenações para trás.

Depois do pântano imundo há uma balsa dos condenados. Procure Flégias, o barqueiro.

Agora, meu filho, a Cidade de Dis está próxima, abrigando cidadãos condenados. O fogo eterno que ardem lá fazem as mesquitas ficarem vermelhas, neste Inferno inferior.

Raramente, mas uma vez fui chamado por Ericto. Logo após a minha morte, ela me enviou para tirar uma alma do círculo de Judas.

O mais baixo, escuro e distante do Paraíso. Bem sei o caminho.

Heresia

Aqui encontrará hereges e seguidores de todos os cultos e seitas pagãs, todos enterrados juntos, queimando no fogo eterno.

Essas tumbas permanecem fechadas, desde Jeoséfá e até o Julgamento Final, elas voltam com os corpos deixadas lá em cima.

Não muito depois da minha morte, eu vi alguém Poderoso vir e levar daqui um grupo de almas antigas. Nosso primeiro pai, seu filho Abel, Noé, Abraão e muitos outros. Um vale profundo tremeu por todos os lados e eu pensei que o universo sentiu... amor.

Nessa parte do Inferno, Epícoro, com todos seus discípulos, que fazem a alma morrer com o corpo, tem aqui o seu lugar de enterro.

Toscano, quando ficar diante da radiante Beatriz, conhecerá a sua jornada da vida.

Filho, dentro dessa ultima caverna há três outros anéis, um abaixo do outro, cada um cheio de espíritos amaldiçoados.

O primeiro anel está repleto de violentos. Como a violência pode ser praticada contra três pessoas, é dividido em três: violência contra o próximo, contra a si mesmo e contra Deus.

De todos os pecados que ganham ódio no Paraíso, a fraude, por ser peculiar ao homem, é o mais desagradável para Deus. Logo, o fraudulento, e então os traidores, são os mais baixos e são mais afligidos pelo infortúnio que todo resto.

Porque seus pecados são da carne, são menos ofensivos, diferente dos pecados da malícia que vão contra a própria natureza.

Este túmulo guarda Anastácio, uma vez Papa, quem Fotino tirou do caminho certo.

Violência

Na violência, feridas e morte são infligidas contra o próximo. Este anel tormenta aqueles que mataram e saquearam, e toda alma que feriu outras sem motivo.

Dentro desse rio estão tiranos devidamente punidos no sangue fervente.

Alguém pode ser violento com ele mesmo. Assim, neste lugar, aqueles que se privaram da vida, arrependem-se em vão.

Olhe bem e verá coisas que farão minhas palavras incríveis.

Quando uma alma desiste do corpo arrancando ela mesma, Minos às julgam para o sétimo círculo. Lá ela brota, cresce como árvore nova sem corpo, só a dor. Pois é injusto qualquer alma possuir o que ela roubou dela mesma.

Violência pode ser contra a Divindade, ao negá-lo de coração.

Os sete reis que sitiaram Tebas residem aqui. Eles não temiam essa vingança.

Flégias, o terceiro rio no Inferno.

Na ilha de Creta há uma montanha chamada Ada, antes com água farta, mas agora estéril. Dentro há uma grande figura de um velho, sua cabeça moldada em ouro, seus braços e peito em pura prata, dos quadris para baixo de ferro, exceto o pé direito enterrado em argila. Suas fluídas lágrimas forçam a passagem na caverna. Seu curso é de pedra para pedra entrando neste vale onde formam o Aqueronte, Estige e aqui, o Flégias.

Sobre o penhasco e caindo e quando não há descida, eles se juntam e formam o Lago Cócito. Lá você verá... Eu não descreverei.

Traição

Siga em frente, Dante. O último círculo está próximo.

Por penetra a escuridão de longe, você se perde na sua imaginação. Quando chegar nesse lugar abaixo, verá claramente como os sentidos são enganados pela distancia. Estas não são torres, mas gigantes.

Este se chama Nimrode, o construtor de Babel. Por seu grande erro, uma única língua não é compartilhada pelo mundo.

O orgulhoso Efiltes, que testou sua força contra Júpiter. E Anteu o antes invencível filho da Mãe Terra.

Por trair o amor e a confiança que a natureza tem, no centro do universo, no acento do próprio Diabo, todo traidor é consumido eternamente.

Lo, o próprio Dis. O imperador do reino infortunado. E Io, o lugar onde deverá se armar com força.

Prepare-se para o confronto final. Não pense em mim. Deverá você prevalecer, E]eu o verei no outro lado.

CARONTE

Por mim, o caminho para a cidade do infortúnio.

Por mim, o caminho para dor eterna.

Abandone toda esperança, aqueles que aqui entram.

Você aí. Afaste-se daqueles que estão mortos.

Ela fez uma aposta muito tola.

Seu tolo. Aqueles já pertence à nós.

Padrão

Infortúnio para vocês, almas más. Não esperem ver o Paraíso.

E agora partimos!

Agora, a última viagem.

Agora eu levo vocês para a original, fria eterna escuridão.

Esta é a viagem dos perdidos e condenados.

Sua dor e sofrimento estão apenas começando!

Vocês evitaram Deus, agora paguem o preço infinito!

Almas condenadas! Esta é sua última passagem!

Preparem-se para serem julgados aos círculos do Inferno!

Almas odiosas, preparem-se para a eternidade.

Infortúnio para vocês, corruptos, partimos para a escuridão eterna!

Poder divino me fez eterno, eu resisto.

PÔNCIO PILATOS

O que devo fazer com o falso messias?

Não acho crime neste homem!

Sou inocente do sangue desse homem!
Eu lavo minhas mãos. Ele é de vocês.
Deixe ele ser crucificado.
Carpinteiro, ajoelhe-se perante mim! Responda a essas acusações!
Seu sangue estará sobre você e seus filhos!
Você disse que ele se declarou rei?
Você(s) entregou(aram) ele só por inveja...
Este homem e suas tolices abalaram o Templo!
Tirem-no da cruz, limpem-no, enterrem ele honradamente...
Eles preferem libertar um assassino a você, carpinteiro.
Espere, seu próprio povo o abandonou!
Que a paz esteja convosco!
Ahhh!
Messias, perdoe-me...
Eu condenei um homem virtuosos para a cruz?
E-eu não tive escolha!
Não!

LÚCIFER

Margens do Aqueronte

Você deveria ter sido fiel e essa jovem e doce garota. Ao invés disso sou eu que levo o premio...

Não por muito tempo...

Você é o único culpado, guerreiro sagrado. Você não merece tal jovem fiel e devota.

Luxúria

Oh, mas você causou isso. Deixe-me refrescar sua memória. Olhe nos olhos de sua amada, Dante. Olhe.

Mas ela sabe como aconteceu. Eu mostrei a ela.

Gula

Tal pai, tal filho. Você pensa que está acima de repreensão por seus pecados?

E você acreditou nele? Você realmente acreditou num vendedor de salvação?

Eles também pensavam ter uma causa santa também.

Porque este não é o Inferno delas. É o seu!

Observe o massacre e a ruína de SUA família, da SUA casa, do SEU modo de vida!
Como se sente quando você é o alvo?

Está me desafiando?
Cabe a você descobrir
Continue lutando, Dante.

Ira

Acredito que tínhamos um acordo.

Ela apostou a alma dela que você seria fiel. A fé dela em você foi muito tocante, então pensei: “É a garota para mim.” Devo tudo isso a você, meu amigo.

Agora, deixe meu poder fluir em sua alma, ceda à nossa união e juntos retomaremos o Paraíso!

A fiel perdeu a sua fé, a incorruptível se corrompeu, a verdadeira inocente foi levada pelos pecados do homem... como todo resto antes dela. Quem pode negar meus direitos?!

Traição

Você é o campeão, Dante. Muitos tentaram e muitos falharam. O corajoso Ulisses, o grande Alexandre, Átila, Lancelote. Apenas você possui alma negra o bastante para me libertar.

Você realmente pensa que a garota é importante? Ela foi apenas a isca.
Venha, guerreiro sagrado! Venha e cumpra o seu destino.

Você ousa ME atacar? VOCÊ que fez coisas piores que eu! Eu defendi meus anjos fieis, pela razão e justiça. E então Ele vocês fez, a Sua “imagem”. Vocês, a criação falha. E eu deveria me curvar a VOCÊ?

Minha gratidão por quebrar as Correntes de Judeca. Seu idiota. Observe a sua ruína e testemunhe minha entrada para o reino do Purgatório e Paraíso!

Espere! Há apenas um ultimo, pequeno detalhe com o qual tenho que fazer familiar.

Você está morto, Dante. Não pode ir a lugar algum. Nenhuma alma pode sair deste lugar. É proibido. Por “Ele.” Estou tão cansado de vocês.

Eu reivindicarei meu lugar de direito no Paraíso! Meu caminho será pavimentado com os pecados dos homens, e o seus, Dante, serão a trilha da minha volta. E tudo que há de bom desaparecerá do universo para sempre!

Este poder, Dante, podemos usar ele juntos. Você e eu, meu amigo. Só pense no que podemos fazer.

Dante, eu posso reunir você com sua Beatriz. Juntos, governaremos os três Reinos da Vida após a morte!

Não!!!

PADRÃO INFERNO

Pape Satan, pape Satan aleppe!

Volte. Como seu amigo, Dante, estou lhe dizendo. Você não está pronto pra isso.

Dante... Estou com a sua Beatriz...

Ela será uma noiva adorável, sua mulher...

Beatriz me implorou para violentá-la...

Procure em sua alma negra, Dante. Você me encontrará lá.

Tive muitas prostitutas da história, mas nenhuma era doce como Beatriz...

Busque-me nas profundezas do Inferno, Dante. Sei que quer a minha cabeça...

Ela sangrou lindamente...

Encontrei ela tendo seu último suspiro...

É divertido como você a enganou por tanto tempo...

Você não pode imaginar o que é estar livre daquela prisão!

Esperei uma eternidade por essa emancipação!

Estou liberto, nenhuma força pode me parar!

Oh Dante, você mordeu a isca como Eva a Maçã.

Como se sente traindo toda a humanidade?

Sua queda da graça foi pior que a minha!

Sua farsa só me fortaleceu!

Humanos... que criação débil vocês são!

Sua raça facilitou a manutenção desse lugar.

Agora nada pode frustrar/impedir o que começou!

Cantarei sua derrota nos corredores do Paraíso!

Você é um tolo, Dante!

Seu destino está selado!

Curve-se diante do verdadeiro poder!

Sua alma é minha!

Prepare-se para a eternidade!

Você é ridículo, mortal!

Agora, sofra de verdade!

Sinta a dor que eu senti!
Renda-se a minha supremacia!
O que meu Pai viu em você?
Como ele ousa chamar VOCÊ de criação favorita!
Você não é Jó e nunca vai ser!
Sou o Filho favorito!
Eu era a Estrela da Manhã! A mais brilhante no céu!
Porque Pai? Porque eles e não eu?
Olhe o que o seu “livre arbítrio” fez, pai!
Dante, você acha que é um novo Miguel?
Você acha que pode derrotar o primeiro dos Anjos?!
Este é o meu reino!
Restaurarei minha eminência e todos queimarão na minha glória!
Sou o soberano do submundo e da Vida após a morte!
Lembre-se da Guerra no Paraíso, lembre-se da Rebelião!
Logo testemunharemos o fim do Universo!
Os filhos Caídos do Paraíso ascenderão novamente!
Farei a terra tremer, sacudir os reinos e deixar o mundo deserto!
Não sofreremos mais sob os Planos Dele, mas seremos livres sob os MEUS!
Como ousa!
Maldição!
Arghhhh, criatura insolente!
Humano idiota!
Vira-lata amaldiçoado!
Seu parasita! Outro Judas!
É tudo que pode fazer?!
Covarde! Miserável! Animal!
Comerei seus órgãos, morder seu cérebro, seu bastardo idiota!
Partirei você em pedaços, sangue suga!
Arrancarei seus olhos de seu crânio morto!
Seu verme, inseto!
Seu peste minúsculo!
Eu senti prazer em sequestrar sua mulher!
Como se explicará para Deus quando o ver?
Você não tem ideias do que fez.
Você e eu presos nessa farsa para sempre, Dante!
Notavelmente admiro a ignorância que mantém seu espírito vivo.

E sentarei no monte da congregação no extremo do Safon.
Não, não, isso não pode acontecer! É impossível!
Você é apenas um HOMEM, como pode?! Pai!
Me vingarei de você mesmo que leve outra eternidade!
Impressionante, não é? Como violência só gera violência.
Nunca encostei um dedo nela. Foi tudo você, Dante!
Ela deve estar tão... assustada.
Ela gritou e ninguém veio.
Ela sangrou lindamente, pobre garota.
Ela não merecia. O sangue dela em suas mãos, meu amigo.
Ah, Dante, velho amigo... você é tão persistente.
Tem certeza do que virá depois?
Você pode descobrir que você... não pode continuar. Ha ha há.
Talvez você deva acabar com tudo agora, Dante.
Deve ser difícil... encarar o que fez às pessoas. Eu quase sinto pena de você.

ORFEU

Deuses que governam a terra inferior, eu procuro Eurídice!
Olhei de volta para ela... fui avisado para não olhar... fui um tolo!
Meu dom da música não pode te salvar...
A picada da serpente te levou de mim, meu amor...
Prossiga em silêncio, esposa. Estamos quase lá...
Devolva a vida dela ou nos leve ambos em morte!
Ela disse enfim a despedida... então ela se foi.
Quando ela completar sei tempo de vida, ela será sua de direito.
Amor é um deus poderoso para aqueles que residem lá em cima.
Só queria ter a certeza de que ela estava me seguindo...
Cantarei sua crueldade para as rochas e montanhas...
Mortais e criaturas selvagens são moderadas por minhas canções...
Não! Deixe-me lem...
Ahhh!
Apolo, meu pai, leve-me!
Por favor, deixe-me ver Eurídice mais uma vez!
Elísio, tão belo!
Sem presságios felizes!
Não me faça voltar sozinho!

MINOS

Padrão Limbo

Luxúria!

Gula!

Ganância!

Ira!

Violência

Heresia!

Fraude!

Traição!

Suicídio.

Quem chega à minha Casa da Dor?

Umm... Sinto cheiro de um traidor, um guloso, um assassino.

Como ousa falar com o Juiz dos Mortos!

Padrão Luta

Conheço bem sua traição!

Não pode esconder seus pecados!

Seus crimes são imperdoáveis.

Sua fé ficou longe!

Pensou que uma cruzada te ofereceria a Graça?

Você massacrou centenas.

Virtude não significa nada para você.

Sua Beatriz nunca retornará!

O amor dela não pode te salvar.

Você já enganou a morte uma vez!

Salvação não está ao seu alcance!

Eu sei exatamente que futuro lhe aguarda!

A condenação será seu recompensa final!

Chegue mais perto.

Deixe-me sentenciar-lo.

Onde você está?

Para onde você foi?

Para onde foi?

Posso sentir seu cheiro.
Fique diante de mim.
Não há como se esconder.

ELECTRA

Tola é a criança que esquece o assassinato do pai...
Orestes, mate-a assim como ela matou nosso pai!
Sangue por sangue e você será a primeira a morrer!
Cobrarei esta dívida com minhas próprias mãos!
Deuses, nos honre com a vingança pela morte de nosso pai.
Pai, vejo sua face dia e noite...
A morte não o pior mal!
Os mortos não descansam com a dor!
Egisto nunca sentará no trono de meu pai.
Os assassinos de meu pai residem em nossa morada...
Eu nunca renderei meu corpo aos meus inimigos...
Não sou nada além de uma escrava para eles!
Fúria má vá embora...
Ahhh!
Luz divina da justiça!
Pai, é você?
Oferendas pobres de lembrança para nós...
Não sou melhor que os assassinos...
Nós falhamos, Orestes...
Lembre de mim como uma assassina!
Traga Orestes a justiça também.

ALMA ANÔNIMA

Não! Não! Por favor!
Esse não é o meu destino! Não!

FRANCESCA DA POLENTA

O amor nos trouxe ambos a uma morte.
O nono círculo espera ele quem tirou-me a vida.

Fui seduzida pela história de Lancelote e Guinevere.
Estamos sozinhos querido Paolo... ninguém nos espera...
Ele beijou minha boca, tremulo...
Meu anseio por Paolo nunca me abandonará...
Tantos pensamentos doces, tão grande é o meu desejo por ele...
Pai, por favor, não me entregue em casamento!
Se formos descobertos este será definitivamente nosso fim...
Não consigo parar...
Eu posso quase senti-lo...
Pai, não, eu amo ele!
Ó redenção perfeita!
Nossas almas para sempre serão ligadas...
Criatura viva, seja graciosa e benigna...
Tenha piedade de nossa perversa doença...
Nós nos amamos! Não há mal nenhum nisso...
Não! Eu recuso Giovanni, Pai!

CLEÓPATRA

Procurando alguém?

Padrão

Dante...

O que temos aqui?

Desista! Ela é muito boa para você.

Sua luxúria te trouxe aqui!

Homem patético, vergonhoso!

Fique aqui e sofra com o restante de nós!

Encare o que você fez!

Pobre Dante, não conseguiu resistir a suas paixões!

Maldição!

Hora de enfrentar um homem de verdade.

Logo eu e Antônio seremos amantes de novo!

Finalmente encontrou um páreo, não foi?

Não pode resistir a uma pobre escrava, não é?

Que tipo de homem é você?!

Você tirou a inocência daquela garota!

Você deveria saber!
Ela está com Lúcifer agora; nunca a terá de volta!
Ele a terá como ele quer!
Ela nunca voltará para você agora!
Eu rio da sua impotência!
Pense em tudo que perdeu, seu tolo!
Você nunca terá a garota, Dante!
Você é patético!
Acabe com essa aventura ridícula!
Pare, Dante! Pare com isso!
Lúcifer! O que você fez?!
Não desistirei dele! Não vou!
Como ousa entrar em meu domínio?!
Eu governei um império melhor que qualquer homem!
Fui a Rainha do Nilo!
Todos homens no reino estavam aos meus pés!
César implorou pelo meu corpo como uma criança!
Inteligente, mas nunca alcançará eles a tempo!
Sofra na tempestade da luxúria!
Com pode viver com você mesmo?
Antônio, Eu o protegerei.
Deixe-me te dar força, Antônio.
Seja curado, meu amor.
Fortaleça sua determinação, Antônio.
Meu amor, sinta sua força voltando.
Use minha força, Antônio.
Não! Deixe-o em paz!

Então sua garota te deixou por Lúcifer.

Desista da vadia, Dante. Uma vez que essa negociata terminar e o caminho de Lúcifer para casa for reaberto, o papel dela vai parecer tão – pequeno.

CLARO que não. Você entregou as chaves do Reino, e para que? Pelos peitos de uma escrava?

É tarde para isso. E agora para dar a Lúcifer o tempo que ele precisa.

Como desejar, Antônio.

Não, Antônio!

Antônio! Não era para terminar assim, tínhamos um acordo!

PAOLO MALATESTA

Não há pesar maior que relembrar tempos felizes...

Francesca, criaremos nossa criança em segredo...

Caína espera nosso assassino...

Francesca foi prometida para o meu irmão, Giovani.

Era para solidificar a paz entre nossas famílias.

Eu casei ela com meu irmão por contrato...

Meu irmão nos matou com suas próprias mãos.

Seus lábios são tão macios, minha doce Francesca...

Meu irmão Giovani nunca saberá sobre nós...

Sabia que seria minha no momento em que te vi...

Francesca, seu pai me chantageou.

Eu não queria fazer a cerimônia!

Por favor, não me levem fr...

Ahhh!

Vida eterna!

Eu traí meu irmão, minha própria carne e sangue!

Não era um romance passageiro, era nosso destino!

Não obrigue Francesca a casar com meu irmão!

Você nunca amou antes, ser mortal?

SEMÍRAMIS

Escreveram meu nome nos portões da Babilônia.

Fui alimentada por pombas e criada por pastores.

Só agora percebi que semeei as sementes da minha destruição.

Eu era Rainha! Como isso aconteceu comigo?

Tantas noites de paixão, tantos lindos jovens soldados...

Dei às tropas sua recompensa, em meus aposentos...

Estes camponeses não vão compartilhar meu trono!

Depois de eu tê-lo, mate-o como fez como todos os outros!

Se eu não posso tê-lo, juntarei minhas tropas e conquistarei seu reino!

Deixe o absoluto prazer ser a lei da Babilônia!

Todos os meus súditos se entregarão aos seus desejos!

Homens e mulheres podem ter licitamente quem desejar...

Não! Dei prazer para tantos homens...

Esplendor paradisíaco!

Ahhh!

Tamuz, meu filho, sua mão governou um império!

Eu apenas cedi às minhas vontades...

Tentações carnisais não são crime...

Não sou um puta!

MARCO ANTÔNIO

Senhora, deixe ele comigo.

Você disse que ficaríamos juntos pela eternidade.

CIACCO

Toda Florença me chamava de Ciacco, o porco...

Estou derrubado pela chuva infinita...

A cidade está repleta de abstêmios. Que idiotas...

Aquele Farinata horrível era um avaro...

Ele me chamou de esbanjador! Um desperdício!

Se descer fundo o suficiente, verá Farinata. Verá todos eles.

Se embebedar com vinho e se empanturrar! Tem algo melhor?

O povo de Florença é muito comedido com sua comida e bebida.

Eu sou a feliz exceção de tal moderação tola!

Era conhecido pelo meu jeito suíno...

Quando nós Florentino caímos na gula, caímos de cabeça!

Superamos todos em nossa voracidade.

Por que negar? Resistir a si mesmo não nos faz felizes...

Não! Estes são prazeres inofensivos!

Estou em paz com você, Ó Senhor!

Ahhhhhhh!

Fui amado pela minha bondade...

O único deus que eu adorava era meu excesso!

Eu era egoísta, um animal horrível!

Alimente-me agora! Empanturre-me! Quero poluir meu corpo!

CLODIA

Cícero e Cátulo ficaram horrorizados pela minha suntuosidade.
Cícero fala que estou estragando a fibra moral de Roma!
Olha Cátulo, não há nada errado com extravagância...
Minha generosidade é devido à mesquinhez de meu pai...
Vivo apenas para comer, beber e gastar dinheiro!
Estou esfomeada! Mande os criados prepararem outro banquete...
Cresci longe do luxo...
Escolhi abertamente o excesso. Eles escondem os deles...
“Uma escrava dos meus apetites?” Creio que não caro Cícero...
Eles são todos hipócritas!
Não, por favor! Eu posso...
Ahhh!
Abençoada misericórdia!
Mereci o ódio de Roma pro me satisfazer...
Eu divido tudo que tenho com aqueles menos afortunados que eu.
Envergonhei meus nobres ancestrais.
Morrerei de fome... qualquer coisa!
Fui imprudente com o que me foi dado!

TARPEIA

Só saí da cidade para buscar água para os meus rituais sagrados.
Os Sabinos estavam sitiando a cidade...
Os centuriões estupraram as mulheres Sabinas. Eles querem vingança.
O acampamento Sabino está nos limiares da cidade...
Abrirei os portões e deixa-los entrar. Só se me derem o que eu quero.
Me deem o que vestem nos seus braços esquerdos...
Estes braceletes e anéis de ouro serão minha recompensa...
Meu pai é o guarda dos portões de Roma.
Eu sei onde meu pai guarda as chaves...
Onde está minha recompensa? Onde ela está por deixa-los entrar.
Baixem seus escudos! Não me ataquem!
Não! Você está me esmagando!
Eu im...

Ahhh!
Você é meu conforto, minha salvação!
Meu dever é proteger o bem-estar da cidade.
Sou uma virgem vestal, abençoada e pura!
Pai, eu só queria as joias deles...
Toda virgem vestal deve se adornar com bijuterias...

GESSIUS FLORUS

Você quer que eu ouça sua petição? Será caro...
Sete talentos de ouro é a meu preço. Coloque-os na escala...
Obrigado pelo pagamento. Pelo decreto romano, sua petição foi negada.
Não me importa quanto pagaram, jogue os peticionários na prisão...
Envie um pelotão e PEGUE o ouro do templo deles...
Diga aos cidadãos de Jerusalém que o ouro é para o Imperador.
Sou o procurador deles e eles zombam de mim descaradamente!
Passando uma cesta pelas ruas da cidade como se eu fosse pobre!
Saquem o grande mercado de Jerusalém, peguem tudo!
Traga os criminosos a mim, mulheres e crianças também...
Nenhum ouro vai evitar que eles sejam crucificados...
Perdoarei os saqueadores se eles nos derem uma parte dos seus ganhos...
Não puna minha família. Eu fiz por eles...
Eu me humilho ante de ti...
Nunca recebi propina/suborno...
Por favor... Tenho débitos a pagar!
Qualquer procurador enriqueceu do mesmo jeito...
Eu estava seguindo o exemplo do Imperador...

FÚLVIA

Por que eu acumulo? Por que você desperdiça?
Não casarei com qualquer homem que não tenha grande ambição...
Se quiser seguir a sua carreira política, marido, então me escute...
Ofereça nossa filha, Clodia, ao Imperador Augusto como sua esposa.
A retórica odiosa de Marco Cícero deve ser impedida.
Júlio César está morto. É a nossa vez Marco Antônio!
Marido, massacre seus inimigos. Comece por Marco Cícero!

Depois que ele morrer, mostre a cabeça e as mãos dele no Fórum.
Irei publicamente apunhalar a língua de Cícero com broche de cabelo...
Não por favor... Eu farei de você um...
Ahhh!
Glória seja o Senhor!
Sou uma mulher inofensiva.
Não me envolvo em política de modo algum...
Marido, antes de nos conhecer, você não era nada!
Meu amor, você deve o seu sucesso somente a mim!

ALIGHIERO

Ganância

Então! Você acha que é um homem melhor que seu pai?
Então volte covarde.

Vamos... me use como desculpa. Me culpe por tudo.
Não sou responsável pelo homem que você é.

Padrão

Que decepção você é!
Você é homem pela metade!
Até na morte sou mais forte!
Hah! Eu sabia que você equivaleria a nada!
Vamos! Seja homem!
Eu deveria ter Beatriz como minha!
Sua mãe mimou você!
Vamos ver o que você tem!
Tenho vergonha de você!
Você não é nada!
Desista, garoto!
Tudo isso por uma mulher?!
Ela não te quer mais!
Ela casará com o diabo primeiro!
Estaria vivo, mas por VOCÊ!
Meu sangue está em suas mãos!
Meu assassinato era para ser o SEU!

Espero que esteja amaldiçoado para sempre!
Onde está aquele Deus por quem você luta?!
Sofra como eu!
Fora da visão!
Vou te cortar em pedaços!
Você é homem o suficiente para isso?!
Você nunca irá me derrotar!
Você não é meu filho!
Pecados do pai!
Este é o real poder!
Você não sabe nada do Inferno!
Isso é por me despontar!
Que tipo de homem luta por uma mulher?!
Você está perdendo seu tempo! O Inferno não é para os fracos, garoto!
Admita que desperdiçou sua vida! Fui respeitado! Sua vida é uma piada!
Não sei o que aquela mulher viu em você!
Se quiser sair daqui terá que passar por mim!
Sabia que você era fraco no momento que você nasceu.
Você foi mimado pela sua mãe, você é inútil para mim.
Deveria saber seu monte de nada. Você não é meu filho.

BOADICEIA

Temos sido despidas e roubadas como vítimas de um assassino.
Obedeça aos comandos dessa mulher: Nesta batalha se conquista ou morre.
Lutamos por nossa liberdade perdida e pelas nossas filhas violadas.
Filhas, os Druidas falaram. Juntem as tribos!
Somos responsáveis por esse mal. Nós permitimos sua entrada na Bretanha.
Roma nos enganou!
Enforcuem o mais velho, empalem eles, costurem suas bocas...
Não teremos prisioneiros! Os romanos verão apenas fogo e espada.
Devemos cumprir nosso dever enquanto lembrarmos o que é liberdade...
Não temam os romanos, não tem número e nem coragem.
Vamos mostrar que eles são lebres tentando governar lobas...
Pobreza sem mestres é melhor que a riqueza com escravidão...
Filhas, salvem sua mãe...
Ahhh!

Ancestrais, estou a caminho...
As tribos da Bretanha confiaram em mim!
Não leve minhas filhas novamente...
Tantas de nós caíram frente suas tropas...
Você é romano?

HÉCUBA

Meus filhos estão vingados, eu não causei alegria?
Oh, crime terrível! Nenhuma criança sobreviveu...
Como eles morreram? Eles tiveram misericórdia?
Maldito monstro! Você desmembrou meus filhos com sua espada implacável.
Enlouqueci de tristeza. Dizem que lati igual a um cachorro...
Agamêmnon, ajude-me a punir este hospedeiro sem deus!
Nesta tenda está uma série de troianas. Elas prometeram ajudar.
Já fui Rainha e agora... Sou uma escrava sem filhos!
Polimestor, você nunca verá a luz do rosto de seus filhos novamente!
Fui roubada dos meus filhos, meu marido e minha cidade...
É seguro entrar na tenda, Polimestor. Não há homens por perto...
Ataquem, troianas! Arranquem os olhos dele!
Não, por favor, eu perdi meus filhos!
Ahhh! Ah! Ah!
O Templo do Paraíso! Glorioso!
Deixe-me descansar com meus filhos...
Você não faria o mesmo pela sua família?
Você veio me levar para o meu fim?
Você perdeu toda a noção de piedade?

FILIPPO ARGENTI

Vai, me faça em pedaços, seus cachorros!
Você gostaria de ver isso, não é? He he, gostaria.
Afastem-se... Eu sou Filippo Argenti!
Longe lá, com os outros cachorros!
Sabe, Eu sou quem chora...
Somos suínos... porcos!
Nenhum estábulo é páreo para o meu. O cavalos usam prata nos cascos...

Volte-se contra mim com seus dentes, se é tudo que tem para lutar...
Sim, fui eu que te exilei de Florença... Sim.
Então confisquei suas propriedades por capricho...
Você amaldiçoará o dia que cruzou o meu caminho.
Me insulte em publico novamente e você pagará caro...
Estão todos de complô contra mim...
Minha vida foi desperdiçada em raiva, agora termina em vergonha...
Toda Florença provou minha fúria...
Eles mereceram... Eles mereceram!
No! Te darei todas as riquezas!
Senhor... Perdoe meu temperamento...

IMPERADOR FREDERICO II

Jogue essa porcaria de excomunhão no fogo... junto com o mensageiro...
Roma tentar nos comprar com promessas!
Fui coroado Imperador, não sou um herege!
Antes de partir para batalha, saiba que Sicília reza por você!
Toscanos, lombardos, antes aliados. Agora se juntam contra nós!
Minha corte em Palermo é um santuário de pensamento livre...
Todos são bem vindos nesta comunidade de verdadeiros crentes!
Siciliano é o povo mais livre da Itália!
Não vamos nos entregar às regras Papais!
Podem enviar quantos Guardas Suíços quiserem!
Sua Santidade não colocará os pés em terras sicilianas...
Não, eu te darei minha...
Ahhh!
Gracioso, gracioso, gracioso Senhor...
Ah! Excomunhão foi uma punição muito grande para suportar...
Ah! Fui deposto, humilhado...
Vá embora, emissário de Roma...
Volte para seu trono dourado!

CAVALCANTE DE CAVALCANTI

Onde está meu filho? Por que não está com você?
Ele não está mais vivo?

A doce luz não atinge seus olhos?
Se a alma existe, perderia a minha mil vezes pelo meu filho...
A alma e o corpo são mortais...
Você trouxe os poemas do meu filho?
Os sonetos dele só questionavam a doutrina da Igreja!
Palavras passionais não são perigosas para ninguém...
Poe que meu filho foi exilado por suas palavras?
Como sou culpado de descrença por defender meu filho?
Eu desdenho ninguém além de Deus!
Toda a Florença recita os versos do meu filho...
Não! Eu nunca de...
Ahhh!
Serenidade, doce serenidade...
Por favor, as palavras do meu filho são tudo que me restou dele...
Seus poemas são sublimes! Adorável obra de arte...
Deveria ter queimado seus manuscritos!
São as palavras do meu filho, não minhas.

FARINATA

Eu dispensei meus inimigos para os ventos.
Todos opositores ao partido serão purgados!
Mas defendi Florença, sozinho, quando todos decidiram acabar com ela.
Siena e Nápoles nos enviou uma reles força para retomar a cidade...
Coloquei a cidade acima de meras facções e o que meu nome se tornou?
Minha família foi excomungada, nossos corpos exumados e queimados.
Felicidade humana é feita de prazeres passageiros...
Boas e delicadas provisões, o toque da carne quente...
Não existe alma imortal...
Não, nós podemos entra num acordo!
Ahhh!
Encantador, tão encantador...
Juntos podemos acabar com essas vendetas.
Me chamam de Farinata, o grande coração!
Que facção representa?
A escória de Florença me deve a vida deles!

ÁTILA

Os romanos me chamam de Praga de Deus!
Bleda, meu irmão. Vamos acabar com nossas desavenças e governar juntos!
Como matarei meu irmão? Faça parecer um acidente de caçada...
Eu sozinho liderarei os hunos!
Minha tribo invadiu os Balcãs até Termópilas!
Capturei mais de cem cidades.
Os romanos fugirão de Constantinopla antes de quererem me enfrentar.
Queimei igrejas e monastérios e matei muitos dos fiéis.
A Gália caiu diante de mim. Os mortos não puderam ser contados!
Eu massacrei o Bispo Nicasius em cima de seu altar...
Destruam a cidade completamente! Não deixem rastros!
Construí um castelo no alto da montanha só para ver a cidade queimar!
Lamentem-me com o sangue de...
Eu o louvo, ó Grandioso!
Ahhh!
Por favor, eu pereci engasgando com meu próprio sangue!
Minha humildade e simplicidade foi contada...
O trono que me sento é de sangue e morte!
Não me lamentem com prantos e lágrimas femininas.

PIETRO DELLA VIGNA

Tenho a chave do coração do Imperador Frederico.
...guardando seus segredos de todos os homens...
Carregando meu posto com dignidade e glória...
Tão grande é minha fidelidade a Frederico, que perco o sono e a força.
Todos os homens da corte foram inflamados contra mim...
O médico da corte deu ao Imperador uma bebida envenenada...
Fui tido pela corte como um conspirador...
Minhas honras se transformaram em lamentações.
Eles arrancaram meus olhos e me prenderam...
Serei injusto comigo, o justo.
Deixe-me morrer por minhas próprias mãos para escapar do desdém...
Vou lançar meu cérebro contra a parede da prisão...
Espírito encarnado... Piedade... Piedade!

Sou sempre fiel aos mandamentos do Senhor...
Ahhh!
Eu juro que nunca rompi minha fé com meu Senhor.
Deixe minha memória confortar sua Alteza.
Não tenho pena daqueles que me condenaram...
Os vilões da corte me invejavam!

BELA

Padrão
Dante...
Dante...
Dante...
Dante...
Dante...

Por que me destrói? Não tem piedade?

Eu desprezava a crueldade do seu pai, mas era muito fraca para desafiá-lo. Então...
tirei minha própria vida. E você. Você aprendeu os vícios dele.

A culpa é minha. Não tive coragem de protegê-lo. Você consegue me perdoar?

Alguns homens mudam, filho. Outros se tornam o que já foram... o homem que
desejam ser.

È tarde para nós, filho. Mas ainda há tempo para ela.

Absolva-me!

Minha alma pertence a você.

Você DEVE salvar Beatriz. Ela é inocente.

BRUNETTO LATINI

Eu fui um notário e um homem de aprendizagem...

Cícero foi meu guia em assuntos públicos...

Os ingratos maliciosos de Fésulas eram meus inimigos.

Eles conspiraram contra mim... insinuações vis!

Fui tutor de muitos homens jovens...

Dizem que abusei de minha posição e autoridade...

Tentando jovens ao vício... tais rumores os proclamam cegos!

Cada um que manchou minha reputação não existirá...
O primeiro a morrer foi Guiseppe Vecchio.
Estrangulei todos os especuladores com uma corda.
Então de um por um, todos Venticellos de Florença sumiram...
Pequenos ventos de boatos, expurgados do mundo dos vivos...
Eu fiz o que achava...
Ahhh!
Bendito Paraíso!
Ah! Ensinei a você como o homem se faz eterno.
Eu perdoaria o erro deles!
Por que não me deixa descansar?
Nunca corrompi a juventude de Florença!

GUIDO GUERRA

...não há descanso para mim...
...porque meus pensamentos me mantem acordado? Eles são perversos?
Em Montevarchi, eu temo que encontre minha morte...
Devo seguir meus impulsos...
Ah, tantos frutos do prazer... ah, oh!
Não há regras em período de guerra...
Despem os prisioneiros; enterre-os vivos!
Eles nunca mais verão sua Arezzo novamente!
...não cuidaremos dos feridos.
Corte suas gargantas, tomem suas armas e posses! Hahaha!
Fui recompensado generosamente pelas minhas vitórias...
... Prefeito de Lucca e Capitão da Santa Sé...
Não! Eu lutei...
Ahhh!
Prosperidade em abundância!
Ser vivo, abrigue-me...
Não despreze o meu apelo.
Minha fama faz você encolher, mortal!
Toda Florença celebra meu nome!

FRANCESCO

Violência

Você. VOCÊ fez isso comigo!

Você não merece ser escravo da minha irmã, quem dirá senhor dela. Agora pague pelo que fez.

Nossos atos foram feitos em nome de Deus. Por que Ele nos abandonou?

Redima-se irmão. Use minha alma sabiamente.

Beatriz. Irmã...

Padrão

Você é nada pra mim agora!

Vamos, covarde!

Sofra como sofri!

Desgraçado!

Você nos envergonhou a todos!

Assassino!

Tolo como sempre!

Eu te defendi!

Nunca seremos irmãos!

Você traiu a minha irmã!

Como você pode fazer isso?

Você começou a matança!

Implorei para você não fazê-lo!

Maldita cruzada, Dante!

Você caiu na mentira de um bispo!

Maldição!

Você é um cachorro!

Isso é tudo que pode fazer?

Eu ainda te derrotarei!

Não, não!

Deus se voltou contra você.

Você é meu agora, Dante.

Agora, terei minha vingança.

Cruzados!

Irmãos, ataquem!

Você mentiu para Beatriz!

Eu confiei em você!

Por que fez isso?
Inocentes foram massacrados!

TAÍS, A PROSTITUTA

Não sou uma concubina qualquer, sou uma hetera!
Nós heteras somos recatadas, renomadas por nossa dança e música...
Também somos conhecidas por nossas línguas bajuladoras...
General Ptolomeu me cobre de favores!
Temos que ir para a Pérsia com Alexandre?
O grande Alexandre, coloque a tocha no Palácio de Xerxes...
Rei Xerxes deveria pagar pelo que fez em Acrópolis em Atenas!
Celebraremos a destruição com um simpósio... uma grande bebedeira!
Vamos fazer uma procissão de vitória em honra de Dionísio!
Eu era a primeira depois do Rei a lançar minha tocha no palácio.
Liderei toda performance até som das vozes, flautas e pífanos!
Não importa quão grande o homem é, a mulher adulara tem o que quer.
Nós mulheres temos de usar falsos elogios...
Palavras doces é o único jeito de sobreviver...
Me deixe sozinha. Não sou uma adulara rastejante...
Por que me perturba em minha agonia?
Todos confiavam em mim...
Ahhh!
Serei confiável, Senhor.

TIRÉSIAS

Fui um profeta de Apollo...
Os deuses revelavam seus segredos para mim...
Porque os deuses me cegaram?
Pela cegueira, tive grandes visões...
Canção de pássaros e fumaça de oferendas me dizem seu destino...
Meus pronunciamentos nunca foram errados.
Sou relutante em oferecer tudo que eu vejo.
Não me incite contra a minha vontade de falar!
Eu sei que praga infesta Tebas, Rei Édipo...
É você que trouxe a doença para nosso Estado!

Só por mim você pode salvar sua cidade!
Eu sou a única defesa de Tebas, único escudo...
Quão precioso, acima de toda riqueza, é um bom conselho...
Acredite em minhas visões, por favor...
Muitos homens temeram minhas palavras! Você teme, mortal?
Você diz que eu profetizo falsamente?
Não! Eu sou...
Ahhh!
Não sou mais cego para sua bondade, Senhor.

MIRRA

Você é um rei tão bonito, meu pai!
Afrodite, porque me fez queimar em luxúria?
Detesto esses sentimentos... me desespero!
Me enforcarei com uma corda de seda se eu não puder tê-lo!
Doce ama, por que me livrou do meu nó?
Ama, papai cairá no plano?
Ela me levou a cama de meu pai disfarçada...
Noite após noite renovávamos nosso esporte...
Meu disfarce foi acentuado pela coberta da escuridão.
Fiquei até o amanhecer apenas uma vez e meu pai me reconheceu...
Não, pai! Mate-me, não à adorável ama!
Meu lindo filho... Adônis!
Mortal, meus sentimentos eram incontroláveis...
Os Deuses plantaram essa semente de luxúria...
Nunca quis tomar o lugar de minha mãe na cama dele...
Ama, porque não deixou eu me enforçar?
Pai! Eu não tive...
Ahhh!
Sorriu para mim, Ó Senhor!

ARCANJO GABRIEL

Fraude

Você se saiu bem, Dante. E mesmo que não entenda agora, você salvou muito mais do que esta alma inocente. O seu papel nesta guerra é mais importante do que pode imaginar.

Sua redenção está próxima.

Confie em mim. Você a verá novamente.

FREI ALBERIGO

Saúdem os Jovens Freis... que a gloriosa Virgem Maria olhe por nós.

Devo reforçar a ordem... proteger os fracos...

Meu irmão Manfredo e o filho morrerão por desdenharem seus ancestrais.

Me envergonhando em publico! Eles me têm como inferior!

Vingarei este insulto ao meu orgulho...

Manfredo, irmão, junte-se a nós a mesa domingo, traga seu filho...

Venha e compartilhe um alegre Sabá. Tudo está perdoado...

Por favor, sente irmão. Aproveite o banquete, o vinho e os figos.

Quando eu ordená-lo a trazer a fruta, derrube meu irmão e o filho dele.

Ótimo! Tirem esses corpos fedorentos da minha mesa...

Isso é o que se consegue por desrespeitar o irmão mais velho...

Jogue-os na rua. Deixe os cães se deleitarem com os cadáveres...

Eu pertenço a uma ordem sagrada dos Frades...

Eu vivi o resto da vida fazendo penitência...

Não recebi nenhuma punição por matá-los!

Todos aplaudiram minhas ações!

Não... Sou um simples mendigo...

Gloriosa Virgem Maria... Verei sua face...

MORDRED

O Rei Artur é o meu verdadeiro pai? Mãe, por que escondeu isso de mim?

Merlin previu que um bebê nascido em maio destruiria o reino de Artur.

A corte de Artur me chamou de bastardo! Um herdeiro ilegítimo!

Me deem toda a comida e bebida do Artur. Tragam agora!

Guinevere merece uma boa surra, pai! Ela não é rinha para você.

Artur foi lutar contra os romanos! Eu sou agora o Rei!

Pai não retornará. A Coroa Britânica é minha!

Faremos acordos com saxões e pictos. Diga que Rei Artur morreu lutando.

Primeiro, tomarei o reino de Artur. Então tomarei sua esposa!
O que? Guinevere fugiu? Mandem os cães de caça atrás dela!
Artur está voltando para Bretanha sozinho? Bom!
Lutaremos num único combate, pai!
Matei Artur para trazer a glória de volta para Bretanha!
Pai, você é pior do que poderia ser...
Rei Artur nasceu fora do casamento...
Eu sou o herdeiro por direito ao trono da Bretanha!
Não! O trono é...
Ahhh!
Pai do céu... Senhora do Lago... Obrigado!

CONDE UGOLINO

Sou um Podestà, o maior governante Pisa já viu...
Nós o apoiamos, Imperador! Pois somos uma orgulhosa família gibelina...
Case minha irmã com Giovanni Visconti. Aliança com guelfos me fortalece.
Não me importo o quão suspeitos os gibelinos são...
Coloque guelfos contra gibelinos e meu poder aumentará cem vezes!
Me acusam de complô para minar o governo...
Me exilem se desejar, me prenda se for o caso...
Os Guelfos em Lucca e Florença
Colocarei Pisa de joelhos! Paz só será conquistada humilhanamente.
Mate o sobrinho do Arcebispo depois de eu perdoar os exilados Guelfos.
Diga ao Arcebispo e aos gibelinos que vamos prosperar nessa prisão!
As chaves foram jogadas no Rio Arno... e nos deixaram morrer de fome.
Sofremos terrivelmente naquela prisão!
Assistir meus filhos com fome partiu meu coração...
Esqueça meus filhos, alimente-me primeiro!
Sinto pena apenas de mim mesmo...
Não me condene a fome...
Ahhh!
Meu Deus e compatriotas... Não sofro mais...

DEMÔNIOS – HERESIA

SOAGEEL!

SUDSAMMA!
TAOAGLA.
TONUG TRIAN!
VALGARS DAZIZ!
GAHOACHMA!
PACADUASAM!
PACASNA.
ZEDEKIEL.
ZIRACAH!
CRUSCANSE!
OADRIAX!
OBELISON.
PONODOL!
CAFAFAM.
DAPI COMANAN.
DAMPLOZ DASPI!
GENADOL.
HARDIMI.
IZED ILPIZ!
LEHUSAN!

CONTEÚDO VISUAL

Lugares

Florença, Itália

Fases

Cidadela de Acre

Margens do Aqueronte

O Rio Aqueronte

Limbo

Luxúria

Cérbero

Gula

Ganância

Pluto, Deus da Riqueza

Ira

O Pântano de Estige
Cidade de Dis
Heresia
Violência
O Fléguas/Rio de Sangue Fervente
Bosque dos Suicidas
Areias Abomináveis
Costas de Geryon
Fraude
Rufos e Sedutores
Magia Infinita
Bajuladores
Combo de 100
Simonistas
Ar Mata
Feiticeiros
Fique no Ar
Políticos
Proteja os Inocentes
Hipócritas
Se Magia
Ladrões
Perdendo Saúde
Conselheiros Malignos
Sem Bloqueio
Semeadores da Discórdia
Combo Único
Falsificadores
Teste de Resistência
Traição
Rio Cócito
Lúcifer

Sombras

Pôncio Pilatos

Sua covardia contribuiu para o sofrimento de Um pelos pecados de muitos e agora ele carrega o peso de todo o Limbo.

Pôncio Pilatos foi punido.

Pôncio Pilatos foi absolvido.

Orfeu

Poeta e músico grego que falhou em livrar sua amada do submundo. Denunciado por tentar impedir o cumprimento da vontade de Deus.

Orfeu foi punido.

Orfeu foi absolvido.

Electra

Matou a mãe para vingar a morte injusta do pai. Ela sofre a sua punição que é finalmente conhecer a fúria de Deus.

Electra foi punida.

Electra foi absolvida.

Francesca da Polenta

Ela se apaixonou por Paolo, o irmão mais novo de seu velho e deformado marido. Quando o marido descobriu o adultério, matou os amantes.

Francesca da Polenta foi punida.

Francesca da Polenta foi absolvida.

Paolo Malatesta

Ele cometeu adultério com Francesca, a esposa de seu irmão. Ele também passa a eternidade ansiando por sua amada, envolvido nos tumultuosos ventos da luxúria.

Paolo Malatesta foi punido.

Paolo Malatesta foi absolvido.

Semíramis

A lendária Rainha de Assíria foi dada à luxúria, ela legalizou os vícios sexuais dos quais era frequentemente acusada. Agora ela sofre por seus desejos.

Semíramis foi punida.

Semíramis foi absolvida.

Ciacco

Cidadão anônimo de Florença que passa sua vida alimentando seus apetites e agora passa a eternidade nas profundezas lamacentas do terceiro círculo do Inferno.

Ciacco foi punido.

Ciacco foi absolvido.

Clodia

Uma alma cheia de sujeira e obscenidade. Esta notória apostadora, sedutora e alcoólatra de Roma, deixou uma repulsiva trilha podre por onde passou.

Clodia foi punida.

Clodia foi absolvida.

Tarpeia

Despreocupada com aqueles a seu redor, a Vestal Virgem de Roma abriu os portões da cidade permitindo a entrada dos Sabinos para atacar Roma em troca de ouro.

Tarpeia foi punida.

Tarpeia foi absolvida.

Gessius Florus

Procurador Romano da Judéia, famoso por sua ganância pública, separando e tolhendo inocentes para ganho próprio.

Gessius Florus foi punido.

Gessius Florus foi absolvido.

Fúlvia

Uma vez esposa de Marco Antônio, possuída por uma ganância insaciável. Chamada a Mulher Mais Gananciosa de Roma, ela perseguia qualquer oportunidade de ganhar poder.

Fúlvia foi punida.

Fúlvia foi absolvida.

Boudiceia

Depois dela ser açoitada e suas filhas estupradas, a Rainha Vingativa da Tribo Iceni tentou queimar a cidade de Roma numa revolta sangrenta.

Boudiceia foi punida.

Boudiceia foi absolvida.

Hécuba

Rainha de Tróia que assistiu sua cidade cair em batalha. Sua alma infeliz e miserável permanece na escuridão do inferno, cercada por condenados que açoita ela a cada esquina.

Hécuba foi punida.

Hécuba foi absolvida.

Filippo Argenti

Político raivoso que foi contra o retorno de Dante para Florença. Suas famílias são rivais e Argenti roubou da Família de Dante depois que ele saiu de Florença.

Filippo Argenti foi punido.

Filippo Argenti foi absolvido.

Imperador Frederico II

Rei dos romanos com sede insaciável por guerra. Sua alma reside no Círculo da Heresia como punição pela constante guerra contra o Papa e a Igreja.

Imperador Frederico II foi punido.

Imperador Frederico II foi absolvido.

Cavalcante de Cavalcanti

Banqueiro Mercador de Florença denunciado como herege por suas crenças ateístas. Ele reside com outros Hereges entre as tumbas escaldantes.

Cavalcante de Cavalcanti foi punido.

Cavalcante de Cavalcanti foi absolvido.

Farinata

Aristocrata Toscano e líder militar que acreditava que almas morriam junto com o corpo, negando vida após a morte. Foi condenado como Herético por suas crenças.

Farinata foi punido.

Farinata foi absolvido.

Átila

“Flagelo de Deus.” O temido Imperador Huno, que está eternamente preso entre aqueles quem desejou estar encharcado de sangue humano.

Átila foi punido.

Átila foi absolvido.

Pietro della Vigna

Chanceler de Sacro Imperador Romano Frederico II, ele fracassou em defender a honra de seu mestre. Preso e arruinado, ele tirou a própria vida.

Pietro della Vigna foi punido.

Pietro della Vigna foi absolvido.

Brunetto Latini

Filósofo e estudioso de Florença, primeiro mentor do jovem Dante. Ele sofre no sétimo círculo do Inferno pelo pecado de sodomia.

Brunetto Latini foi punido.

Brunetto Latini foi absolvido.

Guido Guerra

Sábio guerreiro e líder dos Guelfos que se envolveu em sodomia e sangue de homem.

Guido Guerra foi punido.

Guido Guerra foi absolvido.

Taís, a Prostituta

Uma vez bela agora ferida e quebrada. Apreciava assistir homens se matarem pela chance de dormirem com ela. Ela sofre pelo crime de bajulação.

Taís, a Prostituta foi punida.

Taís, a Prostituta foi absolvida.

Tirésias

O profeta cego de Tebas, julgado ao oitavo círculo da Fraude. Transformou-se de homem para mulher, entregando-se ao prazer de ambos.

Tirésias foi punido.

Tirésias foi absolvido.

Myrrha

Filha do Rei de Assíria, que permanece no Inferno apenas com sua insanidade. Ela se disfarçava para seduzir o próprio pai.

Myrrha foi punida.

Myrrha foi absolvida.

Frei Alberigo

Traiu sua família e país, ele permanece círculo do Inferno mais profundo. Ele assassinou seu próprio filho por vingança.

Frei Alberigo foi punido.

Frei Alberigo foi absolvido.

Mordred

Filho do Rei Artur que traiu seu pai e senhor levantando sua própria espada contra ele em batalha.

Mordred foi punido.

Mordred foi absolvido.

Conde Ugolino

Nobre italiano e comandante naval. Aliando-se tanto com Guelfos como Gibellinos, ele trocava de aliança frequentemente até sua prisão definitiva e morte por fome.

Conde Ugolino foi punido.

Conde Ugolino foi absolvido.

Dicas/Desafios

Sabedoria de Sta. Luzia

Seu tempo chegou ao fim.

Volte pelo caminho que veio.

Use a cruz para continuar o *Hit Counter*

Magia Infinita

Mate todos os inimigos usando Mana infinito

Bônus

Complete em menos de 75 segundos

Desafio: ÊXITO!!

Desafio: FRACASSO!!!!

Bônus: ÊXITO!!

Combo 100

Consiga um 100-hit combo

Bônus

Complete em menos de 30 segundos

Desafio: ÊXITO!!

Desafio: FRACASSO!!!!

Bônus: ÊXITO!!

Ar Mata

Mate 5 inimigos enquanto estiverem no ar

Bônus

Complete em menos de 1 minuto

Desafio: ÊXITO!!

Desafio: FRACASSO!!!!

Bônus: ÊXITO!!

Fique no Ar

Fique no ar por 8 segundos

Bônus

Mate 2 inimigos enquanto completa o desafio no ar

Desafio: ÊXITO!!

Desafio: FRACASSO!!!!

Bônus: ÊXITO!!

Proteja os Inocentes

Destrua todos os inimigos e proteja os humanos

Bônus

Mantenha todos os inocentes vivos

Desafio: ÊXITO!!

Desafio: FRACASSO!!!!

Bônus: ÊXITO!!

Sem Magia

Mate todos os inimigos sem usar Mana

Bônus

Complete em menos de 1 minuto

Desafio Cancelado!! – Fuja!!

Perdendo Saúde

Mate todos os inimigos – antes que a saúde acabe

Bônus

Complete em menos de 1 minuto

Desafio: ÊXITO!!

Desafio: FRACASSO!!!!

Bônus: ÊXITO!!

Sem Bloqueio

Mate todos os inimigos – enquanto não poder bloquear

Bônus

Complete em menos de 1 minuto

Desafio: ÊXITO!!

Desafio: FRACASSO!!!!

Bônus: ÊXITO!!

Combo Único

Mate todos os inimigos sem reiniciar o *Hit Counter*

Bônus

Complete em menos de 1 minuto

Desafio: ÊXITO!!

Desafio: FRACASSO!!!!

Bônus: ÊXITO!!

Teste de Resistência

Mate todos os inimigos

Bônus

Complete em menos de 5 minutos

Desafio: ÊXITO!!

Desafio: FRACASSO!!!!

Bônus: ÊXITO!!

7. Considerações Finais

A localização como um todo é uma área pouco explorada quando comparada a áreas como a tradução audiovisual de filmes e a tradução literária. No entanto, é um segmento que tem ganhado mais relevância no cenário mundial, superando indústrias como a do cinema. A localização inclui diversas áreas, dentre elas a tradução, e mais especificamente, a tradução audiovisual.

O principal ponto na localização é que a versão local deve proporcionar a mesma experiência que o jogo lançado em seu país de origem. Para isso, pode haver modificações gráficas e de conteúdo, sendo que atualmente, no Brasil, é mais comum ocorrer somente a última. E isso envolve diretamente a TAV, dublagem e legendagem, que fomentam a venda desses jogos localizados.

No Brasil, o cenário é o mais propício para esse mercado. O país tem se consolidando como um mercado consumidor forte na última década, e muitos distribuidores produzem versões localizadas brasileiras o que fomenta mais ainda o mercado nacional. Isso incentiva as análises no campo acadêmico sobre localização. Como essa área é bem recente, são poucas as publicações acerca do assunto, e o número se reduz mais ainda quando se fala do cenário nacional.

Na prática, a localização é uma área que está se consolidando tanto quanto a TAV nas produções cinematográficas e televisivas. E assim como a TAV vem se consolidando dentro da área acadêmica, a localização entra no mesmo processo: partindo da prática e chegando às análises para então se consolidar dentro da academia.

8. Referências

ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia, Inferno**. Tradução: José Pedro Xavier Pinheiro. Editora LL Library, São Paulo –SP, 2013.

ALIGHIERI, Dante. **The Divine Comedy, Inferno**. Tradução: H. F. Cary. Project Gutenberg, Champaign, IL, 1997.

BRANDÃO, Junito de S. **Mitologia Grega Volume I**. Editora Vozes, Petrópolis – RJ, 1986.

BATISTA, Mônica de L. S.; *et al.* **Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos**. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery - <http://re.granbery.edu.br>. Acesso em: 15/10/2016 - ISSN 1981 0377 Faculdade de Sistemas de Informação - N. 3, Juiz de Fora – MG, Jul/Dez, 2007.

CARDOSO, Erik S. **A Evolução Narrativa e Audiovisual do Videogame em Final Fantasy**. Dissertação de Mestrado. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo – SP, 2009.

CAMARGO, Rodrigo. **Tradução audiovisual e vídeo game: análise das legendas em português do jogo Batman: Arkham City**. TradTerm, São Paulo, v. 21, julho 2013, p. 185-212.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução: Adail Ubirajara Sobral. CULTRIX/PENSAMENTO, São Paulo – SP, 1997.

COLETTI, Bruna L.; MOTTA, Lennon. **A Localização de Games no Brasil – Um ponto de vista prático**. In-Traduções, ISSN 2176-7904, Florianópolis, v. 5, n. esp.– Games e Tradução, p. 1-12, out 2013.

CORDEIRO, Brenda; TEIXEIRA, Narle. **Estudo de Atmosferas Fílmicas e sua Relação com a Criação de Jogos Digitais**. Fundação Centro Análise Pesquisa e Inovação Tecnológica – FUCAPI, Manaus – AM, 2015.

DIAZ-CINTAS, J.; REMAEL, A. **Audiovisual Translation: Subtitling**. Manchester, UK, Kinderhook, Ny, UK, St Jerome Publishing, 2007.

DIETZ, F. “**How Difficult Can That BE?**” – **The Work of Computer and Video Game Localization**. Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació 05: Localització de videojocs 2007: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista>: ISSN 1578- 7559. Acesso em: 13/09/2016.

Dicionário de Termos de jogos disponível em <http://www.gamengine.com.br/2016/08/dicionario-gamer.html>> Acesso em: 03/10/2016.

Dicionário Etimológico da Mitologia Grega em: www.demgol.units.it> Acesso em: 10/10/2016

Enochian Dictionary disponível em <http://hermetic.com/norton/papers/indic.txt>> Acesso em: 05/11/2016.

FÉLIX, Luciene. **Pluto (Deus da Riqueza), de ARISTÓFANES Parte I - A quem a riqueza acompanha?**. Conhecimentos sem fronteiras: Artigos de Filosofia. Escola Superior de Direito Constitucional – ESDC. Disponível em: http://www.esdc.com.br/CSF/artigo_2010_08_Pluto_Riqueza_I.htm> Acesso em: 29/09/2016.

Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games – GEDIGames. **Relatório Final: Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais**. Núcleo de Política e Gestão Tecnológica – PGT USP, São Paulo – SP, 2014.

KARAMITROGLOU, Fotios. **A Proposed Set of Subtitling Standards in Europe**. In: Translation Journal, v. 2, n. 2, p. 1-15, 1998. disponível em: <http://translationjournal.net/journal//04stndrd.htm>> Acesso em: 25/09/2016.

LIMA, José C. **A Divina Comédia – Inferno – Personagens, Símbolos e Notas**. Revista GGN, publicação online em 27/11/16, disponível em: <https://jornalggn.com.br/blog/jose-carlos-lima/a-divina-comedia-%E2%80%93-inferno-%E2%80%93-personagens-simbolos-e-notas>> Acesso em: 10/09/2016.

MANGIRON, Carme; O’HAGAN, Minako. **Localização de Jogos: Libertando a Imaginação com Tradução ‘Restrita’**. Tradução: Rafael Galhardi. In-Traduções, ISSN 2176-7904, Florianópolis, v. 5, n. esp.– Games e Tradução, p. 68-85, out 2013.

MINISTÉRIO DA CULTURA. **Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis**. Organização: Sylvia Bahiense Naves, Carla Mauch, Soraya Ferreira Alves, Vera Lúcia Santiago Araújo. ISBN: 978-85-62125-14-1.

NETO, Walter. D da S.; MELO, Andrei. K. **Técnicas de Animação em Ambientes Tridimensionais**. Grupo de Pesquisa de Modelagem Virtual, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis – SC.

O'HAGAN, Minako. **Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience**. Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació 05: Localització de videojocs: novembro, 2007. Disponível em: <<http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista>> ISSN 1578- 7559. Acesso em: 13/09/2016.

PEREGO, Elisa. **What Would We Read Best? Hypothesis and Suggestions for the Location of Line Breaks in Film Subtitles**. The Sign Language Translator and Interpreter. Manchester: St. Jerome Publishing, v. 2, n. 1, p. 33-63 2008.

ROCHA, Helder. **ALIGHIERI, Dante – A Divina Comédia – Inferno/Purgatório e Paraíso**. disponível em: <www.stelle.com.br/pt/inferno> Acesso em: 05/09/2016.

SÁNCHEZ, Pablo M. **Vídeo Game Localisation for Fans by Fans: The Case of Romhacking**. The Journal of Internationalization and Localization. v. 1, 2009, p. 168-185.

SHARP, Alec. **Smalltalk – The Developer's Guide by Example**. *Chater 12: Strings*. The University of Berne, 1997. Disponível em:

<<http://sdmeta.qforge.inria.fr/FreeBooks/ByExample/SmalltalkByExampleNewRelease.pdf>>

Acesso em: 06/11/2016.

SCHAUS, Rafalea. **O que são íncubos e súcubos**. Mundo Estranho, 2016 disponível em <<http://mundoestranho.abril.com.br/curiosidades/o-que-sao-incubos-e-sucubos/>> Acesso em: 02/10/2016.

SOUZA, Ricardo V. F. **Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil**. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo, São Paulo – SP, 2015.

VISCERAL GAMES, (2009). Dante's Inferno [DISCO]. X-Box 360. Londres: Electronic Arts Inc.

9. Anexo I – Legenda Inglês e Português

Dante's Inferno - Infernal Difficulty Walkthrough – Intro and Death Boss

Original	Tradução
1 00:00:37,650 --> 00:00:44,340 At the midpoint on the journey of life, I found myself in a dark forest, for the	1 00:00:37,860 --> 00:00:43,620 Em meio à jornada da vida, me encontrei numa floresta sombria
2 00:00:44,340 --> 00:00:46,250 clear path was lost...	2 00:00:44,240 --> 00:00:46,880 pois o caminho certo estava perdido...
3 00:01:36,830 --> 00:01:38,970 What kind of man locks up helpless women?	3 00:01:36,830 --> 00:01:39,170 Que tipo de homem prende mulheres indefesas?
4 00:01:39,190 --> 00:01:41,820 There will be a day of reckoning Crusader!	4 00:01:39,190 --> 00:01:41,680 Haverá o dia do juízo, Cruzado!
5 00:01:41,820 --> 00:01:44,110 My family, my babies - gone!	5 00:01:41,820 --> 00:01:44,110 Minha família, minhas crianças, se foram!
6 00:04:08,440 --> 00:04:14,580 Dante, your fate is decided: everlasting damnation for your sins.	6 00:04:07,860 --> 00:04:10,240 Dante, seu destino foi decido.
7 00:04:14,580 --> 00:04:17,600 But that's not possible. The bishop assured us.	7 00:04:11,110 --> 00:04:14,080 Condenação eterna por seus pecados.
8 00:04:18,550 --> 00:04:26,890	8 00:04:14,730 --> 00:04:17,910 Mas não é possível. O bispo nos garantiu.
	9 00:04:18,550 --> 00:04:21,330

Come, face eternity. Soon you'll be joined by those whose lives you have ruined,

9

00:04:26,890 --> 00:04:29,740

whose souls you have damned.

10

00:04:30,700 --> 00:04:41,910

I will not let my sins damn those dear to me. I will redeem myself!

11

00:04:42,840 --> 00:04:45,920

Mortal, you are mine!

12

00:08:59,110 --> 00:09:05,110

The bishop said our cause was holy. Holy had nothing to do with it.

13

00:09:08,620 --> 00:09:15,030

After three years of the cold hatred, with which that savage war fed itself, I longed for

14

00:09:15,030 --> 00:09:19,620

the warmth of my devoted Beatrice. For the chance to redeem the

15

Venha, enfrente a eternidade.

10

00:04:21,420 --> 00:04:25,930

Logo se juntará àqueles
cujas vidas você arruinou

11

00:04:25,930 --> 00:04:28,080

cujas almas você amaldiçoou.

12

00:04:30,020 --> 00:04:35,170

Não deixarei meus pecados condenarem
aqueles queridos por mim.

13

00:04:39,930 --> 00:04:41,770

Vou me redimir!

14

00:04:42,660 --> 00:04:45,400

Mortal, você é meu!

15

00:08:59,110 --> 00:09:01,950

O bispo disse
que nossa causa era sagrada.

16

00:09:03,220 --> 00:09:05,280

De sagrada não tinha nada.

17

00:09:08,750 --> 00:09:13,530

Depois de três anos de ódio frio,
que alimentava esta guerra selvagem

18

00:09:14,170 --> 00:09:17,080

eu ansiava
pelo calor de minha amada Beatriz.

19

00:09:19,620 --> 00:09:21,160 past, to start again.	00:09:17,460 --> 00:09:21,260 Pela chance de redimir o passado, começar de novo.
16 00:09:44,920 --> 00:09:46,400 No... no...	20 00:09:44,920 --> 00:09:46,400 Não... não...
17 00:10:35,440 --> 00:10:36,460 Beatrice?	21 00:10:35,440 --> 00:10:36,460 Beatriz?
18 00:10:38,340 --> 00:10:40,330 I told him you would come for me.	22 00:10:38,220 --> 00:10:40,040 Eu disse para ele que você viria por mim.
19 00:10:53,990 --> 00:10:55,030 Beatrice!	23 00:10:53,990 --> 00:10:55,030 Beatriz!
20 00:10:55,990 --> 00:11:00,120 I have to go with him, my love. I gave my word.	24 00:10:56,080 --> 00:11:00,080 Tenho que ir com ele, meu amor. Dei a minha palavra.
21 00:11:04,870 --> 00:11:06,590 Beatrice!	25 00:11:04,870 --> 00:11:06,590 Beatriz!

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Gates of Hell

Original	Tradução
1 00:00:11,950 --> 00:00:15,010 Why Dante? Why did you break your promise?	1 00:00:11,910 --> 00:00:14,910 Porque Dante? Porque quebrou sua promessa?
2 00:00:15,090 --> 00:00:16,640 I don't understand.	2 00:00:15,088 --> 00:00:16,640 Eu não entendo.
3	3

00:00:27,970 --> 00:00:33,860
The beast has turned me back. Help me... before my pulse and veins tremble.

4
00:00:39,540 --> 00:00:45,640
By all that is holy, I vow to forsake all pleasures of the flesh until I return from

5
00:00:45,640 --> 00:00:47,080
this noble Crusade.

6
00:00:49,232 --> 00:00:54,250
I gave myself to you because I know you will be faithful to our love.

7
00:00:56,830 --> 00:01:04,460
Mercenaries of Florentina! In payment for taking the cross to claim the Holy

8
00:01:04,460 --> 00:01:10,730
Land, your immaculate father hereby absolves you of all your sins!

9

00:00:27,730 --> 00:00:29,711
A besta me fez regressar.

4
00:00:31,200 --> 00:00:34,022
Ajude-me, antes que meu pulso
e veias tremam.

5
00:00:39,840 --> 00:00:41,226
Por tudo que é sagrado

6
00:00:42,240 --> 00:00:45,000
prometo abdicar
de todos os prazeres da carne

7
00:00:45,000 --> 00:00:47,826
até eu retornar dessa nobre Cruzada.

8
00:00:49,613 --> 00:00:54,640
Entreguei-me a você,
pois sei que será fiel ao nosso amor.

9
00:00:57,693 --> 00:01:00,000
Mercenários da Florentina!

10
00:01:00,160 --> 00:01:04,560
Como pagamento por tomarem a cruz
e reivindicar a Terra Santa

11
00:01:04,840 --> 00:01:09,293
o imaculado pai aqui os absolve

12
00:01:09,293 --> 00:01:12,280
de todos seus pecados!

13

00:06:47,310 --> 00:06:49,200
Have pity on me, whatever you are.

10
00:06:50,250 --> 00:06:54,210
A lady called. I prayed for her to command me.

11
00:06:54,820 --> 00:06:55,480
Beatrice?

12
00:06:56,590 --> 00:06:59,910
"I fear my friend has gone astray." she said.

13
00:07:00,490 --> 00:07:06,450
Help him, Virgil, so that he may come to me. I am Beatrice. And when I am finally

14
00:07:06,450 --> 00:07:09,360
before my Lord, I will praise you to him.

15
00:07:11,400 --> 00:07:17,000
Poet, I beg you, give me strength. I will deliver her from this fate, whatever the cost!

00:06:47,293 --> 00:06:49,306
Tenha piedade de mim,
o que quer que seja.

14
00:06:50,180 --> 00:06:54,346
Uma moça chamou.
Rezei para ela me guiar.

15
00:06:54,820 --> 00:06:55,480
Beatriz?

16
00:06:56,500 --> 00:07:00,050
"Receio que meu amigo
tenha se perdido." disse ela.

17
00:07:00,490 --> 00:07:03,440
Ajude-o, Virgílio,
para que ele possa chegar a mim.

18
00:07:04,053 --> 00:07:05,626
Sou Beatriz.

19
00:07:05,900 --> 00:07:08,390
E quando eu finalmente estiver
diante do meu Senhor

20
00:07:08,390 --> 00:07:10,901
eu te louvarei para ele.

21
00:07:11,026 --> 00:07:13,760
Poeta, eu imploro, dê-me força.

22
00:07:13,920 --> 00:07:16,813
Tirarei ela deste destino,
custe o que custar

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Shores of Acheron

Original	Tradução
<p>1 00:00:28,700 --> 00:00:35,500 Into the blind world we have now descended. Put all fear and cowardice aside. We</p>	<p>1 00:00:28,986 --> 00:00:31,920 No mundo cego agora entramos.</p>
<p>2 00:00:35,500 --> 00:00:42,240 have come to the cliffs above Acheron. Wretched souls walk this tortured path to</p>	<p>2 00:00:32,426 --> 00:00:34,946 Coloque o medo e a covardia de lado.</p>
<p>3 00:00:42,240 --> 00:00:44,170 board Charon's vessel.</p>	<p>3 00:00:35,373 --> 00:00:37,786 Chegamos ao penhasco sobre o Aqueronte.</p>
<p>4 00:00:47,050 --> 00:00:48,740 Will you help me, poet?</p>	<p>4 00:00:38,853 --> 00:00:41,553 Almas miseráveis andam na trilha torturante</p>
<p>5 00:00:59,730 --> 00:01:06,490 I will be your guide through this eternal place, where you shall hear the shrieks and</p>	<p>5 00:00:41,553 --> 00:00:44,401 para subir no navio de Caronte.</p>
<p>6 00:01:06,490 --> 00:01:11,070 see the tormented spirits who all bewail the second death.</p>	<p>6 00:00:47,093 --> 00:00:48,586 Irá me ajudar, poeta?</p>
<p>7 00:00:59,730 --> 00:01:02,666 Serei seu guia neste lugar eterno</p>	<p>7 00:01:03,320 --> 00:01:07,026 onde ouvirá gritos e verá espíritos atormentados</p>
<p>8 00:01:07,106 --> 00:01:09,826 que lastimam a segunda morte.</p>	<p>8 00:01:07,106 --> 00:01:09,826 que lastimam a segunda morte.</p>

7
00:01:50,120 --> 00:01:55,340
Through me the way to the city of woe.

8
00:01:55,850 --> 00:02:00,650
Through me the way to everlasting pain.

9
00:02:02,060 --> 00:02:09,260
Abandon all hope, ye who enter here.

10
00:06:03,530 --> 00:06:12,130
All souls that die, from every nation, collect here, as one. Charon's rough crossing

11
00:06:12,130 --> 00:06:16,170
awaits those who did not fear the Lord.

12
00:06:18,380 --> 00:06:22,880
But which people are these, so overcome by pain?

13
00:06:23,090 --> 00:06:29,780
Such are the sorry souls who lived with neither infamy nor praise. Heaven drives

14
00:06:29,780 --> 00:06:35,420
them out; and deep Hell does not receive them, so that the wicked may

10
00:01:50,000 --> 00:01:54,960
Por mim, o caminho
para a cidade do infortúnio.

11
00:01:55,760 --> 00:02:00,440
Por mim, o caminho para dor eterna.

12
00:02:02,060 --> 00:02:05,333
Abandone toda esperança,

13
00:02:05,600 --> 00:02:09,040
aqueles que aqui entram.

14
00:06:04,453 --> 00:06:08,240
Todas as almas que morrem,
de todas as nações, juntas aqui

15
00:06:08,240 --> 00:06:09,506
como uma só.

16
00:06:09,826 --> 00:06:14,693
A viagem tortuosa do Caronte espera
quem não temeu ao Senhor.

17
00:06:18,573 --> 00:06:22,426
Mas que pessoas são essas,
tão dominadas pela dor?

18
00:06:23,546 --> 00:06:28,660
Tais almas tristes não viveram
em infâmia nem em louvor.

19
00:06:28,786 --> 00:06:32,786
O Paraíso não os aceita

15
00:06:35,420 --> 00:06:37,530
not glory over them.

16
00:06:38,570 --> 00:06:40,760
What makes their bitter lament?

17
00:06:40,870 --> 00:06:47,440
Mercy and justice disdain them. Let us not speak of them. Move on!

18
00:09:59,370 --> 00:10:05,500
By all that is holy, I vow to forsake all pleasures of the flesh until I return from

19
00:10:05,500 --> 00:10:06,970
this noble Crusade.

20
00:10:08,950 --> 00:10:14,180
I gave myself to you because I know you will be faithful to our love.

21
00:10:23,490 --> 00:10:30,760
You should have been true to this sweet young thing. Instead it's me

22
00:10:30,760 --> 00:10:33,060

e o Inferno profundo não os recebe

20
00:06:32,973 --> 00:06:36,320
para que os malignos
não se vangloriem sobre eles.

21
00:06:38,520 --> 00:06:40,520
O que causa esse sofrimento?

22
00:06:40,870 --> 00:06:43,373
Misericórdia e justiça os desdenham.

23
00:06:43,666 --> 00:06:46,253
Não falemos deles. Adiante!

24
00:09:59,370 --> 00:10:00,840
Por tudo que é sagrado

25
00:10:01,653 --> 00:10:04,413
prometo abdicar
de todos os prazeres da carne

26
00:10:04,466 --> 00:10:06,970
até eu retornar dessa nobre Cruzada.

27
00:10:08,950 --> 00:10:14,180
Entreguei-me a você,
pois sei que será fiel ao nosso amor.

28
00:10:23,320 --> 00:10:27,320
Você deveria ter sido fiel
a essa jovem e doce garota.

29
00:10:28,746 --> 00:10:32,740

<p>who gets the prize...</p> <p>23 00:10:33,470 --> 00:10:35,930 Let her go, she's innocent!</p> <p>24 00:10:35,940 --> 00:10:38,130 Not for long...</p> <p>25 00:10:38,480 --> 00:10:40,000 I belong to him now.</p> <p>26 00:10:41,280 --> 00:10:54,150 You've only yourself to blame, holy warrior. You don't deserve such a faithful and</p> <p>27 00:10:54,150 --> 00:10:56,900 pious young lady. He he he.</p>	<p>Ao invés disso sou eu que levo o prêmio...</p> <p>30 00:10:33,146 --> 00:10:35,573 Deixe-a ir, ela é inocente!</p> <p>31 00:10:35,570 --> 00:10:37,560 Não por muito tempo...</p> <p>32 00:10:38,000 --> 00:10:39,746 Pertença a ele agora.</p> <p>33 00:10:40,813 --> 00:10:44,973 Você é o único culpado, guerreiro sagrado.</p> <p>34 00:10:46,253 --> 00:10:48,706 Você não merece essa jovem</p> <p>35 00:10:50,160 --> 00:10:53,040 tão fiel e devota.</p>
---	---

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Charon

Original	Tradução
<p>1 00:04:14,560 --> 00:04:21,160 You there. Stand aside from those that are dead.</p> <p>2 00:04:22,230 --> 00:04:23,420 Where is Beatrice?</p>	<p>1 00:04:14,560 --> 00:04:15,960 Você aí.</p> <p>2 00:04:16,306 --> 00:04:21,000 Afastese daqueles que estão mortos.</p> <p>3 00:04:22,230 --> 00:04:23,420 Onde está Beatriz?</p>

3

00:04:24,500 --> 00:04:29,960
She made a very foolish wager.

4

00:04:30,280 --> 00:04:34,300
Take me to her! My life, my soul, for her return.

5

00:04:35,110 --> 00:04:41,690
You fool. Those belong to us already.

6

00:07:17,410 --> 00:07:23,330
...your immaculate father hereby absolves you of all your sins!

7

00:07:24,150 --> 00:07:27,010
Is it true he can absolve our sins without confession?

8

00:07:27,390 --> 00:07:28,410
Would a bishop lie?

9

00:07:29,550 --> 00:07:40,620
Promise me you will protect Francesco.

10

00:07:41,800 --> 00:07:44,490
I will protect your brother like he is my own.

4

00:04:24,400 --> 00:04:29,533
Ela fez uma aposta muito tola.

5

00:04:30,280 --> 00:04:34,300
Leve-me a ela. Minha vida,
minha alma pelo retorno dela.

6

00:04:35,110 --> 00:04:36,413
Seu tolo.

7

00:04:36,840 --> 00:04:40,880
Essas já pertence a nós.

8

00:07:17,410 --> 00:07:20,826
...o imaculado pai aqui os absolve

9

00:07:20,820 --> 00:07:23,186
de todos seus pecados!

10

00:07:24,066 --> 00:07:27,390
É verdade que ele pode absolver
todos nossos pecados sem confissão?

11

00:07:27,390 --> 00:07:28,786
Um bispo mentiria?

12

00:07:29,550 --> 00:07:33,066
Prometa-me que protegerá Francesco.

13

00:07:41,800 --> 00:07:44,490
Eu protegerei seu irmão
como se fosse o meu.

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Limbo

Original	Tradução
<p>1 00:06:37,570 --> 00:06:44,540 Beyond Limbo is the fallen King Minos, judge of the damned. But for those who</p>	<p>1 00:06:37,570 --> 00:06:40,720 Além do Limbo está o caído Rei Minos</p> <p>2 00:06:40,720 --> 00:06:42,360 juiz dos condenados.</p> <p>3 00:06:42,773 --> 00:06:44,853 Exceto os que ficam no Limbo</p>
<p>2 00:06:44,540 --> 00:06:50,420 remain in Limbo, the rest shall be sentenced to the circles below.</p>	<p>4 00:06:45,506 --> 00:06:48,960 O resto será sentenciado para os círculos inferiores.</p>
<p>3 00:06:51,450 --> 00:06:53,620 And who remains in Limbo?</p>	<p>5 00:06:51,466 --> 00:06:53,466 E quem permanece no Limbo?</p>
<p>4 00:06:53,790 --> 00:07:00,960 Here suffer those who did not sin, yet did not have the required portal of our faith.</p>	<p>6 00:06:53,790 --> 00:06:56,306 Aqui sofrem aqueles que não pecaram</p> <p>7 00:06:56,300 --> 00:06:59,826 mas também não trilharam o caminho necessário de nossa fé.</p>
<p>5 00:07:00,960 --> 00:07:04,660 Their punishment is the denial of Paradise.</p>	<p>8 00:07:00,240 --> 00:07:03,706 Sua punição é o Paraíso ser-lhes negado.</p>
<p>6 00:07:05,960 --> 00:07:09,730 Did ever any soul pass through here, who was afterward saved?</p>	<p>9 00:07:05,960 --> 00:07:09,506 Alguma alma já passou por aqui, e mais tarde foi salva?</p>
<p>7</p>	<p>10</p>

00:07:09,970 --> 00:07:16,940

I once saw the Mighty One, crowned with victory, take from here the shade of our

8

00:07:16,940 --> 00:07:23,510

first parent, of his son Abel, of Abraham, and others. But before these, no

9

00:07:23,510 --> 00:07:25,320

soul was ever saved.

10

00:10:54,460 --> 00:11:02,730

The unblessed infants. Baptism they did not have. The one gate to the true faith was

11

00:11:02,730 --> 00:11:09,880

never shown to these newborn souls. Limbo shows no mercy for these babes.

12

00:11:10,710 --> 00:11:14,480

What are you? Shade, or living?

13

00:11:20,750 --> 00:11:28,590

No, not living, though once I was. I lived in Rome, under Augustus, in the time of

00:07:09,760 --> 00:07:13,773

Uma vez vi o Todo Poderoso,
coroado em sua vitória

11

00:07:14,013 --> 00:07:16,760

levar a sombra de nosso primeiro pai

12

00:07:16,826 --> 00:07:20,413

de seu filho Abel, de Abraão e outros.

13

00:07:20,706 --> 00:07:24,200

Mas antes, nenhuma alma mais foi salva.

14

00:10:54,600 --> 00:10:57,066

As crianças não abençoadas.

15

00:10:57,160 --> 00:10:59,466

Batismo elas não tiveram.

16

00:11:00,040 --> 00:11:05,573

O único caminho para a verdadeira fé
nunca lhes foi mostrado.

17

00:11:06,520 --> 00:11:09,573

O limbo não mostra piedade
por esses pobres bebês.

18

00:11:10,710 --> 00:11:14,480

O que é você? Sombra ou ser?

19

00:11:21,146 --> 00:11:24,080

Não, vivo não, mas já estive.

20

00:11:24,413 --> 00:11:27,320

<p>14 00:11:28,590 --> 00:11:30,860 the false and lying gods.</p>	<p>Vivi em Roma, sob Augusto, 21 00:11:27,320 --> 00:11:30,626 num tempo de deuses falsos e mentirosos.</p>
--	--

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – King Minos

Original	Tradução
<p>1 00:02:00,830 --> 00:02:07,120 In this place reside pagan souls and honored names which resound in your life</p>	<p>1 00:02:01,093 --> 00:02:03,746 Neste lugar residem almas pagãs</p>
	<p>2 00:02:03,740 --> 00:02:07,320 e nomes honoráveis que ressoam em sua vida na superfície.</p>
<p>2 00:02:07,120 --> 00:02:12,030 above. Though denied Paradise, they dwell distinguished from</p>	<p>3 00:02:07,666 --> 00:02:09,786 Mesmo com o Paraíso negado</p>
<p>3 00:02:12,030 --> 00:02:13,510 the manner of the rest.</p>	<p>4 00:02:09,880 --> 00:02:13,373 eles residem distintamente dos demais.</p>
<p>4 00:02:16,010 --> 00:02:17,600 Who is honored here?</p>	<p>5 00:02:16,010 --> 00:02:17,600 Quem é horado aqui?</p>
<p>5 00:02:17,710 --> 00:02:24,670 Hector, Caesar, King Latinus, Camilla... I cannot give full account. The telling would</p>	<p>6 00:02:17,920 --> 00:02:20,840 Heitor, César, Rei Latino, Camila...</p>
	<p>7 00:02:20,840 --> 00:02:22,746 Não posso citar todos.</p>
<p>6 00:02:24,670 --> 00:02:26,140 come short of fact.</p>	<p>8 00:02:22,866 --> 00:02:25,320 O conto ficaria curto em fatos.</p>

7
00:02:48,440 --> 00:02:53,540
Saladin... The legendary Kurd who reclaimed the Holy City, from whom even the

8
00:02:53,540 --> 00:02:56,250
brave Lionheart could not wrest it back...

9
00:03:01,450 --> 00:03:12,190
The forces of Saladin are routed. Dante? Do you hear me? We've taken the city.

10
00:04:34,450 --> 00:04:36,400
No, No! Please!

11
00:04:37,950 --> 00:04:40,070
This is not my fate! No!

12
00:04:44,390 --> 00:04:45,810
Suicide.

13
00:04:58,900 --> 00:05:02,030
Who comes into my House of Pain?

14
00:05:02,640 --> 00:05:06,100
One who loves Beatrice. Tell me where to find her.

15

9
00:02:48,613 --> 00:02:52,386
Saladino... O lendário curdo
que retomou a Terra Santa,

10
00:02:53,013 --> 00:02:56,720
quem até o corajoso Coração de Leão
não poderia resistir...

11
00:03:01,653 --> 00:03:04,533
As forças Saladinas estão destruídas.

12
00:03:08,853 --> 00:03:10,800
Dante? Está me ouvindo?

13
00:03:11,026 --> 00:03:12,640
Tomamos a cidade.

14
00:04:34,450 --> 00:04:36,680
Não! Não! Por favor!

15
00:04:38,200 --> 00:04:40,070
Esse não é o meu destino! Não!

16
00:04:44,146 --> 00:04:45,773
Suicídio.

17
00:04:58,533 --> 00:05:01,426
Quem chega à minha Casa da Dor?

18
00:05:02,253 --> 00:05:06,100
Alguém que ama Beatriz.
Diga-me onde encontrá-la.

19

00:05:12,320 --> 00:05:17,910

Hmm... I smell only a traitor, a glutton, a murderer.

16

00:05:20,090 --> 00:05:21,120

Sniff again.

17

00:05:21,960 --> 00:05:24,440

How dare you presume to speak with the Judge of the Dead!

18

00:11:28,590 --> 00:11:33,920

King Richard wants us to babysit 3000 prisoners? THAT is the King's command?

19

00:11:33,920 --> 00:11:37,960

He intends to negotiate the exchange of these prisoners for the return

20

00:11:37,960 --> 00:11:39,210

of the True Cross--

21

00:11:39,210 --> 00:11:41,160

Negotiate? With heretics?

22

00:11:42,440 --> 00:11:46,440

I can comfort you, if you let my brother go.

00:05:11,746 --> 00:05:15,026

Umm... Sinto cheiro de um traidor,
um guloso

20

00:05:16,173 --> 00:05:17,453

um assassino.

21

00:05:19,573 --> 00:05:20,906

Cheire novamente.

22

00:05:21,960 --> 00:05:24,440

Como ousa falar com o Juiz dos Mortos!

23

00:11:28,626 --> 00:11:31,853

Rei Ricardo quer
que sejamos babás de prisioneiros?

24

00:11:32,106 --> 00:11:34,000

ESTA é a ordem do Rei?

25

00:11:34,000 --> 00:11:37,600

Ele pretende negociar
a troca desses prisioneiros

26

00:11:37,600 --> 00:11:39,200

pela devolução da Vera Cruz...

27

00:11:39,210 --> 00:11:41,520

Negociar? Com hereges?

28

00:11:42,440 --> 00:11:44,800

Eu posso lhe confortar

29

00:11:45,200 --> 00:11:46,546

<p>23 00:11:46,440 --> 00:11:48,370 I have a woman, in Florence.</p> <p>24 00:11:48,750 --> 00:11:50,240 Dante, don't.</p> <p>25 00:11:52,380 --> 00:11:53,610 Let me comfort you.</p> <p>26 00:13:21,810 --> 00:13:23,930 Looking for someone?</p>	<p>se você libertar meu irmão.</p> <p>30 00:11:46,540 --> 00:11:48,680 Tenho uma mulher, em Florença.</p> <p>31 00:11:48,750 --> 00:11:50,240 Dante, não.</p> <p>32 00:11:52,533 --> 00:11:54,266 Deixe-me confortá-lo.</p> <p>33 00:13:21,666 --> 00:13:23,480 Procurando alguém?</p>
---	--

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Lust

Original	Tradução
<p>1 00:01:48,380 --> 00:01:56,390 The winds of lust smite these damned! No hope of less pain, no hope of rest,</p>	<p>1 00:01:48,960 --> 00:01:52,160 Os ventos da luxúria castigam estes condenados!</p>
<p>2 00:01:56,390 --> 00:01:58,460 ever comforts them.</p>	<p>2 00:01:52,160 --> 00:01:53,986 Nenhuma esperança de menos dor,</p>
<p>3 00:02:00,530 --> 00:02:04,730 Who are these people, that are so lashed by the air?</p>	<p>3 00:01:53,986 --> 00:01:58,460 de descanso, jamais os conforta.</p>
<p>4 00:02:04,930 --> 00:02:11,270 To this torment are condemned the carnal damned, those for whom</p>	<p>4 00:02:00,720 --> 00:02:04,730 Quem são essas pessoas tão açoitadas pelo vento?</p>
	<p>5 00:02:05,786 --> 00:02:09,120 A este tormentos são punidos os condenados carnaís</p>

5
00:02:11,270 --> 00:02:13,810
desire conquered reason.

6
00:05:24,400 --> 00:05:28,730
Beatrice... wait!

7
00:05:45,520 --> 00:05:53,290
To this circle was judged Semiramis, Queen of Assyria, empress of many tongues.

8
00:05:53,290 --> 00:05:56,960
Her passion ruled her and her kingdom.

9
00:06:00,130 --> 00:06:05,440
Alas, what great desire has brought her to this woeful pass?

10
00:06:13,110 --> 00:06:20,310
She was so given to lechery that she made lawful the very lust for which all these

11
00:06:20,310 --> 00:06:25,750
shades are punished, so as to erase the blame cast against her.

6
00:02:09,453 --> 00:02:12,773
aqueles que o desejo superou a razão.

7
00:05:24,186 --> 00:05:25,293
Beatriz

8
00:05:28,160 --> 00:05:29,826
espere!

9
00:05:46,093 --> 00:05:50,053
Para este círculo foi julgada
Semíramis, Rainha de Assíria

10
00:05:50,346 --> 00:05:52,373
imperatriz de muitas línguas.

11
00:05:52,520 --> 00:05:56,506
Sua paixão governou ela e seu reino.

12
00:06:00,130 --> 00:06:05,440
Que grande desejo trouxe ela
para esta lamentável passagem?

13
00:06:13,400 --> 00:06:17,334
Ela era tão entregue à lascívia
que fez lícito

14
00:06:17,334 --> 00:06:20,906
a mesma luxúria pela qual
todas essas sombras são punidas

15
00:06:21,373 --> 00:06:25,213
para apagar a culpa posta contra ela.

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Cleopatra and Mark Antony Boss

Original	Tradução
<p>1 00:03:50,470 --> 00:03:52,630 Beatrice, don't do this.</p>	<p>1 00:03:50,470 --> 00:03:52,866 Beatriz, não faça isso.</p>
<p>2 00:03:53,640 --> 00:03:55,330 Because of you, I must.</p>	<p>2 00:03:53,640 --> 00:03:55,493 Por sua causa, eu devo.</p>
<p>3 00:03:55,770 --> 00:03:58,370 I would never do anything to cause this.</p>	<p>3 00:03:55,733 --> 00:03:58,370 Eu nunca faria algo para causar isso.</p>
<p>4 00:03:58,370 --> 00:04:01,140 Oh, but you did cause this.</p>	<p>4 00:03:58,370 --> 00:04:01,140 Oh, mas você causou isso.</p>
<p>5 00:04:01,350 --> 00:04:07,380 Let me refresh your memory. Look into your beloved's eyes, Dante. Look.</p>	<p>5 00:04:01,546 --> 00:04:03,493 Deixe-me refrescar sua memória.</p>
<p>6 00:04:10,290 --> 00:04:12,910 Dante, look.</p>	<p>6 00:04:04,133 --> 00:04:07,013 Olhe nos olhos de sua amada, Dante.</p>
<p>7 00:04:17,030 --> 00:04:18,950 Beatrice, what have I done?</p>	<p>7 00:04:07,786 --> 00:04:08,780 Olhe.</p>
<p>8 00:04:19,200 --> 00:04:20,690 Do we have an arrangement?</p>	<p>8 00:04:10,290 --> 00:04:13,133 Dante, olhe.</p>
<p>9 00:04:17,030 --> 00:04:18,950 Beatrice, what have I done?</p>	<p>9 00:04:17,146 --> 00:04:19,133 Beatriz, o que eu fiz?</p>
<p>8 00:04:19,200 --> 00:04:20,690 Do we have an arrangement?</p>	<p>10 00:04:19,200 --> 00:04:20,773 Temos um acordo?</p>

9
00:04:20,830 --> 00:04:21,860
I'm no brute.

10
00:04:23,640 --> 00:04:26,290
Guards, release this one, and her brother.

11
00:04:29,310 --> 00:04:30,900
You broke your promise.

12
00:04:31,540 --> 00:04:32,820
You don't know what it was like.

13
00:04:33,210 --> 00:04:38,210
But she does know what it was like. I showed her.

14
00:04:40,950 --> 00:04:42,240
Beatrice, don't.

15
00:04:43,520 --> 00:04:44,680
I have no choice.

16
00:04:56,630 --> 00:04:59,430
So your girl left your for Lucifer.

17
00:04:59,840 --> 00:05:05,570
My faults are mine, but she doesn't deserve this. I have to set things right.

11
00:04:20,830 --> 00:04:22,253
Não sou um bruto.

12
00:04:23,640 --> 00:04:26,786
Guardas, libertem esta aqui
e irmão dela.

13
00:04:29,310 --> 00:04:31,080
Você quebrou sua promessa.

14
00:04:31,493 --> 00:04:33,053
Você não sabe como aconteceu.

15
00:04:33,210 --> 00:04:36,080
Mas ela sabe como aconteceu.

16
00:04:36,613 --> 00:04:38,320
Eu mostrei para ela.

17
00:04:40,813 --> 00:04:42,240
Beatriz, não.

18
00:04:43,520 --> 00:04:44,680
Eu não tenho escolha.

19
00:04:56,400 --> 00:04:59,430
Então sua garota te deixou por Lúcifer.

20
00:04:59,693 --> 00:05:03,200
Meus erros são meus,
mas ela não merece isso.

21

18
00:05:05,740 --> 00:05:13,370
Give up the little bitch, Dante. Once this dirty business is complete, and Lucifer's

19
00:05:13,370 --> 00:05:19,310
way home is re-opened, her part in this play will seem so – small.

20
00:05:19,790 --> 00:05:21,020
I don't understand.

21
00:05:21,360 --> 00:05:29,690
OF course you don't. You just gave up the keys to the Kingdom, and for what?

22
00:05:29,690 --> 00:05:31,790
The tits of a slave girl?

23
00:05:32,300 --> 00:05:33,330
Damn you!

24
00:05:33,500 --> 00:05:39,430
Too late for that. And now to give Lucifer the time he needs.

00:05:03,773 --> 00:05:05,453
Tenho que concertar isso.

22
00:05:05,480 --> 00:05:07,706
Desista da vadia, Dante.

23
00:05:07,946 --> 00:05:11,106
Uma vez que essa negociata terminar

24
00:05:11,373 --> 00:05:14,613
e o caminho de Lúcifer
para casa for reaberto,

25
00:05:14,840 --> 00:05:19,310
o papel dela vai parecer tão pequeno.

26
00:05:19,706 --> 00:05:20,946
Eu não entendo.

27
00:05:21,066 --> 00:05:26,346
CLARO que não.
Você entregou as chaves do Reino.

28
00:05:26,706 --> 00:05:28,373
E para que?

29
00:05:28,493 --> 00:05:31,373
Pelos peitos de uma escrava?

30
00:05:31,920 --> 00:05:32,986
Maldição!

31
00:05:33,013 --> 00:05:35,080
É tarde para isso.

25
00:05:46,680 --> 00:05:49,710
Mistress, let me have him.

26
00:05:50,760 --> 00:05:54,150
As you wish, Antony.

27
00:08:43,460 --> 00:08:44,950
No! Antony!

28
00:08:46,030 --> 00:08:48,890
You said we would be together for all eternity.

29
00:08:50,940 --> 00:08:59,270
Antony! It wasn't supposed to end like this, we had a deal!

30
00:13:35,220 --> 00:13:42,620
In this circle is the once beautiful Helen, around whom so many years of war

31
00:13:42,620 --> 00:13:44,950
and suffering revolved.

32
00:13:47,230 --> 00:13:52,590

32
00:05:35,080 --> 00:05:39,093
E agora para dar a Lúcifer
o tempo que ele precisa.

33
00:05:46,280 --> 00:05:49,426
Senhora, deixe ele comigo.

34
00:05:50,346 --> 00:05:53,920
Como desejar, Antônio.

35
00:08:43,373 --> 00:08:45,306
Não, Antônio!

36
00:08:46,030 --> 00:08:48,986
Você disse que ficaríamos juntos
pela eternidade.

37
00:08:50,680 --> 00:08:51,666
Antônio!

38
00:08:55,626 --> 00:08:59,240
Não era para terminar assim,
tínhamos um acordo!

39
00:13:35,706 --> 00:13:38,986
Neste círculo está
a antes bela Helena

40
00:13:39,400 --> 00:13:44,240
a qual muitos anos de guerra
e sofrimento a cercaram.

41
00:13:47,230 --> 00:13:50,666

<p>And Achilles, who fought to the last with love, is he also here?</p> <p>33 00:13:52,800 --> 00:14:00,370 By the thousands has love parted so many shades from the world above.</p>	<p>E Aquiles que lutou até o fim com amor</p> <p>42 00:13:50,866 --> 00:13:52,493 ele também está aqui?</p> <p>43 00:13:53,106 --> 00:13:59,100 Aos milhares o amor separaou tantas sombras do mundo superior.</p>
--	--

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Gluttony – Cerberus Boss

Original	Tradução
<p>1 00:01:21,720 --> 00:01:29,780 For the ruinous fault of gluttony are these sad souls broken by the rain and the mud.</p>	<p>1 00:01:21,853 --> 00:01:24,520 Pelo hediondo erro da gula</p>
<p>2 00:01:30,960 --> 00:01:33,350 What is that beast below?</p>	<p>2 00:01:24,520 --> 00:01:29,133 estas tristes almas são quebradas pela chuva e lama.</p>
<p>3 00:01:33,570 --> 00:01:41,160 Cerberus, the great worm. As a dog that craves barking, then grows quiet when he</p>	<p>3 00:01:30,960 --> 00:01:33,350 O que é aquela besta lá embaixo?</p>
<p>4 00:01:41,160 --> 00:01:48,170 snaps up his food, so are the foul faces of the demon Cerberus, who thunders</p>	<p>4 00:01:33,920 --> 00:01:36,573 Cérbero, o grande verme.</p>
<p>5</p>	<p>5 00:01:37,026 --> 00:01:42,213 Como um cão que anseia latindo e se aquieta quando pega sua comida,</p>
	<p>6 00:01:42,210 --> 00:01:46,200 são as abomináveis faces do demônio Cérbero,</p>
	<p>7</p>

00:01:48,170 --> 00:01:49,840
over these souls.

6
00:11:38,000 --> 00:11:45,530
What these shades could not satisfy in life, in death, they shall be denied for eternity.

7
00:11:46,640 --> 00:11:50,040
But can these souls never be released from their fate?

8
00:11:52,150 --> 00:11:59,150
They wake no more, that is, until the trumpet of the angel sounds. Then each shall

9
00:11:59,150 --> 00:12:04,650
take again his flesh, and hear that which resounds to all eternity.

10
00:12:07,400 --> 00:12:13,430
These torments, will they increase, or grow less, after the great Judgment?

11
00:12:13,680 --> 00:12:20,600
The more a thing is perfect, the more it feels goodness. And so it is with pain. They

12
00:12:20,600 --> 00:12:26,010

00:01:46,200 --> 00:01:49,520
que troveja sobre essas almas.

8
00:11:38,093 --> 00:11:41,280
O que essas sombras
não conseguiram saciar em vida,

9
00:11:41,280 --> 00:11:45,240
na morte,
será negado pela eternidade.

10
00:11:46,640 --> 00:11:50,040
Mas essas almas nunca podem ser
libertadas de seu destino?

11
00:11:52,220 --> 00:11:57,280
Não acordam mais, isto é,
até o soar das trombetas dos anjos.

12
00:11:57,493 --> 00:12:03,453
Então cada um tomará sua carne
e ouvir o que ressoa pela eternidade.

13
00:12:07,400 --> 00:12:13,346
Esses tomentos irÃ£o aumentar
ou diminuir depois do Juízo Final?

14
00:12:13,813 --> 00:12:17,800
Quanto mais se é perfeita,
mais sente bondade.

15
00:12:18,080 --> 00:12:19,733
E é assim com a dor.

16
00:12:19,746 --> 00:12:21,414

cannot attain perfection, but look to be nearer to it then, than now.	Eles não podem alcançar a perfeição 17 00:12:21,414 --> 00:12:26,014 mas buscam estar mais perto dela na ocasião que agora.
---	---

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Mirror Maze

Original	Tradução
1 00:00:25,200 --> 00:00:26,720 Dante-what are you doing?	1 00:00:25,226 --> 00:00:27,013 Dante, o que está fazendo?
2 00:00:27,130 --> 00:00:28,660 Who made you a priest?	2 00:00:27,080 --> 00:00:28,660 Quem te nomeou padre?
3 00:00:36,210 --> 00:00:37,750 Who made you a priest?	3 00:00:36,306 --> 00:00:38,320 Quem te nomeou padre?
4 00:00:43,950 --> 00:00:49,380 Like father, like son. You think you're above reproach for your sins?	4 00:00:44,213 --> 00:00:46,320 Tal pai, tal filho.
	5 00:00:46,640 --> 00:00:49,600 Você pensa que não seria punido por seus pecados?
5 00:00:49,720 --> 00:00:54,200 I took up the crusade. The bishop assured us that our sins would be absolved.	6 00:00:50,040 --> 00:00:51,866 Fui um Cruzado.
	7 00:00:51,860 --> 00:00:54,600 O bispo nos garantiu que nossos pecados seriam absolvidos.
6 00:00:54,200 --> 00:00:59,820 And you believed him? You actually believed these salesmen of salvation?	8 00:00:54,600 --> 00:00:56,093 E você acreditou nele?

7
00:01:00,630 --> 00:01:03,690
And what of those lost souls we killed? Where are they?

8
00:01:03,700 --> 00:01:06,680
They thought their cause was holy too.

9
00:01:07,010 --> 00:01:10,400
Where are they?! Why do I not find them damned in the Inferno?

10
00:01:10,580 --> 00:01:14,980
Because, this isn't their Hell. It's yours!

11
00:01:31,360 --> 00:01:38,860
Don't waste your tears, girl. Knowing my son, he's long dead by now.

12
00:01:51,620 --> 00:01:53,510
You dare enter my home?

9
00:00:56,090 --> 00:01:00,360
Você realmente acreditou
num vendedor de salvação?

10
00:01:00,840 --> 00:01:03,946
E as almas perdidas que matamos?
Cadê elas?

11
00:01:03,940 --> 00:01:06,960
Eles também pensavam ter
uma causa santa.

12
00:01:07,173 --> 00:01:10,693
Cadê elas?! Porque não as encontro
condenadas no Inferno?

13
00:01:10,733 --> 00:01:12,933
Porque este não é o Inferno delas.

14
00:01:13,466 --> 00:01:15,213
É o seu!

15
00:01:31,560 --> 00:01:33,306
Não desperdice suas lágrimas, garota.

16
00:01:35,280 --> 00:01:36,720
Conhecendo meu filho

17
00:01:37,546 --> 00:01:39,440
ele já deve estar morto.

18
00:01:51,760 --> 00:01:54,013
Como ousa entrar em minha casa?

13
00:02:32,220 --> 00:02:36,450
No! Damn you! She's done nothing!

14
00:02:36,900 --> 00:02:37,520
Stop him!

15
00:02:38,260 --> 00:02:43,460
Behold the slaughter and ruin of YOUR family, of YOUR home,

16
00:02:43,460 --> 00:02:45,330
of YOUR way of life!

17
00:02:54,510 --> 00:02:58,070
How does it feel when it's your own?

18
00:03:15,600 --> 00:03:20,130
She wasn't my sister. She was my wife.

19
00:03:24,510 --> 00:03:28,800
Damn you! What more can you take from me?!

20
00:03:28,980 --> 00:03:30,370

19
00:02:32,066 --> 00:02:34,933
Não! Maldição!

20
00:02:35,586 --> 00:02:36,680
Ela não fez nada.

21
00:02:37,120 --> 00:02:38,053
Pare ele!

22
00:02:38,386 --> 00:02:41,706
Observe o massacre
e a ruína de SUA família

23
00:02:41,706 --> 00:02:45,330
da SUA casa, do SEU modo de vida!

24
00:02:54,510 --> 00:02:58,070
Como se sente quando você é o alvo?

25
00:03:15,773 --> 00:03:17,520
Ela não era minha irmã.

26
00:03:19,360 --> 00:03:20,586
Ela era minha esposa.

27
00:03:24,600 --> 00:03:25,906
Maldito seja!

28
00:03:26,733 --> 00:03:29,040
O que mais você pode tirar de mim?!

29
00:03:29,040 --> 00:03:30,680

Is that a dare?

21
00:03:32,020 --> 00:03:33,470
WHAT MORE!?

22
00:03:34,050 --> 00:03:37,350
It's up to you to find out.

23
00:03:39,760 --> 00:03:41,750
Keep fighting, Dante.

24
00:12:03,190 --> 00:12:04,030
Father?

25
00:12:11,170 --> 00:12:12,480
Take it, Take it all!

26
00:12:13,170 --> 00:12:14,800
How will I feed my family?

27
00:12:14,940 --> 00:12:18,180
That's not my problem. I have friends to entertain.

28
00:12:33,990 --> 00:12:41,160
For the crime of greed do these souls suffer. Those clerks asquint of mind made no

29
00:12:41,160 --> 00:12:48,100
measured spending in life. And by contrast, in these Popes and Cardinals, greed

Esta me desafiando?

30
00:03:32,226 --> 00:03:33,733
O que mais?!

31
00:03:34,133 --> 00:03:37,146
Cabe a você descobrir.

32
00:03:39,880 --> 00:03:42,160
Continue lutando, Dante.

33
00:12:03,190 --> 00:12:04,426
Pai?

34
00:12:11,170 --> 00:12:12,813
Levem, Levem tudo!

35
00:12:13,320 --> 00:12:15,093
Como alimentarei minha família?

36
00:12:15,213 --> 00:12:16,573
Não é problema meu.

37
00:12:16,920 --> 00:12:18,560
Tenho amigos para entreter.

38
00:12:34,173 --> 00:12:37,400
Pelo crime da ganância,
essas almas sofrem.

39
00:12:37,813 --> 00:12:42,466
Esses burocráticos estrábicos
não medem despesas na vida.

<p>30 00:12:48,100 --> 00:12:49,860 practiced its excess.</p> <p>31 00:12:53,710 --> 00:12:56,900 What becomes of these two opposing wills?</p> <p>32 00:12:57,150 --> 00:13:05,010 Some rise from the grave with closed fist, others with cropped hair. Ill-giving and</p> <p>33 00:13:05,010 --> 00:13:10,020 ill-keeping, both, have robbed them of the fair world.</p>	<p>40 00:12:42,813 --> 00:12:44,200 E por contraste,</p> <p>41 00:12:44,200 --> 00:12:49,860 nos Papas e Cardeais, a ganância pratica seu excesso.</p> <p>42 00:12:53,626 --> 00:12:57,000 O que vem dessas vontades opostas?</p> <p>43 00:12:57,320 --> 00:13:00,773 Alguns ascendem do túmulo com punho cerrado</p> <p>44 00:13:00,770 --> 00:13:03,053 outros com cabelo arrancado.</p> <p>45 00:13:03,133 --> 00:13:05,746 Por mal dar e por mal ter</p> <p>46 00:13:05,740 --> 00:13:09,106 ambos, roubaram aqueles do mundo justo.</p>
--	---

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Greed

Original	Tradução
<p>1 00:12:29,350 --> 00:12:36,530 All the Earth's treasure that is beneath the Moon, or ever was, cannot give relief to</p> <p>2 00:12:36,530 --> 00:12:43,430 these weary souls. What a mockery is made of the brief battle for possessions that</p>	<p>1 00:12:29,800 --> 00:12:33,600 Todo o tesouro da Terra que está sob a Lua, ou já esteve</p> <p>2 00:12:33,600 --> 00:12:36,900 não pode aliviar essa almas cansadas.</p>

<p>3 00:12:43,430 --> 00:12:45,270 makes so short a life.</p> <p>4 00:12:46,400 --> 00:12:48,470 I recognize no one here.</p> <p>5 00:12:48,670 --> 00:12:56,910 You harbor vain thoughts. The undiscerning life that made them foul,</p> <p>6 00:12:56,910 --> 00:12:59,320 now makes them dim.</p>	<p>3 00:12:37,880 --> 00:12:42,000 Que chacota é feita da breve batalha por posse</p> <p>4 00:12:42,050 --> 00:12:44,560 que faz a vida tão curta.</p> <p>5 00:12:46,400 --> 00:12:48,760 Não reconheço ninguém aqui.</p> <p>6 00:12:50,300 --> 00:12:52,940 Você nutre pensamentos vãos.</p> <p>7 00:12:53,213 --> 00:12:56,413 Uma vida desregrada que os fez falhos,</p> <p>8 00:12:56,613 --> 00:12:58,840 agora os faz sombrios.</p>
--	---

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Plutus

Original	Tradução
<p>1 00:11:18,550 --> 00:11:24,610 Let not Plutus, the God of Wealth, hinder your passage, whatever power the</p>	<p>1 00:11:18,826 --> 00:11:22,226 Não deixe Pluto, Deus da Riqueza, impedir sua passagem,</p>
<p>2 00:11:24,610 --> 00:11:26,450 accursed wolf may have.</p>	<p>2 00:11:22,253 --> 00:11:25,640 não importa que poder o maldito lobo possa ter.</p>
<p>3 00:11:28,230 --> 00:11:29,980 How shall I go on?</p>	<p>3 00:11:28,230 --> 00:11:29,980 Como continuarei?</p>
<p>4</p>	<p>4</p>

00:11:30,130 --> 00:11:37,960 Your journey is willed on high, where Michael did avenge the proud rebellion.	00:11:30,400 --> 00:11:33,080 Sua jornada é muito desejada 5 00:11:33,080 --> 00:11:37,013 onde Miguel vingou a orgulhosa rebelião.
--	--

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – The Wheel of Fortune

Original	Tradução
1 00:00:25,200 --> 00:00:32,890 The Wheel of Fortune. He who made the Heavens named a Guide, who transfers	1 00:00:25,250 --> 00:00:27,460 A Roda da Fortuna.
2 00:00:32,890 --> 00:00:36,630 vain goods from one blood to another.	2 00:00:27,960 --> 00:00:30,970 Ele que fez o Paraíso nomeou uma Guia
3 00:00:39,510 --> 00:00:44,770 Who is this Lady Fortune, who has the goods of the world in her clutches?	3 00:00:30,980 --> 00:00:35,860 que transfere bens vãos de um sangue para outro.
4 00:00:45,050 --> 00:00:51,880 Your wisdom cannot comprehend her; she provides, she judges, she maintains her	4 00:00:39,510 --> 00:00:42,010 Quem é essa Senhora Fortuna
5	5 00:00:42,210 --> 00:00:44,560 que tem os bens do mundo em suas garras?
	6 00:00:45,160 --> 00:00:47,853 Sua sabedoria não pode compreendê-la
	7 00:00:47,973 --> 00:00:51,853 ela dá, ela julga, ela mantém seu reino.
	8

00:00:51,880 --> 00:00:55,680 realm. Necessity compels her to be swift.	00:00:52,586 --> 00:00:55,120 Necessidade obriga ela ser rápida.
6 00:00:57,460 --> 00:00:59,120 How is she perceived?	9 00:00:57,460 --> 00:00:58,986 Como ela é percebida?
7 00:00:59,230 --> 00:01:07,660 She is often crucified, even by those who ought to give her praise. Happy, she turns	10 00:00:59,653 --> 00:01:01,706 Ela é frequentemente crucificada
8 00:01:07,660 --> 00:01:11,600 her wheel and rejoices in her own bliss.	11 00:01:01,973 --> 00:01:04,693 até mesmo por aqueles que deveriam adorá-la.
	12 00:01:05,280 --> 00:01:10,640 Feliz, ela gira sua roda e regozija em sua própria felicidade.

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Alighiero Boss

Original	Tradução
1 00:00:03,410 --> 00:00:09,100 So! You think you're a better man than your father?	1 00:00:03,320 --> 00:00:04,820 Então!
2 00:00:09,100 --> 00:00:12,370 I think I'm too much the same man as my father.	2 00:00:05,660 --> 00:00:09,010 Você acha que é um homem melhor que seu pai?
3 00:00:13,280 --> 00:00:16,340 Then turn back coward.	3 00:00:09,100 --> 00:00:12,540 Acho que sou demasiadamente o mesmo homem que meu pai.
4	4 00:00:13,280 --> 00:00:16,340 Então volte de onde veio, covarde.
	5

00:00:16,420 --> 00:00:19,950

Beatrice does not deserve this. I won't go back without her.

5

00:00:21,030 --> 00:00:24,230

Then we'll find out who's the better man.

6

00:03:43,030 --> 00:03:50,760

Go on... use me as an excuse. Blame me for everything.

7

00:03:50,870 --> 00:03:55,560

You're so full of greed and hate. Is that all you had to offer me?

8

00:03:55,770 --> 00:04:00,370

I'm not responsible for the man you are.

9

00:04:00,510 --> 00:04:03,040

And I will not be damned like you!

10

00:09:17,630 --> 00:09:25,410

See the souls over whom anger has prevailed. In the warm bath of the sun they were

11

00:09:25,410 --> 00:09:32,700

once hateful; down here in the black sludge of the River Styx do they wish they

12

00:09:32,700 --> 00:09:34,640

00:00:16,420 --> 00:00:19,950

Beatriz não merece isso.

Não voltarei sem ela.

6

00:00:20,860 --> 00:00:24,230

Então saberemos
quem é o melhor homem.

7

00:03:43,100 --> 00:03:47,260

Vamos... me use como desculpa.

8

00:03:48,260 --> 00:03:50,700

Me culpe por tudo.

9

00:03:50,780 --> 00:03:53,660

Você é tão cheio de ganância e ódio.

10

00:03:53,900 --> 00:03:55,460

Isso é tudo que tem pra me oferecer?

11

00:03:55,550 --> 00:04:00,180

Não sou responsável pelo homem que você é.

12

00:04:00,260 --> 00:04:03,290

E não serei condenado como você!

13

00:09:18,450 --> 00:09:22,030

Veja as almas quem a ira prevaleceu.

14

00:09:22,720 --> 00:09:27,040

No banho quente do sol,
elas já foram odiosas

15

00:09:27,360 --> 00:09:34,010

<p>had never been born.</p> <p>13 00:09:37,780 --> 00:09:40,500 Poet, will I be undone?</p> <p>14 00:09:40,690 --> 00:09:46,480 Do not fear, for no one can take from you this passage, by such a</p> <p>15 00:09:46,480 --> 00:09:48,720 One is it granted you.</p>	<p>aqui no lodo negro do Rio Estige desejam nunca terem nascido.</p> <p>16 00:09:37,780 --> 00:09:40,340 Poeta, eu padecerei?</p> <p>17 00:09:40,710 --> 00:09:44,780 Não temas, pois ninguém pode te tirar desse caminho.</p> <p>18 00:09:45,120 --> 00:09:47,840 Pelo Único, ele é concedido a você.</p>
---	---

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Anger

Original	Tradução
<p>1 00:00:21,860 --> 00:00:29,100 Souls indignant! How many up there now count themselves kings, that here shall lie</p>	<p>1 00:00:22,200 --> 00:00:23,970 Almas indignas!</p>
<p>2 00:00:29,100 --> 00:00:34,510 like pigs in the mire, leaving their condemnations far behind.</p>	<p>2 00:00:24,320 --> 00:00:27,560 Como tantos lá em cima se consideram reis agora.</p>
<p>3 00:00:35,970 --> 00:00:40,010 What does the distant tower mean? Whom does it signal?</p>	<p>3 00:00:27,650 --> 00:00:31,010 Aqui permanecem como porcos na lama</p>
<p>4 00:00:46,680 --> 00:00:55,060</p>	<p>4 00:00:31,010 --> 00:00:34,680 deixando suas condenações para trás.</p>
	<p>5 00:00:36,000 --> 00:00:39,970 O que a distante torre significa? Quem ela direciona?</p>
	<p>6 00:00:46,900 --> 00:00:51,020</p>

Across the foul marsh a raft ferries the damned. Look for Phlegyas, the boatman.

5

00:08:10,260 --> 00:08:13,300

...your immaculate father hereby absolves you....

6

00:08:13,600 --> 00:08:16,530

We came here to kill these heretics!

7

00:08:16,570 --> 00:08:18,670

We came to reclaim the Holy Land

8

00:08:18,770 --> 00:08:21,270

Since when are heretics worth a Christian life?

9

00:08:25,810 --> 00:08:26,810

Enough!

10

00:13:26,410 --> 00:13:34,420

Now, my son, the City of Dis draws near, housing its condemned citizens within.

11

00:13:34,420 --> 00:13:42,660

The eternal fire that blazes there makes the mosques show red, in this nether Hell.

Depois do pântano imundo,
há uma balsa dos condenados.

7

00:00:51,540 --> 00:00:54,320

Procure Flégias, o barqueiro.

8

00:08:10,290 --> 00:08:13,620

...o imaculado pai aqui os absolve...

9

00:08:13,790 --> 00:08:16,590

Vimos aqui para matar esses hereges!

10

00:08:16,750 --> 00:08:18,890

Vimos para retomar a Terra Santa.

11

00:08:18,770 --> 00:08:21,270

Desde quando hereges merecem
a vida cristã?

12

00:08:25,810 --> 00:08:26,810

Basta!

13

00:13:26,610 --> 00:13:30,580

Agora, meu filho,
a Cidade de Dis está próxima

14

00:13:30,580 --> 00:13:33,660

abrigo cidadãos condenados.

15

00:13:34,480 --> 00:13:39,000

O fogo eterno que ardem lá fazem
as mesquitas ficarem vermelhas

16

00:13:39,420 --> 00:13:41,820

<p>12 00:13:43,390 --> 00:13:47,970 Has any soul ever before descended to this depth from the circles above?</p> <p>13 00:13:48,230 --> 00:13:55,210 Seldom, but once before I was conjured down by Erichtho. Shortly after my death,</p> <p>14 00:13:55,210 --> 00:14:00,610 she sent me down to draw forth a soul from the circle of Judas.</p> <p>15 00:14:03,410 --> 00:14:04,920 Which circle is that?</p> <p>16 00:14:05,020 --> 00:14:15,390 The lowest, blackest, and farthest from Heaven. Well do I know the way.</p>	<p>nesto Inferno inferior.</p> <p>17 00:13:43,390 --> 00:13:47,970 Alguma alma já desceu tão profundo dos círculos superiores?</p> <p>18 00:13:48,350 --> 00:13:53,240 Raramente, mas uma vez fui chamado por Ericto.</p> <p>19 00:13:53,750 --> 00:13:57,840 Logo após a minha morte, ela me enviou para tirar uma alma</p> <p>20 00:13:58,240 --> 00:14:00,280 do círculo de Judas.</p> <p>21 00:14:03,370 --> 00:14:05,080 Que círculo é aquele?</p> <p>22 00:14:05,440 --> 00:14:08,220 O mais baixo, escuro</p> <p>23 00:14:08,220 --> 00:14:10,220 e distante do Paraíso.</p> <p>24 00:14:12,000 --> 00:14:14,660 Bem sei o caminho.</p>
--	--

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Phlegyas

Original	Tradução
<p>1 00:04:28,210 --> 00:04:30,300 How did I come to this fate?</p>	<p>1 00:04:28,930 --> 00:04:31,330 Como cheguei e esse destino?</p>

<p>2 00:04:31,780 --> 00:04:35,040 I do believe we had a deal.</p> <p>3 00:04:35,610 --> 00:04:37,570 Why has Dante forsaken me?</p>	<p>2 00:04:31,400 --> 00:04:35,040 Acredito que tínhamos um acordo.</p> <p>3 00:04:35,610 --> 00:04:37,950 Por que o Dante me abandonou?</p>
--	--

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – The City of Dis

Original	Tradução
<p>1 00:00:17,390 --> 00:00:18,310 Beatrice!</p>	<p>1 00:00:17,390 --> 00:00:18,590 Beatriz!</p>
<p>2 00:00:21,760 --> 00:00:25,350 When you had your way with that girl, you gave me to Lucifer.</p>	<p>2 00:00:21,860 --> 00:00:25,570 Quando se deitou com aquela garota, você me entregou a Lúcifer.</p>
<p>3 00:00:25,660 --> 00:00:35,060 She wagered her soul that you would be faithful. Her faith in you was very touching,</p>	<p>3 00:00:25,660 --> 00:00:29,950 Ela apostou a alma dela que você seria fiel.</p>
<p>4 00:00:35,060 --> 00:00:42,800 so I thought: "Just the girl for me." I owe this all to you, friend.</p>	<p>4 00:00:30,260 --> 00:00:35,240 A fé dela em você foi muito tocante, então pensei:</p>
<p>5 00:00:45,950 --> 00:00:56,550 Now, let my power flow through your soul, give in to our union, and together</p>	<p>5 00:00:35,840 --> 00:00:38,710 "É a garota para mim."</p>
	<p>6 00:00:38,710 --> 00:00:40,710 Devo tudo isso a você, meu amigo.</p>
	<p>7 00:00:45,950 --> 00:00:51,170 Agora, deixe meu poder fluir em sua alma</p>

6
00:00:56,550 --> 00:00:59,320
we will regain Paradise!

7
00:01:06,240 --> 00:01:07,460
Don't do it!

8
00:01:19,820 --> 00:01:29,180
The faithful has lost her faith, the incorruptible has become corrupted, the true

9
00:01:29,180 --> 00:01:39,130
innocent has given way to the sins of man... like all the rest before her. Who now can

10
00:01:39,130 --> 00:01:41,300
deny me my rights?!

11
00:03:01,690 --> 00:03:08,580
We moved toward the city, secure in our holy cause, and beheld such a fortress. And

12

8
00:00:51,170 --> 00:00:55,460
ceda à nossa união e juntos

9
00:00:55,840 --> 00:00:59,420
retomaremos o Paraíso!

10
00:01:06,240 --> 00:01:07,660
Não faça isso!

11
00:01:19,820 --> 00:01:23,060
A fiel perdeu a sua fé

12
00:01:23,060 --> 00:01:26,970
a incorruptível se corrompeu

13
00:01:27,060 --> 00:01:31,620
a verdadeira inocente foi levada
pelos pecados do homem...

14
00:01:31,880 --> 00:01:35,420
como todo resto antes dela

15
00:01:37,480 --> 00:01:41,950
Quem pode negar meus direitos?!

16
00:03:01,770 --> 00:03:03,950
Fomos em direção à cidade

17
00:03:04,170 --> 00:03:09,530
assegurar a nossa santa causa
e observamos tal fortaleza.

18

00:03:08,580 --> 00:03:14,920
on every hand I saw a great plain of woe and cruel torment. Bitter tombs were

13
00:03:14,920 --> 00:03:21,830
scattered with flame, made to glow all over, hotter than iron need be for any craft.

14
00:03:21,830 --> 00:03:28,600
And such dire laments issued forth as come only from those who are truly wretched,

15
00:03:28,600 --> 00:03:30,870
suffering, and forever lost!

16
00:09:54,170 --> 00:10:02,200
Here you will find the heretics and followers of every cult and pagan sect, all buried

17
00:10:02,200 --> 00:10:05,430
together, burning in eternal fire.

18
00:10:06,580 --> 00:10:09,670
Might those damned here be seen?

19
00:10:17,790 --> 00:10:24,950
These tombs remain closed, until from Jehoshaphat and to the Last Judgment, they

00:03:09,620 --> 00:03:14,920
Em toda mão, vi uma grande planície
de infortúnio e tomento cruel.

19
00:03:15,060 --> 00:03:19,970
Túmulos frios foram destruídos
pelas chamas, brilhando em toda parte

20
00:03:19,970 --> 00:03:23,130
mais quente que o ferro em forja.

21
00:03:23,280 --> 00:03:26,050
E lamentos tão terríveis ecoavam

22
00:03:26,150 --> 00:03:29,435
apenas daqueles verdadeiramente
miseráveis, sofredores

23
00:03:29,436 --> 00:03:31,000
e eternamente perdidos.

24
00:09:54,510 --> 00:10:00,370
Aqui encontrará hereges e seguidores
de todos os cultos e seitas pagãs

25
00:10:00,460 --> 00:10:05,220
todos enterrados juntos,
queimando no fogo eterno.

26
00:10:06,580 --> 00:10:09,200
Podem esses condenados serem vistos?

27
00:10:18,150 --> 00:10:21,220
Essas tumbas permanecem fechadas

<p>20 00:10:24,950 --> 00:10:28,960 return with the bodies they have left above.</p>	<p>28 00:10:21,460 --> 00:10:24,710 desde Jeosefá e até o Julgamento Final</p> <p>29 00:10:24,800 --> 00:10:28,530 elas voltam com os corpos deixados lá em cima.</p>
---	---

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Heresy

Original	Tradução
<p>1 00:00:09,850 --> 00:00:17,960 Not long after my own death, I saw a Mighty One come down and take forth from</p>	<p>1 00:00:10,370 --> 00:00:12,930 Não muito depois da minha morte</p>
	<p>2 00:00:13,570 --> 00:00:15,400 eu vi alguém Poderoso</p>
<p>2 00:00:17,960 --> 00:00:26,700 here a group of ancient shades. Our first parent, his son Abel, Noah, Abraham, and</p>	<p>3 00:00:15,770 --> 00:00:19,910 vir e levar daqui um grupo de almas antigas.</p>
	<p>4 00:00:20,400 --> 00:00:26,080 Nosso primeiro pai, seu filho Abel, Noé, Abraão e muitos outros.</p>
<p>3 00:00:26,700 --> 00:00:34,510 many others. The deep foul valley trembled on all sides, and I thought the</p>	<p>5 00:00:26,700 --> 00:00:31,020 Um vale profundo tremeu por todos os lados</p>
<p>4 00:00:34,510 --> 00:00:36,910 universe felt... love.</p>	<p>6 00:00:31,020 --> 00:00:34,040 e eu pensei que o universo sentiu...</p>
	<p>7 00:00:35,150 --> 00:00:36,910 amor.</p>

<p>5 00:06:53,680 --> 00:07:02,060 In this part of Hell, Epicurus, with all his followers, who make the soul die with the</p> <p>6 00:07:02,060 --> 00:07:04,930 body, have their burial place.</p> <p>7 00:07:06,130 --> 00:07:09,870 Poet, what sins have I yet to see?</p> <p>8 00:07:10,030 --> 00:07:16,170 Tuscan, when you come before the radiant Beatrice, you will know</p> <p>9 00:07:16,170 --> 00:07:18,210 your life's journey.</p>	<p>8 00:06:53,880 --> 00:06:55,330 Nessa parte do Inferno,</p> <p>9 00:06:55,660 --> 00:07:01,640 Epícuro, com todos seus discípulos, que fazem a alma morrer com o corpo</p> <p>10 00:07:02,060 --> 00:07:04,930 tem aqui o seu lugar de enterro.</p> <p>11 00:07:06,130 --> 00:07:09,750 Poeta, que pecados eu ainda terei que ver?</p> <p>12 00:07:10,260 --> 00:07:14,640 Toscano, quando ficar diante da radiante Beatriz</p> <p>13 00:07:15,370 --> 00:07:18,110 conhecerá a sua jornada da vida.</p>
--	---

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Violence

Original	Tradução
<p>1 00:06:48,880 --> 00:06:56,390 My son, within this remaining cavern, there are three more circles, one below</p> <p>2 00:06:56,390 --> 00:07:00,120 another, each full of accursed spirits.</p> <p>3 00:07:01,760 --> 00:07:05,000</p>	<p>1 00:06:49,110 --> 00:06:54,820 Filho, dentro dessa ultima caverna há três outros anéis</p> <p>2 00:06:54,950 --> 00:06:59,930 um abaixo do outro, cada um cheio de espíritos amaldiçoados.</p> <p>3 00:07:01,760 --> 00:07:05,000</p>

How and why are they imprisoned, those below?

4
00:07:05,200 --> 00:07:13,670
The first ring is wholly of the violent. Because violence can be done to three persons,

5
00:07:13,670 --> 00:07:20,410
in three rounds it is divided: violence unto one's neighbor, unto one's

6
00:07:20,410 --> 00:07:22,350
self, and unto God.

7
00:07:23,710 --> 00:07:25,150
And below that?

8
00:07:25,350 --> 00:07:34,060
Of every sin that gains hatred in Heaven, fraud, because it is peculiar to man, is the

9
00:07:34,060 --> 00:07:42,370
most displeasing to God. Therefore the fraudulent, and then the traitors, are the

10
00:07:42,370 --> 00:07:47,570
lowest, and more woe assails them than all the rest.

11
00:07:50,060 --> 00:07:55,600
But why are those in the circles above, in the storm and rain and mud, why are they

Como e porque eles estão presos, aqueles lá em baixo?

4
00:07:05,440 --> 00:07:08,730
O primeiro anel está repleto de violentos.

5
00:07:09,150 --> 00:07:14,800
Como a violência pode ser contra três pessoas, é dividido em três:

6
00:07:15,420 --> 00:07:21,440
violência contra o próximo, contra a si mesmo e contra Deus.

7
00:07:23,710 --> 00:07:25,150
E abaixo dele?

8
00:07:25,680 --> 00:07:29,150
De todos os pecados que ganham ódio no Paraíso

9
00:07:29,693 --> 00:07:35,370
a fraude, por ser peculiar ao homem, é o mais desagradável para Deus.

10
00:07:36,000 --> 00:07:41,730
Logo, o fraudulento, e então os traidores, são os mais baixos

11
00:07:42,110 --> 00:07:47,400
e são mais afligidos pelo infortúnio que todo resto.

12
00:07:50,100 --> 00:07:54,430
Mas porque naqueles círculos acima,

12
00:07:55,600 --> 00:07:58,610
not also punished down here in the ruddy city?

13
00:07:58,910 --> 00:08:06,210
Because their sins are of the flesh, which is less offending, unlike the sins of malice,

14
00:08:06,210 --> 00:08:09,020
which goes against nature herself.

15
00:08:11,450 --> 00:08:12,690
Who lies here?

16
00:08:12,790 --> 00:08:21,590
This tomb guards Anastasius, once Pope, whom Photinus led from the straight path.

17
00:11:52,380 --> 00:11:59,420
In violence, wounds and death are inflicted against one's neighbors. This ring

18
00:11:59,420 --> 00:12:05,500
torments those who murder and plunder, and every soul who wrongfully

19
00:12:05,500 --> 00:12:06,930
smites another.

na tempestade, chuva e lama,

13
00:07:55,140 --> 00:07:58,540
porque eles não são punidos
aqui na cidade vermelha?

14
00:07:59,040 --> 00:08:03,110
Porque seus pecados são da carne,
são menos ofensivos

15
00:08:03,480 --> 00:08:08,280
diferente dos pecados da malícia
que vão contra a própria natureza.

16
00:08:11,270 --> 00:08:12,840
Quem permanece aqui?

17
00:08:13,060 --> 00:08:16,800
Este túmulo guarda Anastácio,
uma vez Papa

18
00:08:17,120 --> 00:08:21,040
quem Fotino tirou do caminho certo.

19
00:11:52,730 --> 00:11:57,370
Na violência, feridas e morte são
infligidas contra o próximo.

20
00:11:57,600 --> 00:12:02,220
Este anel tormenta aqueles
que mataram e saquearam

21
00:12:02,350 --> 00:12:06,240
e toda alma
que feriu outras sem motivo.

<p>20 00:12:09,870 --> 00:12:12,170 What is their punishment?</p> <p>21 00:12:12,340 --> 00:12:19,540 Within this river are those tyrants aptly punished in a boiling blood.</p>	<p>22 00:12:09,870 --> 00:12:12,170 Qual a punição deles?</p> <p>23 00:12:12,710 --> 00:12:18,570 Dentro desse rio estão tiranos punidos no sangue fervente.</p>
--	--

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Wood of Suicides

Original	Tradução
<p>1 00:01:58,190 --> 00:01:59,750 What is this place?</p>	<p>1 00:01:58,190 --> 00:01:59,840 Que lugar é este?</p>
<p>2 00:01:59,750 --> 00:02:07,760 Go back. As your friend, Dante, I'm telling you. You're not ready for this...</p>	<p>2 00:01:59,840 --> 00:02:04,460 Volte. Como seu amigo, Dante, estou lhe dizendo.</p>
<p>3 00:02:07,760 --> 00:02:15,130 "Friend," so far I've been ready for everything you have to offer.</p>	<p>3 00:02:04,460 --> 00:02:06,460 Você não está pronto pra isso.</p>
<p>4 00:02:26,850 --> 00:02:35,920 One may lay violent hands upon oneself. And therefore, in this place, those who</p>	<p>4 00:02:07,880 --> 00:02:09,710 "Amigo"</p>
	<p>5 00:02:10,240 --> 00:02:14,200 até agora estive pronto para tudo que tem a oferecer.</p>
	<p>6 00:02:27,130 --> 00:02:30,660 Alguém pode ser violento com ele mesmo.</p>
	<p>7 00:02:31,370 --> 00:02:33,770 Assim, neste lugar</p>

5
00:02:35,920 --> 00:02:41,520
deprived themselves of their lives repent in vain.

6
00:02:44,900 --> 00:02:46,430
What lies ahead?

7
00:02:46,600 --> 00:02:54,640
Look well, and you will see things that make my words incredible.

8
00:11:33,360 --> 00:11:36,460
Why do you break me? Have you no pity?

9
00:11:38,000 --> 00:11:40,530
Mother! No. No.

10
00:11:40,670 --> 00:11:49,370
When the soul quits a body from which it has uprooted itself, Minos judges it to the

11
00:11:49,370 --> 00:11:58,550
seventh circle. There it sprouts, shoots up like a sapling, no body, only the pain. For

8
00:02:35,920 --> 00:02:41,520
aqueles que se privaram da vida,
arrependem-se em vão.

9
00:02:44,970 --> 00:02:46,480
O que tem adiante?

10
00:02:46,800 --> 00:02:52,510
Olhe bem e verá coisas
que farão minhas palavras

11
00:02:52,730 --> 00:02:54,510
incríveis.

12
00:11:33,240 --> 00:11:35,150
Por que me destrói?

13
00:11:35,330 --> 00:11:37,260
Não tem piedade?

14
00:11:38,000 --> 00:11:40,880
Mãe! Não. Não.

15
00:11:40,880 --> 00:11:44,770
Quando uma alma desiste do corpo
arrancando ela mesma

16
00:11:45,240 --> 00:11:48,730
Minos às julgam
para o sétimo círculo.

17
00:11:50,000 --> 00:11:55,240
Lá ela brota, cresce como árvore

12
00:11:58,550 --> 00:12:05,690
it is unjust that any soul possess that of which it has robbed itself.

13
00:12:07,000 --> 00:12:11,930
But you don't belong here, Mother. You died of the fever.

14
00:12:18,040 --> 00:12:24,670
Her heart just gave out from the fever. She was too fragile.

15
00:12:39,530 --> 00:12:48,760
I despised your father's cruelty. But I was too weak to defy him. And so -- I took

16
00:12:48,760 --> 00:12:53,800
my own life -- And you. You learned his ways.

17
00:12:55,780 --> 00:12:56,400
Forgive me.

18

18
00:11:56,170 --> 00:11:58,820
sem corpo, só a dor.

19
00:12:00,110 --> 00:12:06,080
Pois é injusto qualquer alma possuir
o que ela roubou dela mesma.

20
00:12:07,000 --> 00:12:12,220
Mas você não pertence aqui, Mãe.
Você morreu da febre.

21
00:12:18,040 --> 00:12:21,220
O coração dela cedeu à febre.

22
00:12:22,330 --> 00:12:24,730
Ela era muito frágil.

23
00:12:39,710 --> 00:12:42,570
Eu desprezava a crueldade do seu pai.

24
00:12:43,420 --> 00:12:46,510
Mas era muito fraca para desafiá-lo.

25
00:12:47,440 --> 00:12:49,840
Então... tirei minha própria vida.

26
00:12:50,600 --> 00:12:54,860
E você. Você aprendeu os vícios dele.

27
00:12:55,780 --> 00:12:56,950
Perdoe-me.

28

00:12:57,250 --> 00:13:04,910

The fault is mine. I had not the courage to protect you. Can you forgive me?

19

00:13:05,220 --> 00:13:09,450

I should have-- Mother, why did I lose everything?

20

00:13:11,000 --> 00:13:18,730

Some men change, son. Others become the man they once were--the

21

00:13:18,730 --> 00:13:21,230

man they wish to be.

22

00:13:22,670 --> 00:13:26,730

Beatrice was all I had. Why did I betray her?

23

00:13:27,140 --> 00:13:31,370

It is too late for us, son. But there is still time for her.

00:12:57,110 --> 00:12:58,600

A culpa é minha.

29

00:12:59,200 --> 00:13:02,800

Não tive coragem de protegê-lo.

30

00:13:03,310 --> 00:13:04,880

Você consegue me perdoar?

31

00:13:05,000 --> 00:13:06,310

Eu deveria...

32

00:13:07,710 --> 00:13:09,930

Mãe, porque perdi tudo?

33

00:13:10,620 --> 00:13:14,600

Alguns homens mudam, filho.

34

00:13:15,600 --> 00:13:18,770

Outros se tornam o que já foram...

35

00:13:19,200 --> 00:13:21,480

o homem que desejam ser.

36

00:13:22,260 --> 00:13:24,400

Beatriz era tudo que eu tinha.

37

00:13:24,840 --> 00:13:26,710

Porque eu traí ela?

38

00:13:26,860 --> 00:13:31,370

É tarde para nós, filho.

Mas ainda há tempo para ela.

<p>24 00:13:33,780 --> 00:13:34,980 Absolve me!</p> <p>25 00:13:40,120 --> 00:13:42,950 My soul belongs to you.</p> <p>26 00:13:45,060 --> 00:13:49,890 You MUST save Beatrice. She is innocent –</p>	<p>39 00:13:33,330 --> 00:13:34,750 Absolva-me!</p> <p>40 00:13:39,440 --> 00:13:42,950 Minha alma pertence a você.</p> <p>41 00:13:44,510 --> 00:13:46,970 Você DEVE salvar Beatriz.</p> <p>42 00:13:47,800 --> 00:13:49,680 Ela é inocente.</p>
--	---

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Abominable Sands

Original	Tradução
<p>1 00:01:31,730 --> 00:01:39,400 Violence may be done against the Deity, by denying him in the heart.</p>	<p>1 00:01:32,130 --> 00:01:35,060 Violência pode ser contra a Divindade</p>
<p>2 00:01:40,270 --> 00:01:43,110 The vengeance of God is to be feared, no?</p>	<p>2 00:01:35,400 --> 00:01:38,310 ao negá-lo de coração.</p>
<p>3 00:01:43,270 --> 00:01:50,480 The seven kings who beseiged Thebes reside here. They feared not that vengeance.</p>	<p>3 00:01:40,270 --> 00:01:43,220 A vingança de Deus é para ser temida, não?</p>
<p>4 00:07:23,980 --> 00:07:27,590</p>	<p>4 00:01:43,570 --> 00:01:47,040 Os sete reis que sitiaram Tebas residem aqui.</p>
	<p>5 00:01:47,280 --> 00:01:49,800 Eles não temiam essa vingança.</p>
	<p>6 00:07:23,950 --> 00:07:25,020</p>

Enough! Enough! Enough!

5

00:07:27,990 --> 00:07:31,820

No! It is not for us to decide the fate of these souls!

6

00:07:32,090 --> 00:07:39,360

What souls?! THAT is why we fight! They are not us!

7

00:07:39,800 --> 00:07:47,840

Fight with me crusaders! Spill the blood of heathens! There is no shame. Their

8

00:07:47,840 --> 00:07:50,070

souls are already lost!

9

00:12:48,810 --> 00:12:53,510

The Phlegethon, the third river in Hell.

10

00:12:55,010 --> 00:12:57,250

From where do the rivers flow?

Basta.

7

00:07:25,110 --> 00:07:26,260

Basta!

8

00:07:27,990 --> 00:07:27,990

BASTA!

9

00:07:27,990 --> 00:07:32,020

Não! Não cabe a nós decidir
o destino dessas almas!

10

00:07:32,090 --> 00:07:36,280

Que almas?! É por ISSO que lutamos!

11

00:07:36,530 --> 00:07:39,820

Eles não são como nós!

12

00:07:39,930 --> 00:07:42,040

Lutem comigo cruzados!

13

00:07:42,040 --> 00:07:45,660

Derramem sangue pagão!

14

00:07:45,710 --> 00:07:50,350

Não há vergonha.
Suas almas já estão perdidas!

15

00:12:48,950 --> 00:12:52,620

Flégias, o terceiro rio no Inferno.

16

00:12:55,010 --> 00:12:57,200

De onde fluem esses rios?

11
00:12:57,450 --> 00:13:04,590
On the island of Crete, there is a mountain called Ada, once glad with waters, but

12
00:13:04,590 --> 00:13:11,930
now barren. Within stands a great figure of an old man, his head fashioned of gold,

13
00:13:11,930 --> 00:13:19,200
his arms and breasts of pure silver, at the fork of brass, down from there of iron,

14
00:13:19,200 --> 00:13:26,810
except the right foot which is baked of clay. His flowing tears force a passage in the

15
00:13:26,810 --> 00:13:34,220
cavern. Their course is from rock to rock into this valley, where they form Acheron,

16
00:13:34,220 --> 00:13:36,890
Styx, and here, the Phlegethon.

17

17
00:12:57,800 --> 00:13:01,510
Na ilha de Creta
há uma montanha chamada Ada

18
00:13:01,510 --> 00:13:04,220
antes com água farta,
mas agora estéril.

19
00:13:04,420 --> 00:13:08,910
Dentro há uma grande figura
de um velho

20
00:13:09,260 --> 00:13:14,040
sua cabeça moldada em ouro,
seus braços e peito em pura prata

21
00:13:14,280 --> 00:13:17,640
dos quadris para baixo de ferro

22
00:13:17,770 --> 00:13:20,770
exceto o pé direito feito de argila.

23
00:13:21,460 --> 00:13:26,000
Suas fluídas lágrimas forçam
a passagem na caverna.

24
00:13:26,240 --> 00:13:30,530
Seu curso é da pedra para pedra
entrando neste vale

25
00:13:30,680 --> 00:13:36,510
onde formam o Aqueronte,
Estige e aqui, o Flégias.

26

00:13:40,000 --> 00:13:42,230 And where does it flow from here?	00:13:40,000 --> 00:13:42,230 E para onde eles fluem?
18 00:13:42,390 --> 00:13:49,870 Over the cliff and down, and when there is no more descending, they collect and	27 00:13:42,730 --> 00:13:46,950 Sobre o penhasco e caindo e quando não há descida
19 00:13:49,870 --> 00:13:56,010 form Lake Cocytus. There you will see... I shall not describe it.	28 00:13:46,950 --> 00:13:50,350 eles se juntam e formam o Lago Cócito.
20 00:14:14,060 --> 00:14:16,190 Francesco? My brother?	29 00:13:51,240 --> 00:13:55,710 Lá você verá... Eu não descreverei.
21 00:14:16,490 --> 00:14:19,500 You. YOU did this to me!	30 00:14:13,880 --> 00:14:16,170 Francesco? Irmão?
22 00:14:19,630 --> 00:14:20,830 Wait, wait, listen!	31 00:14:16,330 --> 00:14:19,420 Você. VOCÊ fez isso comigo!
23 00:14:21,130 --> 00:14:27,240 You don't deserve to be my sister's slave, let alone her lord. Now pay	32 00:14:19,440 --> 00:14:20,730 Espere, espere, escute!
24 00:14:27,240 --> 00:14:29,110 for what you've done!	33 00:14:20,840 --> 00:14:25,840 Você não merece ser escravo da minha irmã, quem dirá senhor dela.
25 00:14:29,770 --> 00:14:31,010 Francesco, no!	34 00:14:26,260 --> 00:14:28,880 Agora pague pelo que fez.
	35 00:14:29,530 --> 00:14:30,970 Francesco, não!

Original	Tradução
<p>1 00:02:18,940 --> 00:02:24,620 Our deeds were done in the name of God. Why has he forsaken us?</p>	<p>1 00:02:18,940 --> 00:02:21,710 Nossos atos foram feitos em nome de Deus.</p>
<p>2 00:02:25,150 --> 00:02:29,650 In the name of God? Murder is only in the name of the murderer.</p>	<p>2 00:02:23,080 --> 00:02:24,770 Por que Ele nos abandonou?</p>
<p>3 00:02:31,190 --> 00:02:36,460 Redeem yourself, brother. Use my soul wisely.</p>	<p>3 00:02:24,820 --> 00:02:26,440 Em nome de Deus?</p>
<p>4 00:02:39,200 --> 00:02:41,900 Beatrice. Sister...</p>	<p>4 00:02:27,260 --> 00:02:29,930 Assassinato é apenas em nome do assassino.</p>
<p>5 00:07:08,770 --> 00:07:12,100 There is a place in Hell called the Malebolge...</p>	<p>5 00:02:31,060 --> 00:02:33,770 Redima-se irmão.</p>
<p>6 00:07:14,970 --> 00:07:19,010 Savages! Come out and face me!</p>	<p>6 00:02:34,620 --> 00:02:36,820 Use minha alam sabiamente.</p>
<p>7 00:07:17,530 --> 00:07:19,280 Bárbaros! Apareçam e me enfrentem!</p>	<p>7 00:02:38,800 --> 00:02:42,020 Beatriz. Irmã...</p>
<p>8 00:07:14,680 --> 00:07:15,970 Bárbaros!</p>	<p>8 00:07:08,660 --> 00:07:12,200 Há um lugar no Inferno chamado Malebolge...</p>
<p>9 00:07:17,530 --> 00:07:19,280 Bárbaros! Apareçam e me enfrentem!</p>	<p>9 00:07:14,680 --> 00:07:15,970 Bárbaros!</p>
<p>10 00:07:17,530 --> 00:07:19,280 Bárbaros! Apareçam e me enfrentem!</p>	<p>10 00:07:17,530 --> 00:07:19,280 Bárbaros! Apareçam e me enfrentem!</p>

7
00:07:33,560 --> 00:07:35,830
Beatrice? Is that you?

8
00:07:39,130 --> 00:07:41,770
My love, I've come for you, as I promised.

9
00:07:42,700 --> 00:07:47,240
I do not wish to see you suffer, but you leave me little choice.

10
00:07:47,640 --> 00:07:49,010
I am not what you think I am.

11
00:07:50,580 --> 00:07:54,380
There cannot be a rival, Lucifer forbids it.

12
00:07:55,110 --> 00:07:57,950
You don't have to obey him. Come back to me.

13
00:07:58,650 --> 00:08:06,790
Behold the ten circles of fraud and deceit! Those who have broken the very bond of

14
00:08:06,790 --> 00:08:15,170
trust and love -- in this place, shall they be forever punished. Malacoda! Show our

11
00:07:33,260 --> 00:07:36,080
Beatriz? É você?

12
00:07:38,770 --> 00:07:41,910
Meu amor, eu vim te buscar
como prometido.

13
00:07:42,510 --> 00:07:47,200
Não quero que sofra,
mas você não me deixa escolha.

14
00:07:47,220 --> 00:07:49,010
Não sou o que você pensa que sou.

15
00:07:50,280 --> 00:07:54,380
Não pode haver um rival,
Lúcifer proíbe.

16
00:07:54,640 --> 00:07:57,820
Você não tem como obedecê-lo.
Volte para mim.

17
00:07:58,170 --> 00:08:02,110
Observe os dez anéis
da fraude e farsa!

18
00:08:02,310 --> 00:08:05,930
Aqueles que quebraram
o laço do amor e de confiança

19
00:08:05,930 --> 00:08:09,640
neste lugar,
irão ser eternamente punidos.

20

<p>15 00:08:15,170 --> 00:08:18,270 guest his eternal resting place.</p>	<p>00:08:11,330 --> 00:08:12,820 Malacoda! 21 00:08:13,530 --> 00:08:18,370 Mostre ao nosso convidado seu lugar de descanso eterno.</p>
---	--

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Endurance Test

Original	Tradução
<p>1 00:12:27,990 --> 00:12:35,790 Beatrice, stop this. I have faced all of my sins, and I am ready to take you home.</p>	<p>1 00:12:27,990 --> 00:12:30,370 Beatriz, pare com isso.</p>
	<p>2 00:12:30,930 --> 00:12:35,880 Eu enfrentei todos meus pecados e estou pronto para leva-la de volta.</p>
<p>2 00:12:37,360 --> 00:12:52,040 All of your sins? I think not. Look into the Ninth Circle of Hell. Look into the dark,</p>	<p>3 00:12:37,640 --> 00:12:39,530 Todos seus pecados?</p>
	<p>4 00:12:43,440 --> 00:12:45,220 Acho que não.</p>
	<p>5 00:12:45,950 --> 00:12:50,280 Olhe para o Nono Círculo do Inferno.</p>
<p>3 00:12:52,040 --> 00:12:56,470 cold realm of the Traitors.</p>	<p>6 00:12:51,220 --> 00:12:56,800 Olhe para escuro e frio mundo dos Traidores.</p>
	<p>7 00:13:06,460 --> 00:13:08,080 Deus do céu</p>
<p>4 00:13:06,460 --> 00:13:11,690 God in Heaven, who is responsible for this?</p>	<p>8 00:13:09,950 --> 00:13:12,200</p>

5
00:13:14,530 --> 00:13:15,920
Take care of my sister.

6
00:13:16,800 --> 00:13:18,030
I am responsible.

7
00:13:19,070 --> 00:13:19,890
Hang him.

8
00:13:20,910 --> 00:13:26,640
Prepare to march tonight! When the noble Saladin learns of this atrocity, he will

9
00:13:26,640 --> 00:13:28,840
bring forth the forces of Hell!

10
00:13:29,650 --> 00:13:32,270
Beatrice... I will protect you.

11
00:13:38,060 --> 00:13:43,930
You condemned my brother to death for YOUR crime. What is your answer

12
00:13:43,930 --> 00:13:45,680
for this treachery?

13
00:13:48,700 --> 00:13:58,710
None. I give up on this journey. My place is here, in Hell, and yours is in Paradise. I

quem é o responsável por isso?

9
00:13:14,530 --> 00:13:16,240
Cuide da minha irmã.

10
00:13:16,800 --> 00:13:18,620
Eu sou o responsável.

11
00:13:19,070 --> 00:13:20,070
Para a força.

12
00:13:20,910 --> 00:13:22,530
Preparem para partir hoje a noite!

13
00:13:22,800 --> 00:13:25,710
Quando o nobre Saladino souber
dessa atrocidade

14
00:13:25,710 --> 00:13:29,420
ele trará as forças do Inferno!

15
00:13:29,770 --> 00:13:32,820
Beatriz... Eu te protegerei.

16
00:13:38,060 --> 00:13:42,040
Você condenou meu irmão à morte
por um crime seu.

17
00:13:42,640 --> 00:13:45,950
Qual sua resposta para essa traição?

18
00:13:48,330 --> 00:13:49,510
Nenhuma.

14
00:13:58,710 --> 00:14:05,880
am truly sorry for what I have done. May you one day forgive me.

15
00:14:08,720 --> 00:14:09,520
My cross!

16
00:14:18,730 --> 00:14:19,330
Beatrice!

17
00:14:21,270 --> 00:14:26,740
You've done well Dante. And though you may not understand it now, you have

18
00:14:26,740 --> 00:14:32,540
saved much more than this innocent soul. For your role in the ongoing battle is

19
00:14:32,540 --> 00:14:35,910
more important than you can possibly imagine.

20

19
00:13:50,860 --> 00:13:52,620
Desisto desta jornada.

20
00:13:53,330 --> 00:13:57,930
Meu lugar é aqui no Inferno
e o seu é no Paraíso.

21
00:13:58,820 --> 00:14:02,260
Realmente sinto muito pelo que fiz.

22
00:14:04,000 --> 00:14:05,820
Que um dia você me perdoe.

23
00:14:08,370 --> 00:14:09,750
Minha cruz!

24
00:14:18,170 --> 00:14:19,460
Beatriz!

25
00:14:20,720 --> 00:14:22,490
Você se saiu bem, Dante.

26
00:14:22,900 --> 00:14:25,020
E mesmo que não entenda agora

27
00:14:25,460 --> 00:14:28,440
você salvou muito mais
do que esta alma inocente.

28
00:14:30,410 --> 00:14:35,660
O seu papel nesta guerra é
mais importante do que pode imaginar.

29

00:14:38,500 --> 00:14:39,450 I don't understand...	00:14:37,690 --> 00:14:39,130 Eu não entendo.
21 00:14:39,980 --> 00:14:41,490 Your redemption is near.	30 00:14:39,200 --> 00:14:41,140 Sua redenção está próxima.
22 00:14:43,950 --> 00:14:48,830 Wait. I have to take care of her. I have come this far!	31 00:14:43,090 --> 00:14:44,050 Espere.
23 00:14:48,990 --> 00:14:51,660 Trust me. You will see her again.	32 00:14:44,560 --> 00:14:48,090 Eu tenho que cuidar dela. Eu vim tão longe!
	33 00:14:48,130 --> 00:14:51,210 Confie em mim. Você a verá novamente.

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Treachery

Original	Tradução
1 00:00:01,070 --> 00:00:06,890 Spur yourself onward, Dante. The final circle is near.	1 00:00:01,140 --> 00:00:05,490 Siga em frente, Dante. O último círculo está próximo.
2 00:00:07,680 --> 00:00:10,140 What city is this, that lies ahead?	2 00:00:07,680 --> 00:00:10,140 Que cidade é esta, que está à frente?
3 00:00:10,320 --> 00:00:17,680 Because you pierce the darkness from afar, you stray in your imagination. When you	3 00:00:10,720 --> 00:00:15,620 Por penetrar a escuridão de longe, você se perde na sua imaginação.
4 00:00:17,680 --> 00:00:25,020 reach the place below, you will see plainly how the sense is deceived by distance.	4 00:00:16,360 --> 00:00:18,180 Quando chegar nesse lugar abaixo
	5 00:00:18,420 --> 00:00:22,810

<p>5 00:00:25,020 --> 00:00:27,890 These are not towers, but giants.</p>	<p>verá claramente como os sentidos são enganados pela distancia.</p>
<p>6 00:00:31,700 --> 00:00:35,260 Shade, tell me of these giants.</p>	<p>6 00:00:23,360 --> 00:00:25,660 Estas não são torres</p>
<p>7 00:00:35,370 --> 00:00:43,710 One here is called Nimrod, the builder of Babel. For his great flaw, a single language</p>	<p>7 00:00:26,050 --> 00:00:27,660 mas gigantes.</p>
<p>8 00:00:43,870 --> 00:00:47,010 is not shared throughout the world.</p>	<p>8 00:00:31,700 --> 00:00:35,010 Sombra, fale-me desses gigantes.</p>
<p>9 00:00:50,860 --> 00:00:51,730 And the others?</p>	<p>9 00:00:35,580 --> 00:00:39,300 Este se chama Nimrode,o construtor de Babel.</p>
<p>10 00:00:51,820 --> 00:01:00,060 The proud Ephialtes, who tried his strength against Jove. And, Antaeus, the once</p>	<p>10 00:00:39,860 --> 00:00:41,770 Por seu grande erro</p>
<p>11 00:01:00,060 --> 00:01:03,190 invincible son of Mother Earth.</p>	<p>11 00:00:42,120 --> 00:00:45,760 uma única língua não é compartilhada pelo mundo.</p>
<p>12 00:05:46,420 --> 00:05:54,130</p>	<p>12 00:00:50,900 --> 00:00:51,930 E os outros?</p>
	<p>13 00:00:52,020 --> 00:00:56,850 O orgulhoso Efiates, que testou sua força contra Júpiter.</p>
	<p>14 00:00:57,280 --> 00:01:01,920 E Anteu o antes invencível filho da Mãe Terra.</p>
	<p>15 00:05:46,800 --> 00:05:50,560</p>

For betraying the love and trust that nature makes, at the center of the universe, in

13

00:05:54,130 --> 00:06:00,120

the seat of the Devil himself, every traitor is consumed eternally.

14

00:06:01,800 --> 00:06:04,060

What makes this cold wind?

15

00:06:04,200 --> 00:06:13,740

Lo, Dis himself. The emperor of the woeful realm. And lo, the place where you

16

00:06:13,740 --> 00:06:17,640

must arm yourself with fortitude.

17

00:06:19,420 --> 00:06:22,510

Master, will we speak again?

18

00:06:22,620 --> 00:06:31,550

Gird yourself for the final encounter. Think not on me. Should you prevail, I will

19

00:06:31,550 --> 00:06:34,290

see you on the other side.

Por trair o amor
e a confiança que a natureza possui

16

00:05:50,840 --> 00:05:55,130

no centro do universo,
no acento do próprio Diabo

17

00:05:55,220 --> 00:05:59,530

todo traidor é consumido eternamente.

18

00:06:01,800 --> 00:06:04,060

O que faz este vento frio?

19

00:06:04,560 --> 00:06:07,730

Lo, o próprio Dis.

20

00:06:08,090 --> 00:06:10,930

O imperador do reino infortunado.

21

00:06:11,440 --> 00:06:16,620

E lo, o lugar onde você deverá
se armar com força.

22

00:06:19,420 --> 00:06:22,510

Mestre, nos veremos novamente?

23

00:06:22,980 --> 00:06:26,320

Prepare-se para o confronto final.

24

00:06:27,440 --> 00:06:29,060

Não pense em mim.

25

00:06:29,520 --> 00:06:34,060

Deverá você prevalecer,

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Lucifer Final Boss

Original	Tradução
1 00:07:03,490 --> 00:07:12,630 You are the best, Dante. Many have tried, and many have failed me. Brave Ulysses,	1 00:07:03,490 --> 00:07:06,240 Você é o campeão, Dante.
2 00:07:12,630 --> 00:07:20,300 the great Alexander, Attila, Lancelot - Only you possessed a soul black	2 00:07:06,240 --> 00:07:10,310 Muitos tentaram e muitos falharam.
3 00:07:20,300 --> 00:07:22,340 enough to free me.	3 00:07:10,660 --> 00:07:16,460 O corajoso Ulisses, o grande Alexandre, Átila, Lancelote.
4 00:07:35,960 --> 00:07:39,620 I gave my soul to free Beatrice, not you.	4 00:07:16,660 --> 00:07:22,280 Apenas você possui alma negra o bastante para me libertar.
5 00:07:39,730 --> 00:07:46,430 Did you really think that was all about the girl? She was the bait.	5 00:07:35,310 --> 00:07:39,130 Dei a minha alma para libertar Beatriz, não você.
6 00:07:46,770 --> 00:07:50,730 Her soul is free now. Only you and I remain.	6 00:07:39,170 --> 00:07:43,640 Você realmente pensa que a garota é importante?
7	7 00:07:43,820 --> 00:07:46,240 Ela foi apenas a isca.
	8 00:07:46,260 --> 00:07:50,200 A alma dela está livre agora. Só resta eu e você.
	9

00:07:50,810 --> 00:07:58,470

Come for me, holy warrior! Come fulfill your destiny.

8

00:14:10,150 --> 00:14:19,720

You dare assault ME? YOU, who have done far worse than I! I stood for my fellow

9

00:14:19,720 --> 00:14:29,130

angels, for reason and justice. And then He made you, in His "image." You, the

10

00:14:29,130 --> 00:14:34,600

flawed creation. And I was to bow down to YOU?

11

00:14:37,720 --> 00:14:48,050

My gratitude for breaking the Chains of Judecca. You do! Behold your ruin, and

00:07:50,260 --> 00:07:53,060

Venha, guerreiro sagrado!

10

00:07:53,710 --> 00:07:54,710

Venha

11

00:07:55,080 --> 00:07:58,150

e cumpra o seu destino.

12

00:14:10,150 --> 00:14:13,350

Você ousa ME atacar?

13

00:14:13,785 --> 00:14:16,952

VOCÊ que fez coisas piores que eu!

14

00:14:17,278 --> 00:14:21,872

Eu defendi meus anjos fieis,
pela razão e justiça.

15

00:14:21,873 --> 00:14:26,720

E então Ele fez vocês, a Sua "imagem".

16

00:14:26,721 --> 00:14:30,357

Vocês, a criação falha.

17

00:14:30,520 --> 00:14:34,725

E eu deveria me curvar a VOCÊ?

18

00:14:37,480 --> 00:14:42,530

Minha gratidão por quebrar
as Correntes de Judeca.

19

00:14:43,020 --> 00:14:44,620

Seu idiota.

<p>12 00:14:48,050 --> 00:14:56,020 witness my escape into the kingdom of Purgatory... and Paradise!</p>	<p>20 00:14:45,130 --> 00:14:49,800 Observe a sua ruína e testemunhe minha entrada</p> <p>21 00:14:49,930 --> 00:14:55,370 para o reino do Purgatório e Paraíso!</p>
---	--

Dante's Inferno – Infernal Difficulty Walkthrough – Ending

Original	Tradução
<p>1 00:04:08,520 --> 00:04:16,660 Wait! There's just one last, minor detail with which I ought to make you familiar.</p>	<p>1 00:04:08,520 --> 00:04:09,570 Espere!</p>
	<p>2 00:04:10,310 --> 00:04:16,310 Há apenas um ultimo, pequeno detalhe com o qual tenho que fazer familiar.</p>
<p>2 00:04:40,990 --> 00:04:43,110 It can't be...</p>	<p>3 00:04:40,990 --> 00:04:43,330 Não pode ser...</p>
<p>3 00:04:43,660 --> 00:05:00,650 You're dead, Dante. You can't go anywhere. Not a single soul may leave this place.</p>	<p>4 00:04:43,570 --> 00:04:46,400 Você está morto, Dante.</p>
	<p>5 00:04:51,110 --> 00:04:53,460 Não pode ir a lugar algum.</p>
	<p>6 00:04:53,710 --> 00:04:57,880 Nenhuma alma pode sair deste lugar.</p>
<p>4 00:05:00,650 --> 00:05:10,270 It is forbidden. By "Him." I am so sick of you.</p>	<p>7 00:04:57,970 --> 00:05:00,240 É proibido.</p>
	<p>8</p>

5
00:05:15,520 --> 00:05:24,590
I will reclaim my rightful place in Paradise! My path will be paved with the sins of

6
00:05:24,590 --> 00:05:33,610
Man, and yours, Dante, shall be the bedrock of my return. And all that is good shall

7
00:05:33,610 --> 00:05:37,170
be gone from the universe forever!

8
00:05:41,510 --> 00:05:50,780
Not yet. I have collected many souls on this pilgrimage. Souls I freed from this

9

00:05:01,370 --> 00:05:02,770
Por "Ele."

9
00:05:06,000 --> 00:05:10,480
Estou tão cansado de vocês.

10
00:05:15,750 --> 00:05:21,260
Eu reivindicarei
meu lugar de direito no Paraíso!

11
00:05:22,060 --> 00:05:25,910
Meu caminho será pavimentado
com os pecados dos homens

12
00:05:26,260 --> 00:05:30,860
e o seus, Dante,
serão a trilha da minha volta.

13
00:05:31,080 --> 00:05:33,000
E tudo que há de bom

14
00:05:33,330 --> 00:05:37,860
desperecerá do universo para sempre!

15
00:05:41,510 --> 00:05:43,150
Ainda não.

16
00:05:44,440 --> 00:05:48,330
Colecionei muitas almas
nesta peregrinação.

17
00:05:48,680 --> 00:05:51,970
Almas que libertei deste Inferno

18

00:05:50,780 --> 00:05:59,650
Inferno, and together they now possess the power to free me. Father! Mother!

10
00:05:59,650 --> 00:06:02,090
Brothers! Absolve me!

11
00:06:03,800 --> 00:06:09,930
This power, Dante, we can use it together. You and I, friend. Just think what

12
00:06:09,930 --> 00:06:11,300
we could achieve.

13
00:06:12,110 --> 00:06:13,740
I would rather not.

14
00:06:13,980 --> 00:06:20,880
Dante, I can reunite you with your Beatrice. Together, we will rule the three

15
00:06:20,880 --> 00:06:23,180
Kingdoms of the Afterlife!

16
00:06:24,320 --> 00:06:26,060
It's not going to happen.

17
00:06:52,050 --> 00:06:57,040
No!!!

00:05:52,110 --> 00:05:56,480
e juntas elas tem
o poder de me libertar.

19
00:05:57,130 --> 00:06:02,460
Pai! Mãe! Irmãos! Absolvam-me!

20
00:06:03,800 --> 00:06:07,310
Este poder, Dante,
podemos usar ele juntos.

21
00:06:07,910 --> 00:06:11,800
Você e eu, meu amigo.
Só pense no que podemos fazer.

22
00:06:11,910 --> 00:06:13,910
Prefiro não pensar.

23
00:06:13,980 --> 00:06:14,710
Dante

24
00:06:15,350 --> 00:06:19,060
Dante, eu posso reunir
você com sua Beatriz.

25
00:06:19,240 --> 00:06:23,730
Juntos, governaremos
os três Reinos da Vida após a morte!

26
00:06:24,170 --> 00:06:26,080
Isso não irá acontecer.

27
00:06:52,050 --> 00:06:54,050
Não!!!

18
00:07:35,260 --> 00:07:36,080
Dante.

19
00:08:20,270 --> 00:08:24,330
I did not die, and I did not live.

28
00:07:35,170 --> 00:07:36,220
Dante.

29
00:08:20,270 --> 00:08:22,000
Eu não morri.

30
00:08:22,750 --> 00:08:25,260
E não vivi.