



Universidade de Aveiro
2024

**JÚLIO RAFAEL DE
JESUS LEAL**

**PARA ALÉM DA ODISSEIA: UMA PROPOSTA DE
LOCALIZAÇÃO PARA PORTUGUÊS EUROPEU DO
VIDEOJOGO “*SUPER MARIO ODYSSEY*”**



Universidade de Aveiro
2024

**JÚLIO RAFAEL DE
JESUS LEAL**

**PARA ALÉM DA ODISSEIA: UMA PROPOSTA DE
LOCALIZAÇÃO PARA PORTUGUÊS EUROPEU DO
VIDEOJOGO “*SUPER MARIO ODYSSEY*”**

Projeto apresentado à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Tradução Especializada, realizado sob a orientação e coorientação científica da Doutora Margaret da Costa Seabra Gomes, Professora Auxiliar, e da Doutora Cláudia Maria Pinto Ferreira, Leitora do Departamento de Línguas e Culturas da Universidade de Aveiro

Dedico este projeto a todos os amantes de *Super Mario*. Dos maiores aos mais pequenos!

o júri

presidente

Professor Doutor António Barreira Moreno
Professor Auxiliar da Universidade de Aveiro

vogais

Professora Doutora Catarina Duarte Silva De Andrade Xavier (Arguente Principal)
Investigadora, Centro de Estudos Anglísticos da Universidade de Lisboa

Professora Doutora Margaret da Costa Seabra Gomes (Orientadora)
Professora Auxiliar da Universidade de Aveiro

agradecimentos

A licenciatura em Tradução e, posteriormente, este mestrado, foram bastante desafiantes, mas gratificantes. As coisas que aprendi, os amigos que conheci e os professores que passaram pelo meu caminho durante os últimos 5 anos foram todos fundamentais para o meu percurso pessoal e académico, e farão, de alguma forma, através dos seus ensinamentos, parte de mim para o resto da minha vida. É indescritível a sensação de passar por toda esta jornada e estar, finalmente, aqui.

E tenho, sobretudo, de agradecer a estas pessoas por me ajudarem a chegar até aqui:

- A todos os meus amigos, tanto os antigos como os que conheci na Universidade de Aveiro, que me ajudaram durante esta longa jornada e continuam a ajudar-me todos os dias a ser alguém melhor;
- Às minhas orientadoras, Margaret Gomes e Cláudia Ferreira, por acreditarem em mim e no meu projeto, e por me ajudarem de forma incansável ao longo de todo o meu percurso académico;
- À Rita Félix, pelo apoio incondicional e na ajuda e elaboração do PowerPoint para a minha defesa;
- Ao Lucas Santos, por me ter ajudado com o programa Adobe Firefly a fazer as figuras para ilustrar o jogo localizado;
- Ao Tomás Silva, pela ajuda a achar alguns documentos que me auxiliassem a corroborar algumas das afirmações presentes no meu projeto;
- À professora Teresa Alegre, diretora do curso de Tradução Especializada;
- E à minha mais que tudo, a minha mãe, por acreditar que eu chegaria até aqui, mesmo nos momentos da minha vida em que ninguém, nem mesmo eu, acreditou que seria possível.

palavras-chave

Super Mario Odyssey, videogame, jogos de consola, nintendo, nintendo switch, tradução, tradução audiovisual, localização, adaptação

resumo

Este projeto tem como objetivo explorar a localização do videogame *Super Mario Odyssey* da Nintendo Switch, traduzindo o seu conteúdo geral do inglês para o português. A análise focar-se-á na adaptação cultural necessária para a localização, bem como nos desafios específicos que surgem na tradução de videogames, com ênfase nas particularidades deste jogo.

Será delineado o processo de tradução, cobrindo os diversos tipos de materiais linguísticos presentes no jogo, como os nomes das personagens, falas, trocadilhos e até mesmo expressões linguísticas presentes e por vezes associadas aos elementos do jogo, tais como os inimigos, itens e luas de poder.

Serão apresentadas as traduções dos elementos abordados, demonstrando como a localização pode melhorar a imersão do jogador e contribuir para uma experiência mais enriquecedora, especialmente no que diz respeito ao impacto positivo na leitura e compreensão dos mais novos. Serão ainda abordados todos os desafios durante este processo e como estes foram ultrapassados.

Este projeto enfatiza a importância da localização como um meio poderoso para tornar os jogos mais inclusivos, acessíveis e imersivos, especialmente para o público infantil, garantindo que a diversão e a aprendizagem caminhem de mãos dadas.

keywords

Super Mario Odyssey, video game, console games, nintendo switch, translation, audiovisual translation, localization, adaptation

abstract

This project aims to explore the localization of the Nintendo Switch video game *Super Mario Odyssey*, translating its general content from English to Portuguese. The analysis will focus on the cultural adaptation required for localization, as well as the specific challenges that arise in video game translation, with an emphasis on the particularities of this game.

The translation process will be outlined, covering the various types of linguistic materials present in the game, such as character names, dialogues, puns, and even linguistic expressions often associated with the game's elements, such as enemies, items, and Power Moons.

The translations of these elements will be presented, demonstrating how localization can enhance the player's immersion and contribute to a more enriching experience, especially in terms of its positive impact on young players' reading and comprehension. The challenges faced during this process and how they were overcome will also be addressed.

This project emphasizes the importance of localization as a powerful means to make games more inclusive, accessible, and immersive, especially for younger audiences, ensuring that fun and learning go hand in hand.

reconhecimento do uso de ferramentas IA

Reconhecimento do uso de tecnologias e ferramentas de Inteligência Artificial (IA) generativa, softwares e outras ferramentas de apoio.

Reconheço a utilização do Adobe Firefly (<https://firefly.adobe.com/>) para a limpeza dos textos em inglês nas figuras relacionadas ao jogo.
Reconheço a utilização do Office365 (Microsoft, <https://www.office.com>) para a escrita do texto e de tabelas através do Word e do Excel, a utilização do Google Docs (Google, <https://docs.google.com/>) para organização e localização das falas.

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1. Seleção do Tema	13
1.1. Objetivos	13
2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO	15
2.1. O mercado dos videojogos em Portugal.....	15
2.2. Localização de videojogos	19
2.3. Nintendo e a localização dos seus jogos em Portugal	28
2.4. O JOGO SUPER MARIO ODYSSEY.....	31
2.4.1. Acessibilidade na Localização.....	34
3. DESAFIOS DA TRADUÇÃO	38
3.1. Exemplos de Localização dos Reinos.....	39
3.2. Coerência entre a localização oficial e os nomes das personagens, as lojas e os inimigos	43
3.3. Adaptação de Frases, Trocadilhos e Preservação do Humor Original.....	46
3.4. Tradução de Onomatopeias e Variações Linguísticas.....	47
3.5. Tradução e adaptação de expressões culturais	50
3.6. Tradução Sem Acesso ao Conteúdo Visual Durante o Desenvolvimento	50
3.7. Textos de indicação	51
3.8. Formatação	52
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	54
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57
ANEXO 1. NOMES DE PERSONAGENS.....	62
ANEXO 2. TEXTOS DE INDICAÇÃO	70
ANEXO 3. NOMES DOS REINOS	72
ANEXO 4. NOMES DAS LUAS DE PODER	73
ANEXO 5. FALAS DAS PERSONAGENS	108

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Lua de Poder "Chomp pelas Rochas"	23
Figura 2. Exemplo de tradução de um jogo em ficheiro .xml para um site	26
Figura 3. Broodals no Reino Areia - <i>Super Mario Odyssey</i>	27
Figura 4. Capa do jogo <i>Super Mario Odyssey</i>	31
Figura 5. <i>Super Mario Odyssey</i> na Worten	34
Figura 6. Resultados do TIL	36
Figura 7. Google Docs - Localização das falas	38
Figura 8. Um Toad no Reino Cartola com um Cartolense atrás	39
Figura 9. Introdução do Reino Cartola do jogo	40
Figura 10. Pista para o carro TC no Reino Cidade	41
Figura 11. Lista de Reinos	43
Figura 12. Lista de Personagens em <i>Super Mario Bros. Wonder</i>	44
Figura 13. Onomatopeia da personagem Dorrie	49
Figura 14. Texto de indicação "Conseguiste uma Lua!"	52
Figura 15. Menu de Pausa	54

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho constitui o projeto final do Mestrado em Tradução Especializada, cujo objetivo é investigar e aprofundar o campo da tradução em videojogos, especificamente através de uma localização aplicada ao jogo *Super Mario Odyssey*. A escolha deste título não é aleatória; trata-se de um dos jogos mais conhecidos e estimados da Nintendo dos últimos anos, que reflete uma rica combinação de elementos culturais e linguísticos que exigem uma abordagem cuidadosa e detalhada durante o processo de localização. Assim, este projeto visa não apenas a prática da tradução para o português europeu, mas também a análise crítica das minhas decisões tradutológicas, tendo em consideração fatores culturais, linguísticos e técnicos.

A tradução de videojogos é um campo vasto e multifacetado, que exige conhecimentos que vão muito além da simples transposição de palavras de um idioma para outro. Envolve a adaptação de elementos culturais, a preservação do humor, do sarcasmo, o cuidado para manter o “sentimento” do jogo e, acima de tudo, garantir que a experiência do jogador seja autêntica e fiel à versão original apesar da clara adaptação para a língua de chegada. Por isso, exige do tradutor não apenas competências linguísticas, mas também uma compreensão profunda das mecânicas de jogo e das expectativas dos jogadores.

Este projeto inclui a tradução de todas as falas do jogo, os nomes das personagens, as luas de poder, o menu do jogo para português europeu e todos os desafios que enfrentei durante a sua realização.

Este projeto assinala também o término de mais uma etapa significativa na minha trajetória académica na Universidade de Aveiro. Iniciei esta jornada no ano letivo de 2019-2020, quando me inscrevi na licenciatura em Tradução, um curso que desde o início me cativou pela sua complexidade e pelo seu potencial de aplicação prática em diversas áreas. Durante este período, não só adquiri uma sólida formação teórica nas várias vertentes da tradução, como também tive a oportunidade de me envolver em diversos projetos práticos que

enriqueceram a minha compreensão do papel do tradutor no mundo moderno com a utilização de várias ferramentas e técnicas capazes de me auxiliar.

Os professores que tive a sorte de conhecer ao longo destes anos foram mais do que apenas transmissores de conhecimento, foram verdadeiros mentores, que me guiaram e inspiraram a cada passo deste percurso. Com o seu apoio, fui capaz de explorar novas áreas, desenvolver competências e refinar o meu olhar crítico sobre as mais diversas formas de tradução. Da mesma forma, os colegas com quem fiz tanto a licenciatura como o mestrado tornaram-se amigos que me têm acompanhado durante toda esta jornada.

Sinto-me profundamente enriquecido pelos conhecimentos que adquiri ao longo de todas as aulas, dos textos que traduzi, das discussões que tive e das reflexões que estas provocaram em mim. Este projeto final é, de certa forma, a culminação de todos esses anos de estudo e prática e representa a oportunidade de aplicar de maneira concreta tudo aquilo que aprendi e de demonstrar a capacidade de lidar com um dos desafios mais complexos da tradução que é este projeto.

Além disso, é também um momento de reflexão pessoal, onde posso avaliar o meu crescimento como tradutor e como futuro profissional. Acredito firmemente que todos os desafios, errados ou certos, ao longo desta jornada contribuíram para me preparar adequadamente para este projeto final. Mais do que um mero requisito académico, vejo este trabalho como uma ponte para o meu futuro, um passo fundamental para a consolidação da minha carreira na tradução especializada.

Assim, é com grande entusiasmo, mas também com um profundo sentido de responsabilidade, que proponho defender este projeto. Estou confiante de que tudo o que aprendi, traduzi e aprimorei ao longo dos últimos cinco anos preparou-me para enfrentar e superar os desafios que este trabalho apresentou. Este projeto não marca apenas o fim de uma etapa, mas sim o início de uma nova fase, onde poderei aplicar e expandir ainda mais os conhecimentos e capacidades que adquiri ao longo da minha formação académica.

1.1. Seleção do Tema

A escolha deste tema remonta à minha infância. Desde os três anos que jogo Super Mario, tendo inclusive na altura uma consola Nintendo 64 de 1996 e o jogo *Super Mario 64* em cartucho. Durante grande parte da minha infância, sempre me questioneei sobre o que o jogo dizia, uma vez que estava completamente em inglês. Sempre existiu esta barreira linguística entre a criança e o jogo, que era apelativo pela sua jogabilidade, mas falhava quando era necessário ler para entender o que estava a acontecer em algumas partes. Somente em 2020, com o lançamento do *Super Mario All-Stars* para a Nintendo Switch, que compilou os três maiores jogos do Super Mario num só, pude compreender a história do meu jogo de infância.

Foi nesse momento que percebi o desejo de ver um jogo do Super Mario traduzido para o português europeu. Até 2023, são muito poucos os jogos, dos mais de 200 existentes, e um filme, que foram localizados para Portugal. Com a chegada de 2024, mais dois jogos foram localizados e outros dois estão a caminho de o ser (Galvão, 2023). Com este projeto, procurei desafiar-me a localizar o jogo *Super Mario Odyssey*, lançado em 2017, por se tratar do primeiro jogo da franquia que contém uma narrativa mais densa, enriquecendo o universo do Super Mario ao apresentar uma variedade de reinos, culturas e novas personagens.

1.1. Objetivos

Nos últimos anos, a indústria dos videojogos tem experienciado um crescimento exponencial (Ferreira, 2022), consolidando-se como uma das formas de entretenimento mais proeminentes em escala global. Este fenómeno tem proporcionado um aumento significativo na procura por serviços de tradução de videojogos, facilitando a distribuição dos jogos em diversas regiões e ampliando o seu alcance para um público mais diversificado. Contudo, esta prática enfrenta também uma série de desafios específicos,

incluindo a adaptação cultural e a sincronização de um texto localizado com a jogabilidade.

O presente trabalho propõe explorar algumas das estratégias e técnicas empregadas na tradução de videogames, além de abordar as tendências e desafios contemporâneos neste domínio e visa investigar uma área particular da tradução que desperta interesse tanto em âmbito profissional quanto acadêmico. Optei por abordar a tradução e localização de videogames, dada a sua posição como um dos principais meios de entretenimento para os jovens e a minha exposição a estes produtos enquanto cresci. O foco deste projeto recairá sobre o jogo da empresa japonesa Nintendo, *Super Mario Odyssey*, e a minha proposta de tradução para o mesmo.

A tradução de um jogo como o *Super Mario Odyssey* de um idioma para outro possibilita, primeiramente, torná-lo acessível a um público mais amplo, que pode não possuir fluência suficiente no idioma original do jogo para o desfrutar plenamente. Por meio dessa tradução, jogadores que falem diferentes idiomas poderão desfrutar plenamente da história, personagens e mecânica do jogo.

Para este jogo em específico, o público-alvo recomendado seriam crianças entre os 6 e os 12 anos de idade, faixa etária na qual elas iniciam o desenvolvimento das capacidades de leitura e escrita, embora o jogo tenha, neste momento, uma classificação indicativa a partir dos 3 anos, idade na qual as crianças podem começar a interagir com ele.

A tradução de um jogo desempenha um papel crucial na expansão de sua comercialização em diferentes países (Ibanez, 2020), uma vez que pode atrair novos jogadores que, anteriormente, poderiam não se ter interessado pelo jogo devido à barreira linguística. Além disso, contribui para estabelecer uma conexão mais sólida entre os desenvolvedores do jogo e os jogadores, uma vez que estes reconhecerão e valorizarão o esforço empreendido para tornar o jogo acessível em escala global.

2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

2.1. O mercado dos videojogos em Portugal

Os videojogos são uma indústria que cresceu significativamente em paralelo com as evoluções tecnológicas, passando de gráficos simples em 2D para ambientes 3D impressionantes, com texturas realistas e efeitos visuais avançados. Esta evolução tecnológica proporcionou uma experiência visual mais imersiva e cativante para os jogadores que têm aparecido em todo o mundo, incluindo Portugal. De acordo com Gil (2023):

A indústria dos videojogos deverá atingir os 4 mil milhões de utilizadores em 2024, revelam dados do Statista. Os valores mostram que cerca de 3,5 mil milhões de pessoas jogam videojogos em consolas, computadores e dispositivos móveis. (...) este ano estima-se que o número de jogadores aumente em 300 milhões, para um total de 3.8 mil milhões. Esta tendência de crescimento deve continuar no próximo ano, com o número de jogadores a alcançar os 4 mil milhões.

O mercado de videojogos em Portugal continua a expandir-se gradualmente conforme confirmado pelo Gabinete de Estatísticas da União Europeia em 2022 (Echo Boomer, 2022). Este crescimento reflete não só os jovens e os videojogos, mas uma tendência geral de transição digital em todas as áreas da vida quotidiana de todos. No dia-a-dia dos portugueses, observa-se uma crescente dependência e integração de tecnologias digitais em várias atividades. Por exemplo, é comum observar-se pessoas a utilizar *smartphones* para comunicação instantânea através de aplicações de mensagens, a navegar em redes sociais para entretenimento e interação social, e a aceder a plataformas de *streaming* para consumir conteúdos audiovisuais.

Nas escolas e universidades, a implementação de plataformas de ensino online é cada vez mais comum, permitindo o acesso a materiais educativos e a realização de atividades académicas remotamente. O crescimento do comércio

eletrónico com a utilização de aplicações para que se possa levar comida, roupa e outro tipo de bens essenciais a casa, bem como efetuar pagamentos online, possibilita que os consumidores realizem compras de forma conveniente e segura sem sair do conforto do seu lar. Estes exemplos ilustram como a transição digital está profundamente enraizada na vida quotidiana dos portugueses, moldando as suas experiências e interações diárias.

Isto acaba por ser alarmante, sobretudo em jovens, e um estudo “*Scroll, Logo Existo*”, realizado entre setembro de 2022 e outubro de 2023 e publicado na CNN Portugal a 23 de janeiro de 2024, revelou que o “consumo descontrolado” da oferta digital através da internet e redes sociais contribui para um estado de alienação social em Portugal. Segundo o coordenador do projeto, Joaquim Fialho, o padrão de comportamento resultante desse consumo excessivo é caracterizado pela preferência pelas relações online como zona de conforto. O estudo envolveu 1.704 residentes em todo o país, maiores de 16 anos, com o objetivo de analisar as práticas de uso dos ecrãs e os comportamentos aditivos associados. Fialho ressaltou que o estudo não pretende alarmar, mas sim destacar características que são comuns a todas as faixas etárias, situações profissionais e níveis de habilitações escolares.

O artigo *Portugal cresce nos setores dos jogos digitais*, publicado a 18 de janeiro de 2022 pela Echo Boomer, reforça esta transição digital sentida pelo país e fala de como o mercado de videojogos em Portugal é um campo bastante competitivo, uma vez que várias empresas procuram consolidar a sua presença e conquistar o público nacional:

Por exemplo, a gigante Sony, que produz a PlayStation e os seus jogos exclusivos, está empenhada em dobrar os seus jogos em Português de Portugal, dando uma atenção especial aos portugueses.

Para além da Sony, a Nintendo pretende começar a trazer jogos localizados para português do Brasil e português europeu em 2023 e 2024 (Galvão, 2023). Com um aumento tão grande sentido não só pelo nosso país, como também pelos outros países do mundo, os videojogos, que eram

anteriormente considerados prejudiciais, têm sido reinterpretados pela Organização Mundial da Saúde (OMS) que, agora, recomenda e afirma que a sua utilização, se moderada, é uma forma positiva de entretenimento e interação social.

A diretora de marketing da Worten, Inês Drummond Borges, em entrevista ao Jornal Económico (2022), destacou que os videojogos têm um valor estimado de 250 milhões de euros em Portugal. A mesma salientou ainda que esta rotina de jogar se tornou uma parte integrante da vida de milhões de pessoas, representando um fenómeno social que atravessa as gerações e está intimamente ligado às tecnologias de entretenimento:

“Queremos ser criadores de conteúdos envolventes, levar o gaming a um outro nível na vida das famílias portuguesas e, neste percurso, desmitificar algumas perceções menos positivas associadas a este universo. De acordo com um estudo da Entertainment Software Association (EUA), 67% dos pais joga com os filhos, pelo menos uma vez por semana, o que nos leva a crer que, de facto, estamos perante um fenómeno agregador de gerações e é isso – esse elemento agregador e de convívio – que quisemos potenciar com a construção da Worten Game City.”

A notícia (Jornal Económico, 2022) diz-nos ainda que o que elevou a indústria dos videojogos em Portugal e no mundo foi, sobretudo, a chegada dos eSports.

Os eSports, ou desportos eletrónicos, referem-se à prática competitiva de videojogos, frequentemente em níveis profissionais e organizados em torneios, ligas e competições. Nos eSports, jogadores individuais ou equipas competem entre si em diversos jogos das mais variadas categorias, como jogos de estratégia em tempo real (RTS¹), jogos de tiro em primeira pessoa (FPS²), jogos de luta, de estratégia em equipa, entre muitos outros

A Sonae, detentora da licença de operação da Worten em Portugal, reconhecendo o potencial desse mercado, planeou uma estratégia robusta de

¹ real-time strategy

² First Person Shooter

investimento no setor dos videojogos, prevendo a alocação de 1 milhão de euros para atividades de promoção em 2019. Esta aposta reflete uma resposta ao crescimento desta indústria em Portugal, visando conquistar novos consumidores e explorar novas formas de consumo.

Portugal foi, também, representado pela primeira vez na Game Developers Conference (GDC) (Portugalglobal, 2024). A GDC (Miami University, 2024) é um dos eventos mais importantes a nível mundial para os profissionais da indústria de videojogos, reunindo desenvolvedores, artistas, programadores e outros especialistas que se encontram para partilhar conhecimentos, discutir inovações e explorar novas tecnologias emergentes no setor.

A presença de Portugal neste evento é um feito que marca um avanço importante para a presença internacional do país no mercado dos videojogos. Esta participação possibilita que empresas portuguesas apresentem as suas ofertas a um público global, abrindo portas para colaborações e parcerias que antes poderiam parecer inatingíveis.

Além disso, a participação na GDC facilita o contacto com outros profissionais da indústria, o que é essencial para o intercâmbio de conhecimentos e para fomentar colaborações que podem resultar em novos projetos ou expansões de mercado. Esta troca de experiências com líderes da indústria global é inestimável, permitindo que, possivelmente, as empresas portuguesas se mantenham atualizadas sobre as últimas notícias e ajustem as suas estratégias de forma a competirem de maneira mais eficaz. O artigo *The Portuguese video games industry levels up* da Portugalglobal (2024) destaca o impacto positivo desta exposição internacional, afirmando que o crescimento económico substancial desta indústria em Portugal foi impulsionado pela presença em conferências de grande envergadura como a GDC.

2.2. Localização de videojogos

No contexto sociológico e comercial mencionado anteriormente nesta indústria em expansão, a estratégia de internacionalização torna-se um fator crucial para garantir o sucesso de produtos em diversas regiões, destacando-se a importância da tradução através da localização como uma ferramenta essencial para adaptar esses jogos às especificidades culturais e linguísticas de cada país.

A localização é definida como o seguinte, de acordo com Rocio Gonzáles (2023):

“(...) a localização não consiste apenas em traduzir, mas também em ter em conta os aspetos culturais do país em que o produto ou serviço vai ser vendido, bem como os aspetos funcionais e técnicos.”

A localização vai além da simples tradução de palavras, abrangendo a adaptação cultural e linguística do produto, garantindo uma experiência mais adequada para as pessoas dos mais diversos países. A utilização das ferramentas de tecnologias de apoio à tradução (TAT) facilita e agiliza esse processo, proporcionando eficiência e consistência nas traduções. (Vales e Gonçalves, 2017. p.4).

No contexto dos videojogos, a localização pode significar a adaptação de todos os elementos do jogo, desde os diálogos e menus até aos gráficos e símbolos, para corresponder às preferências culturais e linguísticas específicas de cada região ou país. Esta abordagem não só torna o jogo mais acessível a um público mais vasto, como também pode potenciar o alcance de mercado e aumentar as receitas para os desenvolvedores.

Antes dos anos 90, a localização não recebia muita atenção devido a restrições de orçamento, limitações de espaço nos cartuchos e à percepção de que os jogos da época não exigiam tanta atenção nesse aspeto (Fonseca, 2018). Só nas últimas quatro décadas é que houve uma mudança significativa na forma como os videojogos eram localizados e percebidos. No entanto, o avanço rápido da tecnologia, o envelhecimento da geração que cresceu com os jogos e um

aumento no escrutínio por parte de pais e autoridades governamentais permitiram esta mudança. Os videogames deixaram de ser vistos como exclusivamente para crianças ou um nicho específico, o que gerou uma procura maior por localização profissional para melhorar a qualidade e acessibilidade presente nos produtos. Isso incluiu adaptações culturais para atender às normas e expectativas sociais de diferentes regiões, muitas vezes por pressão das altas esferas das empresas de desenvolvimento dos jogos ou em conformidade com regulamentos governamentais.

Localizar um jogo é fundamental para impulsionar a sua comercialização em diferentes mercados internacionais (Ibanez, 2020). A disponibilidade de uma tradução pode atrair potenciais jogadores que, de outra forma, poderiam sentir-se inibidos devido à barreira linguística, garantindo assim uma audiência mais ampla e diversificada. Além disso, a tradução contribui para fortalecer o vínculo entre os desenvolvedores e os jogadores, demonstrando o compromisso em tornar o jogo acessível a todas as culturas e nacionalidades, o que pode resultar numa maior fidelização e envolvimento por parte da comunidade de jogadores.

É importante ressaltar que a localização transcende a mera tradução, constituindo um processo muito mais complexo que envolve a adaptação cultural e linguística do produto para atender às especificidades do mercado em que será comercializado. De acordo com Rocio González (2023), este processo não se limita à conversão de palavras, mas também considera os aspectos culturais do país-alvo, que se expressam através do texto linguístico e de outros elementos. O conceito de localização, como explicado por González (2023), vai além da simples tradução textual, abarcando também a adaptação de elementos visuais e funcionais para garantir uma experiência mais imersiva e relevante para os utilizadores de diferentes regiões e idiomas.

Para jogos como o *Super Mario Odyssey*, que dependem fortemente de elementos visuais para contar a história e transmitir informações aos jogadores, a localização é fundamental para que a pessoa que estiver a jogar entenda perfeitamente o que precisa de fazer e o que está a acontecer.

A localização de um jogo ocorre, muitas vezes, durante o processo de desenvolvimento do mesmo. Os tradutores encarregados do roteiro do jogo

geralmente não têm acesso ao jogo original, o que significa que podem perder contexto visual importante. Isso pode levar a vários desafios, como por exemplo, no caso de uma dobragem, não se saber se as traduções precisam de ser ajustadas para corresponder aos movimentos labiais das personagens originais. Este processo é, também, especialmente desafiador na localização de texto sem acesso a nenhum contexto visual, podendo resultar em traduções que não se alinham com os elementos visuais do jogo.

Por exemplo, quando traduzi as falas do jogo, uma das falas duma das personagens era: "How did you find me? I turned backward and everything!". Eu optei por traduzir para "Como é que me encontraste? Eu até me virei para trás!" somente após ir diretamente ao local da personagem e ver como é que ela estava visualmente colocada. A frase implicava uma ação física que não estava clara apenas pelo texto; era possível que o chapéu estivesse do avesso ou ao contrário, e sem a ajuda visual, a tradução não captaria esses detalhes críticos para o contexto correto.

Louise Fryer, no livro *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation* de González (2019, p. 211), afirma o seguinte:

"Consequently, neuroscientists, psychologists and translators are beginning to recognize that the audio and visual components of AV media do not function independently; instead, the meaning conveyed through each of these communicative channels influences and interacts with the other."

Esta citação evidencia os desafios de manter a coesão multimodal entre o áudio e o visual na realização de uma tradução de textos que envolvam conteúdos audiovisuais. Então, uma tradução sem acesso a elementos visuais pode criar disparidades significativas na manutenção da coerência narrativa e no alinhamento multimodal, essenciais nas traduções audiovisuais. Esta falta de elementos visuais força os tradutores a depender fortemente de pistas textuais descritivas ou implícitas, o que pode levar a discrepâncias não intencionais no produto final, afetando a receção do jogador.

Uma forma que muitas empresas tentam utilizar para combater esta “cegueira” face ao contexto das frases é através do uso de situações e descrições na folha de localização dada pela própria empresa desenvolvedora.

A Square Enix, por exemplo, uma empresa que produz e promove diversos jogos, adota um modelo de localização que não só inclui a tradução, mas também a adaptação detalhada dos elementos culturais para ressoar com o público-alvo ao reconhecer a importância dos tradutores no processo, envolvendo-os no processo desde as primeiras fases do desenvolvimento, garantindo que tenham acesso a materiais de apoio, como descrições detalhadas e contextos visuais que ajudam a preservar a integridade da narrativa.

Segundo O'Hagan e Mangiron (2013, p.182):

"Their approach is characterized by a heavy emphasis on providing translators with contextual details, including a familiarization with the game."

Esta prática permite que os tradutores compreendam melhor as personagens e a narrativa, ajudando a garantir que a tradução mantenha a integridade do jogo original.

O documento também menciona que a Square Enix adota uma abordagem de localização com cinco etapas: preparação e familiarização, criação de glossário, tradução e edição, integração e garantia de qualidade e finalmente pós-venda.

A criação de glossários detalhados é particularmente significativa, ajudando os tradutores a compreender as características das personagens e determinando o estilo de escrita, essencial para jogos que dependem fortemente da narrativa, como *Role Playing Games*.

A integração precoce de tradutores permite uma abordagem mais coesa na localização, minimizando os riscos de discrepâncias e garantindo que a experiência de jogo permaneça fiel ao conteúdo original.

Com estas bases estabelecidas, é importante agora olhar para as práticas contemporâneas e perceber como evoluíram para enfrentar os desafios modernos do mercado global, com foco nas técnicas japonesas de localização de videojogos

e como estas poderiam ser aplicadas por uma empresa como a Nintendo, de forma hipotética.

O artigo *Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games* (Mangiron, 2021) aborda a evolução das práticas de localização em jogos japoneses e, assim, talvez perceber como essas estratégias podem ser utilizadas por uma empresa como a Nintendo.

O artigo refere que as técnicas de localização para jogos japoneses envolvem adaptações técnicas, linguísticas e culturais, garantindo que os jogos sejam apreciados pelos públicos-alvo em diferentes territórios sem perder a "essência" do jogo original. No início, a localização de jogos japoneses envolvia uma adaptação intensa,

frequentemente

"americanizando" personagens, lugares, e até mesmo ajustando mecânicas de jogo para torná-las mais acessíveis ao público ocidental, algo evidenciado em jogos como o Super Mario, onde uma série de trocadilhos em inglês estão presentes em



Figura 1. Lua de Poder "Chomp pelas Rochas"

frases, nomes e até localizações de mundos e reinos que têm forte inspiração em culturas fora do Japão. Alguns exemplos disso são evidenciados no meu trabalho através de títulos de algumas luas de poder, como por exemplo: "Chomp Through the Rocks" (ver **Figura 1**), onde Chomp não é "mastigar" e sim o nome do inimigo que temos por isso que usar, apesar desse inimigo se atirar e tipicamente mastigar na sua animação.

Temos também outro exemplo ("You're Quite a Catch, Captain Toad!"), onde temos que pescar o Capitão Toad da água e a expressão foi usada de uma forma literal, criando um trocadilho engraçado e ainda "Metro Kingdom" e a "New Donk City", um reino que foi fortemente inspirado na década de 1960 da América do Norte, onde as personagens femininas e masculinas usam fatos e chapéus típicos da época.

Segundo Mangiron (2021, p.3 e p.10)

"In order to guarantee a smooth localization process, it is important that games are designed with localization in mind from the early stages of development, so that the game can be easily adapted to other territories without having to make substantial changes to its design. (...)

The localized version was set in Los Angeles, the characters' names were adapted to English, and many cultural references were domesticated. For example, one character's love for ramen soup became a love for hamburgers, because the translator, Alexander O. Smith, thought at the time that his target audience might not know what ramen was."

O artigo enfatiza também a importância da internacionalização, tal como referido anteriormente, que consiste no desenvolvimento de jogos com a localização em mente desde as fases iniciais de desenvolvimento.

Esta prática envolve criar recursos flexíveis que possam ser facilmente adaptados para diferentes localidades, como códigos de jogo compatíveis com diversos formatos de data, hora, números e caracteres especiais tanto para o oriente como o ocidente. A internacionalização ajuda a minimizar a necessidade de alterações substanciais no design do jogo durante o processo de localização. A autora menciona que, no caso de idiomas asiáticos, como o japonês, é necessário planejar a conversão de conjuntos de caracteres de dois bytes para um byte, uma vez que línguas asiáticas como o japonês, o chinês e o coreano utilizam caracteres que muitas vezes requerem mais espaço para serem representados, em comparação com línguas como o inglês (IBM, 2024).

Estas línguas utilizam, geralmente, conjuntos de caracteres de dois bytes (DBCS), que permitem uma gama mais ampla de caracteres, enquanto muitas línguas ocidentais podem ser codificadas usando conjuntos de caracteres de um byte (SBCS).

Assim, tem de se considerar limitações de espaço, recomendando a alocação de pelo menos 30% de espaço extra nas versões localizadas para evitar truncamentos e sobreposições (Mangiron, 2021, p.3).

A localização dos videojogos é muito possivelmente feita através de programas como o Microsoft Office Excel, uma vez que vários artigos e tópicos sobre a sua utilização conseguem ser encontrados online. O site Localize Direct faz menção disto no seu artigo *How To Prepare Your Game For Localization: Step-By-Step Guide (part 1)* (Souto, 2021), afirmando logo na primeira linha do texto que fazer uma tradução dum jogo envolve muito mais que colocar o texto num Excel ou Google Doc.

No fórum de ajuda da Unreal Engine, em parceria com a Epic Games, empresa conhecida por desenvolver videojogos populares como *Fortnite* e *Fall Guys*, um programador descreve o processo de localização utilizado (neofuturelabs, 2010):

“All in-game text is centralized in a single excel sheet, with each row containing a key as well as the text of all supported languages (if the number of entries gets too large, it can be split up into multiple excel sheets by category as appropriate)”

Este exemplo demonstra que programas acessíveis a um grande público, como folhas de cálculo do Excel, podem ser eficazes na localização de videojogos.

Um outro desafio podem ser os códigos que estão presentes junto do texto a ser traduzido. Falando da minha experiência pessoal neste campo, eu traduzo jogos que foram convertidos do antigo Adobe Flash Player para HTML5 para um site online, onde realizo as traduções do inglês para o português europeu. Um dos maiores cuidados que tenho de ter é o facto de existirem códigos no ficheiro .xml que eu não posso modificar de maneira nenhuma, assegurando que a tradução apareça corretamente formatada na versão final do jogo, como evidenciado na **Figura 2**. Esta é uma regra geral que costuma ser prevalente com tradução de textos em jogos, então acredito que seja também o caso para a Nintendo e várias outras empresas.

```

1 <xml>
2 <GameTitle><![CDATA[Magia do Believix]]></sGameTitle>
3 <TutorialTitle><![CDATA[Tutorial]]></sTutorialTitle>
4 <Click><![CDATA[Clica em "Enter" para continuar]]></sClick>
5
6 <ContorlTitle><![CDATA[CONTROLOS]]></sContorlTitle>
7 <ContorlText><![CDATA[Usa a seta para mover. Clica na tecla de espaço para lançar o teu feitico.]]></sContorlText>
8 <PlayTitle><![CDATA[Tutorial]]></sPlayTitle>
9 <PlayText><![CDATA[Vence todos os inimigos para passares de nível.<br>Apanha todos os pets para ganhar uma vida bonus.<br>Não acertes no pet!]]></sPlayText>
10
11 <Back><![CDATA[VOLTAR]]></sBack>
12 <Select><![CDATA[Escolhe a tua fada<br>]]></sSelect>
13 <Confirm><![CDATA[Confirmar]]></sConfirm>
14 <Score><![CDATA[Resultado]]></sScore>
15 <Stage><![CDATA[Nível]]></sStage>
16 <Start><![CDATA[Início]]></sStart>
17 <Speech_1_1><![CDATA[Vou transformar todos os teus pets em monstros com o meu Culo Negro. Haha!]]></sSpeech_1_1>
18 <Speech_1_2><![CDATA[Bo, eu vou salvá-los e vencer-te-ei!]]></sSpeech_1_2>
19 <Speech_5_1><![CDATA[Chega! Vou impedir-te imediatamente!]]></sSpeech_5_1>
20 <Speech_5_2><![CDATA[Tu não me impedes de salvar os meus pets!]]></sSpeech_5_2>
21 <Speech_10_1><![CDATA[Muito bem, pequena fada. Achas que consegues fugir dos meus ataques?! Hahaha!]]></sSpeech_10_1>
22 <Speech_10_2><![CDATA[Prepara-te para sentires o poder Believix!]]></sSpeech_10_2>
23 <Bonus><![CDATA[Bonus]]></sBonus>
24 <HurtPet><![CDATA[Pets feridos]]></sHurtPet>
25 <YourScoreTitle><![CDATA[A tua pontuação]]></sYourScoreTitle>
26 <YourScore><![CDATA[Nível A tua pontuação]]></sYourScore>
27 <Subscribe><![CDATA[Subscreve para a versão completa]]></sSubscribe>
28 <Ranking><![CDATA[CLASSIFICAÇÃO]]></sRanking>
29 <PlayAgain><![CDATA[Jogar outra vez?]]></sPlayAgain>
30 <LaylaName><![CDATA[Layla]]></sLaylaName>
31 </xml>

```

Figura 2. Exemplo de tradução de um jogo em ficheiro .xml para um site

Também é extremamente comum muitos desenvolvedores japoneses optarem por realizar a localização internamente, como é o caso da Nintendo, possibilitando que os tradutores tenham acesso direto ao jogo original ou a informações contextuais importantes, como capturas de tela ou guias textuais de desenvolvimento. Este acesso é fundamental para garantir uma tradução coesa e contextualizada, o que é especialmente importante durante o modelo de "sim-ship" (lançamento simultâneo), onde o jogo é lançado ao mesmo tempo no mundo inteiro para maximizar o impacto de campanhas de marketing globais e prevenir pirataria, como mencionado no artigo de Mangiron (2021, p.7).

(...) today the general trend in the industry, even for Japanese companies, is to opt for the sim-ship (simultaneous shipment) model, releasing the game at the same time all over the world in order to capitalize on the hype created by a global marketing campaign and to prevent piracy and grey import copies.

A localização está inserida no campo especializado da tradução audiovisual (ATAV, 2024), que engloba diversas modalidades como, entre outras, a dobragem, locução, legendagem e legendas ocultas, com o objetivo de tornar o conteúdo acessível a uma audiência que fala outras línguas.

Apesar de existirem imensos jogos dobrados, a legendagem emerge como a técnica mais comum e eficaz na indústria dos videojogos, não só pelo mundo como também em Portugal, focando-se na tradução e localização adequadas dos diálogos e da narrativa. Esta abordagem direta e eficiente permite alcançar o público-alvo do jogo de forma acessível e sem grandes demoras no processo de desenvolvimento, pelo que é também mais económico, já que não requer contratar dobradores e fazer sessões de gravação para dobragem das vozes.

A Dobragem é um processo complexo que requer tanto profissionais experientes em tradução, quanto uma adaptação cultural e técnica, além de equipas especializadas em gravação de áudio e sincronização labial. No entanto, não deixa de ser bastante complexo e de dar muito trabalho às pessoas responsáveis pela tradução.

A escolha de legendagem em detrimento da dobragem é uma decisão estratégica, pois permite uma adaptação mais precisa do conteúdo original, mantendo inclusive a integridade das vozes das personagens e algumas nuances linguísticas que são evidenciadas somente no original e é através da legendagem que o jogo *Super Mario Odyssey* apresenta as suas falas, como evidenciado na **Figura 3**.

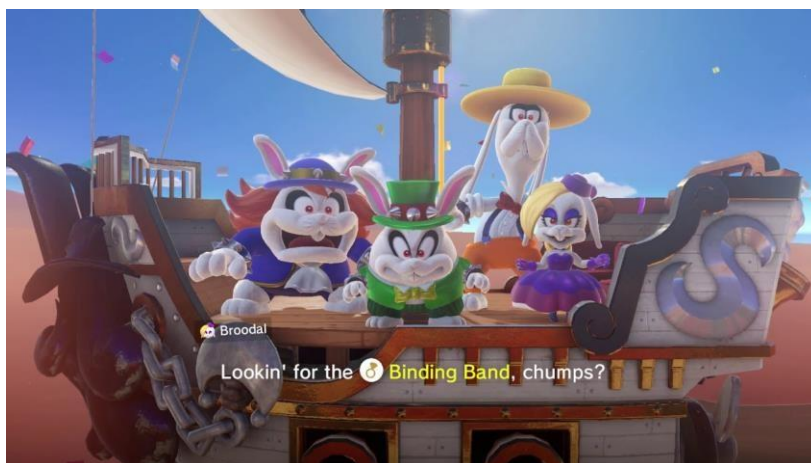


Figura 3. Broodals no Reino Areia - *Super Mario Odyssey*

Um dos desafios principais na localização de filmes e séries mas que acaba por não passar para a localização de jogos é o da sincronização adequada entre o texto e o áudio. Não só o jogador tem a capacidade de reler tudo outra vez

ao poder voltar atrás ou recomeçar a missão, mas não têm um limite de tempo estabelecido na maioria das vezes, onde é o jogador que decide se passa para a próxima legenda ou continua na mesma. Isso acaba por eliminar um dos grandes problemas que seria o uso da legendagem convencional, que é o tempo suficiente para que os jogadores possam ler e compreender, sem perder nenhum detalhe importante da narrativa. Ao eliminar o fator do tempo até uma legenda passar para a próxima, acaba por garantir que mesmo os mais novos com dificuldades de leitura consigam aproveitar e ler ao seu ritmo.

A qualidade da tradução é crucial para preservar a essência e o significado original do jogo. Os tradutores devem ser hábeis não apenas em transpor as palavras de um idioma para outro, mas também em capturar o tom, estilo e contexto cultural dos diálogos. Isso garante que os jogadores se consigam envolver da mesma forma na história quanto os fãs na língua original.

2.3. Nintendo e a localização dos seus jogos em Portugal

A Nintendo tem historicamente priorizado outras línguas para localização, como o inglês, francês, e espanhol, antes de considerar o português, tanto o português europeu quanto o português do Brasil. Inclusive, o jogo *Super Mario Superstars* foi o primeiro jogo da Nintendo a receber uma localização para português do Brasil (Craddock, 2021). Esta abordagem é em grande parte guiada por considerações de mercado, onde o número de jogadores e o potencial de vendas desempenham papéis cruciais.

Os jogos não são localizados nem mesmo para o português do Brasil, limitando a acessibilidade para crianças pequenas e jogadores que preferem o idioma. As exceções incluem jogos para dispositivos móveis, como *Super Mario Run* e *Mario Kart Tour*, que já estão disponíveis em português. Em 2024, existem agora mais de 10 jogos localizados, incluindo lançamentos como *Super Mario Party Jamboree*, *Mario & Luigi Brothership*, e *Fitness Boxing*. Romina Whitlock, diretora de marketing da Nintendo para a América Latina, destacou a importância

de adaptar a marca ao público brasileiro, especialmente fora dos grandes centros, reforçando a continuidade do trabalho de localização (Game On, 2024).

Numa entrevista à Eurogamer (Galvão, 2022), Jorge Vieira, diretor da Nintendo Portugal, abordou os constantes pedidos de brasileiros e portugueses para a localização de jogos da empresa para português do Brasil ou português europeu. O mesmo explicou que o processo de tradução é complexo e requer um padrão de qualidade interno da Nintendo, que envolve várias pessoas. Apesar de desejarem localizar mais jogos, Vieira destacou que a decisão não cabe apenas a Portugal e que a diferença entre as variantes do português é também tida em consideração.

Nos videojogos é mais comum encontrar dobragens em Português do Brasil do que no português europeu, uma vez que a nossa cultura preza muito mais a legendagem em todos os tipos de *medias*.

Ainda assim, a preferência entre dobragem e legendagem de videojogos varia bastante conforme o mercado e a cultura de cada país. Em Portugal, tal como em outros países europeus como a Suécia e a Noruega, há uma tendência maior para legendagem, especialmente em videojogos, pois permite aos jogadores manterem a experiência original e ouvirem as vozes autênticas das personagens, como podemos ver na página de eTranslation Services (2021):

“O público do Reino Unido, Bélgica, Irlanda, Grécia, Dinamarca, Holanda, Noruega, Finlândia, Portugal, Suécia, EUA, Argentina, México, Coreia do Sul, Malásia, África do Sul, Índia e China prefere legendas.”

A legendagem é predominante no nosso país, seguindo uma tendência comum em muitos países europeus, onde o público valoriza ouvir as vozes originais das personagens e prefere manter a autenticidade da experiência do jogo. O artigo (eTranslation Services, 2021) refere que a legendagem é também geralmente mais barata, custando até 10 a 15 vezes menos do que a dobragem. Isso deve-se ao fato da legendagem envolver “apenas” a tradução do guião, o que é menos trabalhoso e requer menos recursos.

Por outro lado, a dobragem envolve um processo de pós-produção mais complexo: contratação de dobradores, gravação de áudio, sincronização labial, e a substituição do áudio original. Este processo é não só mais dispendioso, mas também mais demorado, podendo adicionar de seis a doze semanas ao tempo de pós-produção do conteúdo.

A tradução audiovisual em jogos, especialmente na localização para Portugal, é marcada pela preferência cultural pela legendagem, um método que permite preservar a autenticidade e as vozes originais das personagens, algo muito valorizado pelo público português, além disso, os custos de dobragem variam dependendo da qualidade exigida, do número de personagens, e da necessidade de ajustar diálogos para sincronização com os movimentos labiais das personagens e, embora mais imersiva para jogos infantis, apresenta custos elevados e desafios técnicos complexos, tornando-se viável apenas para títulos direcionados a um público mais jovem, uma vez que facilita a compreensão e interação, especialmente para os mais jovens que ainda não dominam a leitura. Em Portugal, a dobragem é menos comum para jogos voltados para um público adulto ou para títulos de alto orçamento, onde a imersão no conteúdo original é valorizada.

Estudos e pesquisas de mercado mostram que em países como Portugal, Espanha e Itália, onde a dobragem é mais comum em outros meios, como filmes e séries, os videojogos ainda se mantêm amplamente legendados. Essa prática reflete tanto uma preferência cultural quanto uma questão de custo-benefício, considerando que a dobragem exige um investimento muito maior em termos de tempo e recursos (Wisdom Translations, 2020).

Ainda assim, e apesar da dobragem estar presente em Portugal para jogos infantis, o *Super Mario Odyssey* acabou por ter, para todos os idiomas, uma localização através da legendagem. Isto acaba por me ser útil, já que o jogo utiliza legendagem para as falas das personagens (ver **Figura 3**) e me ajuda a fazer um processo de localização fiel aos outros países, indo de encontro à abordagem originalmente feita pela Nintendo.

2.4. O JOGO SUPER MARIO ODYSSEY

Super Mario Odyssey é um jogo de plataformas 3D desenvolvido e publicado pela Nintendo para a consola Nintendo Switch. Lançado a 27 de outubro 2017 com grande expectativa e fãs absolutamente apaixonados pelo jogo (Lindbergh e Concepcion, 2017), este coloca os jogadores no controlo do famoso herói Mario que embarca numa jornada através de diversos mundos para resgatar a Princesa Peach das garras de Bowser, o antagonista principal. A jogabilidade inovadora de *Super Mario Odyssey* introduz o elemento do controlo de mais uma personagem, Cappy, o novo companheiro de Mario que se transformou no seu chapéu, ampliando ainda mais as possibilidades de interação e exploração e criando uma dinâmica diferente para pessoas que joguem juntas em modo multijogador, uma vez que a personagem não é humana e tem um estilo de jogo completamente diferente do Mario. Ambos estão presentes na capa do jogo (ver **Figura 4**).



Figura 4. Capa do jogo *Super Mario Odyssey*

Uma das características que tornam o jogo diferente do que foi feito pela Nintendo até agora é a sua narrativa envolvente. Ao contrário dos jogos anteriores da franquia, este apresenta uma trama mais complexa, com uma história rica que se desenrola conforme o jogador atravessa os reinos, tendo inclusive inúmeras partes exclusivamente cinematográficas antes e depois de cada confronto e no começo de cada reino. Isso adiciona uma camada de

imersão ao jogo, atraindo um número mais vasto de pessoas, os que o querem experimentar somente pelas mecânicas e funcionalidades e os que adoram histórias e narrativas em jogos de consola.

A jogabilidade em si é uma mistura habilmente equilibrada de exploração, plataforma e interação com diversas personagens e inimigos nos vastos reinos do jogo. Os jogadores são desafiados a recolher *Power Moons*, ou "Luas de Poder", para energizar a nave espacial de Mario, a Odisseia, que permite a viagem entre os diferentes mundos. A introdução da personagem Cappy como uma mecânica de jogo inovadora oferece novas formas de interação e estratégia, ampliando o número de competências e truques que o Mario era capaz de fazer em todos os jogos anteriores (Eadicicco, 2017):

"Super Mario Odyssey, launching for the Nintendo Switch on Oct. 27, is Nintendo's grandest reimagining of the Super Mario series in years. (...) Each kingdom is littered with puzzles that can only be solved when Mario uses Cappy to jump into the body of one of his foes. (...) The mechanism changes the dynamic between the player and these characters. At times, Mario relies on their help so much that it can come as a relief to encounter these enemies, whereas many were once obstacles to overcome."

A língua de origem do jogo é o japonês, visto que a Nintendo é uma empresa japonesa. Ainda assim, *Super Mario Odyssey* é amplamente promovido tanto em japonês como em inglês, tendo inclusive eventos de pré-lançamento na América do Norte e concedendo oportunidades aos fãs norte-americanos de jogar o jogo antes do lançamento (Comicbook, 2017). Isso reflete uma estratégia de marketing global da empresa para atingir uma ampla audiência internacional. A dualidade entre o japonês e o inglês, que serve como base para a localização em outros países, quase que chega a colocar a língua inglesa como uma possível segunda língua de origem do jogo e ilustra a natureza global da indústria dos videojogos e a abordagem da Nintendo para atender a diferentes públicos ao redor do mundo.

É, por isso, difícil definir a língua de origem do jogo como sendo exclusivamente o japonês, uma vez que o anúncio do jogo, a publicidade que foi feita e os lançamentos costumam acontecer sempre simultaneamente em inglês e japonês. Um exemplo prático disso é o lançamento do primeiro trailer oficial do jogo, que foi apresentado em inglês durante o evento Nintendo Switch Presentation 2017³, que aconteceu em Tóquio, mas foi transmitido globalmente com a apresentação principal em inglês para alcançar uma audiência internacional. Este evento marcou a revelação oficial do jogo e utilizou o inglês como língua principal para a apresentação e até mesmo no trailer do jogo, com o objetivo de comunicar diretamente com o maior público possível, incluindo jornalistas e fãs de diferentes partes do mundo.

O artigo *Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games* de Carme Mangiron também aborda esta prática de usar o inglês como uma língua pivô na localização de jogos japoneses para outros idiomas. Historicamente, muitos jogos japoneses foram inicialmente traduzidos para o inglês antes de serem localizados para outras línguas, como francês, italiano, alemão e espanhol (conhecidos como FIGS). Esta prática é feita porque o inglês é considerado um mercado principal para as empresas japonesas, especialmente para lançamentos na América do Norte, e o uso do inglês como base facilita a tradução para outras línguas com menores custos e tempo de produção (Mangiron, 2021, p. 6).

A faixa etária recomendada para o jogo é outro ponto de interesse. Inicialmente direcionado a crianças acima de 7 anos devido à sua narrativa mais complexa e diálogos extensos, houve uma mudança posterior para uma classificação indicativa de 3 anos em Portugal. Esta revisão pode ser atribuída a ajustes na percepção sobre a adequação do conteúdo do jogo para públicos mais jovens, indicando uma adaptação para alcançar uma faixa etária mais ampla de jogadores.

Ao comprar o jogo físico de janeiro de 2018, a idade recomendada eram crianças acima dos 7 anos, muito provavelmente devido à grande quantidade de diálogos e a narrativa contínua presentes no jogo. No entanto, as cópias físicas

³ Nintendo Switch Presentation 2017. (2017). A partir da hora 1:04:57.
<https://www.youtube.com/watch?v=uuC4YLLkqME>

mudaram, entretanto, a faixa etária para ser recomendado para crianças de 3 anos, e a fotografia da capa em sites como a Worten e a FNAC também mudou para mostrar a nova faixa etária, como pode ser observado na **Figura 5**.

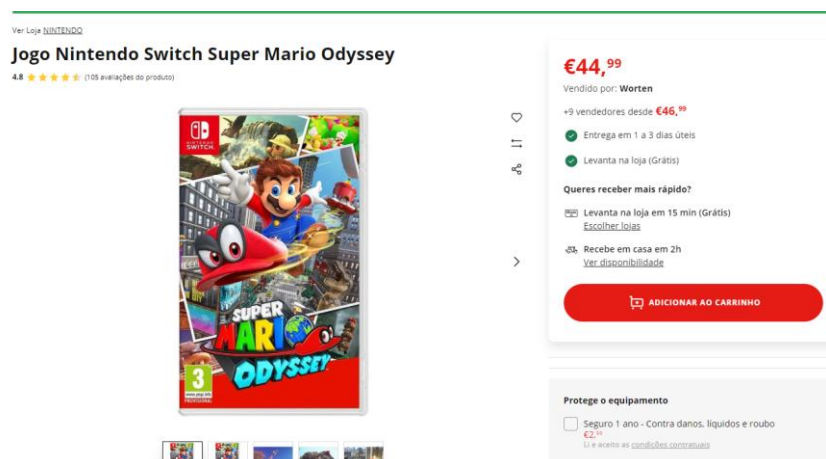


Figura 5. *Super Mario Odyssey* na Worten

2.4.1. Acessibilidade na Localização

A falta de tradução de jogos como *Super Mario Odyssey* para o português pode representar uma barreira significativa para os jogadores que não possuem fluência em inglês. Isso pode impactar negativamente a experiência de jogo para uma parte significativa da população, especialmente considerando que o jogo é popular em todo o mundo e atrai jogadores de diversas idades e origens. A acessibilidade linguística (Robertson, 2022) é essencial para garantir que os jogadores possam desfrutar plenamente de um jogo, compreendendo a história, as instruções, os diálogos e os elementos essenciais para progredir no jogo. Sem uma tradução para o português, os jogadores que não são proficientes em inglês podem sentir-se excluídos ou frustrados ao tentar jogar o jogo e inclusive desistir por não compreender na totalidade o que lhes é pedido.

Além disso, a falta de tradução também pode afetar a aprendizagem e o desenvolvimento das capacidades linguísticas dos jogadores. Jogos podem ser uma ferramenta poderosa para a prática de idiomas, mas quando não estão

disponíveis numa língua acessível para comparação, essa oportunidade de aprendizagem pode ser perdida. Um estudo elaborado pela Universidade de Cambridge e publicado pelo Jornal de Notícias em julho de 2015, revela que mais de 60% dos alunos do 9.º ano têm um nível de inglês elementar abaixo do domínio exigível a este ano de escolaridade:

“Os resultados obtidos no PET⁴ revelam que 61,8% dos alunos do 9.º ano que realizaram o teste têm um nível abaixo do B1, um nível elementar de conhecimento e domínio da língua, que se distribui pelos níveis de certificação.”

Este estudo revela que, apesar do ensino formal de inglês em Portugal ser obrigatório do terceiro ao nono ano de escolaridade, muitos alunos têm interesse em aprender fora do ambiente escolar de forma independente. No entanto, as competências adquiridas fora não garantem uma compreensão profunda e precisa da língua, o que pode afetar a experiência de jogo.

O fator da idade é também extremamente importante para a acessibilidade. Apesar do jogo ser agora considerado PEGI +3, o que significa que pode ser jogado por crianças com 3 anos ou mais, a verdade é que este é o primeiro jogo onde a história é também um dos focos principais e a leitura é essencial para que a mesma seja compreendida em detalhe.

Sendo assim, tem de haver um foco especial na forma como a tradução é feita, tendo em consideração que crianças entre os 6 e os 12 anos são os principais leitores desta tradução e as suas capacidades de leitura não estão tão desenvolvidas, existindo a necessidade de adaptar o número de caracteres por segundo para que eles não tenham tanta dificuldade a ler, mesmo que possam permanecer na mesma legenda por tempo indeterminado ao deixar o jogo parado para ler, uma vez que a evolução destas métricas tem de ser considerada e varia dependendo, nomeadamente, do tipo de produto e das faixas etárias.

⁴ O nível do PET é B1, de acordo com o Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas.

O Teste de Idade de Leitura (TIL) é um teste que envolve a avaliação de dois processos cognitivos: decodificação e compreensão. Os resultados, publicados em 2015, focados em crianças entre os 8 e os 11 anos, revelam uma clara progressão com o aumento da idade. A diferença entre as crianças de 8 e 9 ultrapassa os 5 pontos (o mesmo se observando entre as crianças de 9 e 10 anos) e a diferença entre as crianças de 10 e 11 anos é de 3 pontos (Santos e Castro, 2015).

	1º Quartil	2º Quartil	3º Quartil	4º Quartil
8 anos	72.2 - 58.4	58.3 - 44.5	44.4 - 27.9	27.8 - 0
9 anos	80.6 - 72.3	72.2 - 50.1	50.0 - 36.2	36.1 - 0
10 anos	93.1 - 86.2	86.1 - 61.2	61.1 - 44.5	44.4 - 0
11 anos	100 - 97.3	97.2 - 94.5	94.4 - 61.2	61.1 - 0

Figura 6. Resultados do TIL

De forma geral, os resultados do TIL evidenciados na **Figura 6** sugerem que a velocidade média de leitura para crianças entre 6 e 11 anos situa-se entre aproximadamente 100 e 200 palavras por minuto.

Considerando essas estimativas e visando tornar os videojogos mais acessíveis para aqueles que não falam inglês, os tradutores responsáveis tentam manter estes resultados em mente na realização da localização do jogo, tentando ainda assim manter fidelidade ao conteúdo original do jogo, como Bernal-Merino afirma no artigo *A Localization Tale* de Heidy Gonçalves (2022, p.4).

“The main aim of game localization is to adapt the contents in order to achieve an appropriate game experience in the target audience, while retaining loyalty to the original source.”

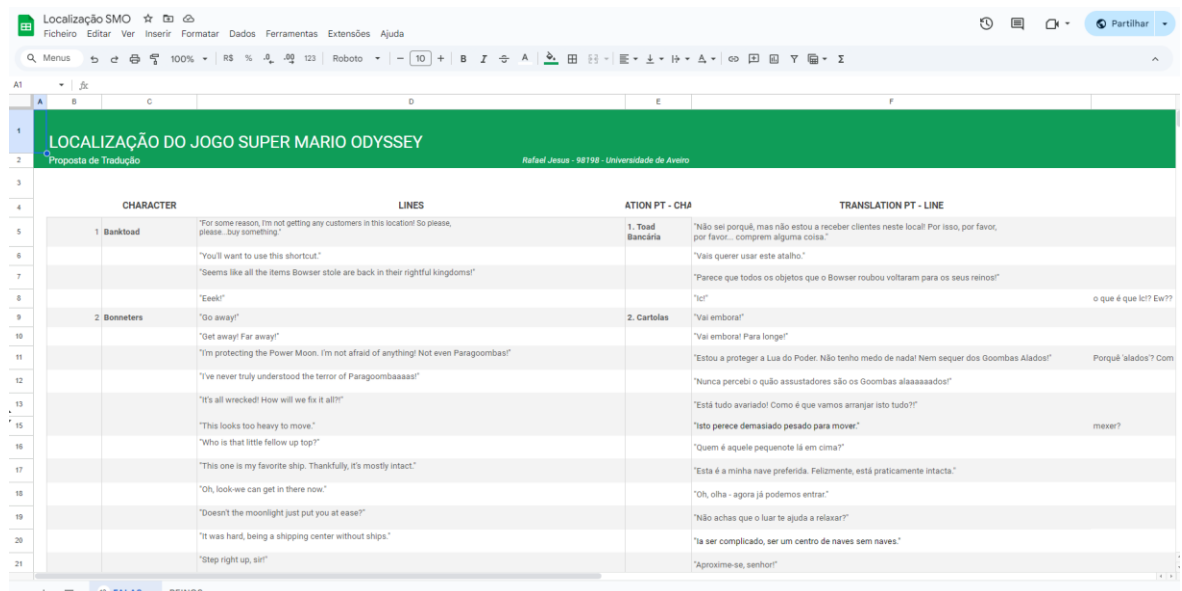
Ao levar em consideração o nível de proficiência em leitura e as faixas etárias dos jogadores, os tradutores podem garantir que o conteúdo seja acessível e envolvente, sem comprometer a integridade da narrativa original. No caso de *Super Mario Odyssey*, serve para adaptar de melhor forma o conteúdo presente e o tamanho das frases de forma a que não seja muito cansativo e

extenso, de forma a que a leitura não seja incomodativa para as crianças mais pequenas.

3. DESAFIOS DA TRADUÇÃO

Tendo em mente a utilização do Excel e outros programas de fácil acesso, (cf. secção 2.2) decidi, para o desenvolvimento do meu trabalho, utilizar o Google Docs. Estructurei o conteúdo de maneira a facilitar a organização e a consulta.

Na primeira coluna, coloquei os nomes originais das personagens e, na segunda coluna, as suas falas. As colunas seguintes, como evidenciado na **Figura 7**, contêm as versões localizadas dessas falas para português europeu.



CHARACTER	LINES	ATION PT - CHA	TRANSLATION PT - LINE
1. Bankload	"For some reason, I'm not getting any customers in this location! So please, please... buy something!"	1. Toad Bancária	"Não sei porquê, mas não estou a receber clientes neste local! Por isso, por favor, por favor... comprem alguma coisa."
	"You'll want to use this shortcut."		"Vais querer usar este atalho."
	"Seems like all the Items Bowser stole are back in their rightful kingdoms!"		"Parece que todos os objetos que o Bowser roubou voltaram para os seus reinos!"
	"Eek!"		"Ic!" o que é que ic!? Ew?!
2. Bonneters	"Go away!"	2. Cartolas	"Vai embora!"
	"Get away! Far away!"		"Vai embora! Para longe!"
	"I'm protecting the Power Moon. I'm not afraid of anything! Not even Paragoombas!"		"Estou a proteger a Lua do Poder. Não tenho medo de nada! Nem sequer dos Goombas Alados!" Porque alados? Com
	"I've never truly understood the terror of Paragoombasaaa!"		"Nunca percebi o quão assustadores são os Goombas alaaaaados!"
	"It's all wrecked! How will we fix it all!?"		"Está tudo avariado! Como é que vamos arranjar isto tudo?!"
	"This looks too heavy to move."		"Isto parece demasiado pesado para mover." mexer?
	"Who is that little fellow up top?"		"Quem é aquele pequenote lá em cima?"
	"This one is my favorite ship. Thankfully, it's mostly intact."		"Esta é a minha nave preferida. Felizmente, está praticamente intacta."
	"Oh, look-we can get in there now."		"Oh, olha - agora já podemos entrar."
	"Doesn't the moonlight just put you at ease?"		"Não achas que o luar te ajuda a relaxar?"
	"It was hard, being a shipping center without ships."		"Ia ser complicado, ser um centro de naves sem naves."
	"Step right up, sir!"		"Aproxime-se, senhor!"

Figura 7. Google Docs - Localização das falas

Também criei uma secção separada para a localização dos nomes dos reinos no Google Docs, garantindo uma divisão clara e um acesso rápido sempre que for necessário consultar os mesmos.

Um investimento foi feito na compra do jogo *Super Mario Bros. Wonder* para a realização deste projeto, que foi oficialmente localizado para português europeu no final de 2023. A escolha deste jogo foi estratégica, pois permitiu-me manter coerência com traduções oficiais já estabelecidas, garantindo que os nomes das personagens, inimigos e reinos seguissem uma estrutura similar à versão oficial.

A pesquisa dos termos localizados, tanto no jogo como no filme, ocupou quase um mês, de meados de junho até ao final de julho de 2024. Como forma de preparação, joguei grande parte do *Super Mario Bros. Wonder* e assisti detalhadamente ao filme, anotando todos e quaisquer termos que pudessem ser relevantes para garantir que não houvesse discrepâncias entre ambos. De facto, não houve quaisquer contradições entre as duas *medias*, mostrando que a Nintendo tem o cuidado de garantir os nomes nos diferentes meios. Consequentemente, foi essencial garantir que a proposta de tradução apresentada neste projeto preservasse, igualmente, esta coerência já estabelecida.

3.1. Exemplos de Localização dos Reinos

Depois de fazer este estudo inicial e ao começar a localização do jogo *Super Mario Odyssey*, decidi fazer algumas adaptações relativamente ao conteúdo original, entre as quais destaco:

Cap Kingdom e o nome da sua localização central, Bonneton, foi traduzido para Reino Cartola, Cartolândia. (ver **Anexo 3**).



Figura 8. Um Toad no Reino Cartola com um Cartolense atrás

A escolha de mudar “Cap” para “Cartola” e não “Chapéu” vem do facto dos habitantes serem todos cartolas (ver **Figura 8**) e todas as suas naves terem o formato de uma cartola. A versão localizada da capa oficial do jogo utilizou o termo “chapéu” e “boné” para falar destas personagens. Inicialmente considerei utilizar “Reino Boné”, contudo cheguei à conclusão que uma abordagem menos literal e mais visual faria mais sentido. Apesar dos Cartolenses⁵ poderem mudar o seu formato para outro tipo de chapéus, continuam a ser personagens que são naturalmente cartolas, garantindo simultaneamente que o público compreenda facilmente que o reino está relacionado a chapéus, além de fazer todo o sentido quando vemos a sua introdução (ver **Figura 9**).



Figura 9. Introdução do Reino Cartola do jogo

A tradução de Seaside Kingdom e Bubblaine (ver **Anexo 3**) suscitou algumas dúvidas, mas optei por “Reino Praia – Moluscónia”.

⁵ Por uma questão de coerência e fluência, escolhi incluir os nomes localizados por mim em português ao referir-me às personagens ao longo dos desafios

Inicialmente considerei a opção “Reino Praiano – Bolhaine”, porém tive de descartar o “Praiano” devido ao facto de todos os outros reinos serem compostos por substantivos, enquanto este seria um adjetivo derivado do substantivo "praia" e quebraria a coerência que existe ao longo de toda a localização presente em todos os reinos. “Bolhaine” também me pareceu estranho quando fiz a primeira revisão, uma vez que em português parece ser mais difícil associar praia a bolhas, ao contrário da versão inglesa, onde os dois elementos são mais facilmente associados, sobretudo nos Estados Unidos, devido aos espetáculos de bolhas de sabão em praias.

A adaptação para "Moluscónia" foi diferente, uma vez que ao contrário dos outros reinos em que eu localizei o nome primeiro, e só depois o nome dos habitantes, neste caso foi ao contrário. Precisei de refletir e ponderar um nome para os habitantes, que são chamados de “Bubblainians” em inglês, para chegar ao nome da do local central do reino. Como os habitantes são muito parecidos a moluscos e caracóis, decidi que iria chamar os habitantes de “Moluscolianos” e assim, deixar o nome do local como “Moluscónia”.



Figura 10. Pista para o carro TC no Reino Cidade

Metro Kingdom e New Donk City (ver **Anexo 3**) ficou como Reino Cidade, Cidade de Nova Donk, uma tradução bastante simples, porém fácil de entender, sendo que o reino é alusivo à vida urbana de Nova Iorque e consiste em prédios modernos e estradas (ver **Figura 10**). "Nova Donk" manteve-se em inglês, pois é uma referência crucial ao universo de Donkey Kong, uma personagem dos jogos do Mario, e a sua tradução poderia comprometer a relação com outros elementos do jogo.

Curiosamente, quando fiz a minha pesquisa inicial antes de fazer a localização e explorei os outros idiomas do jogo, descobri que este é o reino que sofreu as maiores alterações quando foi localizado para outras línguas. Ao examiná-las, é possível perceber grandes variações na adaptação e no grau de alteração dos nomes originais:

Em japonês, o reino foi chamado de "Toshi no Kuni - Nyū Donku Shiti" – "Kuni" significa "país" ou "reino", e "Toshi" refere-se a "cidade". Esta adaptação destaca-se pela simplicidade e é muito semelhante à que eu decidi utilizar, com ênfase no conceito de "cidade" como um centro urbano. Sem fazer referência direta a Nova Iorque, porém utilizando a palavra "Shiti" como palavra japonesa inventada para remeter ao inglês "City". O nome foca-se mais na característica da cidade e menos na referência cultural. Já em espanhol, traduziram como "El Reino Urbano", traduzindo diretamente o conceito de um reino urbano. O francês localizou para "Le Pays Du Gratte-ciel" (País dos Arranha-céus), sendo uma das traduções tradutológicas mais descritivas e focando-se explicitamente no elemento arquitetónico da cidade que são os seus edifícios altos.

Outro aspeto que observei sobretudo ao comparar o filme com o jogo localizado foi a uniformidade na nomeação de reinos, como o "Reino Flor" presente no jogo localizado, que seguia um padrão sem a utilização de preposições como "de" ou "do" ou a utilização do plural. O filme seguiu essa mesma regra, utilizando nomes que respeitavam a localização já existente no jogo, como o "Reino Cogumelo". Contudo, uma exceção foi o "Reino do Bowser", que, ao contrário dos outros reinos, inclui a preposição "do", enquanto os outros não utilizam nenhuma preposição. Esta análise comparativa entre diferentes tipos de *medias* ajudou a definir uma abordagem consistente, mantendo uma tradução

que ressoasse com o público português, com uma tradução fiel e contextualizada, respeitando as adaptações já conhecidas e estabelecidas no mercado português.

Todas as adaptações que eu decidi fazer e a pesquisa da tradução de vários termos do jogo noutros idiomas foram fundamentais para assegurar uma tradução que respeitasse a versão oficial do jogo, sem impedir que uma adaptação que fosse mais de acordo com os elementos visuais fosse feita, permitindo uma experiência de jogo adaptada e clara, porém fiel ao original, possibilitando que cada reino mantivesse a sua essência (ver **Figura 11**).

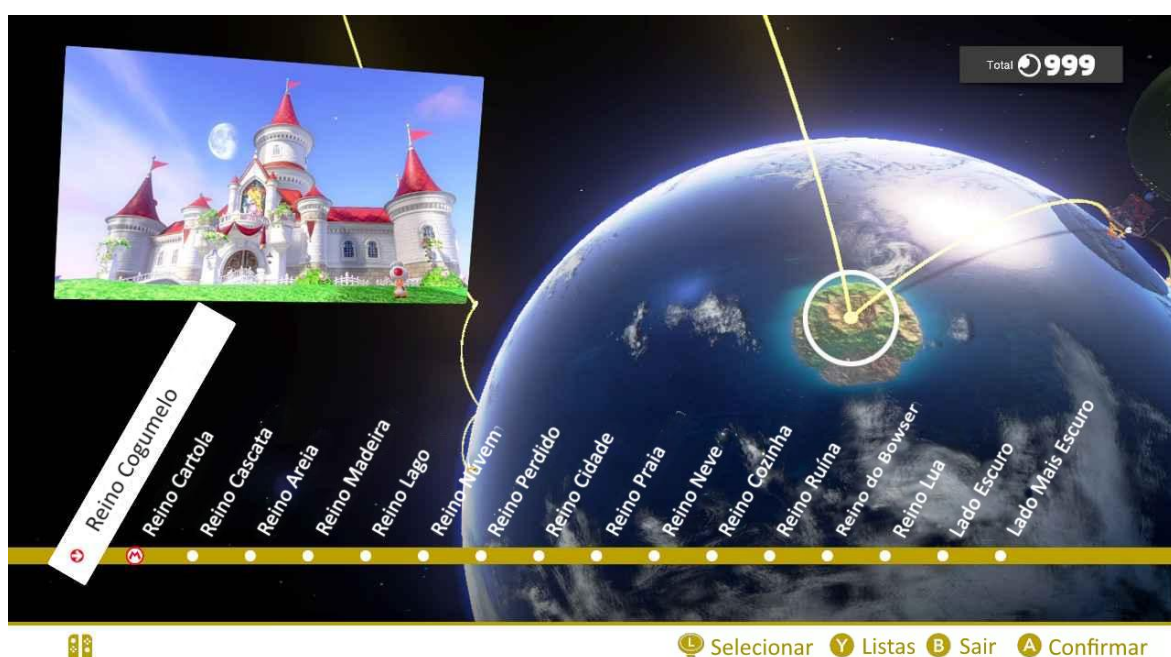


Figura 11. Lista de Reinos

3.2. Coerência entre a localização oficial e os nomes das personagens, as lojas e os inimigos

Na tradução dos nomes das personagens e os inimigos como Mario, Capitão Toad, Princesa Peach, Luigi, Bill Bala, Chain Chomp, entre outros, optei por seguir a localização já estabelecida no filme e no jogo *Super Mario Bros. Wonder*, como evidenciado na **Figura 12**.

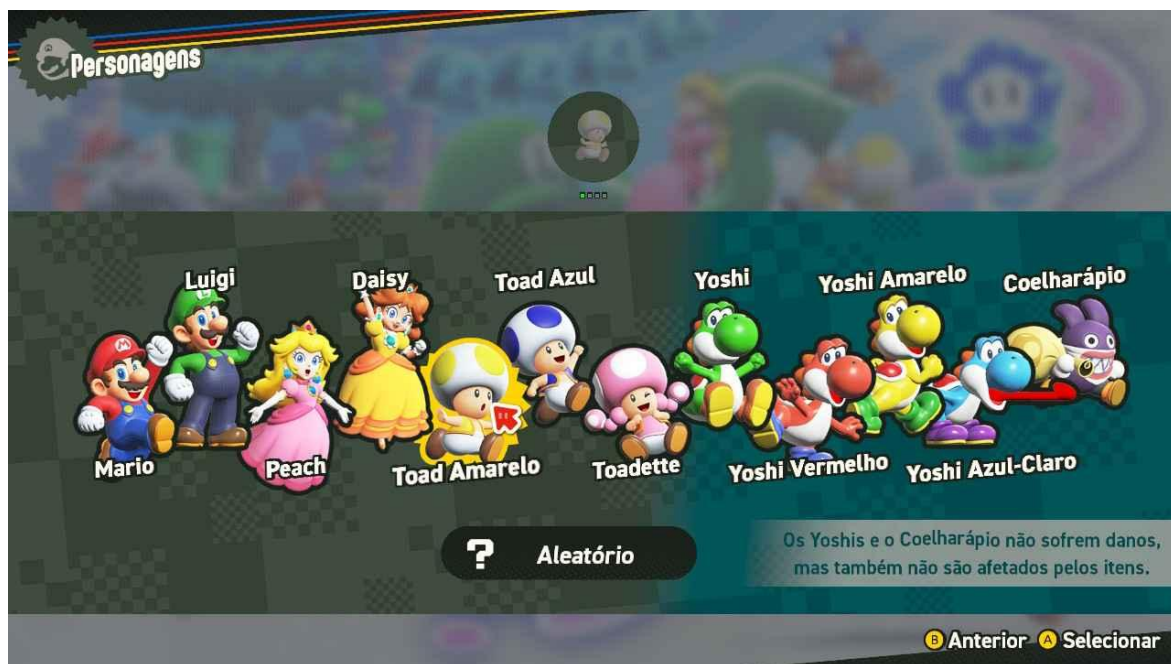


Figura 12. Lista de Personagens em *Super Mario Bros. Wonder*

Ainda assim, houve muitas personagens e inimigos novos introduzidos no *Super Mario Odyssey*, sendo que alguns apresentaram desafios específicos, especialmente quando o nome original carrega um significado ou função implícita. O inimigo "Torkdrift" foi um exemplo particularmente complicado, em que o nome em inglês me deixou confuso e a função do inimigo não me pareceu clara pelo nome. Após comparar com o espanhol ("roboflor") e francês ("aspirafleur"), que decidiram não se focar no nome inglês e sim na função que o inimigo tem, de aspirar todas as flores do reino, decidi que iria manter uma tradução semelhante em português, chamando-o de "Roubafior". Esta escolha ajuda a preservar a ideia funcional do inimigo, sendo mais fácil para todos perceberem a sua intenção e também ajudando os mais novos a memorizarem o nome do mesmo com mais facilidade.

Outro exemplo foi o inimigo "Knucklotec", cuja aparência e função me inspiraram a traduzi-lo como "Colossal Caput" (**Apêndice 1**). O design do inimigo é claramente inspirado na cultura olmeca (Cartwright, 2018), que produz esculturas de cabeças de grande tamanho, muito semelhantes ao inimigo em questão. A versão francesa ("Grand Caputl") influenciou a minha escolha final ao ter uma tradução que me agradou. Assim, fiz referência à cultura original em que

o jogo se inspirou, já que as esculturas são conhecidas como “cabeças colossais olmecas”.

Em termos de nomes de marcas e lojas, um exemplo que se destacou foi "Crazy Cap". Decidi manter o nome original da loja em inglês, "Crazy Cap", uma vez que as variações em outros idiomas eram mínimas e não acrescentavam valor significativo à localização. Mesmo nos idiomas onde houve alguma alteração, como no espanhol, que localizou para "La Tienda Gorres Loques" e no japonês com "Kureiji Kyappu⁶", o nome da marca permaneceu praticamente inalterada, a versão italiana localizou a loja como “La Crazy-Cap” e a francesa “La boutique Crazy Cap”. Considerando o impacto global do nome e a escolha das outras línguas e até o japonês de tentar deixar o nome em inglês, manter o "Crazy Cap" foi uma escolha estratégica para preservar a familiaridade com a marca no mercado português.

No que diz respeito a "Fuzzy" (ver **Anexo 1**), foi particularmente interessante perceber que nenhum idioma optou por traduzir o nome original. Tanto no japonês, como no espanhol, alemão e outros idiomas, "Fuzzy" permaneceu inalterado. Essa escolha pode ter sido influenciada pelo facto do nome não ter um significado direto ou um trocadilho claro que justificasse a tradução, mantendo-se como um nome próprio distintivo e fácil de reconhecer. Assim, decidi também preservar o nome "Fuzzy" em português, mantendo a consistência global e evitando complicar a identificação do inimigo pelos jogadores no futuro.

No que diz respeito a "Pocio", optei por "Picarinho", uma escolha que reflete tanto a sua função no jogo quanto a sua aparência. O Picarinho tem a habilidade de picar determinadas paredes, ranhuras e objetos, o que é essencial para facilitar a mobilidade do Mario em várias áreas do jogo. Além disso, essa habilidade permite ao jogador ganhar Luas de Poder ao colocar o bico em certas ranhuras ou picando objetos. A escolha do nome ("Picarinho") faz referência direta à ação central do inimigo, tornando a sua função clara e acessível aos jogadores, especialmente os mais jovens, que podem associar facilmente o nome à mecânica de jogo.

⁶ Kyappu existe e significa “chapéu” em Japonês, mas Kureiji não tem tradução, é uma palavra inventada japonesa para remeter ao “Crazy”, mas com sotaque japonês.

Na tradução do inimigo "Sherms", decidi traduzir para "Leopards", em vez de manter o nome original que faz alusão ao tanque americano M4 Sherman da Segunda Guerra Mundial (Fandom, 2024). A razão para essa mudança é uma simples adaptação e localização para o português, uma vez que Portugal tem uma frota de tanques chamados Leopard 2 A6. A mudança para "Leopards" não só aproxima a localização das forças militares portuguesas, mas também mantém a ideia original por trás do nome do inimigo.

3.3. Adaptação de Frases, Trocadilhos e Preservação do Humor Original

O cuidado com a consistência refletiu-se também na adaptação de frases e expressões que exigiram uma adaptação sensível para preservar o humor e a intenção do original. Um exemplo perfeito disto foi a tradução do nome da lua de poder "Bullet Bilding" (ver **Anexo 4**), que optei traduzir para "Prédio Billbardeado", tentando fazer um trocadilho parecido com o nome do inimigo ("Bill") e a palavra "bombardear", já que o objetivo desta lua em específico é o Mario subir um prédio enquanto dezenas de inimigos vão na direção dele e explodem.

Na minha tradução de "Stretching Your Legs" para "Estica as Pernas", presente no **Anexo 4**, a decisão baseia-se numa adaptação que visa proporcionar uma melhor fluidez e clareza no contexto do jogo. A escolha de "Estica" em vez do infinitivo "Esticar" deve-se à intenção de transformar o título numa dica ativa para a ação específica que o jogador deve realizar durante o desafio, tornando-a mais específica para que o jogador saiba exatamente que a personagem precisa de esticar e que não pode ser com o Mario, mas sim ao capturar o inimigo "Esticão" que tem a habilidade de conseguir com que o jogador estique as pernas para subir e ultrapassar obstáculos. A conjugação verbal na terceira pessoa do singular do presente do indicativo ("Estica") sugere uma orientação mais direta e imediata ao jogador, tornando-se assim uma ferramenta de orientação dentro da narrativa do jogo. Além disso, "Estica as Pernas" soa mais natural e dinâmico em português europeu, em vez da forma infinitiva "Esticar as Pernas", que, embora correta, pode não ter o mesmo impacto ou compreensão imediata.

Na minha tradução dos desafios "Up on the Big Screen" e "Down Inside the Big Screen" (ver **Anexo 4**), optei por adaptações que oferecessem mais contexto para o jogador, em vez de apenas uma tradução direta. "Aparecendo no Grande Ecrã", ao contrário do original em inglês, traz uma pequena alteração para tornar mais claro o momento em que o Mario entra no ecrã de cinema e aparece dentro do próprio jogo 2D. Ponderei simplesmente traduzir como "No Grande Ecrã", mas quis garantir que o jogador entendesse que a ação de entrar no ecrã de cinema era fundamental para ganhar a Lua de Poder. Já em "Para Baixo no Grande Ecrã", a escolha reforça o momento em que o Mario desce pelo cano e vai para debaixo de terra, novamente dentro do ecrã de cinema. Ambas as traduções visam proporcionar ao jogador uma orientação mais clara e direta para o que devem fazer e quais os objetivos.

Outro cuidado foi dado à tradução do termo "Poking", presente no **Anexo 4**. Diferenciei as traduções entre "Meter o Bico", usada quando o pássaro do Mario insere o bico em pequenas ranhuras, e "Picar", quando ele ataca ou interage com objetos maiores, como paredes ou inimigos. A escolha "Meter o Bico" faz uma alusão ao ditado popular ("meter o nariz onde não é chamado"), reforçando a ideia de intromissão, mais adequada para o contexto do jogo, enquanto "Picar" sugere uma ação mais física e direta.

3.4. Tradução de Onomatopeias e Variações Linguísticas

As onomatopeias foram talvez uma das partes mais desafiantes do meu processo de tradução e bastante complexas de se traduzir, especialmente quando lidamos com diferentes variações linguísticas, como as diferenças entre o português europeu e o português do Brasil. A diferença entre "nham nham" (em Portugal) e "nhoc nhoc" (no Brasil) é um exemplo clássico de como até mesmo as expressões sonoras podem variar entre as variantes da língua portuguesa. Estas pequenas diferenças tornam-se críticas quando tentamos manter uma localização coerente e contextualizada.

Uma das dificuldades que encontrei ao lidar com onomatopeias foi a falta de uma referência consolidada. Sites ou artigos especializados em localização raramente trazem uma lista extensa ou padronizada dessas expressões. Isso levou-me a uma investigação mais aprofundada e a uma consulta a múltiplas fontes, desde jogos previamente localizados até o uso corrente dessas expressões em diálogos informais. Até mesmo entre jogos localizados em português europeu, como referi, encontrei variações significativas — por exemplo, o "MWAHAHAHAHAH" foi traduzido para "Muah, ah, ah, ah!" no jogo que comprei, enquanto sites indicavam "ah! ah! ah!" como uma possibilidade alternativa. Optei por deixar "Muah, ah, ah, ah!", uma vez ter sido o utilizado pela Nintendo no jogo *Super Mario Bros. Wonder*.

Outro exemplo claro foi o segundo tipo de gargalhada presente muitas vezes em jogos do Mario, "Heeheeheel!", em que me deparei com "Eh, eh, eh!" no jogo localizado, porém vi "he! he! he!" ou "eh! eh! eh!" em outras fontes. Isto fez-me perceber que a escolha de uma tradução de onomatopeia não só tem mais que uma opção e que eu precisaria de tentar ter o máximo de cuidado possível para não fugir às que já estavam previamente localizadas, mas pode também influenciar a maneira como os jogadores percebem o tom de uma cena na sua totalidade — uma risada irónica, por exemplo, pode ser interpretada de formas diferentes dependendo da representação sonora que for escolhida.

Deparei-me também com a expressão "Eek!", que inicialmente traduzi para "Ic!" após consultar um blog online que abordava onomatopeias e tinha "Ic!" e "Eca!" como opções. No entanto, mais tarde percebi que essa fonte era para o português do Brasil, e o som "Ic!" não é utilizado em Portugal. Este tipo de diferenças culturais torna-se crítico para uma localização precisa. Sem uma referência concreta ou sites que me dessem uma resposta apropriada ao contexto, optei por traduzir "Eek!" como "Aaaah!", já que é uma expressão mais comum em Portugal para surpresa ou medo.

A ausência de uma referência direta, como uma tabela que pudesse abranger essas nuances com um glossário de onomatopeias, de um site completamente credível, acabou resultando num investimento grande a nível de por aumentar o tempo e o esforço dedicados à minha pesquisa, mas também me

levou a explorar mais profundamente as diferenças da língua portuguesa entre países diferentes e como a onomatopeia tem um papel importante na imersão e até mesmo na compreensão deste tipo de jogo.

Na tradução da fala "AoooouuuuOOOoooOooOoooo! (Aquele mauzão não nos deixa nadar livremente!)" (ver **Figura 13**), decidi manter a onomatopeia original "AoooouuuuOOOoooOooOoooo!" inalterada. Assim como nas outras línguas, a onomatopeia não foi modificada da língua de partida para os outros idiomas, preservando a mesma expressão sonora em todas as versões. Essa escolha garante consistência global e mantém a familiaridade com o som característico do personagem, já que a onomatopeia não carrega um significado específico que exija uma adaptação linguística.

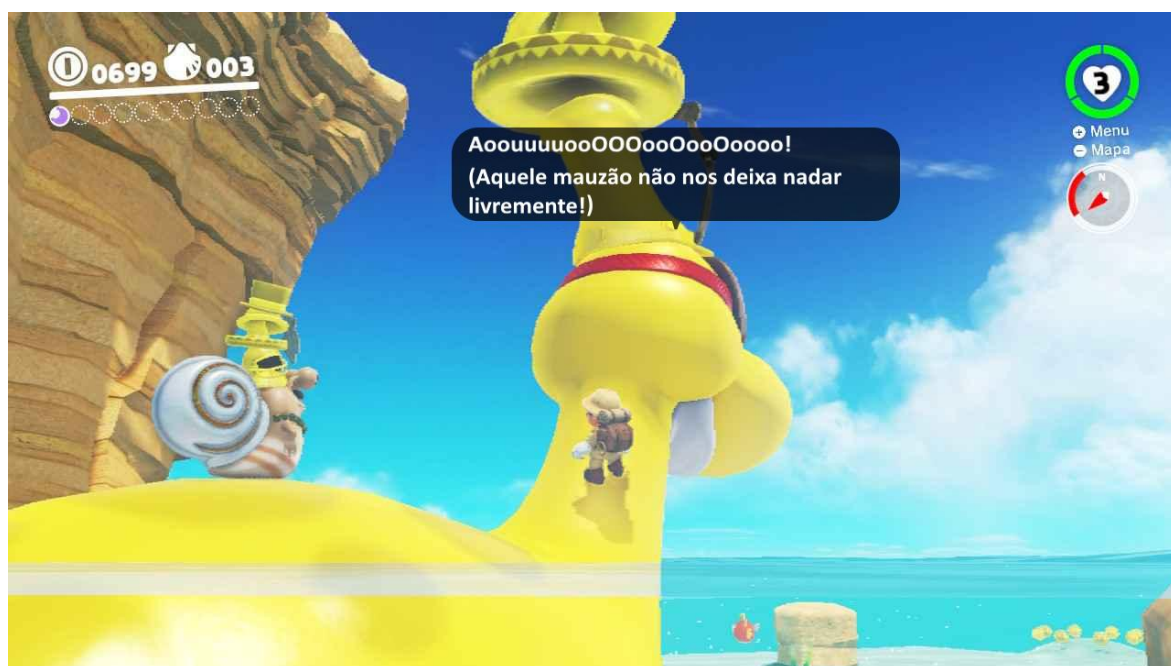


Figura 13. Onomatopeia da personagem Dorrie

Algumas falas (ver **Anexo 5**) utilizam um tom mais coloquial ou formal, especialmente em diálogos que pertencem aos donos de lojas, dirigindo-se ao Mario formalmente, como por exemplo "Step right up, sir!", em que eu decidi utilizar o tratamento por "você" e traduzi como "Aproxime-se, senhor!". Contudo, esta distinção só acontece em momentos em que o texto de partida em inglês

também tratou o Mario de forma formal. Por norma, o tratamento para com o Mario é sempre com o "tu".

3.5. Tradução e adaptação de expressões culturais

Outro desafio interessante foi a tradução de "*shaved ice*", um termo bastante específico que não possui um equivalente direto em português de Portugal. "*Shaved ice*" refere-se a uma sobremesa feita de raspas de gelo cobertas com xaropes de diferentes sabores, algo que o jogo não queria considerar propriamente um gelado em si. A minha tradução inicial, contudo, foi "gelado", porém, após analisar melhor o conceito e a estrutura do produto, optei por tentar fazer este "desvio" que o inglês também fez e optei por traduzir como "Calippo". Esta escolha foi feita porque o público português está familiarizado com o termo "Calippo" e associa-o facilmente a algo semelhante: gelo com um líquido saborizado. Assim, esta tradução permite transmitir o conceito de forma clara e culturalmente relevante, sem necessidade de explicações adicionais.

Na tradução da Lua de Poder que termina sempre com "(...) Good Dog!" (ver **Anexo 4**), optei por adaptá-la para "(...) Lindo Cãozinho!". Tal como o inglês, que utiliza uma expressão comum de "Good Dog!" para exprimir uma recompensa e aprovação, também nós temos a nossa com "Lindo Cãozinho!", ainda que acabe por não ser uma tradução à letra, está perfeitamente localizada e mantém a ideia presente no original.

3.6. Tradução Sem Acesso ao Conteúdo Visual Durante o Desenvolvimento

A tradução de videojogos apresenta desafios únicos que exigem um entendimento profundo do contexto para garantir precisão e autenticidade. Traduzir o jogo era a parte que eu mais ansiava por fazer e assumi que seria o

mais fácil, porém percebi rapidamente que esse não seria o caso. A falta de elementos visuais quando tentava ler as falas em inglês fez com que eu acabasse por investir muito tempo a efetuar uma pesquisa aprofundada de grande parte do conteúdo que eu tentava localizar, como as falas e as luas de poder específicas, através de vídeos que mostravam os diálogos ou as luas de poder para compreender melhor a cena e, assim, adaptar a tradução de forma mais fiel e contextualizada.

Frases simples podem assumir significados variados dependendo da cena ou das personagens que as vocalizam. Sem a visualização adequada, nuances como emoções, interações visuais ou o contexto em que a frase é dita, podem ser completamente perdidas, levando a traduções que não capturam a essência do texto de partida.

Este desafio ajudou-me a perceber o quão complicada é uma tradução sem acesso ao conteúdo visual.

Para jogos como o *Super Mario Odyssey*, que dependem fortemente de elementos visuais para contar a história e transmitir informações aos jogadores, a localização é fundamental para que a pessoa que estiver a jogar entenda perfeitamente o que precisa de fazer e o que está a acontecer no ecrã.

3.7. Textos de indicação

A tradução de textos de indicação, quer nos menus no jogo quer perante a conclusão de um objetivo, é uma tarefa que confesso ter sido a mais fácil, muito devido ao facto de serem palavras técnicas e haver menos hipóteses de existir várias formas de tradução ou um grande uso de criatividade.

Por exemplo, palavras como "Menu" e "Saving..." que traduzi para "A guardar..." foram fáceis de traduzir, uma por se manter igual e a outra por ter o jogo localizado *Super Mario Bros. Wonder* com exatamente a mesma palavra no seu jogo. Deixando-as iguais, são reconhecidas pelo público português e contribuem para uma navegação intuitiva.

A tradução das frases que indicam que o Mario e o Cappy conseguiram apanhar as Luas de Poder (**Figura 14**) foi igualmente fácil, já que o único cuidado que tive de ter consistiu em garantir que o termo “Power Moon” e “Multi-Moon” permanecesse igual ao que eu traduzi inicialmente para as falas das personagens e luas de poder.



Figura 14. Texto de indicação "Conseguiste uma Lua!"

No contexto da expressão "the skies above Peach's Castle...", a escolha de traduzir "skies" para "céu" no singular representou uma adaptação ao que eu considero ser mais correto na língua portuguesa. O plural "céus" não parecia fazer muito sentido, uma vez que, num contexto português, não me pareceu comum ouvir a palavra "céus" em conversas quotidianas, a não ser em contextos poéticos ou metafóricos.

3.8. Formatação

Durante o processo de localização, uma abordagem que adotei foi a de manter certos elementos em inglês entre parênteses, especialmente quando

esses termos poderiam ser interpretados como códigos ou *placeholders*⁷ que não devem ser alterados. Essa prática é fundamental para garantir que o jogo funcione na sua versão final e adotada muitas vezes em traduções oficiais, tal como foi referido e evidenciado na página 26.

Por exemplo, numa das falas presentes no **Anexo 5**, "Ah! Going to wear the [article of clothing] out, I see!", traduzi para "Ah! Estou a ver que vai usar o [article of clothing]!". A escolha de deixar "[article of clothing]" em inglês reflete a sua função como um espaço a ser preenchido com o termo apropriado na versão final pelo próprio código do jogo, em que num contexto oficial o tradutor muito provavelmente não poderá nem deverá modificar o texto presente entre parênteses retos. Isso assegura que o código não seja alterado inadvertidamente, permitindo que os desenvolvedores insiram os termos corretos sem comprometer a estrutura original.

Outro exemplo, também presente no **Anexo 5** é a fala "Está sempre aqui para o poderes consultar. Basta abrires o menu com [] e seleccionar o Guia de Ação.", onde existem parênteses retos sem nada, que muito provavelmente se referem ao botão que deverá aparecer identificado e que pode variar em função do contexto linguístico e cultural de distribuição do jogo.

Essa abordagem é vantajosa porque mantém a funcionalidade do jogo intacta e permite uma integração mais rápida e menos propensa a erros, pois os tradutores e desenvolvedores podem trabalhar juntos sem criar confusões nas linhas de código do jogo que já foram terminados ou estão a ser desenvolvidos.

⁷ Um *placeholder* é um valor ou texto temporário que indica onde e como os dados reais devem ser inseridos, orientando o tradutor sobre o tipo de informação a preencher ou deixar no local.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho representa a culminação de uma jornada intensa e enriquecedora no âmbito da tradução e localização de videojogos para o português europeu. Ao longo deste projeto, foi possível alcançar os objetivos traçados inicialmente, que se centravam não apenas na tradução das falas, personagens e elementos do jogo, mas também na reflexão crítica sobre o processo tradutológico em si. Essa reflexão foi fundamental para mim, para que eu pudesse compreender a complexidade envolvida na localização de um produto tão amado e que acredito que muitos fãs da Nintendo gostariam de poder ver traduzido.

Através da prática de tradução das falas do jogo e da análise das decisões tradutológicas que tomei, acredito que consegui não apenas adaptar o conteúdo para o público-alvo a que se destina, mas também respeitar a essência e o humor que caracterizam o universo de Mario. As traduções realizadas exemplificam a tentativa de manter uma fluidez e naturalidade que correspondam com o público português, ao mesmo tempo em que preservam as referências culturais e o tom original desde as falas, até ao simples menu de pausa existente no jogo (ver **Figura 15**).

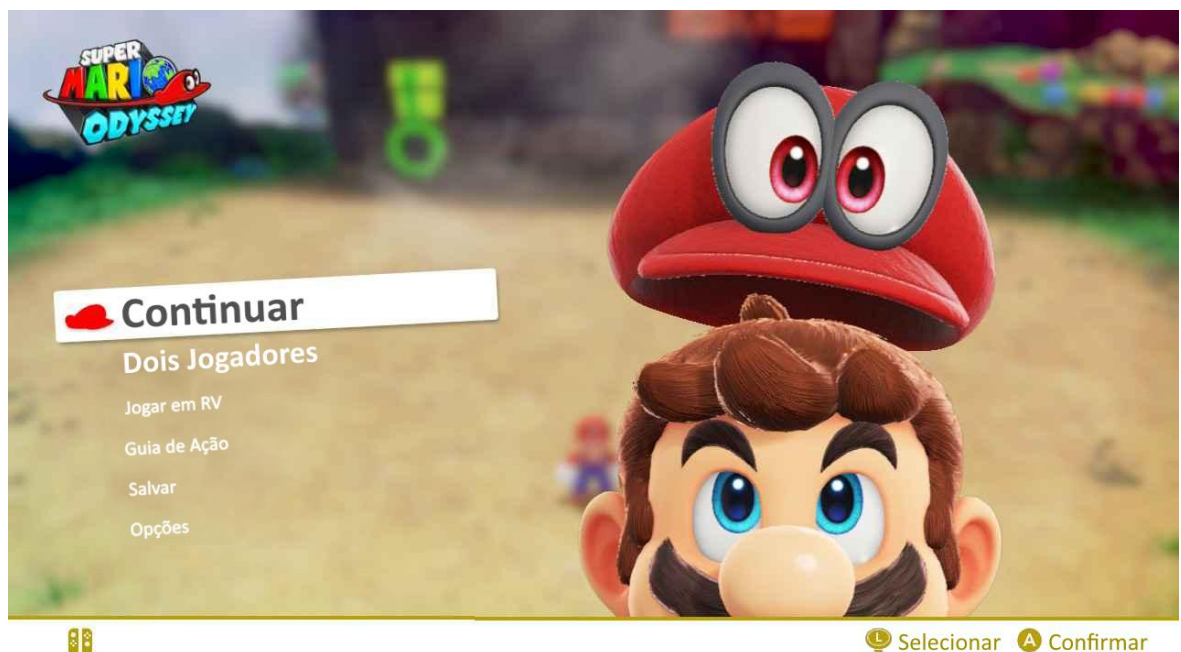


Figura 15. Menu de Pausa

No entanto, o projeto não esteve isento de limitações. A principal dificuldade que enfrentei foi a falta de acesso a elementos visuais durante o processo de tradução. A ausência de imagens ou animações enquanto lia as falas e descrições resultou numa pesquisa aprofundada e morosa para compreender o contexto e as nuances que poderiam influenciar as traduções e foi preciso recorrer a vídeos de gameplay e materiais de apoio disponíveis, bem como eu próprio jogar o jogo para tentar ver em detalhe o conteúdo, para ultrapassar os vários desafios que surgiram ao longo do processo.

Para o futuro, seria importante que as empresas de videojogos, como a Nintendo, continuem a investir na localização das suas produções, não apenas para o português do Brasil, mas também para o português europeu. Existe cada vez mais procura pela acessibilidade linguística e cultural nos videojogos e o facto de finalmente começarem a existir jogos localizados só reflete o aumento do número de jogadores. Além disso, a inclusão de tradutores e especialistas em localização nas etapas iniciais do desenvolvimento dos jogos é crucial para garantir uma experiência mais rica e coesa. Um enfoque na internacionalização desde o início do processo de criação poderá facilitar muito a adaptação a diferentes culturas, evitando assim muitos dos desafios que surgem durante a fase de localização. As vantagens de um trabalho de localização bem-sucedido estão na possibilidade de criar um vínculo mais forte entre o jogo e os seus jogadores.

Refletindo sobre meu percurso como tradutor ao longo deste projeto, percebo que a experiência foi fundamental para ver o meu crescimento profissional e pessoal. A prática de localizar um jogo foi extremamente desafiante e obrigou-me muitas vezes a sair da minha zona de conforto, quer pela complexidade que achei que não existiria, quer pelo tamanho de conteúdo que eu acabei por localizar, porém acredito que foi uma forma de não só testar as minhas competências, mas também a minha criatividade. Aprendi a importância de considerar o contexto ao traduzir, reconhecendo que cada palavra e expressão carregam consigo significados e conotações que vão além do seu significado literal.

Este processo ensinou-me a valorizar a prática de consultar fontes online e ao ver outras localizações noutros idiomas para ter uma ideia do que foi feito nos outros países. Olhando para trás, percebo que o que inicialmente parecia um requisito académico transformou-se numa verdadeira paixão pela indústria de videojogos, uma área que agora considero não apenas um campo fascinante, mas em que me consigo ver a trabalhar no futuro profissionalmente.

Em suma, este projeto representa não apenas o término de uma etapa significativa na minha formação académica, mas também o início de uma nova fase na minha carreira, repleta de oportunidades e desafios que espero abraçar com entusiasmo e determinação.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agência Lusa. (2024). Consumo descontrolado da oferta digital contribui para estado de alienação social. CNN Portugal. Último acesso a 05 de abril de 2024, de <https://cnnportugal.iol.pt/ansiedade/depressao/maioria-dos-jovens-utiliza-a-internet-para-combater-estados-de-ansiedade-e-depressao/20240123/65af6433d34e371fc0bc4109>

AlphaTrad Portugal. (2020). Tudo o que precisa de saber sobre tradução de videojogos. Último acesso a 02 de fevereiro de 2024, de <https://www.alphatrad.pt/noticias/traducao-videojogos-que-precisa-saber>

ATAV. (2024). Tradução de audiovisuais. Último acesso a 10 de julho de 2024, de <https://atav.pt/traducao-de-audiovisuais/>

Bernal Merino, M. Á. (2011). Video game localisation. Journal of Specialised Translation, 18, 210–215. Último acesso a 13 de abril de 2024, de https://www.jostrans.org/issue18/rev_bernal.pdf

Cartwright, M. (2018). Civilização olmeca. World History Encyclopedia. Último acesso a 29 de setembro de 2024, de <https://www.worldhistory.org/trans/pt/1-11440/civilizacao-olmeca/>

Comicbook. (2017). Here's your chance to play Super Mario Odyssey before release. Último acesso a 24 de março de 2024, de <https://comicbook.com/gaming/news/play-super-mario-odyssey-nintendo-switch-before-its-release/>

Craddock, R. (2021). Mario Party Superstars will be the first Nintendo game to receive Brazilian Portuguese localisation. Nintendo Life. Último acesso a 23 de agosto de 2024, de

https://www.nintendolife.com/news/2021/06/mario_party_superstars_will_be_the_first_nintendo_game_to_receive_brazilian_portuguese_localisation

Eadicicco, L. (2017). Inside Super Mario Odyssey: Mario's biggest change in years. Time. Último acesso a 25 de março de 2024, de <https://time.com/4997917/super-mario-odyssey-nintendo-switch/>

Echo Boomer. (2022). Portugal cresce no setor dos jogos digitais. Último acesso a 13 de junho de 2024, de <https://echoboomer.pt/portugal-cresce-no-setor-dos-jogos-digitais/>

Emboava, V. (2023). Quanto custa dublar um game? Veja como funciona a localização de um jogo. TecMundo. Último acesso a 23 de julho de 2024, de <https://www.tecmundo.com.br/voxel/274422-custa-dublar-game-veja-funciona-localizacao-um-jogo.htm>

Estudamais8. (2009). Onomatopeias. Último acesso a 28 de julho de 2024, de <https://estudamais8.blogs.sapo.pt/9808.html>

eTranslation Services. (2021). Legendagem versus dublagem: o que é melhor? Último acesso a 19 de abril de 2024, de <https://etranslationservices.com/pt/tradu%C3%A7%C3%B5es/Legendagem-versus-dublagem%2C-o-que-%C3%A9-melhor/>

Fandom. (2024). Sherms. Último acesso a 24 de setembro de 2024, de <https://mario.fandom.com/wiki/Sherm>

Ferreira, C. (2022). Indústria de videojogos profissionalizou-se e dá nas vistas fora de Portugal. Sapo TEK. Último acesso a 24 de março de 2024, de

<https://tek.sapo.pt/noticias/computadores/artigos/industria-de-videojogos-profissionalizou-se-e-da-nas-vistas-fora-de-portugal>

Fonseca, C. (2018). A cultura dos cartuchos e locadoras dos anos 90. Último acesso a 12 de abril de 2024, de <https://medium.com/@caioarantes/a-cultura-dos-cartuchos-e-locadoras-dos-anos-90-1ab07f4d1ab5>

Fonseca, F. (2007). A onomatopeia da gargalhada. Ciberdúvidas. Último acesso a 02 de setembro de 2024, de <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/a-onomatopeia-de-gargalhada/20562>

G&M News. (2023). Portugal: O mercado de videojogos vai gerar €365 milhões até final de 2023. Último acesso a 07 de abril de 2024, de <https://g-mnews.com/pt/portugal-o-mercado-de-videojogos-vai-gerar-e365-milhoes-ate-final-de-2023/>

Galvão, B. (2022). A Nintendo Portugal não se esquece que os fãs querem jogos em português. Eurogamer. Último acesso a 13 de junho de 2024, de <https://www.eurogamer.pt/a-nintendo-portugal-nao-se-esquece-que-queres-mais-jogos-portugues>

Galvão, B. (2023). Nintendo Portugal confirma mais 14 jogos localizados para português. Eurogamer. Último acesso a 13 de junho de 2024, de <https://www.eurogamer.pt/nintendo-portugal-confirma-mais-14-jogos-localizados-para-portugues>

Game On. (2024). BGS 2024: "O Brasil é muito importante para nós", diz Nintendo. Último acesso a 12 de outubro de 2024, de <https://www.terra.com.br/gameon/brasilgameshow/bgs-2024-game-on-conversou-com-romina-whitlock-diretora-de-marketing-da-nintendo-latam,047ca630722d862451fdd229d2ff6bdf0fg94m4o.html>

Gil, A. (2023). Indústria dos videojogos deve alcançar os 4 mil milhões de utilizadores em 2024. JPN. Último acesso a 20 de julho de 2024, de <https://www.jpn.up.pt/2023/04/14/industria-dos-videojogos-deve-alcancar-os-4-mil-milhoes-de-utilizadores-em-2024/>

González, R. (2023). Localização na tradução: O que é e os seus principais mitos. Okodia. Último acesso a 27 de junho de 2024, de <https://www.okodia.pt/localizacao-na-traducao-o-que-e-e-os-seus-principais-mitos/>

Ibanez, F. (2020). Tudo o que precisa de saber sobre tradução de videojogos. Último acesso a 12 de maio de 2024, de <https://www.alphatrad.pt/noticias/traducao-videojogos-que-precisa-saber>

Mangiron, C. (2021). Found in translation: Evolving approaches for the localization of Japanese video games. *Arts*, 10(1), 1–13. <https://doi.org/10.3390/arts10010009>

O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game localisation: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing. <https://doi.org/10.1075/btl.106>

Pérez-González, L. (2019). *The Routledge handbook of audiovisual translation*. Routledge. Último acesso a 02 de setembro de 2024, de <https://www.routledge.com/The-Routledge-Handbook-of-Audiovisual-Translation/Perez-Gonzalez/p/book/9781032094908>

Vales, N., & Gonçalves, V. (2017). Localização e tradução: Origem e diferenças. Adolescência. Último acesso a 23 de setembro de 2024, de <https://bibliotecadigital.ipb.pt/handle/10198/14200>

Wisdom Translations. (2020). Porque é que alguns países ainda preferem a dobragem? Último acesso a 15 de outubro de 2024, de <https://wisdomtranslations.com/porque-e-que-alguns-paises-ainda-preferem-a-dobragem/>

WORTEN. (2024). Jogo Nintendo Switch Super Mario Odyssey. Último acesso a 22 de março de 2024, de <https://www.worten.pt/produtos/jogo-nintendo-switch-super-mario-odyssey-6257467>

ANEXO 1. NOMES DE PERSONAGENS

1. Banktoad	Toad Bancária	
2. Bonneters	Cartolenses	
3. Bowser	Bowser	
4. Bubblainians	Moluscolianos	
5. Cappy	Cappy	
6. Captain Toad	Capitão Toad	
7. Coach	Treinador	
8. Dorrie	Dorrie	
9. Glydon	Aerossáuro	
10. Hariet	Hariet	
11. Hint Toad	Toad Dica	

12. Jammin' Toad	Toad Musical	
13. Jaxi	Jaxi	
14. Koopa	Koopa	
15. Knucklotec	Colossal Caput	
16. Lakitu	Lakitu	
17. Lochladies	Lagoanas	
18. Luigi	Luigi	
19. Madame Broode	Madame Broode	
20. Mario	Mario	

21. Mollusque-Lanceur	Molusco-Lanceur	
22. New Donkers	Nova-donkinos	
23. Pauline	Pauline	
24. Princess Peach	Princesa Peach	
25. Rango	Rango	
26. Roving Racers	Corredores Velozes	
27. Ruined Dragon	Dragão das Ruínas	
28. Shiverians	Nevanos	
29. Spewart	Spewart	

30. Sphynx	Esfinge	
31. Steam Gardeners	Jardineiros Vaporosos	
32. Style Sisters	Manas Estilosas	
33. Talkatoo	Falagáio	
34. Tiara	Tiara	
35. Toadette	Toadette	
36. Toads	Toads	
37. Torkdrift	Roubaflor	
38. Topper	Topper	
39. Tostarenans	Tostarenanos	

40. Uncle amiibo	Tio amiibo	
41. Volbonans	Garfeiros	
42. Banzai Bill	Torpete Bill	
43. Bullet Bill	Bill Bala	
44. Uproot	Esticção	
45. Chain Chomp	Chain Chomp	
46. Piranha Plant	Planta Piranha	
47. Poison Piranha Plant	Planta Piranha Venenosa	
48. Goomba	Goomba	
49. Paragoomba	Goomba Alado	
50. Micro Goomba	Micro Goomba	

51. Moe-Eye	Moeu-Olho	
52. Burrbos	Burrbo	
53. Pokio	Picarinho	
54. Cheep Cheep	Cheep Cheep	
55. Snow Cheep Cheep	Cheep Cheep Polar	
56. Spiny	Spiny	
57. Fuzzy	Fuzzy	
58. Fire Bros	Irmãos de fogo	
59. Hammer Bros	Irmãos martelo	
60. Gushens	Chapinhas	

61. Sherms	Leopards	
62. T-Rex	T-Rex	
63. Tropical Wiggler	Lagartola Tropical	
64. Komboos	Caminhalgas	
65. Urban Stingby	Moscas urbanas	
66. Parabones	Quebra-ossos alados	
67. Podoboo	Cabeça Quente	
68. Chargin' Chuck	Corredor Chuck	

69. Goombette	Goombette	
---------------	-----------	---

ANEXO 2. TEXTOS DE INDICAÇÃO

Choose Mode	Escolher modo
Regular Mode	Modo Regular
The standard way to play.	A forma padrão de jogar
Assist Mode	Modo Assistido
Arrows will guide your way, and you'll bounce back quickly after a fall!	Setas irão guiar o teu percurso, e poderás voltar para onde estavas se caíres!
Start	Começar
Start in Assist Mode	Começar em Modo Assistido
You can change the game mode at any time from Options → Choose Mode.	Podes mudar o modo de jogo a qualquer altura em Opções → Escolher Modo.
Data Management	Gerir Dados
Controls	Controlos
Language Settings	Escolher Idiomas
Continue	Continuar
Two Players	Dois Jogadores
Play in VR	Jogar em RV
Action Guide	Guia de Ação
Save	Salvar
Options	Opções
YOU GOT A MOON!	CONSEGUISTE UMA LUA!
YOU GOT A MULTI-MOON!	CONSEGUISTE UMA LUA TRIPLA!
In the skies above Peach's Castle...	No céu, por cima do Castelo da Peach...
Look Around	Olhar em volta
Select	Selecionar

Confirm	Confirmar
Lists	Listas
Quit	Sair
Map	Mapa
Menu	Menu
Total	Total
Skip	Saltar
Saving...	A guardar...
Buy	Comprar
Cancel	Cancelar

ANEXO 3. NOMES DOS REINOS

Cap Kingdom - Bonneton	Reino Cartola - Cartolândia
Cascade Kingdom - Fossil Falls	Reino Cascata - Cascatas Fósseis
Sand Kingdom - Tostarena	Reino Areia - Tostarena
Lake Kingdom - Lake Lamode	Reino Lago - Lago Lamoda
Wooded Kingdom - Steam Gardens	Reino Madeira - Jardins Vaporosos
Cloud Kingdom - Nimbus Arena	Reino Nuvem - Arena Nimbus
Lost Kingdom - Forgotten Isle	Reino Perdido - Ilha esquecida
Metro Kingdom - New Donk City	Reino Cidade - Cidade de Nova Donk
Snow Kingdom - Shiveria	Reino Neve - Nevária
Seaside Kingdom - Bubblaine	Reino Praia - Moluscónia
Luncheon Kingdom - Mount Volbono	Reino Cozinha - Monte Borbulhante
Ruined Kingdom - Crumbleden	Reino Ruína - Destroços
Bowser's Kingdom - Bowser's Castle	Reino do Bowser - Castelo do Bowser
Moon Kingdom - Honeylune	Reino Lua - Luna de Mel
Mushroom Kingdom	Reino Cogumelo
Dark Side - Rabbit Ridge	Lado Escuro - Colina dos Coelhos
Darker Side	Lado Mais Escuro

ANEXO 4. NOMES DAS LUAS DE PODER

CAP KINGDOM	REINO CARTOLA
1. Frog-Jumping Above the Fog	Saltar sobre o nevoeiro como um Sapo
2. Frog-Jumping from the Top Deck	Saltar do Convés Superior como um Sapo
3. Cap Kingdom Timer Challenge 1	Desafio do Cronómetro I do Reino Cartola
4. Good Evening, Captain Toad!	Boa Noite, Capitão Toad!
5. Shopping in Bonneton	Compras em Cartolândia
6. Skimming the Poison Tide	Passando pela Maré Venenosa
7. Slipping Through the Poison Tide	Deslizando pela Maré Venenosa
8. Push-Block Peril	Perigo dos Blocos Móveis
9. Hidden Among the Push-Blocks	Escondido entre os Blocos Móveis
10. Searching the Frog Pond	À procura no Lago dos Sapos
11. Secrets of the Frog Pond	Segredos do Lago dos Sapos
12. The Forgotten Treasure	O Tesouro Esquecido
13. Taxi Flying Through Bonneton	Táxi a Voar por Cartolândia
14. Bonneter Blockade	Assustando o Cartolense
15. Cap Kingdom Regular Cup	Taça Regular do Reino Cartola
16. Peach in the Cap Kingdom	Peach no Reino Cartola
17. Found with Cap Kingdom Art	Encontrado com a Arte do Reino Cartola
18. Next to Glasses Bridge	Ao Lado da Ponte dos Óculos
19. Danger Sign	Sinal de Perigo
20. Under the Big One's Brim	Na Borda do Grandão
21. Fly to the Edge of the Fog	Voar até ao Limite do Nevoeiro
22. Spin the Hat, Get a Prize	Gira o Chapéu, Ganha um Prémio
23. Hidden in a Sunken Hat	Escondido num Chapéu Submerso

24. Fog-Shrouded Platform	Plataforma Envolta em Nevoeiro
25. Bird Traveling in the Fog	O Pássaro a Viajar no Nevoeiro
26. Caught Hopping Near the Ship!	Apanhado aos Saltos Perto do Navio!
27. Taking Notes: In the Fog	Tomar Notas: No Nevoeiro
28. Cap Kingdom Timer Challenge 2	Desafio do Cronómetro II do Reino Cartola
29. Cap Kingdom Master Cup	Taça Mestre do Reino Cartola
30. Roll On and On	Rebolando Sem Parar
31. Precision Rolling	Rebolagem de Precisão

CASCADE KINGDOM	REINO CASCATA
1. Our First Power Moon	A Nossa Primeira Lua de Poder
2. Multi Moon Atop the Falls	Lua Tripla no Topo das Cascatas
3. Chomp Through the Rocks	Chomp pelas Rochas
4. Behind the Waterfall	Atrás da Cascata
5. On Top of the Rubble	Em Cima dos Escombros
6. Treasure of the Waterfall Basin	Tesouro da Bacia da Cascata
7. Above a High Cliff	Acima de uma Falésia Alta
8. Across the Floating Isles	Através das Ilhas Flutuantes
9. Cascade Kingdom Timer Challenge 1	Desafio do Cronómetro I do Reino Cascata
10. Cascade Kingdom Timer Challenge 2	Desafio do Cronómetro II do Reino Cascata
11. Good Morning, Captain Toad!	Bom Dia, Capitão Toad!
12. Dinosaur Nest: Big Cleanup!	Ninho do Dinossauro: Grande Limpeza!
13. Dinosaur Nest: Running Wild!	Ninho do Dinossauro: Corrida Selvagem!
14. Nice Shot with the Chain Chomp!	Boa Pontaria com o Chain Chomp!
15. Very Nice Shot with the Chain	Ótima Pontaria com o Chain Chomp!

Chomp!	
16. Past the Chasm Lifts	Passa pelos Elevadores do Abismo
17. Hidden Chasm Passage	Passagem Escondida do Abismo
18. Secret Path to Fossil Falls!	Caminho Secreto para as Cascatas Fósseis!
19. A Tourist in the Cascade Kingdom	Um Turista no Reino Cascata
20. Rolling Rock by the Falls	Pedra Rolante Perto das Cascatas
21. Peach in the Cascade Kingdom	Peach no Reino Cascata
22. Cascade Kingdom Regular Cup	Taça Regular do Reino Cascata
23. Caveman Cave-Fan	Fã da Caverna do Homem das Cavernas
24. Shopping in Fossil Falls	Compras nas Cascatas Fósseis
25. Sphynx Traveling to the Waterfall	Esfinge Viajando para a Cascata
26. Bottom of the Waterfall Basin	Fundo da Bacia da Cascata
27. Just a Hat, Skip, and a Jump	Só um Chapéu, um Pulo e um Salto
28. Treasure Under the Cliff	Tesouro debaixo da Falésia
29. Next to the Stone Arch	Perto do Arco de Pedra
30. Guarded by a Colossal Fossil	Guardado por um Fóssil Colossal
31. Under the Old Electrical Pole	Debaixo do Poste Elétrico Antigo
32. Under the Ground	Enterrado no Chão
33. Inside the Busted Fossil	Dentro do Fóssil Desgastado
34. Caught Hopping at the Waterfall!	Apanhado aos Saltos na Cascata!
35. Taking Notes: Hurry Upward	Tomar Notas: Sobe Rápido
36. Cascade Kingdom Master Cup	Taça Mestre do Reino Cascata
37. Across the Mysterious Clouds	Através das Nuvens Misteriosas
38. Atop a Wall Among the Clouds	No Topo de uma Parede Entre as Nuvens
39. Across the Gusty Bridges	Atravessa as Pontes Ventosas
40. Flying Far Away from Gusty Bridges	Voando para Longe das Pontes

	Ventosas
--	----------

SAND KINGDOM	REINO AREIA
1. Atop the Highest Tower	No Topo da Torre Mais Alta
2. Moon Shards in the Sand	Fragmentos de Lua na Areia
3. Showdown on the Inverted Pyramid	Confronto na Pirâmide Invertida
4. The Hole in the Desert	O Buraco no Deserto
5. Overlooking the Desert Town	A Vista da Cidade do Deserto
6. Alcove in the Ruins	Nicho nas Ruínas
7. On the Leaning Pillar	No Pilar Inclinado
8. Hidden Room in the Flowing Sands	Sala Escondida nas Areias Fluídas
9. Secret of the Mural	Segredo do Mural
10. Secret of the Inverted Mural	Segredo do Mural Invertido
11. On Top of Stone Archway	No Topo do Arco de Pedra
12. From a Crate in The Ruins	De uma Caixa nas Ruínas
13. On the Lone Pillar	No Pilar Solitário
14. On the Statue's Tail	Na Cauda da Estátua
15. Hang Your Hat on the Fountain	Põe o Teu Chapéu em Cima da Fonte
16. Where the Birds Gather	Onde os Pássaros Se Reúnem
17. Top of a Dune	No Topo duma Duna
18. Lost in the Luggage	Perdido nas Malas de Viagem
19. Bullet Bill Breakthrough	Quebrar barreiras com o Bullet Bill
20. Inside a Block Is a Hard Place	Dentro de um Bloco está um Lugar Duro
21. Bird Traveling the Desert	Pássaro Viajando pelo Deserto
22. Bird Traveling Wastes	Pássaro Viajando pelo Veneno
23. The Lurker Under the Stone	À Espreita Debaixo da Pedra
24. The Treasure of Jaxi Ruins	O Tesouro das Ruínas de Jaxi
25. Desert Gardening: Plaza Seed	Jardinagem no Deserto: Semente da

	Praça
26. Desert Gardening: Ruins Seed	Jardinagem no Deserto: Semente das Ruínas
27. Desert Gardening: Seed on the Cliff	Jardinagem no Deserto: Semente na Falésia
28. Sand Kingdom Timer Challenge 1	Desafio do Cronómetro I do Reino Areia
29. Sand Kingdom Timer Challenge 2	Desafio do Cronómetro II do Reino Areia
30. Sand Kingdom Timer Challenge 3	Desafio do Cronómetro III do Reino Areia
31. Found in the Sand! Good Dog!	Encontrado na Areia! Lindo Cãozinho!
32. Taking Notes: Jump on the Palm	Tomar Notas: Salta na Palmeira
33. Herding Sheep in the Dunes	Pastando Ovelhas nas Dunas
34. Fishing in the Oasis	Pesca no Oásis
35. Love in the Heart of the Desert	Amor no Coração do Deserto
36. Among the Five Cactuses	Entre os Cinco Catos
37. You're Quite a Catch, Captain Toad!	És um verdadeiro achado, Capitão Toad!
38. Jaxi Reunion!	Reunião com Jaxi!
39. Welcome Back, Jaxi!	Bem-vindo de Volta, Jaxi!
40. Wandering Cactus	Cato Errante
41. Sand Quiz: Wonderful!	Questionário na Areia: Maravilhoso!
42. Shopping in Tostarena	Compras em Tostarena
43. Employees Only	Só Para Funcionários
44. Sand Kingdom Slots	Máquinas de Jogo do Reino Areia
45. Walking the Desert!	A Caminhar pelo Deserto!
46. Hidden Room in the Inverted Pyramid	Sala Escondida na Pirâmide Invertida

47. Underground Treasure Chest	Baú de Tesouro Subterrâneo
48. Goomba Tower Assembly	Montagem da Torre Goomba
49. Under the Mummy's Curse	Sob a Maldição da Múmia
50. Ice Cave Treasure	Tesouro na Caverna de Gelo
51. Sphynx's Treasure Vault	Cofre do Tesouro da Esfinge
52. A Rumble from the Sandy Floor	Um Tremor do Fundo Chão? de Areia
53. Dancing with New Friends	Dançar com Novos Amigos
54. The Invisible Maze	O Labirinto Invisível
55. Skull Sign in the Transparent Maze	O Sinal da Caveira no Labirinto Transparente
56. The Bullet Bill Maze: Break Through!	O Labirinto do Bullet Bill: Abrir Caminho!
57. The Bullet Bill Maze: Side Path	O Labirinto do Bullet Bill: Caminho Lateral
58. Jaxi Driver	Condutor Jaxi
59. Jaxi Stunt Driving	Acrobacias com o Jaxi
60. Strange Neighborhood	Vizinhança Estranha
61. Above a Strange Neighborhood	Acima de uma Vizinhança Estranha
62. Secret Path to Tostarena!	Caminho Secreto para Tostarena!
63. Found with Sand Kingdom Art	Encontrado com a Arte do Reino Areia
64. Jammin' in the Sand Kingdom	Música no Reino Areia
65. Hat-and-Seek: In the Sand	Cartola-Esconde: N'Areia
66. Sand Kingdom Regular Cup	Taça Regular do Reino Areia
67. Binding Band Returned	Anel de Liga Devolvido
68. Round-the-World Tourist	Turista à volta do Mundo
69. Peach in the Sand Kingdom	Peach no Reino Areia
70. Mighty Leap from the Palm Tree!	Salto Poderoso da Palmeira!
71. On the North Pillar	No Pilar Norte
72. Into the Flowing Sands	Para as Areias Fluídas

73. In the Skies Above the Canyon	Nos Céus Acima do Desfiladeiro
74. Island in the Poison Swamp	Ilha no Pântano Venenoso
75. An invisible Gleam	Um Brilho Invisível
76. On the Eastern Pillar	No Pilar Oriental
77. Caught Hopping in the Desert!	Apanhado aos Saltos no Deserto!
78. Poster Cleanup	Limpeza de Pósteres
79. Taking Notes: Running Down	Tomar Notas: A Correr para Baixo
80. Taking Notes: In the Wall Painting	Tomar Notas: Na Pintura de Parede
81. Love at the Edge of the Desert	Amor à Beira do Deserto
82. More Walking in the Desert	Mais Caminhadas pelo Deserto
83. Sand Kingdom Master Cup	Taça Mestre do Reino Areia
84. Where the Transparent Platforms End	Onde as Placas Transparentes Terminam
85. Jump Onto the Transparent Lift	Salta para o Elevador Transparente
86. Colossal Ruins: Dash Jump! and Sinking	Ruínas Colossais: Salto Apressado... e Afundando!
87. Colossal Ruins: Hurry!	Ruínas Colossais: Apressa-te!
88. Through the Freezing Waterway	Através do Canal Gelado
89. Freezing Waterway: Hidden Room	Canal Gelado: Sala Escondida

LAKE KINGDOM	REINO LAGO
1. Broodals Over the Lake	Broodals sobre o Lago
2. Dorrie-Back Rider	Passeio nas Costas da Dorrie
3. Cheep Cheep Crossing	Passa pelos Cheep Cheep
4. End of the Hidden Passage	Fim da Passagem Secreta
5. What's in the Box?	O Que Está na Caixa?
6. On the Lakeshore	Na Beira do Lago
7. From the Broken Pillar	Do Pilar Partido
8. Treasure in the Spiky Waterway	Tesouro na Água Espinhosa

9. Lake Gardening: Spiky Passage Seed	Jardinagem do Lago: Semente da Passagem Espinhosa
10. Lake Kingdom Timer Challenge 1	Desafio do Cronómetro I do Reino Lago
11. Lake Kingdom Timer Challenge 2	Desafio do Cronómetro II do Reino Lago
12. Moon Shards in the Lake	Fragmentos de Lua no Lago
13. Taking Notes: Dive and Swim	Tomar Notas: Mergulha e Nada
14. Taking Notes: In the Cliffside	Tomar Notas: Na Encosta
15. Lake Fishing	Pescar no Lago
16. I Met a Lake Cheep Cheep!	Conheci um Cheep Cheep no Lago!
17. Our Secret Little Room	A Nossa Salinha Secreta
18. Let's Go Swimming, Captain Toad!	Vamos Nadar, Capitão Toad!
19. Shopping in Lake Lamode	Compras no Lago Lamoda
20. A Successful Repair Job	Trabalho de Reparação Bem Feito
21. I Feel Underdressed	Sinto-me Despido
22. Unzip the Chasm	Abrindo o fecho do Abismo
23. Super-Secret Zipper	Fecho Super Secreto
24. Jump, Grab, Cling, and Climb	Salta, Agarra, Segura e Escala
25. Jump, Grab, and Climb Some More	Salta, Agarra e Escala Mais
26. Secret Path to Lake Lamode!	Caminho Secreto para o Lago Lamoda!
27. Found with Lake Kingdom Art	Encontrado com a Arte do Reino Lago
28. Taxi Flying Through Lake Lamode	Táxi a Voar pelo Lago Lamoda
29. That Trendy "Pirate" Look	Aquele Visual "Pirata" Na Moda
30. Space Is "In" Right Now	O Espaço Está 'Nas Alturas' Agora
31. That "Old West" Style	Aquele Estilo "Velho Oeste"
32. Lake Kingdom Regular Cup	Taça Regular do Reino Lago
33. Peach in the Lake Kingdom	Peach no Reino Lago
34. Behind the Floodgate	Atrás do Portão de Água
35. High-Flying Leap	Salto Altíssimo

36. Deep, Deep Down	Bem, Bem Fundo
37. Rooftop of the Water Plaza	Telhado da Praça de Água
38. Bird Traveling Over the Lake	Pássaro a Viajar sobre o Lago
39. Love by the Lake	Amor à Beira do Lago
40. Lake Kingdom Master Cup	Taça Mestre do Reino Lago
41. Waves of Poison: Hoppin' Over	Ondas de Veneno: Saltando por Cima
42. Waves of Poison: Hop to It!	Ondas de Veneno: Salta para Elas!

WOODED KINGDOM	REINO MADEIRA
1. Road to Sky Garden	Caminho para o Jardim do Céu
2. Flower Thieves of Sky Garden	Ladrões de Flores do Jardim do Céu
3. Path to the Secret Flower Field	Caminho para o Campo de Flores Secreto
4. Defend the Secret Flower Field!	Defende o Campo de Flores Secreto!
5. Behind the Rock Wall	Atrás da Parede de Pedra
6. Back Way Up the Mountain	Subida Alternativa da Montanha
7. Rolling Rock in the Woods	Rocha a Rebolar na Floresta
8. Caught Hopping in the Forest!	Apanhado aos Saltos na Floresta!
9. Thanks for the Charge!	Obrigado pela Energia!
10. Atop the Tall Tree	No Topo da Árvore Alta
11. Tucked Away Inside the Tunnel	Escondido Dentro do Túnel
12. Over the Cliff's Edge	Sobre a Borda do Penhasco
13. The Nut 'Round the Corner	A Noz ao Virar da Esquina
14. Climb the Cliff to Get the Nut	Sobe o Penhasco para Apanhar a Noz
15. The Nut in the Red Maze	A Noz no Labirinto Vermelho
16. The Nut at the Dead End	A Noz no Beco Sem Saída
17. Cracked Nut on a Crumbling Tower	Noz Rachada numa Torre a Desmoronar
18. The Nut that Grew on the Tall Fence	A Noz que Cresceu na Cerca Alta

19. Fire in the Cave	Fogo na Caverna
20. Hey Out There, Captain Toad!	Olá de Longe, Capitão Toad!
21. Love in the Forest Ruins	Amor nas Ruínas da Floresta
22. Inside a Rock in the Forest	Dentro de uma Rocha na Floresta
23. Shopping in Steam Gardens	Compras nos Jardins Vaporosos
24. Nut Planted in the Tower	Noz Plantada na Torre
25. Stretching Your Legs	Estica as Pernas
26. Spinning-Platforms Treasure	Tesouro das Plataformas Giratórias
27. Make the Secret Flower Field Bloom	Faz o Campo de Flores Secreto Florescer
28. Rolling Rock in the Deep Woods	Rocha a Rebolar nas Profundezas da Floresta
29. Glowing in the Deep Woods	A Brilhar nas Profundezas da Floresta
30. Past the Peculiar Pipes	Além dos Canos Peculiares
31. By the Babbling Brook in Deep Woods	Junto ao Riacho do Bosque das Profundezas
32. The Hard Rock in Deep Woods	A Rocha Dura do Bosque das Profundezas
33. A Treasure Made from Coins	Um Tesouro Feito de Moedas
34. Beneath the Roots of the Moving Tree	Debaixo das Raízes da Árvore Móvel
35. Deep Woods Treasure Trap	Armadilha do Tesouro no Bosque das Profundezas
36. Exploring for Treasure	Explorando em Busca de Tesouro
37. Wooded Kingdom Timer Challenge 1	Desafio do Cronómetro I no Reino Madeira
38. Wooded Kingdom Timer Challenge 2	Desafio do Cronómetro II no Reino Madeira
39. Flooding Pipeway	Caminho dos Canos Inundados

40. Flooding Pipeway Ceiling Secret	Segredo no Teto do Caminho dos Canos Inundados
41. Wandering in the Fog	Vagueando no Nevoeiro
42. Nut Hidden in the Fog	Noz Escondida no Nevoeiro
43. Flower Road Run	Corrida do Caminho de Flores
44. Flower Road Reach	Alcança o Caminho de Flores
45. Elevator Escalation	Escalada do Elevador
46. Elevator Blind Spot	Ponto Cego do Elevador
47. Walking on Clouds	Caminhando nas Nuvens
48. Above the Clouds	Acima das Nuvens
49. Secret Path to the Steam Gardens!	Caminho Secreto para os Jardins Vaporosos!
50. Found with Wooded Kingdom Art	Encontrado com a Arte do Reino Madeira
51. Swing Around Secret Flower Field	Balança à Volta do Campo de Flores Secreto
52. Jammin' in the Wooded Kingdom	Música no Reino Madeira
53. Wooded Kingdom Regular Cup	Taça Regular do Reino Madeira
54. Peach in the Wooded Kingdom	Peach no Reino Madeira
55. High Up in the Cave	No Alto da Caverna
56. Lost in the Tall Trees	Perdido nas Árvores Altas
57. Looking Down on the Goombas	A Olhar para os Goombas Lá de Cima
58. High Up on a Rock Wall	No Alto de uma Parede de Pedra
59. The Nut in the Robot Storeroom	A Noz na Sala de Arrumações dos Robôs
60. Above the Iron Mountain Path	Acima do Caminho da Montanha de Ferro
61. The Nut Under the Observation Deck	A Noz Debaixo da Plataforma de Observação

62. Bird Traveling the Forest	Pássaro a Viajar pela Floresta
63. Invader in the Sky Garden	Invasor no Jardim do Céu
64. Hot, Hot, Hot from the Campfire	Quente, Quente, Quente na Fogueira
65. Wooded Kingdom Timer Challenge 3	Desafio do Cronómetro III no Reino Madeira
66. Moon Shards in the Forest	Fragmentos de Lua na Floresta
67. Taking Notes: On Top of the Wall	Tomar Notas: No Topo da Parede
68. Taking Notes: Stretching	Tomar Notas: Esticando
69. Wooded Kingdom Master Cup	Taça Mestre do Reino Madeira
70. I Met an Uproot!	Encontrei um Esticão!
71. Invisible Road: Danger!	Caminho Invisível: Perigo!
72. Invisible Road: Hidden Room	Caminho Invisível: Sala Secreta
73. Herding Sheep Above the Forest Fog	Pastando Ovelhas Acima do Nevoeiro da Floresta
74. Herding Sheep on the Iron Bridge	Pastando Ovelhas na Ponte de Ferro
75. Down and Back Breakdown Road	Caminho do Colapso: Ida e Volta
76. Below Breakdown Road	Abaixo do Caminho do Colapso

CLOUD KINGDOM	REINO NÚVEM
1. Picture Match: Basically a Goomba	Imagem Correspondente: Basicamente um Goomba
2. Peach in the Cloud Kingdom	Peach no Reino Núvem
3. Digging in the...Cloud?	Escavar na...Nuvem?
4. High, High Above the Clouds	Bem, Bem Alto nas Nuvens
5. Crossing the Cloud Sea	A Cruzar o Mar de Nuvens
6. Taking Notes: Up and Down	Tomar Notas: Para Cima e Para Baixo
7. Picture Match: A Stellar Goomba!	Imagem Correspondente: Um Goomba Brilhante!
8. King of the Cube!	Rei do Cubo!

9. The Sixth Face	O Sexto Lado
-------------------	--------------

LOST KINGDOM	REINO PERDIDO
1. Atop a Propeller Pillar	Em Cima de um Pilar Hélice
2. Below the Cliff's Edge	Abaixo da Beira do Penhasco
3. Inside the Stone Cage	Dentro da Jaula de Pedra
4. On a Tree in the Swamp	Numa Árvore no Pântano
5. Over the Fuzzies, Above the Swamp	Por Cima dos Fuzzy, Acima do Pântano
6. Avoiding Fuzzies Inside the Wall	Evitando os Fuzzy Dentro da Parede
7. Inside the Rising Stone Pillar	Dentro do Pilar de Pedra Ascendente
8. Enjoying the View of Forgotten Isle	Apreciando a Vista da Ilha Esquecida
9. On the Mountain Road	Na Estrada da Montanha
10. A Propeller Pillar's Secret	O Segredo de um Pilar Hélice
11. Wrecked Rock Block	Bloco de Pedra Destruído
12. A Butterfly's Treasure	O Tesouro de uma Borboleta
13. Caught Hopping in the Jungle!	Apanhado aos Saltos na Selva!
14. Cave Gardening	Jardinagem na Caverna
15. Moon Shards in the Jungle	Fragmentos de Lua na Selva
16. Peeking Out from Under the Bridge	À Espreita Debaixo da Ponte
17. Twist 'n' Turn-Up Treasure	Tesouro do Vira e Torce
18. Soaring Over Forgotten Isle!	Voando Sobre a Ilha Esquecida!
19. The Caged Gold	O Ouro Enjaulado
20. Get Some Rest, Captain Toad	Descansa um Pouco, Capitão Toad
21. Shopping on Forgotten Isle	Compras na Ilha Esquecida
22. Taxi Flying Through Forgotten Isle	Táxi a Voar Pela Ilha Esquecida
23. I Met a Tropical Wiggler!	Conheci uma Lagartola Tropical!
24. Lost Kingdom Regular Cup	Taça Regular do Reino Perdido
25. Peach in the Lost Kingdom	Peach no Reino Perdido
26. The Shining Fruit	O Fruto Brilhante

27. Jump Down to the Top of a Tree	Salta para o Topo de uma Árvore
28. Line It Up, Blow It Up	Alinha e Pumba!
29. Taking Notes: Stretch and Shrink	Tomar Notas: Estica e Encolhe
30. Lost Kingdom Master Cup	Taça Mestre do Reino Perdido
31. Lost Kingdom Timer Challenge	Desafio do Cronómetro do Reino Perdido
32. Stretch and Traverse the Jungle	Estica e Atravessa a Selva
33. Aglow in the Jungle	A Brilhar na Selva
34. Chasing Klepto	Atrás do Klepto
35. Extremely Hot Bath	Banho Extremamente Quente

METRO KINGDOM	REINO CIDADE
1. New Donk City's Pest Problem	Pragas na Cidade de Nova Donk
2. Drummer on Board!	Baterista a Bordo!
3. Guitarist on Board!	Guitarrista a Bordo!
4. Bassist on Board!	Baixista a Bordo!
5. Trumpeter on Board!	Trompetista a Bordo!
6. Powering Up the Station	Energizando a Estação
7. A Traditional Festival!	Um Festival Tradicional!
8. Inside an Iron Girder	Dentro de uma Viga de Ferro
9. Swaying in the Breeze	A Balançar na Brisa
10. Girder Sandwich	Sandes de Viga
11. Glittering Above the Pool	A Brilhar sobre a Piscina
12. Dizzying Heights	Alturas de Tirar o Fôlego
13. Secret Girder Tunnel!	Túnel Secreto de Vigas!
14. Who Piled Garbage on This?	Quem Empilhou Lixo Aqui?
15. Hidden in the Scrap	Escondido no Lixo
16. Left at the Café?	Esquecido no Café?
17. Caught Hopping on a Building!	Apanhado aos Saltos num Prédio!

18. How Do They Take Out the Trash?	Como é Que eles Levam o Lixo?
19. Metro Kingdom Timer Challenge 1	Desafio do Cronómetro I do Reino Cidade
20. Metro Kingdom Timer Challenge 2	Desafio do Cronómetro II do Reino Cidade
21. City Gardening: Building Planter	Jardinagem na Cidade: Vaso no Prédio
22. City Gardening: Plaza Planter	Jardinagem na Cidade: Vaso na Praça
23. City Gardening: Rooftop Planter	Jardinagem na Cidade: Vaso no Telhado
24. How You Doin', Captain Toad?	Como Estás, Capitão Toad?
25. Free Parking: Rooftop Hop	Estacionamento Grátis: Salto no Telhado
26. Bench Friends	Amigos do Banco
27. Shopping in New Donk City	Compras na Cidade de Nova Donk
28. Metro Kingdom Slots	Máquinas de Jogo no Reino Cidade
29. Jump-Rope Hero	Herói do Saltar à Corda
30. Jump-Rope Genius	Génio do Saltar à Corda
31. Remotely Captured Car	Carro Controlado à Distância
32. RC Car Pro!	Profissional do Carro TC!
33. Taking Notes: In the Private Room	Tomar Notas: Na Sala Privada
34. City Hall Lost & Found	Perdidos e Achados na Câmara Municipal
35. Sewer Treasure	Tesouro no Esgoto
36. Celebrating in the Streets!	A Celebrar nas Ruas!
37. Pushing Through the Crowd	Passando pela Multidão
38. High Over the Crowd	Bem Alto sobre a Multidão
39. Rewiring the Neighborhood	Religando os fios da Vizinhança
40. Off the Beaten Wire	Fora de Rota dos fios
41. Moon Shards Under Siege	Pedaços de Lua sob Cerco

42. Sharpshooting Under Siege	Tiro Certeiro sob Cerco
43. Inside the Rotating Maze	Dentro do Labirinto Rotativo
44. Outside the Rotating Maze	Fora do Labirinto Rotativo
45. Hanging from a High-Rise	Pendurado num Arranha-Céus
46. Vaulting up a High-Rise	A Saltar num Arranha-Céus
47. Bullet Billding	Prédio Billbardeado
48. One Man's Trash...	O Que para uns é Lixo...
49. Motor Scooter: Escape!	Lambreta: Foge!
50. Big Jump: Escape!	Salto Grande: Foge!
51. Secret Path to New Donk City!	Caminho Secreto para a Cidade de Nova Donk!
52. A Tourist in the Metro Kingdom!	Um Turista no Reino Cidade!
53. Found with Metro Kingdom Art	Encontrado com a Arte do Reino Cidade
54. Bird Traveling in the City	Pássaro a Viajar na Cidade
55. Mario Signs His Name	Mario Assina o Seu Nome
56. Surprise Clown!	Palhaço Surpresa!
57. A Request from the Mayor	Um Pedido da Presidente
58. Jammin' in the Metro Kingdom	Música no Reino Cidade
59. Sphynx in the City	Esfinge na Cidade
60. Free Parking: Leap of Faith	Estacionamento Grátis: Salto de Fé
61. Metro Kingdom Regular Cup	Taça Regular do Reino Cidade
62. Hat-and-Seek: In the City	Cartola-Esconde: na Cidade
63. Powering Up the Power Plant	Energizando a Central Elétrica
64. Up on the Big Screen	Aparecendo no Grande Ecrã
65. Down Inside the Big Screen	Para Baixo no Grande Ecrã
66. Peach in the Metro Kingdom	Peach no Reino Cidade
67. Hanging Between Buildings	Pendurado Entre Prédios
68. Crossing Lines	Ao Passar o Fio

69. Out of a Crate in the City	Fora de uma Caixa na Cidade
70. Bird Traveling in the Park	Pássaro a Viajar no Parque
71. Metro Kingdom Timer Challenge 3	Desafio do Cronómetro III no Reino Cidade
72. Found in the Park! Good Dog!	Encontrado no Parque! Lindo Cãozinho!
73. RC Car Champ!	Campeão do Carro TC!
74. Metro Kingdom Master Cup	Taça Mestre do Reino Cidade
75. Hat-and-Seek: In the Crowd	Cartola-Esconde: na Multidão
76. Scaling Pitchblack Mountain	A Escalar a Montanha Escura
77. Reaching Pitchblack Island	A Chegar à Ilha Escura
78. Swinging Scaffolding: Jump!	Andaimes a Balançar: Salta!
79. Swinging Scaffolding: Break!	Andaimes a Balançar: Parte!
80. Motor Scooter Daredevil!	Acrobata da Lambreta!
81. Full-Throttle Scooting!	A Todo o Vapor na Lambreta!

SNOW KINGDOM	REINO NEVE
1. The Icicle Barrier	A Barreira de Pingentes de Gelo
2. The Ice Wall Barrier	A Barreira do Muro de Gelo
3. The Gusty Barrier	A Barreira de Vento Forte
4. The Snowy Mountain Barrier	A Barreira da Montanha Nevada
5. The Bound Bowl Grand Prix	O Grande Prémio da Tigela Saltitante
6. Entrance to Shiveria	Entrada para Nevária
7. Behind Snowy Mountain	Atrás da Montanha Nevada
8. Shining in the Snow in Town	A Brilhar na Neve na Cidade
9. Atop a Blustery Arch	No Topo de um Arco Ventoso
10. Caught Hopping in the Snow!	Apanhado aos Saltos na Neve!
11. The Shiverian Treasure Chest	O Baú do Tesouro de Nevária
12. Treasure in the Ice Wall	Tesouro no Muro de Gelo

13. Snow Kingdom Timer Challenge 1	Desafio do Cronómetro I do Reino Neve
14. Snow Kingdom Timer Challenge 2	Desafio do Cronómetro II do Reino Neve
15. Moon Shards in the Snow	Estilhaços de Lua na Neve
16. Taking Notes: Snow Path Dash	Tomar Notas: Corrida no Caminho de Neve
17. Fishing in the Glacier!	A Pescar no Glaciar!
18. Ice-Dodging Goomba Stack	Pilha de Goombas a Desviar do Gelo
19. Captain Toad is Chilly!	O Capitão Toad Está a Tremar de Frio!
20. I'm Not Cold!	Não Tenho Frio!
21. Shopping in Shiveria	Compras em Nevária
22. Walking on Ice!	A Caminhar no Gelo!
23. Snowline Circuit Class S	Circuito Linha de Neve Classe S
24. Dashing Over Cold Water!	A Correr Sobre Água Fria!
25. Dashing Above and Beyond!	A Correr Para Lá e Mais Além!
26. Jump 'n' Swim in the Freezing Water	Salta e Nada na Água Gelada
27. Freezing Water Near the Ceiling	Água Gelada Perto do Teto
28. Blowing and Sliding	Soprando e Deslizando
29. Moon Shards in the Cold Room	Pedaços de Lua na Sala Fria
30. Slip Behind the Ice	Desliza Atrás do Gelo
31. Spinning Above the Clouds	A Girar Acima das Nuvens
32. High-Altitude Spinning	A Girar a Alta Altitude
33. Secret Path to Shiveria!	Caminho Secreto para Nevária!
34. Found with Snow Kingdom Art	Encontrado com a Arte do Reino Neve
35. Snow Kingdom Regular Cup	Taça Regular do Reino Neve
36. Hat-and-Speak in the Snow	Cartola-Esconde na Neve
37. Peach in the Snow Kingdom	Peach no Reino Neve
38. Shining on High	A Brilhar nas Alturas
39. Above the Freezing Fish Pond	Acima do Lago Gelado dos Peixes

40. Ice Floe Swimming	A Nadar nos Blocos de Gelo
41. Icy Jump Challenge	Desafio do Salto Gelado
42. Forgotten in the Holding Room	Esquecido na Sala de Espera
43. It Popped Out of the Ice	Saltou do Gelo
44. Deep in the Cold, Cold Water	No Fundo da Água Bem, Bem Fria
45. Water Pooling in the Crevasse	Poça de Água na Fenda
46. Squirming Under Ice	A Contorcer-se debaixo do Gelo
47. Snow Kingdom Timer Challenge 3	Desafio do Cronómetro III do Reino Neve
48. Stacked-Up Ice Climb	Subida Empilhada de Gelo
49. I Met a Snow Cheep Cheep!	Conheci um Cheep Cheep Polar!
50. Even More Walking on Ice!	Ainda Mais Caminhadas no Gelo!
51. Snow Kingdom Master Cup	Taça Mestre do Reino Neve
52. Iceburn Circuit Class A	Circuito Queimadura de Gelo Classe A
53. Iceburn Circuit Class S	Circuito Queimadura de Gelo Classe S
54. Running the Flower Road	A Correr no Caminho de Flores
55. Looking Back on the Flower Road	A Olhar para Trás no Caminho de Flores

SEASIDE KINGDOM	REINO PRAIA
1. The Stone Pillar Seal	O Selo do Pilar de Pedra
2. The Lighthouse Seal	O Selo do Farol
3. The Hot Spring Seal	O Selo da Fonte Termal
4. The Seal Above the Canyon	O Selo Acima do Desfiladeiro
5. The Glass Is Half Full!	O Copo Está Meio Cheio!
6. On the Cliff Overlooking the Beach	No Penhasco com Vista para a Praia
7. Ride the Jetstream	Aproveita a Corrente
8. Ocean-Bottom Maze: Treasure	Labirinto no Fundo do Mar: Tesouro
9. Ocean-Bottom Maze: Hidden Room	Labirinto no Fundo do Mar: Sala

	Secreta
10. Underwater Highway Tunnel	No Tunel da Estrada Submersa
11. Shh! It's a Shortcut!	Shh! É um Atalho!
12. Gap in the Ocean Trench	Fenda na Fossa Oceânica
13. Slip Through the Nesting Spot	Escorrega pelo Ninho
14. Merci, Dorrie!	Merci, Dorrie!
15. Bonjour, Dorrie!	Bonjour, Dorrie!
16. Under a Dangerous Ceiling	Sob um Teto Perigoso
17. What the Waves Left Behind	O Que as Ondas Deixaram
18. The Back Canyon: Excavate!	Por Trás do Desfiladeiro: Escava!
19. Bubblaine Northern Reaches	Bem a Norte de Moluscónia
20. Wriggling on the Sandy Bottom	A Contorcer no Fundo Arenoso
21. Glass Palace Treasure Chest	Cofre de Tesouros do Palácio de Vidro
22. Treasure Trap Hidden in the Inlet	Armadilha do Tesouro Escondida na Enseada
23. Sea Gardening: Inlet Seed	Jardinagem Marinha: Semente da Enseada
24. Sea Gardening: Canyon Seed	Jardinagem Marinha: Semente do Desfiladeiro
25. Sea Gardening: Hot-Spring Seed	Jardinagem Marinha: Semente da Fonte Termal
26. Sea Gardening: Ocean Trench Seed	Jardinagem Marinha: Semente da Fossa Oceânica
27. Seaside Kingdom Timer Challenge 1	Desafio do Cronómetro I do Reino Praia
28. Seaside Kingdom Timer Challenge 2	Desafio do Cronómetro II do Reino Praia
29. Found on the Beach! Good Dog!	Encontrado na Praia! Lindo Cãozinho!
30. Moon Shards in the Sea	Fragmentos de Lua no Mar

31. Taking Notes: Ocean Surface Dash	Tomar Notas: Corrida na Superfície do Mar
32. Love by the Seaside	Amor à Beira-Mar
33. Lighthouse Leaper	Saltador do Farol
34. Good Job, Captain Toad!	Bom Trabalho, Capitão Toad!
35. Ocean Quiz: Good!	Questionário Marinho: Muito Bem!
36. Shopping in Bubblaine	Compras em Moluscónia
37. Beach Volleyball: Champ	Vôlei de Praia: Campeão
38. Beach Volleyball: Hero of the Beach!	Vôlei de Praia: Herói da Praia!
39. Looking Back in the Dark Waterway	Olhando para Trás no Canal Escuro
40. The Sphynx's Underwater Vault	O Cofre Submarino da Esfinge
41. A Rumble on the Seaside Floor	Uma Confusão no Chão da Praia
42. A Relaxing Dance	Uma Dança Relaxante
43. Wading in the Cloud Sea	À Beira do Mar Nublado
44. Sunken Treasure in the Cloud Sea	Tesouro Submerso no Mar Nublado
45. Fly Through the Narrow Valley	Voa pelo Vale Estreito
46. Treasure Chest in the Narrow Valley	Cofre de Tesouro no Vale Estreito
47. Hurry and Stretch	Despacha-te e Alonga
48. Stretch on the Side Path	Alongar no Caminho Lateral
49. Secret Path to Bubblaine!	Caminho Secreto para Moluscónia!
50. Found with Seaside Kingdom Art	Encontrado com a Arte do Reino Praia
51. Seaside Kingdom Regular Cup	Taça Regular do Reino Praia
52. Peach in the Seaside Kingdom	Peach no Reino Praia
53. Above the Parasol: Catch!	Acima do Guarda-Sol: Apanha!
54. What Shines Inside the Glass	O Que Brilha Dentro do Vidro
55. A Fine Detail on the Glass	Um Pormenor Subtil no Vidro
56. Underwater Highway West: Explore!	Rota Submarina Oeste: Explora!
57. Underwater Highway East: Explore!	Rota Submarina Este: Explora!
58. Rapid Ascent on Hot Spring Island	Ascensão Rápida na Ilha da Fonte

	Termal
59. A Light Next to the Lighthouse	Uma Luz ao Lado do Farol
60. The Tall Rock Shelf in the Deep Ocean	A Grande Prateleira de Rochas no Oceano Profundo
61. At the Base of the Lighthouse	À Vista do Farol
62. Bird Traveling Over the Ocean	Pássaro a Viajar pelo Oceano
63. Caught Hopping at Glass Palace!	Apanhado aos Saltos no Palácio de Vidro!
64. Seaside Kingdom Timer Challenge 3	Desafio do Cronómetro III do Reino Praia
65. Taking Notes: Ocean-Bottom Maze	Tomar Notas: Labirinto no Fundo do Mar
66. Taking Notes in the Sea	Tomar Notas no Mar
67. Seaside Kingdom Master Cup	Taça Mestre do Reino Praia
68. Aim! Poke!	Mira! Pica!
69. Poke! Roll!	Pica! Rebola!
70. The Spinning Maze: Search!	O Labirinto Giratório: Procura!
71. The Spinning Maze: Open!	O Labirinto Giratório: Abre!

LUNCHEON KINGDOM	REINO COZINHA
1. The Broodals Are After Some Cookin'	Os Broodals Estão à Procura de Comida
2. Under the Cheese Rocks	Debaixo das Rochas de Queijo
3. Big Pot on the Volcano: Dive In!	Grande Panela no Vulcão: Mergulha!
4. Climb Up the Cascading Magma	Sobe a Cascata de Magma
5. Cookatiel Showdown!	Confronto dos Cozinheiros!
6. Piled on the Salt	Empilhados no Sal
7. Lurking in the Pillar's Shadow	Escondidos na Sombra do Pilar

8. Atop the Jutting Crag	No Topo do Penhasco Pontiagudo
9. Is This an Ingredient Too?!	Isto Também é um Ingrediente?!
10. Atop a Column in a Row	Em Cima de uma Coluna em Fila
11. Surrounded by Tall Mountains	Cercado por Montanhas Altas
12. Island of Salt Floating in the Lava	Ilha de Sal Flutuando na Lava
13. Overlooking a Bunch of Ingredients	A Olhar para um Monte de Ingredientes
14. Light the Lantern on the Small Island	Acende a Lanterna na Pequena Ilha
15. Golden Turnip Recipe 1	Receita do Nabo Dourado I
16. Golden Turnip Recipe 2	Receita do Nabo Dourado II
17. Golden Turnip Recipe 3	Receita do Nabo Dourado III
18. Luncheon Kingdom Timer Challenge 1	Desafio do Cronómetro I do Reino Cozinha
19. Luncheon Kingdom Timer Challenge 2	Desafio do Cronómetro II do Reino Cozinha
20. Luncheon Kingdom Timer Challenge 3	Desafio do Cronómetro III do Reino Cozinha
21. Beneath the Rolling Vegetables	Debaixo dos Legumes a Rebolar
22. All the Cracks Are Fixed	Todas as Fissuras Reparadas
23. Taking Notes: Swimming in Magma	Tomar Notas: Nadar em Lava
24. Love Above the Lava	Amor Acima da Lava
25. Shopping in Mount Volbono	Compras no Monte Borbulhante
26. Luncheon Kingdom Slots	Máquinas de Jogo do Reino Cozinha
27. A Strong Simmer	Uma Fervura Forte
28. An Extreme Simmer	Uma Fervura Extrema
29. Alcove Behind the Pillars of Magma	Alcova Atrás dos Pilares de Lava
30. Treasure Beneath the Cheese Rocks	Tesouro Debaixo das Rochas de Queijo
31. Light the Two Flames	Acende as Duas Chamas
32. Light the Far-Off Lanterns	Acende as Lanternas Distantes

33. Bon Appétit, Captain Toad!	Bom Appetite, Capitão Toad!
34. The Treasure Chest in the Veggies	O Baú de Tesouro nos Legumes
35. Caught Hopping at the Volcano!	Apanhado aos Saltos no Vulcão!
36. Taking Notes: Big Pot Swim	Tomar Notas: Nadar na Grande Panela
37. Magma Swamp: Floating and Sinking	Pântano de Lava: Flutuar e Afundar
38. Corner of the Magma Swamp	Canto do Pântano de Lava
39. Magma Narrow Path	Caminho Estreito da Lava
40. Crossing to the Magma	Atravessando para a Lava
41. Fork Flickin' to the Summit	Nos Garfos até ao Cume
42. Fork Flickin' Detour	Um Desvio dos Garfos
43. Excavate 'n' Search the Cheese Rocks	Escava e Procura nas Rochas de Queijo
44. Climb the Cheese Rocks	Sobe as Rochas de Queijo
45. Spinning Athletics End Goal	Objetivo Final do Atletismo Rodopiante
46. Taking Notes: Spinning Athletics	Tomar Notas: Atletismo Rodopiante
47. Secret Path to Mount Volbono!	Caminho Secreto para o Monte Borbulhante!
48. A Tourist in the Luncheon Kingdom!	Um Turista no Reino Cozinha!
49. Found with Luncheon Kingdom Art	Encontrado com a Arte do Reino Cozinha
50. The Rooftop Lantern	A Lanterna no Telhado
51. Jammin' in the Luncheon Kingdom	Música no Reino Cozinha
52. Mechanic: Repairs Complete!	Mecânico: Reparações Concluídas
53. Diving from the Big Pot!	Mergulho da Grande Panela!
54. Hat-and-Seek: Among the Food	Cartola-Esconde: Entre a Comida
55. Luncheon Kingdom: Regular Cup	Reino Cozinha: Taça Regular
56. Peach in the Luncheon Kingdom	Peach no Reino Cozinha
57. From Inside a Bright Stone	De Dentro de uma Pedra Brilhante

58. Under the Meat Plateau	Debaixo do Planalto de Carne
59. On Top of a Tall, Tall Roof	Em Cima de um Telhado Bem Alto
60. From a Crack in the Hard Ground	De uma Fenda no Solo Duro
61. By the Cannon Pointed at the Big Pot	Ao Lado do Canhão Apontado para a Grande Panela
62. Luncheon Kingdom Master Cup	Taça Mestre do Reino Cozinha
63. Stepping Over the Gears	Passando por Cima das Engrenagens
64. Lanterns on the Gear Steps	Lanternas nos Degraus das Engrenagens
65. Volcano Cave Cruisin'	Passeio na Caverna do Vulcão
66. Volcano Cave and Mysterious Clouds	Caverna do Vulcão e Nuvens Misteriosas
67. Treasure of the Lava Islands	Tesouro das Ilhas de Lava
68. Flying Over the Lava Islands	Voando sobre as Ilhas de Lava

RUINED KINGDOM	REINO RUÍNA
1. Battle with the Lord of Lightning!	Batalha com o Senhor dos Raios!
2. In the Ancient Treasure Chest	Na Arca do Tesouro Antigo
3. Roulette Tower: Climbed	Torre Roleta: Escalada
4. Roulette Tower: Stopped	Torre Roleta: Parada
5. Peach in the Ruined Kingdom	Peach no Reino Ruína
6. Caught on a Big Horn	Apanhado num Grande Chifre
7. Upon the Broken Arch	Em Cima do Arco Partido
8. Rolling Rock on the Battlefield	Pedra a Rebolar no Campo de Batalha
9. Charging Through an Army	Investindo um Exército
10. The Mummy Army's Curse	A Maldição do Exército das Múmias

BOWSER'S KINGDOM	REINO DO BOWSER
1. Infiltrate Bowser's Castle!	Infiltra-te no Castelo do Bowser!

2. Smart Bombing	Bombas Espertas
3. Big Broodal Battle	Grande Batalha com os Broodals
4. Showdown at Bowser's Castle	Confronto no Castelo do Bowser
5. Behind the Big Wall	Atrás da Grande Muralha
6. Treasure Inside the Turret	Tesouro Dentro da Torre
7. From the Side Above the Castle Gate	Do Lado por cima do Portão do Castelo
8. Sunken Treasure in the Moat	Tesouro Submerso no Fosso
9. Past the Moving Wall	Por Trás da Muralha Móvel
10. Above the Poison Swamp	Acima do Pântano Venenoso
11. Knocking Down the Nice Frame	Derrubando o Belo Quadro
12. Caught on the Iron Fence	Apanhado na Cerca de Ferro
13. On the Giant Bowser Statue's Nose	No Nariz da Estátua Gigante do Bowser
14. Inside a Block in the Castle	Dentro de um Bloco no Castelo
15. Caught Hopping at Bowser's Castle!	Apanhado aos Saltos no Castelo do Bowser!
16. Exterminate the Ogres!	Extermina os Ogres!
17. Bowser's Kingdom Timer Challenge 1	Desafio do Cronómetro I no Reino do Bowser
18. Taking Notes: Between Spinies	Tomar Notas: Entre os Spiny
19. Stack Up Above the Wall	Empilha Acima da Muralha
20. Hidden Corridor Under the Floor	Corredor Oculto Debaixo do Chão
21. Poking Your Nose in the Plaster Wall	Meter o Bico na Muralha de Gesso
22. Poking the Turret Wall	Picar a Muralha da Torre
23. Poking Your Nose by the Great Gate	Meter o Bico ao Lado do Grande Portão
24. Jizo All in a Row	Jizos Todos em Fila
25. Underground Jizo	Jizo Subterrâneo

26. Found Behind Bars!	Encontrado atrás das Grades!
27. Fishing(?) in Bowser's Castle	À Pesca(?) no Castelo do Bowser
28. Good to See You, Captain Toad!	É Tão Bom Ver-te, Capitão Toad!
29. Shopping at Bowser's Castle	Compras no Castelo do Bowser
30. Bowser's Castle Treasure Vault	Cofre de Tesouros do Castelo do Bowser
31. Scene of Crossing the Poison Swamp	Cena da Travessia do Pântano Venenoso
32. Taking Notes: In the Folding Screen	Tomar Notas: No Ecrã Dobrável
33. On Top of the Spinning Tower	Em Cima da Torre a Rodar
34. Down and Up the Spinning Tower	Para Baixo e Para Cima da Torre a Rodar
35. Jizo's Big Adventure	A Grande Aventura do Jizo
36. Jizo and the Hidden Room	Jizo e a Sala Oculta
37. Dashing Above the Clouds	Correndo Acima das Nuvens
38. Dashing Through the Clouds	Correndo Através das Nuvens
39. Sphynx Over Bowser's Castle	Esfinge Sobre o Castelo do Bowser
40. I Met a Pokio!	Encontrei um Picarinho!
41. Bowser's Kingdom Regular Cup	Taça Regular do Reino do Bowser
42. A Rumble Under the Arena Floor	Um Tremor debaixo do Chão da Arena
43. Secret Path to Bowser's Castle!	Caminho Secreto para o Castelo do Bowser!
44. Peach in Bowser's Kingdom	Peach no Reino do Bowser
45. Found with Bowser's Kingdom Art	Encontrado com a Arte do Reino do Bowser
46. Behind the Tall Wall: Poke, Poke!	Atrás da Muralha Alta: Pica, Pica!
47. From Crates in the Moat	Das Caixas no Fosso
48. Caught on the Giant Horn	Apanhado no Chifre Gigante
49. Inside a Block at the Gate	Dentro de um Bloco no Portão

50. Small Bird in Bowser's Castle	Pássaro Pequeno no Castelo do Bowser
51. Invader in Bowser's Castle	Invasor no Castelo do Bowser
52. Jumping from Flag to Flag	De Bandeira em Bandeira
53. Bowser's Kingdom Timer Challenge 2	Desafio do Cronómetro II no Reino do Bowser
54. Taking Notes: On the Wall	Tomar Notas: Na Muralha
55. Taking Notes with a Spinning Throw	Tomar Notas com um Lançamento Giratório
56. Third Courtyard Outskirts	Nos Limites do Terceiro Pátio
57. Stone Wall Circuit	Circuito da Muralha de Pedra
58. Bowser's Kingdom Master Cup	Taça Mestre do Reino do Bowser
59. Searching Hexagon Tower	À Procura da Torre Hexagonal
60. Center of Hexagon Tower	Centro da Torre Hexagonal
61. Climb the Wooden Tower	Sobe a Torre de Madeira
62. Poke the Wooden Tower	Pica a Torre de Madeira

MOON KINGDOM	REINO LUA
1. Shining Above the Moon	Brilhando Acima da Lua
2. Along the Cliff Face	Ao Longo da Face do Penhasco
3. The Tip of a White Spire	No Topo dum Pináculo Branco
4. Rolling Rock on the Moon	Pedra a Rebolar na Lua
5. Caught Hopping on the Moon!	Apanhado aos Saltos na Lua!
6. Cliffside Treasure Chest	Baú de Tesouro na Beira do Penhasco
7. Moon Kingdom Timer Challenge 1	Desafio do Cronómetro I no Reino Lua
8. Taking Notes: On the Moon's Surface	Tomar Notas: Na Superfície da Lua
9. Under the Bowser Statue	Debaixo da Estátua do Bowser
10. In a Hole in the Magma	Numa Cova na Lava

11. Around the Barrier Wall	À Volta da Muralha de Barreira
12. On Top of the Cannon	No Topo do Canhão
13. Fly to the Treasure Chest and Back	Voa até ao Baú do Tesouro e Volta
14. Up in the Rafters	Em Cima das Vigas
15. Sneaking Around in the Crater	A Esconder-se na Cratera
16. Found on the Moon, Good Dog!	Encontrado na Lua, Lindo Cãozinho!
17. Moon Shards on the Moon	Fragmentos da Lua na Lua
18. Moon Quiz: Amazing!	Questionário Lunar: Espetacular!
19. Thanks, Captain Toad!	Obrigado, Capitão Toad!
20. Shopping in Honeylune Ridge	Compras no Planalto Lua de Mel
21. Walking on the Moon!	A Caminhar na Lua!
22. Moon Kingdom Regular Cup	Taça Regular do Reino Lua
23. Doctor in the House	Sr. Doutor Presente
24. Sphynx's Hidden Vault	Cofre Secreto da Esfinge
25. A Tourist in the Moon Kingdom!	Um Turista no Reino Lua!
26. Peach in the Moon Kingdom	Peach no Reino Lua
27. Found with Moon Kingdom Art	Encontrado com a Arte do Reino Lua
28. Mysterious Flying Object	Objeto Voador Misterioso
29. Hidden on the Side of the Cliff	Escondido na Lateral do Penhasco
30. Jumping High as a Frog	Saltando Alto como um Sapo
31. Moon Kingdom Timer Challenge 2	Desafio do Cronómetro II no Reino Lua
32. Walking on the Moon: Again!	A Caminhar na Lua: Outra Vez!
33. Moon Kingdom Master Cup	Taça Mestre do Reino Lua
34. Taking Notes: In Low Gravity	Tomar Notas: Em Baixa Gravidade
35. Center of the Galaxy	Centro da Galáxia
36. Edge of the Galaxy	Limite da Galáxia
37. Navigating Giant Swings	Navegar pelos Baloios Gigantes
38. A Swing on Top of a Swing	Balanço em Cima do Baloio

MUSHROOM KINGDOM	REINO COGUMELO
1. Perched on the Castle Roof	Empoleirado no Telhado do Castelo
2. Pops Out of the Tail	Saiu de Dentro da Cauda
3. Caught Hopping at Peach's Castle!	Apanhado aos Saltos no Castelo da Peach!
4. Gardening for Toad: Garden Seed	Jardinagem para o Toad: Semente do Jardim
5. Gardening for Toad: Field Seed	Jardinagem para o Toad: Semente do Campo
6. Gardening for Toad: Pasture Seed	Jardinagem para o Toad: Semente do Pasto
7. Gardening for Toad: Lake Seed	Jardinagem para o Toad: Semente do Lago
8. Grow a Flower Garden	Cultiva um Jardim de Flores
9. Mushroom Kingdom Timer Challenge	Desafio do Cronómetro no Reino Cogumelo
10. Found at Peach's Castle! Good Dog!	Encontrado no Castelo da Peach! Lindo Cãozinho!
11. Taking Notes: Around the Well	Tomar Notas: À Volta do Poço
12. Herding Sheep at Peach's Castle	Pastando Ovelhas no Castelo da Peach
13. Gobbling Fruit with Yoshi	Devorar Frutas com o Yoshi
14. Yoshi's Second Helping!	Reforço do Yoshi!
15. Yoshi's All Filled Up!	Yoshi de Boca Cheia!
16. Love at Peach's Castle	Amor no Castelo da Peach
17. Toad Defender	Defensor do Toad
18. Forever Onward, Captain Toad!	Sempre em Frente, Capitão Toad!
19. Jammin' in the Mushroom Kingdom	Música no Reino Cogumelo
20. Shopping Near Peach's Castle	Compras Perto do Castelo da Peach

21. Mushroom Kingdom Regular Cup	Taça Regular do Reino Cogumelo
22. Mushroom Kingdom Master Cup	Taça Mestre do Reino Cogumelo
23. Picture Match: Basically Mario	Imagem Correspondente: Basicamente o Mario
24. Picture Match: A Stellar Mario!	Imagem Correspondente: Um Mario Brilhante!
25. Light from the Ceiling	Luz do Teto
26. Loose-Tile Trackdown	Caça ao Azulejo Solto
27. Totally Classic!	Um Grande Clássico!
28. Courtyard Chest Trap	Armadilha do Cofre no Pátio
29. Yoshi's Feast in the Sea of Clouds	Festa do Yoshi no Mar de Nuvens
30. Sunken Star in the Sea of Clouds	Estrela Submersa no Mar de Nuvens
31. Secret 2D Treasure	Tesouro Secreto 2D
32. 2D Boost from Bullet Bill	Impulso 2D do Bill Bala
33. Tussle in Tostarena: Rematch	Confusão em Tostarena: Desforra
34. Struggle in Steam Gardens: Rematch	Luta nos Jardins Vaporosos: Desforra
35. Dust-Up in New Donk City: Rematch	Conflito na Cidade de Nova Donk: Desforra
36. Battle in Bubblaine: Rematch	Batalha na Moluscónia: A Desforra
37. Blowup at Mount Volbono: Rematch	Explosão no Monte Borbulhante: A Desforra
38. Rumble in Crumbleden: Rematch	Tumulto em Destroços: A Desforra
39. Secret Path to Peach's Castle!	Caminho Secreto para o Castelo da Peach!
40. A Tourist in the Mushroom Kingdom!	Um Turista no Reino Cogumelo!
41. Found with Mushroom Kingdom Art	Encontrado com a Arte do Reino Cogumelo
42. Hat-and-Sseek: Mushroom Kingdom	Cartola-Esconde: Reino Cogumelo

43.Princess Peach, Home Again!	Princesa Peach, Novamente Em Casa!
44.Rescue Princess Peach	Resgatar a Princesa Peach
45.Achieve World Peace	Alcançar a Paz Mundial
46.Power Moon Knight	Cavaleiro das Luas de Poder
47.Power Moon Wizard	Mágico das Luas de Poder
48.Power Moon Ruler	Governante das Luas de Poder
49.Regional Coin Shopper	Comprador de Moedas Regionais
50.Flat Moon Finder	Encontrador de Luas Planas
51.Flat Moon Fanatic	Fanático por Luas Planas
52.Treasure Chest Hunter	Caçador de Baús do Tesouro
53.Super Treasure Chest Hunter	Super Caçador de Baús do Tesouro
54.Note-Collecting World Tour	Turné Mundial de Tomar Notas
55.Note-Collecting Space Tour	Turné Espacial de Tomar Notas
56.Timer Challenge Amateur	Amador do Desafio do Cronómetro
57.Timer Challenge Professional	Profissional do Desafio do Cronómetro
58.Captain Toad Meeter	Encontro com o Capitão Toad
59.Captain Toad Greeter	Cumprimentador do Capitão Toad
60.Touring with Princess Peach	Passeio com a Princesa Peach
61.Globe-Trotting with Princess Peach	Volta ao Mundo com a Princesa Peach
62.Master Sheep Herder	Mestre Pastador de Ovelhas
63.Gaga for Goombette	Apaixonado pela Goombette
64.Lakitu Fishing Trip	Aventura de Pesca com o Lakitu
65.Flower-Growing Guru	Guru das Flores
66.Flower-Growing Sage	Sábio das Flores
67.Running with Rabbits	Correndo com Coelhos
68.Racing with Rabbits	Corrida com Coelhos
69.Ground Pound Instructor	Instrutor de Pancadas no Chão
70.Ground Pound Professor	Professor de Pancadas no Chão
71.Rad Hatter	Chapéu Radical

72. Super Rad Hatter	Super Chapéu Radical
73. Traveling-Bird Herder	Pastador de Pássaros Viajantes
74. Wearing It Well!	Vestindo-se Bem!
75. Wearing It Great!	Vestindo-se Muito Bem!
76. Wearing It Perfect!	Vestindo-se Perfeitamente!
77. Hat-Seeking Missile	Míssil Perseguidor de Cartolas
78. Music Maestro	Maestro da Música
79. Art Enthusiast	Entusiasta da Arte
80. Art Investigator	Investigador de Arte
81. Slots Machine	Máquinas de Jogos
82. Koopa Freerunning MVP	Melhor Jogador da Corrida Koopa
83. Koopa Freerunning Hall of Famer	Corredor da Fama da Corrida Koopa
84. Supernaturally Sure-Footed	Pés Anormalmente Firmes
85. Quizmaster	Mestre dos Questionários
86. Souvenir Sampler	Amostras de Recordações
87. Souvenir Sleuth	Detetive de Recordações
88. Souvenir Savant	Sábio de Recordações
89. Capturing Novice	Iniciante em Capturas
90. Capturing Apprentice	Aprendiz de Capturas
91. Capturing Master	Mestre das Capturas
92. Hat Maven	Especialista em Chapéus
93. Hat Icon	Ícone de Chapéus
94. Fashion Maven	Especialista em Moda
95. Fashion Icon	Ícone da Moda
96. Moon Rock Liberator	Libertador de Pedras da Lua
97. World Warper	Distorcedor do Mundo
98. Checkpoint Flagger	Passando pelos Pontos de Controlo
99. Checkpoint Flag Enthusiast	Entusiasta dos Pontos de Controlo
100. Loaded with Coins	Carregado de Moedas

101. Rolling in Coins	Rebolando em Moedas
102. Swimming in Coins	Nadando em Moedas
103. Jump! Jump! Jump!	Salta! Salta! Salta!
104. Fly, Cappy, Fly!	Voa, Cappy, Voa!

DARK SIDE	LADO ESCURO
1. Arrival at Rabbit Ridge!	Chegada à Colina dos Coelhos!
2. Captain Toad on the Dark Side!	Capitão Toad no Lado Escuro!
3. Breakdown Road: Hurry!	Estrada do Colapso: Apressa-te!
4. Breakdown Road: Final Challenge!	Estrada do Colapso: Desafio Final!
5. Invisible Road: Rush!	Estrada Invisível: Apressa-te!
6. Invisible Road: Secret!	Estrada Invisível: Segredo!
7. Vanishing Road Rush	Estrada a Desaparecer: Apressa-te!
8. Vanishing Road Challenge	Estrada a Desaparecer: Desafio!
9. Yoshi Under Siege	Yoshi Sob Cerco
10. Fruit Feast Under Siege	Festa das Frutas Sob Cerco
11. Yoshi on the Sinking Island	Yoshi na Ilha a Afundar
12. Fruit Feast on the Sinking Island	Festa das Frutas na Ilha a Afundar
13. Yoshi's Magma Swamp	Pântano de Magma do Yoshi
14. Fruit Feast in the Magma Swamp!	Festa das Frutas no Pântano de Magma!
15. Found with Dark Side Art 1	Encontrado com a Arte do Lado Escuro 1
16. Found with Dark Side Art 2	Encontrado com a Arte do Lado Escuro 2
17. Found with Dark Side Art 3	Encontrado com a Arte do Lado Escuro 3
18. Found with Dark Side Art 4	Encontrado com a Arte do Lado Escuro 4

19. Found with Dark Side Art 5	Encontrado com a Arte do Lado Escuro 5
20. Found with Dark Side Art 6	Encontrado com a Arte do Lado Escuro 6
21. Found with Dark Side Art 7	Encontrado com a Arte do Lado Escuro 7
22. Found with Dark Side Art 8	Encontrado com a Arte do Lado Escuro 8
23. Found with Dark Side Art 9	Encontrado com a Arte do Lado Escuro 9
24. Found with Dark Side Art 10	Encontrado com a Arte do Lado Escuro 10

DARKER SIDE	LADO MAIS ESCURO
1. Long Journey's End!	O Fim da Longa Jornada!

ANEXO 5. FALAS DAS PERSONAGENS

Character Name	Lines	Nome da Personagem	Falas
Banktoad	"For some reason, I'm not getting any customers in this location! So please, please...buy something."	Toad Bancária	"Não sei porquê, mas não estou a receber clientes neste local! Por isso, por favor, por favor... comprem alguma coisa."
	"You'll want to use this shortcut."		"Vais querer usar este atalho."
	"Seems like all the items Bowser stole are back in their rightful kingdoms!"		"Parece que todos os objetos que o Bowser roubou voltaram para os seus reinos!"
	"Eeek!"		"Aaaah!"
Bonneters	"Go away!"	Cartolenses	"Vai embora!"
	"Get away! Far away!"		"Vai embora! Para longe!"
	"I'm protecting the Power Moon. I'm not afraid of anything! Not even Paragoombas!"		"Estou a proteger a Lua do Poder. Não tenho medo de nada! Nem sequer dos Goombas Alados!"
	"I've never truly understood the terror of Paragoombaaaaas!"		"Nunca percebi o quão assustadores são os Goombas alaaaaaados!"
	"It's all wrecked! How will we fix it all?!"		"Está tudo avariado! Como é que vamos arranjar isto tudo?!"

	"I suppose we could just leave it there..."		
	"This looks too heavy to move."		"Isto parece demasiado pesado para empurrar."
	"Who is that little fellow up top?"		"Quem é aquele pequenote lá em cima?"
	"This one is my favorite ship. Thankfully, it's mostly intact."		"Esta é a minha nave preferida. Felizmente, está praticamente intacta."
	"Oh, look-we can get in there now."		"Oh, olha - agora já podemos entrar."
	"Doesn't the moonlight just put you at ease?"		"Não achas que o luar te ajuda a relaxar?"
	"It was hard, being a shipping center without ships."		"Ia ser complicado, ser um centro de naves sem naves."
	"Step right up, sir!"		"Aproxime-se, senhor!"
	"We've some new stock to peruse!"		"Temos novos produtos para mostrar!"
	"Looks like you've got one already."		"Parece que já tem um desses."
	"Was this what you wanted?"		"Era isto que queria?"
	"Thanks ever so!"		"Muito obrigado!"
	"Ah! Going to wear the [article of clothing] out, I see!"		""Ah! Estou a ver que vai usar o [article of clothing]!"
	"When you do wanna		"Quando quiser mudar de

	change clothes, just find a closet."		roupa, só tem de achar um armário!"
	"Do come again!"		"Volte sempre!"
	"Hello, hello!"		"Olá, olá!"
	"Ah. That one's not available yet."		"Ah, esse produto ainda não está disponível."
	"Welcome back! We've been keeping track of the good work you're doing."		"Olá outra vez! Temos acompanhado o bom trabalho que tens feito."
	"Things have settled down a bit, thank goodness."		"Parece que as coisas acalmaram um pouco, ainda bem!"
	"We've fixed up almost all of the ships!"		"Arranjamos quase todas as naves!"
	"*sigh* I wonder if there's something around that I could capture..."		"*suspiro* Pergunto-me se haverá alguma coisa por perto que eu possa capturar..."
	"I wonder if capturing creatures will catch on as a cool thing..."		"Pergunto-me se capturar criaturas vai acabar por virar tendência..."
	"Good to see you again, Cappy!"		"É bom voltar a ver-te, Cappy!"
	"Say, Cappy! You mentioned a treasure a ways back... Said I could have it if I found it. Does that deal still stand?"		"Cappy, tu falaste de um tesouro há uns tempos... disseste que eu podia ficar com ele se o encontrasse. Esse acordo ainda está de

			pé?"
	"To be clear, I haven't found it yet."		"Para que fique claro, ainda não o encontrei."
	"Looks like you've got one already."		"Parece que já tens um desses."
	"I've never seen so much sand in my life! Is it like this year round?"		"Nunca vi tanta areia na minha vida! É assim durante o ano inteiro?"
	"I'm traveling here with a friend, but I've lost track of him!"		"Viajei para cá com um amigo, mas acabei por perdê-lo!"
	"He doesn't care for the heat, so he may be hiding on someone's head to cool off."		"Ele não gosta de calor, então é capaz de se ter escondido na cabeça de alguém para se refrescar!"
	"Where could he be?"		"Onde é que ele poderá estar?"
	"Mm? You found me? But—but...HOW? I was so well hidden!"		"Hum? Tu encontraste-me? Mas- mas... COMO? Eu estava tão bem escondido!"
	"I'll give you this if you keep my hiding spot a secret!"		"Dou-te isto se mantiveres o meu esconderijo em segredo!"
	"Anyway, I'm not leaving this spot until I get a shaved ice!"		"Seja como for, não saio daqui enquanto não me derem um Calippo!"
	"I came traveling here with		"Viajei para cá com dois

	friends, but they both wandered off."		amigos, mas eles foram passear."
	"Those two have the attention spans of beanies! I hope they're not running around with borrowed legs..."		"Aqueles dois têm sempre no mundo na lua! Espero que não estejam a andar por aí com pernas emprestadas..."
	"Er, hello, fellow non-hat-shaped person!"		"Hum, olá, cara pessoa sem forma de chapéu!"
	"How did you find me? I turned backward and everything!"		"Como é que me encontraste? Eu até me virei para trás!"
	"Will you take this to just pretend you didn't find me?"		"Podes levar isto e simplesmente fingir que não me encontraste?"
	"So many heads... So many..."		"Tantas cabeças... tantas..."
	"I traveled here with a mate of mine, but he wandered off somewhere."		"Viajei para cá com um amigo, mas ele foi vaguear para qualquer lado."
	"He doesn't like the cold, so he's probably huddled up against someone for warmth."		"Ele não gosta do frio, por isso deve-se ter abrigado em alguém para se aquecer."
	"You found me?! I thought I was pretty well hidden..."		"Encontraste-me?! Pensava que estava bem escondido..."
	"I'll give you this. Just lemme stay right here, OK?"		"Vou-te dar isto. Mas tens de me deixar ficar aqui, está bem?"

	"It's not so cold if you huddle up!"		"Não está assim tanto frio se nos abrigarmos!"
	"I came toodling here with a friend, but he's gone off somewhere."		"Vim passear para aqui com um amigo, mas ele foi-se embora para qualquer lado."
	"He's quite the food lover, so he's surely popped onto someone's head to take in all the flavors around here!"		"Ele é um grande apreciador de comida, de certeza que subiu para a cabeça de alguém para sentir todos os sabores daqui!"
	"Oh, drat. You found me! I thought this fellow's head was a great hiding place. Really top-drawer!"		"Oh não, encontraram-me! Pensei que a cabeça deste tipo fosse um ótimo esconderijo. De fazer água na boca!"
	"Here, take this, then leave me to my foodie dreams, would you?"		"Toma, leva isto e deixa-me ficar com os meus sonhos culinários, pode ser?"
	"I may as well compose an ode to that stew."		"Bem que podia fazer uma ode a esse guisado..."
	"We came with a friend, but I must say, he's been quite a scamp. He's gone off and hid on us."		"Viemos com um amigo, mas devo dizer que ele tem sido um grande patife. Fugiu e escondeu-se de nós."
	"He must be here somewhere, likely riding		"Ele deve estar por aqui algures, provavelmente a

	on someone's head!"		passar na cabeça de alguém!"
	"Wherever did he dash off to?"		"Para onde é que ele fugiu?"
	"How'd you find where I was hiding? I thought this spot was pretty clever too."		"Como é que descobriram onde eu estava escondido? Achei mesmo que este sítio era uma boa ideia."
	"Don't tell anyone I'm here. Please? Here's a gift for keeping it quiet."		"Não digas a ninguém que estou aqui. Por favor? Aqui está uma prenda pelo vosso silêncio."
	"Ah, this kingdom... Such peace and quiet."		"Ah, este reino... tão tranquilo."
	"This place looks like a dream I once had."		"Este sítio parece-se com um sonho que já tive."
Bowser	"This is the end... for you!"	Bowser	"Este é o fim... para ti!"
	"Time for my wedding with Peach!"		"Hora do meu casamento com a Peach!"
	"Jealous, Mario?!"		"Tens ciúmes, Mario?!"
	"Mario! I don't have time for you."		"Mario! Não tenho tempo para ti."
	"I'm busy planning my wedding! Don't you know how stressful that is?!"		"Estou ocupado a planear o meu casamento! Não sabes o quão stressante isso é?!"
	"Fire!"		"Atacar!"
	"See what you're up against, Mario?"		"Vês o que vais enfrentar, Mário?"

	"Let's see you survive this, plumber boy!"		"Vamos ver se sobrevives a isto, ó canalizador!"
	"You're too late!"		"Chegaste tarde demais!"
	"We're off to our wedding ceremony on the moon!"		"Vamos para o nosso casamento na lua!"
	"Gwahahaha!"		"Muah, ah, ah, ah!"
	"Gwahahaha! Crashing the wedding, Mario? That's tacky, even for you!"		"Muah, ah, ah, ah! A invadir o casamento, Mário? Isso é deselegante, até para ti!"
	"Also, your outfit isn't halfway fancy enough for the occasion! Not that it matters, since you WEREN'T INVITED!"		"Além disso, a tua roupa não é nem um pouco elegante para a ocasião! Não que importe, já que NÃO FOSTE CONVIDADO!"
	"And hey, what's with the history costume? Not that it matters, since you WEREN'T INVITED!"		"E que roupa histórica é essa? Não que importe, já que NÃO FOSTE CONVIDADO!"
	"Also, what's with the sporty look? Not that it matters, since you WEREN'T INVITED!"		"Além disso, que roupa desportiva é essa? Não que importe, já que NÃO FOSTE CONVIDADO!"
	"Also, that outfit looks familiar, but I can't place it... Not that it matters, since you WEREN'T INVITED!"		"Além disso, essa roupa parece-me familiar, mas não sei de onde... Não que importe, já que NÃO FOSTE CONVIDADO!"

	"And are you trying to scare me with that... totally scary costume? Well, it didn't work, all right?! And y-you WEREN'T INVITED!"		"E estás a tentar assustar-me com... com essa roupa totalmente assustadora? Bem, não resultou, está bem?! E t-tu NÃO FOSTE CONVIDADO!"
	"Also, I gotta say, great outfit! Very classy! Not that it matters, since you WEREN'T INVITED!"		Mas devo dizer, ótima vestimenta! Muito estilosa! Não que importe, já que NÃO FOSTE CONVIDADO!
	"Also, you look amazing! Love the outfit! Not that it matters, since you WEREN'T INVITED!"		Mas tu estás ótimo! Adoro o fato! Não que importe, já que NÃO FOSTE CONVIDADO!
	"Huh? Where'd you go? Not that it matters, since you WEREN'T INVITED!"		Huh? Onde é que tu estás? Não que importe, já que NÃO FOSTE CONVIDADO!
	"So now it's time for you to make like a bouquet and get thrown out!"		"Agora, está na hora de dares uma de <i>bouquet</i> e seres atirado daqui!"
	"Get ready, Mario!"		"Prepara-te, Mario!"
	"Here's your happily ever after!"		"Aqui está o teu "felizes para sempre!"
Bubblainians	"The sea water here is fizzy as a soda. Ah, it's so refreshing!"	Moluscolians	"A água do mar aqui é efervescente como um refrigerante! Ah, tão refrescante!"

	"It's the views that make Seaside Kingdom so special."		"São as vistas que tornam o Reino Praia tão especial."
	"If you're brave, you can take a ride on the fountains."		"Se fores corajoso, podes dar uma volta nas fontes".
	"Go away!"		"Vai embora!"
	"Get away from me!"		"Afasta-te de mim!"
	"Amazing!"		"Fantástico!"
	"That lizard thing over at the top of the lighthouse keeps saying he will fly all the way here! I shall believe it when I see it!"		"Aquele lagarto que está no topo do farol está sempre a dizer que vai voar até até aqui! Só acredito quando vir!"
	"I have money! Please take it!"		"Tenho dinheiro! Por favor aceita-o!"
	"There's a peculiar character camping out at the top."		"Há uma figura peculiar a acampar lá em cima"
	"Let's start a bistro. You've got stew. I've got coins!"		"Vamos abrir um restaurante. Tu tens o guisado. Eu tenho as moedas!"
	"Our sea is truly splendid, at least to the refined eye!"		"O nosso mar é mesmo maravilhoso, pelo menos para os que têm olhos refinados!"
Cappy	"So sorry for running away	Cappy	"Peço desculpa por ter

	like that. You startled me, and...I do startle easily..."		fugido desta forma. Assustaste-me e... eu assusto-me facilmente..."
	"I saw what happened earlier. You've been through quite the wringer!"		"Eu vi o que aconteceu há pouco. Passaste por um grande tormento!"
	"You've landed in the Cap Kingdom. We've been under attack by the same monster that gave you such a trouncing."		"Vieste parar ao Reino Cartola. Temos estado a ser atacados pelo mesmo monstro que te deu essa tarefa enorme."
	"And to make matters worse, the fiend has kidnapped my little sister!"		"E para piorar a situação, aquele monstro raptou a minha irmã mais nova!"
	"I'd hoped to give chase to that monster in a ship of my own..."		"Esperava perseguir aquele monstro na minha própria nave..."
	"Unfortunately, all of our airships were wrecked in the attack."		"Mas infelizmente, todas as nossas naves foram destruídas no ataque."
	"Although, now that I think of it... I'm fairly certain there's a functioning ship in the next kingdom over."		"Se bem que, agora que penso nisso... Tenho quase a certeza de que existe uma nave a funcionar no próximo reino."
	"I could get us there, if only I could reach the top of Top-Hat Tower...which is		"Eu podia levar-nos lá, se ao menos conseguisse chegar ao topo da Torre

	being guarded by the monster's henchmen."		Cartola... que está a ser guardada pelos capangas do monstro."
	"You know... It seems we're after the same thing... Perhaps we should team up!"		"Sabes... parece-me que estamos atrás da mesma coisa... talvez pudéssemos trabalhar juntos!"
	"Let's see if we can't help those two!"		"Vamos ver se conseguimos salvá-las!"
	"...Not your style?"		"...Não é o teu estilo?"
	"How about this?"		"E que tal assim?"
	"Cappy!"		"Cappy!"
	"Try throwing me with !"		"Tenta atirar-me com !"
	"Nice work!"		"Bom trabalho!"
	"What odd little fellows! They seem to know you! And...not like you..."		"Que pequeninos tão estranhos! Parecem conhecer-te! E... não gostam lá muito de ti..."
	"Woo! Yeah! What a ride! And we made it to the Cascade Kingdom!"		"Uhu! Sim! Que passeio! E chegámos ao Reino Cascata!"
	"Sorry... Still a bit amped from capturing a power line. Must collect myself."		"Desculpa... Ainda estou um pouco elétrico por ter capturado um poste de eletricidade. Tenho de me recompor."
	"There should be an old airship somewhere around here. Let's see if we can't		"Deve haver uma velha nave algures por aqui. Vamos ver se o

	find it!"		conseguimos encontrar!"
	"Oh, we've found a Power Moon!"		"Oh, encontrámos uma Lua do Poder!"
	"What a lucky break—this will come in handy to power the airship! Have you ever seen anything like it?"		"Que sorte - isto vai dar jeito para abastecer a nave! Alguma vez viste algo assim?"
	"Why is there an empty picture frame here?"		"Porque é que está aqui uma moldura vazia?"
	"Ah, there it is! This is what we were looking for!"		"Ah, aqui está! Era disto que estávamos à procura!"
	"It's looking a bit more rough than I'd expected... Ah, no, it's just an older model. I'm certain it can still fly!"		"Parece um pouco mais usada do que esperava... Ah, não, é só um modelo mais antigo! Tenho a certeza que ainda pode voar!"
	"Let's give it a shot, shall we? Just throw me on that globe there!"		"Vamos lá tentar, que achas? Atira-me para aquele globo ali!"
	"Huh... Nothing's happening? That Power Moon must not have given the ship enough energy..."		"Huh... Não está a acontecer nada? Aquela Lua de Poder não deve ter dado energia suficiente à nave..."
	"I wonder if we can find more around here."		"Pergunto-me se podemos encontrar mais por aqui".
	"Goodness! Look at the size of that thing!"		"Céus! Olha para o tamanho daquela coisa!"

	"Oh my! We've gone flat... And, rather blocky, at that..."		"Uau! Ficámos planos... E, ainda por cima meio pixelizados!"
	"I'd bet you there's a spectacular view from the top of that pole!"		"Aposto que há uma vista espetacular do topo daquele poste!"
	"Splendid!"		"Incrível!"
	"Nice!"		"Boa!"
	"Just like that!"		"Assim mesmo!"
	"That'll teach you!"		"Isso deve dar-te uma lição!"
	"You've done it! And now we've got a Multi Moon!"		"Conseguiste! E agora temos uma Lua Tripla!"
	"It's as strong as three Power Moons combined—and it should get the ship moving in no time!"		"É tão forte quanto três Luas de Poder juntas - e deve pôr a nave a andar num instante!"
	"Let's see if we can't make this work. Throw me on that globe!"		"Vamos ver se conseguimos fazer com que a nave funcione. Atira-me para o globo!"
	"I think there are still more Power Moons we can find. Let's have a look around!"		"Acho que ainda há mais Luas de Poder que podemos encontrar. Vamos dar uma olhadela!"
	"Looks like we have all the Power Moons we need. The ship can take off		"Parece que temos todas as Luas de Poder que precisamos. A nave pode

	now!"		descolar agora!"
	"We've enough fuel to reach the Sand Kingdom. Let's go save those two!"		"Temos combustível suficiente para chegar ao Reino Areia. Vamos lá salvá-las!"
	"Why don't you take the helm? Just select Sand Kingdom and press , and we'll be off!"		"Porque não assumes o leme? Basta selecionar Reino Areia e premir , e partimos!"
	"So? How do you like me as a Captain's Hat? Pretty classy, wouldn't you say?"		"Então? O que achas de eu ser um chapéu de capitão? Tem muita classe, não achas?"
	"Now then, where were we... That monster's name is Bowser?"		"Ora bem, onde é que estávamos... O nome daquele monstro é Bowser?"
	"Well, we'll chase him down in no time in the Odyssey!"		"Bem, vamos persegui-lo num instante na Odisseia!"
	"Seeing as how we've got some time to kill, let's review some useful skills..."		"Já que agora temos algum tempo livre, vamos rever algumas capacidades úteis..."
	"Well! There it is!"		"Boa! Cá está ele!"
	"If you need some more review, you might want to look at the Action Guide!"		"Se precisares de mais informação, é só consultar o Guia de Ação!"
	"It's always there for your		"Está sempre aqui para o

	perusal. Just open the menu with [] and select Action Guide."		poderes consultar. Basta abrires o menu com [] e seleccionar o Guia de Ação."
	"We should discuss the Sand Kingdom too."		"Também devíamos de falar do Reino Areia".
	"As you've no doubt pieced together, it is ENTIRELY covered in sand! And, as you can imagine, it gets quite hot."		"Como já deves ter percebido, está TOTALMENTE coberto de areia! E, como podes calcular, é bastante quente".
	"Hmm... There are some ruins there, and... An artifact called the Binding Band that links people forever...like a wedding ring!"		"Umm... Há algumas ruínas lá, e... um artefacto chamado "Anel da União" que liga as pessoas para sempre... como uma aliança de casamento!"
	"And this Bowser seems like just the sort of creep that would steal a priceless antiquity for his sham wedding!"		"E este Bowser parece ser do tipo que roubaria uma antiguidade de valor incalculável para o seu casamento falso!"
	"Huzzah! I declare the maiden voyage of the Odyssey a complete success!"		" Viva! Declaro a viagem inaugural da Odisseia um tremendo sucesso!"
	"But why is it so cold? I though deserts were		"Mas porque é que está tão frio? Pensei que era

	supposed to be hot."		suposto os desertos serem quentes".
	"Huh? The top of that tower is shining! But how could that be? Could it be a Power Moon?"		"Hã? O topo daquela torre está a brilhar! Como é que é possível? Será que é uma Lua de Poder?"
	"Apparently Power Moons come in other shapes. I had no idea."		"Parece que as Luas de Poder conseguem ter outras formas. Eu não sabia."
	"We've come a long way, you and me... We've seen a bunch of different kingdoms... I mean, sure, we got shot down and stuff along the way... But think of all those hats! This trip really was amazing. Thank you, Mario. It's been an honor walking a mile on your head."		"Percorremos um longo caminho, tu e eu... Vimos um monte de reinos diferentes... Quer dizer, sim, lutamos e magoamo-nos pelo caminho... mas pensa em todos aqueles chapéus! Esta viagem foi mesmo espetacular. Obrigado, Mario. Foi uma honra fazer este percurso na tua cabeça."
	"I remember this place!"		"Eu lembro-me deste sítio!"
	"I bet there's still at least one Power Moon in here somewhere!"		"Aposto que ainda há pelo menos uma Lua de Poder algures por aqui!"
	"I bet there's still a Power Moon or two in here... Oh! and perhaps some coins		"Aposto que ainda há por aqui uma ou duas Luas de Poder... Ah! E talvez

	as well!"		algumas moedas também!"
	"I bet there are still coins in here somewhere..."		"Aposto que ainda há moedas algures por aqui..."
	"Doesn't seem like there's anything left to do here..."		"Parece que não há mais nada para fazer aqui..."
	"Do I look like plant food to you?!"		"Pareço-te comida de planta?!"
	"Waaaaa—!"		"Aaaaaaaa—!"
	"What an odd stone!"		"Que pedra estranha!"
	"Where was it again? Was it under that pile of wooden crates?"		"Onde é que estava mesmo? Estava debaixo daquela pilha de caixas de madeira?"
	"Oh, we're close...so close!"		"Oh, estamos perto... tão perto!"
	"I remember! It's right under this spot!"		"Eu lembro-me! Está mesmo debaixo deste sítio!"
	"My lucky Power Moon was still there! Thank goodness!"		"A minha Lua de Poder da sorte ainda cá estava! Ainda bem!"
	"But... you mustn't! You're in the middle of a game!"		"Mas... não podes! Estás a meio de um jogo!"
	"That's not...an egg on the roof, is it?"		"Aquilo não é... um ovo no telhado, pois não?"
	"Let's come back later and see how it's growing!"		"Vamos voltar mais tarde e ver como está a crescer!"
	"Wow! Great jump!"		"Uau! Grande salto!"
	"Amazing jump!"		"Salto espetacular!"

	"Is this a fish pond? Neat!"		"Isto é um tanque de peixes? Fixe!"
	"Don't look right at the sun! You'll hurt your eyes!"		"Não olhes diretamente para o sol! Vais magoar os teus olhos!"
Captain Toad	"I climbed all the way up here because I wanted to see that big moon up close!"	Capitão Toad	"Subi até aqui porque queria ver aquela grande lua de perto!"
	"I'm...still not very close. But I found a Power Moon along the way, so here!"		"Ainda... não estou muito perto. Mas encontrei uma Lua de Poder a meio do caminho, é para ti!"
	"The moon is so pretty. I can't stop looking at it!"		"A lua é tão bonita. Não consigo parar de olhar para ela!"
	"There are so many rare fossils around here! I'd jump for joy, but...you know."		"Há tantos fósseis raros por aqui! Eu até saltaria de alegria, mas... sabes como é."
	"Oh! I also found a Power Moon in my search, but you can have it."		"Também encontrei uma Lua de Poder na minha busca, mas podes ficar com ela".
	"Which kingdom do you think I should visit next?"		"Que reino achas que devo visitar a seguir?"
	"Mario! Fancy meeting you here! That's right. It's me- Captain Toad!"		"Mario! Que bom encontrar-te aqui! Sim, sou eu, o Capitão Toad!"
	"I'm traveling the world		"Estou a viajar pelo mundo

	looking for Power Moons!"		à procura de Luas de Poder!"
	"It was so cold, I had to find some shelter, but I got buried in the snow! Brrrr!"		"Estava tanto frio que tive a tentar achar um abrigo, mas fiquei enterrado na neve! Grrrr!"
	"Luckily, I found a Power Moon in there! Enjoy!"		"Felizmente, encontrei uma Lua de Poder nela! Aproveita!"
	"This kingdom sure is c-c-c-cool!"		"Este reino é mesmo f-f-f-frio!"
	"It's so quiet here... I wonder how I'll get home."		"Isto aqui é tão silencioso... Pergunto-me como é que vou chegar a casa."
	"Now, how to get back?"		"Agora, como é que faço para voltar?"
	"AAAUGHH!"		"Aaaaa!"
	"I wonder how I get down..."		"Pergunto-me como é que vou descer..."
Coach	"Get on the court!"	Treinador	"Vai para o campo!"
	"Let's play!"		"Vamos jogar!"
	"Get off the court!"		"Sai do campo!"
	"You're pretty good, volley bro!"		"És boa onda, mano do voleibol!"
Dorrie	"AooooooooOOOooOooOoooo! (That meanie won't let us swim freely!)"	Dorrie	"AooooooooOOOooOooOoooo! (Aquele mauzão não nos deixa nadar livremente!)"
	"AooooooOOooOooOoo!"		"AooooooOOooOooOoo!"

	(Let's swim together!)"		(Vamos nadar juntos!)"
	"AoooouuooOOooOooOoo. (Out of the way, please.)"		"AoooouuooOOOOOooOoo. (Saiam da frente, por favor.)"
Glydon	"This spot looks pretty good for a blood-pumping power-dive! Skree-EEEE!"	Aerossáuro	"Este sítio parece muito bom para um mergulho de alta velocidade brutal! Kriii!"
	"Flying, flying, flying, flying, skree-EEEE!"		"A voar, a voar, a voar, a voar, Kriii!"
	"Skree-EEEE! Stay away!"		Kriii! Afastem-se!"
Hariet	"Lookin' for the Binding Band, chumps? Too bad! The Boss has it now!"	Hariet	"Estão à procura do Anel de Ligação, idiotas? Que pena! O chefe tem-no agora!"
	"And you guys ain't invited to the wedding!"		"E vocês, não foram convidados para o casamento!"
	"Yep, the wedding's almost here. The boss is gettin' ready in the keep up."		"Pois é, o casamento está quase a chegar. O patrão está a preparar-se para a festa."
	"But you two can scram, 'cause you're definitely NOT INVITED!"		"Mas vocês os dois podem ir-se embora, porque de certeza que NÃO ESTÃO CONVIDADOS!"
	"Oh, it's you... Not nice, barging into our kingdom like you own the place! What, you		"Oh, és tu... Nada simpático, entrar assim no nosso reino como se fosses o dono do sítio! O quê, não sabias que era

	didn't know this is where we live?"		aqui que vivíamos?"
	"Guess I still got things to teach ya!"		"Acho que ainda tenho coisas para vos ensinar!"
	"Heeheehee!"		"Ehehe!"
Hint Toad	"Eeek!"	Toad Dica	"Aaaah!"
	"Wanna buy a hint?"		"Queres uma dica?"
	"I can't find any more hints for this kingdom."		"Não consigo achar mais dicas para este reino."
Jammin' Toad	"Hello!"	Toad Musical	"Olá!"
	"I'm traveling all over in search of different kinds of music."		"Estou a viajar pelos vários reinos em busca de diferentes tipos de música."
	"I wonder if you might know of some music that fits a certain theme..."		"Pergunto-me se conheces alguma música que se enquadre num determinado tema..."
	"The theme is...(theme)!"		"O tema é... (tema)!"
	"I'm looking for music that fits this theme!"		"Estou à procura de música que se enquadre neste tema!"
	"The theme is... wait for it... (theme)!"		"O tema é... prepara-te... (tema)!"
	"If you've got that one, lemme hear it!"		"Se tiveres essa, deixa-me ouvi-la!"
	"Yes! This is it! This is the music I wanted to hear!"		"Sim! Isto mesmo! Esta é a música que eu queria ouvir!"

	"Thank you! Here, this is for you."		"Obrigado! Toma, isto é para ti".
	"You can check out the music list anytime! Open the map with and press ."		"Podes consultar a lista de músicas a qualquer altura! Abre o mapa com [] e pressiona []."
	"It's fun to travel around while listening to your favorite music!"		"É divertido viajar enquanto ouves a tua música favorita!"
	"This music is the best!"		"Esta música é o máximo!"
Jaxi	"How you doin'? I'm what you call a Jaxi."	12. Jaxi	" 'tás fixe? Sou o que chamam um Jaxi."
	"You wanna ride, it'll be 30 coins. Whaddaya say?"		"Queres boleia? São 30 moedas. Que dizes?"
	"Gotta ride along to get along...bud."		"É preciso andar para amigo se tornar... mano."
	"So, what, you doing some sightseeing? You gotta check out the Inverted Pyramid!"		"Então, o quê, estás a fazer turismo? Tens de ir ver a Pirâmide Invertida!"
	"Controls are a snap: [] Brake [] Dismount"		"Os controlos são muito fáceis: [] Travar [] Desmontar"
	"I'll take off as soon as you're strapped in, but watch yourself—I go quick."		"Vou correr assim que me subires para cima, mas tem cuidado - eu vou depressa".
	"Aw, were you taking me to see my family, you old softy?"		"Ah, ias levar-me a ver a minha família, seu lamechas?"

	"I appreciate your kind gesture. Come see me again anytime!"		"Agradeço o teu gesto amável. Podes voltar a ver-me sempre que quiseses!"
	"I know this place. But my days of standing around are done."		"Conheço este sítio. Mas os meus dias de ficar aqui parado acabaram."
Koopa	"Hey, dude! You up for a challenge?"	Koopa	"Ei, meu! Estás pronto para um desafio?"
	"Everyone loves walking, right? Problem is, most don't take it seriously. That's what Trace-Walking is all about!"		"Toda a gente gosta de caminhar, certo? O problema é que a maioria não leva isso a sério. É para isso que serve o Caminho-Traçado!"
	"If you can walk like a champ, you'll win a prize. Wanna try?"		"Se consegues andar como um campeão, ganhas um prémio. Queres tentar?"
	"You're back! And you're in luck. I scored a new prize to give away!"		"Voltaste! E estás com sorte. Consegui um novo prémio para oferecer!"
	"Wanna give it a shot?"		"Queres tentar?"
	"I'm out of prizes, but you can try for a higher score if you want."		"Não tenho prémios, mas podes tentar obter uma pontuação mais alta, se quiseses."
	"Sweet!"		"Boa!"
	"The rules are cake: just walk around and follow the		"As regras são simples: basta andar à volta e seguir

	arrows on the ground."		as setas no chão."
	"Here's the fun part, though... The arrows disappear after a bit!"		"Mas aqui vem a parte divertida... as setas desaparecem passado um bocado!"
	"Ready?"		"Preparado?"
	"You gotta score [80/90] points or more to win! Let's go!"		"É preciso marcares [80/90] pontos ou mais para ganhares! Vamos lá!"
	"Focus on the arrows—not on me!"		"Concentra-te nas setas - não em mim!"
	"That'll do! Let's see..."		"Isso serve! Vamos ver..."
	"You needed [80/90] points or more to win. Think you got it done? You scored..."		"Precisavas de [80/90] pontos ou mais para ganhares. Achas que conseguiste? Marcaste..."
	"[number of] points!"		"[number of] pontos!"
	"Keep your mustache up, my man. You'll get it next time!"		"Mantém o bigode levantado, meu caro. Da próxima vez, vais conseguir!"
	"You're walking like a champ. Now try to beat that score!"		"Estavas a andar como um campeão. Agora tenta bater essa pontuação!"
	"That walk was serious business. Boom! This Power Moon is yours."		"Andaste como um profissional. Pum! Esta Lua do Poder é tua."
	"Done already? Lame... C'mon back when you get		"Já acabou? Que seca... Volta quando começares a

	serious about walking!"		andar a sério!"
	"Outta the way, bro!"		"Sai da frente, mano!"
Knucklote c	"Where...ring...go? YOU take ring?!"	Colossal Caput	"Onde... o anel... foi? TU levás o anel?!"
Lakitu	"Oh, it's fishin' time! ♪ 'Cause it's fishin' time!"	Lakitu	"Oh, está na hora de pescar! ♪ Porque está na hora de pescar!"
	"Oh, it's time for fishin',[sic] ♪ Hook a big one on the line!"		"Oh, está na hora de pescar, [sic] ♪ Um grande na linha vou apanhar!"
	"Oh, it's time for fishin',[sic] ♪ Even when it's c-c-cold!"		"Oh, é tempo de pescar, [sic] Mesmo quando o tempo está fre-e-esco!"
	"Oh, it's time for fishin',[sic] ♪ Through poison, fire, or mold!"		"Oh, está na altura de pescar,[sic] ♪ Através de veneno, fogo, ou bolor!"
	"What—what just happened?"		"O que é que acabou de acontecer?"
	"Oh well, back to it!"		"Bem, voltemos ao trabalho!"
	"I can't fish under these conditions!"		"Não consigo pescar nestas condições!"
Lochladies	"Get outta here!"	Lagoanas	"Sai daqui!"
	"Welcome to the Water Plaza."		"Bem-vindo à Praça de Água."
	"The rock is gone! You can go inside now."		"A pedra foi-se embora! Já podes entrar".
	"Gracious! Is this the		"Que horror! Isto no deserto

	desert version of a lake?"		é suposto ser um lago?"
	"Thank goodness the stairs are fixed! No more going the long way around!"		"Que bom que as escadas estão arranjadas! Não precisamos de ir pelo caminho mais longo!"
	"Those fish and their little round bodies are so cute! I want to see one up close!"		"Aqueles peixes e os seus corpinhos redondos são tão giros! Quero ver um de perto!"
	"But I'm too nervous to approach one. I wish one would visit me here..."		"Mas tenho muita vergonha de me aproximar de um. Gostava que um me visitasse aqui..."
	"SO CUTE."		"QUE FOFO."
	"CLOSE-RANGE CUTENESS! I can hardly stand the adorability!"		"FOFURA A CURTA DISTÂNCIA! Mal consigo aguentar a fofureza!"
	"Thanks for coming by, little friend! Would you like a Power Moon?"		"Obrigado por teres vindo, amiguinho! Queres uma Lua de Poder?"
	"Yeah, fish really are the best."		"Sim, os peixes são mesmo os melhores".
	"Thank you for chasing away the monster's minions, kind traveler."		"Obrigado por afugentar os capangas do monstro, caro viajante."
	"I wonder where our Lochlady Dress is. I hope whoever wears it looks good enough in		"Pergunto-me onde estará o nosso Vestido Lagoano. Espero que quem o usar fique suficientemente bem

	it to justify our heartache..."		nele para justificar a nossa dor de cabeça..."
	"There's a Seaside Kingdom? Intriguing!"		"Há um Reino Praia? Intrigante!"
	"Did you enjoy the Water Plaza?"		"Gostaste da Praça de Água?"
	"Thank you, traveler!"		"Obrigado, viajante!"
	"Have you been to the shop above us? You can swim right up to it!"		"Já foste à loja por cima de nós? Podes ir a nadar até lá!"
	"It feels good to make things grow."		"É bom fazer as coisas crescerem."
	"Let's keep this place our little secret!"		"Este sitio vai ser o nosso pequeno segredo!"
	"If you travel all the way to the Lake Kingdom, you should dress for the occasion!"		"Se viajaste até ao Reino Lago, devias vestir-te para a ocasião!"
	"To get into the Lochlady Dress display window, you'll have to dress like a swimmer."		"Para entrar na montra do Vestido Lagoano, tens que te vestir como um nadador."
	"Traveler, you do not look at all dressed for swimming. I am very disappointed."		"Viajante, não pareces nada bem vestido para nadar. Estou muito desiludida."
	"Traveler! You look ready to swim! Please go inside!"		"Viajante! Pareces pronto para nadar! Faz favor de entrar!"

	"Enjoy your visit!"		"Aproveita a visita!"
	"The display window is so sad and empty. But we won't let this get us down!"		"A montra está tão triste e vazia. Mas não vamos deixar que isto nos deite abaixo!"
	"When will our beloved Lochlady Dress return?"		"Quando é que o nosso estimado Vestido Lagoano regressa?"
	"Welcome! We're so glad you came!"		"Bem-vindo! Estamos muito contentes por terem vindo!"
	"You can get up to the roof through that shaft."		"Dá para chegar ao telhado através daquele caminho"
	"Look, it's the Lochlady Dress! The Lake Kingdom is back to normal at last."		"Olha, é o Vestido Lagoano! O Reino Lago voltou ao normal, finalmente."
	"And you rescued the bride, traveler! Love is really the greatest inspiration..."		"E tu salvaste a noiva, viajante! O amor é realmente a maior inspiração..."
	"I have a vacation in the Seaside Kingdom soon! I hear it's amazing."		"Vou passar férias no Reino Praia em breve! Ouve dizer que é espetacular".
Luigi	"Hey, Bro! You saved Princess Peach, huh? So proud of ya!"	Luigi	"Ei, mano! Salvaste a Princesa Peach, não foi? Estou tão orgulhoso de ti!"
	"But enough of that. Get this, Bro. I came up with a new game. I call it Balloon		"Mas enfim, ouve isto, mano. Inventei um jogo novo. Chamo-lhe Mundo

	World."		dos Balões."
	"Balloon World is a game where you search for balloons hidden by people all over the world!"		"O Mundo dos Balões é um jogo onde procuras balões escondidos por pessoas de todo o mundo!"
	"Oh, you should know that if you play, your high score, nickname, and profile icon will show up in other people's games."		"Ah e devias de saber que, se jogares, a tua pontuação máxima, a tua alcunha e o teu ícone de perfil aparecerão nos jogos de outras pessoas."
	"You wanna connect to the network and play Balloon World?"		"Queres ligar-te à internet e jogar Mundo dos Balões?"
	"All right, let's begin. First, we'll move to the starting point."		"Muito bem, vamos começar. Primeiro, vamos deslocar-nos para o ponto de partida."
	"You play Balloon World by hiding and seeking balloons!"		"O Mundo dos Balões joga-se ao esconder e procurar balões!"
	"Play again sometime!"		"Joga outra vez um dia destes!"
	"Waaah?! Go away!"		"Aaaah?! Vai embora!"
	"Whoa, Bro, you're getting married?! AND YOU DIDN'T TELL ME?!"		"Uau, mano, vais-te casar?! E NÃO ME DISSESTE?!"
	"Oh, you're just wearing the		"Oh, só estás a usar o

	outfit? For, like, fun? Huh."		fato... só, tipo, porque sim? Hum."
	"Huh? What? Another... me?!"		"Hã? O quê? Outro... eu?!"
	"No, wait. Is that you, Bro? Whoa, you really threw me for a loop there!"		"Não, espera. És tu, mano? Ena, fizeste-me perder a cabeça!"
	"Hey... Have I seen that outfit somewhere before...?"		"Ei... Será que já vi essa roupa em algum lugar antes...?"
	"Anyway, lookin' good, Bro!"		"Seja como for, estás com bom aspeto, mano!"
	"Bro! You startled me! That outfit is kinda, ummm... How can I put this?"		"Mano! Assustaste-me! Essa roupa é um bocado, hum... Como hei-de dizê-lo?"
	"I mean, it looks good on you! It looks good, but uhh... Yeah..."		"Quero dizer, fica-te bem! Fica-te bem, mas uh... pois..."
	"Bro, are you there?! I can't see you!"		"Mano, estás aí?! Não te consigo ver!"
	"You're scaring me! ...Are you still there? I'm just going to keep talking..."		"Estás a assustar-me! ...Ainda estás aí? Vou continuar a falar..."
Madame Broode	"What's this?! You say you need to repair some silly old airship?!"	Madame Broode	"O que é isto?! Dizem que precisam de reparar uma nave velha e parva?!"
	"Why, I could never part with any of my precious		"Ora, eu nunca poderia separar-me de nenhuma

	Power Moons!"		das minhas preciosas Luas de Poder!"
	"It sounds to me like someone wants to be a snack for my adorable Chain Chompikins!"		"Parece-me que alguém quer ser um petisco para o meu adorável Chain Chompinho!"
	"Hmmm! Do you remember me? You were ever so rude to me back in the Cascade Kingdom!"		"Hum! Lembras-te de mim? Foste tão rude comigo no Reino Cascata!"
	"In fact, you were quite rude to all my darling Broodals! Which is why we're all here now!"		"Na verdade, foste bastante rude com todos os meus queridos Broodals! E é por isso que estamos todos aqui agora!"
	"Now...I do believe it's lunchtime for my newly powered-up Chain Chompikins!"		"Agora... acho que está na hora de almoçar para o meu recém-aprimorado Chain Chompinho!"
Mario	"Super Mario Odysseyyyyyyy!"		"Super Mario Odisseia!"
	"Oh, come on!"		"Oh, por favor!"
	"Peach!"		"Peach!"
	"Thank you so much for playing my game!"		"Muito obrigado por jogares o meu jogo!"
Mollusque-Lanceur	"Owie-wee! Try all you want, I will never surrender the delicious Sparkle	Molusco-Lanceur	"Ai, ai, ai! Tentem o que quiserem, mas eu nunca me renderei à deliciosa

	Water!"		Água Cintilante!"
New Donkers	"Me head into the city?! Fuggedaboutit!"	Nova-donkinos	"Eu ir para a cidade?! Uma ova!"
	"I always said we're doomed. Nobody ever listens to me!"		"Eu sempre disse que estávamos condenados. Mas ninguém me ouve!"
	"The mayor is gonna earn her salary now!"		"Agora é que a Presidente vai ganhar o seu salário!"
	"Whoa! Hey there, little man. You're not with that monster fella, are you?"		"Uau! Olá, pequenote. Não estás com aquele tipo monstruoso, pois não?"
	"This whole sitch looks pretty bleak if you ask me. And even if you don't."		"Se queres saber, esta situação parece-me bastante sombria. E mesmo que não queiras."
	"That thing is tryin' to suck up all the juice from our city!"		"Aquela coisa está a tentar sugar todo o poder da nossa cidade!"
	"Mayor Pauline is the bee's knees! I wonder what she's up to now after the most recent excitement."		"A Presidente Pauline é o máximo! Pergunto-me o que estará ela a fazer agora, depois da mais recente agitação."
	"Good to see folks in the city looking chipper again!"		"É bom ver as pessoas da cidade bem-dispostas novamente!"
	"Look at this view! Wish I had a camera..."		"Olha para esta vista! Quem me dera ter uma câmara..."
	"You can press to take a		"Podes premir para tirar

	snapshot!"		uma fotografia!
	"Is the mayor back at City Hall yet?"		" A Presidente já regressou à Câmara Municipal?"
	"Welcome to New Donk City! The Big Banana! No place like it!"		"Bem-vindo à Cidade de Nova Donk! A Grande Banana! Não há lugar como este!"
	"You know about the Action Guide, yah?"		"Sabes do Guia de Ação, não sabes?"
	"Open the menu with [] and choose Action Guide to take a look."		"Abre o menu com [] e escolhe Guia de Ação para dares uma vista de olhos."
	"Enjoy your stay."		"Disfruta da tua estadia."
	"Yes indeed, even over the rhythm of the city, I hear you two talking."		"Sim, de facto, mesmo com o ritmo da cidade, ouço-vos a falar."
	"Been a while since I was able to be part of the city's festival—been a long while!"		"Há muito tempo que não consigo participar no festival da cidade - há muito tempo!"
	"If she'll have me, you tell the big lady that it'd be my pleasure to join her on stage."		"Se ela me aceitar, diz à senhora que será um prazer juntar-me a ela no palco."
	"Don't come near me!"		"Não te aproximes de mim!"
	"Stay away!"		"Afasta-te!"
	"Thanks, pal."		"Obrigado, amigo."

	"C'mon in to the ORIGINAL Crazy Cap store!"		"Venham à loja ORIGINAL do Crazy Cap!"
	"Great to see the power flowing again!"		"É ótimo ver a energia a fluir novamente!"
	"One of the mayor's first orders of business was to restore the power lines."		"Uma das primeiras ordens de trabalho da Presidente foi restaurar as linhas eléctricas."
	"The theater's playing one of the all-time greats right now!"		"O teatro está a representar um dos melhores clássicos de sempre agora!"
	"How are my kids so good at this?"		"Como é que os meus filhos são tão bons nisto?"
	"Don't...break it..."		"Não o partas..."
	"Wanna jump rope?"		"Queres saltar à corda?"
	"Jump, man!"		"Salta!"
	"You'll get it next time!"		"Para a próxima, vais conseguir!"
	"Ugh! I'll never hit 30 jumps!"		"Uf! Nunca vou atingir os 30 saltos!"
	"Hehehe! I'm still laughing about it!"		"Ehehe! Ainda me estou a rir disso!"
	"The mayor sure did a bang-up job of getting the city running again!"		"A Presidente fez um excelente trabalho para pôr a cidade bem novamente!"
	"I'm chillin' in the shade."		"Estou a relaxar na sombra."
	"Woah, how'd you do		"Uau, como é que fizeste

	that?"		isso?"
	"That stew gets great reviews. Can't wait to eat it!"		"Este guisado tem óptimas críticas. Mal posso esperar para o comer!"
	"Hooray for tasty!"		"Viva o sabor!"
	"I guess we're not the only ones who can throw a fab fest!"		"Parece que não somos os únicos a conseguir organizar uma festa fabulosa!"
	"Your stew really swings! It's the veggies, eh?"		"O teu guisado está mesmo a balançar! São os legumes, não é?"
	"Riding the motor scooter is a great way to see the sights."		"Andar de lambreta é uma ótima forma de ver as vistas."
	"Always drive safely!"		"Conduz sempre com cuidado!"
	"Who put this whole giant town underwater?!"		"Quem é que pôs esta cidade gigante debaixo de água?!"
Pauline	"Let's do the Odyssey!"	Pauline	"Vamos numa Odisseia!"
	"Go, Mario! Jump, man!"		"Vai, Mario! Salta!"
	"Just in time!"		"Mesmo a tempo!"
	"I'll be sure not to lose this one."		"Vou certificar-me de que não perco esta."
	"I've been waiting for you, Mario."		"Estava à tua espera, Mario."
	"We heard all about your heroics in the Moon		"Ouvimos falar de todos os teus feitos heroicos no

	Kingdom. Truly a hero's hero."		Reino Lunar. És verdadeiramente o maior herói."
	"You've come a long way since we met. I wonder if you'd like to learn a bit about me. Maybe in quiz form?"		"Percorreste um longo caminho desde que nos conhecemos. Pergunto-me se gostarias de aprender um pouco sobre mim. Talvez em forma de questionário?"
	Oh. OK..."		"Ah, está bem..."
	"I'd love for you to learn a bit about me, Mario—will you take my quiz?"		"Gostava que aprendesses um pouco sobre mim, Mario - queres fazer o meu questionário?"
	"Here we go... Question:"		"Aqui vamos nós... Pergunta:"
	"What kingdom would I most like to visit right now?"		"Que reino é que eu mais gostaria de visitar neste momento?"
	"As it happens, I'm bad with flowers AND machines, so the Wooded Kingdom is not my best option."		"Só que eu sou péssima com flores e máquinas, por isso o Reino Florestal não é a minha melhor opção."
	"What is my most treasured possession?"		"Qual é o meu bem mais precioso?"
	"My purse? I lost that a long time ago, unfortunately."		"A minha mala? Perdi-a há muito tempo, infelizmente".

	"What do I plan to eat for dinner tonight?"		"O que tenciono comer hoje ao jantar?"
	"That sounds kind of bitter—probably not my thing."		"Isso parece-me um bocadinho amargo - acho que não é o meu género."
Princess Peach	"Mario!"	Princesa Peach	"Mario!"
	"Help meeee!"		"Ajuda-me!"
	"Stop it!"		"Para!"
	"Enough!"		"Já chega!"
	"Come on, let's go."		"Anda, vamos embora."
	"Let's go home!"		"Vamos para casa!"
	"Hi!"		"Olá!"
	"Hey!"		"Ei!"
	"Hey, Mario!"		"Ei, Mario!"
	"Oh, Mario! Glad to see you're still traveling!"		"Mario! Ainda bem que continuas a viajar!"
	"Tiara and I decided to take a trip around the world."		"A Tiara e eu decidimos fazer uma viagem à volta do mundo."
	"It'll be nice to see all of these places we "visited" before, but on our own terms."		"Vai ser bom ver todos estes sítios que "visitámos" antes, mas por nós mesmas."
	"Tiara told me she just loves how the ships at home like like hats!"		"A Tiara disse-me que adora o facto das naves em casa parecerem chapéus!"

	"Since we have this lovely opportunity, it seemed like a waster if we didn't see Tiara's homeland as well!"		"Já que temos esta bela oportunidade, parece-me um desperdício não vermos também a terra natal da Tiara!"
	"The people here are so gracious! I was given a Power Moon, but you can take it."		"As pessoas aqui são tão simpáticas! Deram-me uma Lua de Poder, mas podem ficar com ela."
	"I wonder if it's true that dinosaurs enjoy basking in the sun... It'd be fun to ask one!"		"Pergunto-me se é verdade que os dinossauros gostam de apanhar sol... Seria divertido perguntar a um!"
	"Be careful you don't get so entranced by the big waterfall that YOU fall!"		"Tem cuidado para não ficares tão encantado com a grande cascata ao ponto de CAÍRES!"
	"A Power Moon fell over the waterfall. But don't worry—it seems fine!"		"Uma Lua de Poder caiu da cascata. Mas não te preocupes - parece estar bem!"
	"Come to think of it, I'd like to see those big ruins in the desert again..."		"Pensando bem, gostava de voltar a ver aquelas grandes ruínas no deserto..."
	"To think this huge, stone thing could float! The world is full of wonders..."		" Só de pensar que esta coisa enorme, de pedra, pode flutuar! O mundo está cheio de maravilhas..."

	"I even found a Power Moon in the sand! Take good care of it."		"Até encontrei uma Lua de Poder na areia! Toma bem conta dela."
	"I was just thinking about that place with the beautiful flower fields... I'd like to see them again."		"Estava a pensar naquele lugar com os lindos campos de flores... Gostava de os voltar a ver."
	"The flowers in this kingdom are so lovely. I wonder how they grow them?"		"As flores deste reino são tão bonitas. Pergunto-me como as cultivam?"
	"A Power Moon popped out of a flower! I hope it helps you in your travels."		"Uma Lua de Poder saiu de uma flor! Espero que vos ajude nas vossas viagens".
	"I wonder how the people in that underwater town spend their days... Maybe I'll ask them!"		"Pergunto-me como é que as pessoas daquela cidade subaquática passam os dias... Se calhar, vou perguntar-lhes!"
	"I can't decide what's lovelier here—the people or the architecture!"		"Não consigo decidir o que é mais agradável aqui - as pessoas ou a arquitetura!"
	"Oh, hey—a Power Moon came floating along. It'll be safer with you."		"Oh, ei - uma Lua de Poder apareceu aqui a flutuar. Fica mais segura contigo".
	"I wonder what there is to see above the clouds... Probably something worth seeing,		"Pergunto-me o que haverá para ver acima das nuvens... Provavelmente algo que valha a pena ver,

	hm?"		hm?"
	"It feels amazing to be so high up! I feel like I can see forever..."		"Que fantástico é estar tão alto! Parece que dá para ver tudo daqui..."
	"Oh, a Power Moon flew by earlier. You're collecting them, right?"		"Oh, uma Lua de Poder passou por aqui há pouco. Estás a colecioná-las, não estás?"
	"And there was that uncharted island that no one knew about, right? Someone should chart it!"		"E havia aquela ilha desconhecida que ninguém conhecia, não é? Alguém devia cartografá-la!"
	"The plant life here is so different from anything I've seen before!"		"A natureza aqui é tão diferente de tudo o que já vi antes!"
	"I picked up a Power Moon as a souvenir for you."		"Apanhei uma Lua de Poder como lembrança para ti."
	"You know, I'd like to visit the big city again—maybe get a taste of hustle and bustle!"		"Sabes, gostava de visitar a cidade grande outra vez - talvez sentir o gosto da azáfama e da agitação!"
	"The buildings, the people, the taxis... There's so much to see here!"		"Os edifícios, as pessoas, os táxis... Há tanto para ver aqui!"
	"Oh, I almost forgot! I found a Power Moon in the crowd—add it to your		"Oh, quase me esquecia! Encontrei uma Lua de Poder no meio da multidão

	collection."		- acrescenta-a à tua coleção".
	"You know what I'm thinking about? The smell of the ocean! Maybe I should visit..."		"Sabem no que estou a pensar? No cheiro do mar na praia! Talvez devesse visitar o reino..."
	"I love how this giant glass looks, sparkling in the setting sun..."		"Adoro o aspeto deste copo gigante, a brilhar ao sol poente..."
	"Oh, and a Power Moon came in with the tide. It's all yours now!"		"Ah, e uma Lua de Poder veio com a maré. Agora é vossa!"
	"That kingdom with all the snow seemed like a fun place to vacation. The people were so lively!"		"Aquele reino com tanta neve parecia ser um sítio divertido para se passar férias. As pessoas eram tão animadas!"
	"This Kingdom is freezing, but at least it's nice and warm indoors. I wonder if the racing warms it up..."		"Este reino é muito frio, mas pelo menos é agradável e quente dentro das casas. Pergunto-me se as corridas também nos aquecem..."
	"We found a Power Moon buried in the snow. It's yours now."		"Encontrámos uma Lua de Poder enterrada na neve. Agora é tua."
	"All this travel has really given me quite an appetite! I wonder where I could get a nice		"Todas estas viagens abriram-me o apetite! Pergunto-me onde poderei comer uma boa refeição..."

	meal..."		
	"Between the bright colors and the delicious smells, this place is a delight!"		"Entre as cores vivas e os cheiros deliciosos, este lugar é uma delícia!"
	"But I accidentally bit into this Power Moon. It was hiding in a bowl of stew! You can take it."		"Mas mordi acidentalmente esta Lua de Poder. Estava escondida no guisado! Podes ficar com ela."
	"I heard there's a kingdom that's caught in a constant storm! I'd like to see that."		"Ouvi dizer que há um reino que é afetado por uma tempestade constante! Gostava de o ver."
	"This kingdom... Well, let's just say it's a fixer-upper."		"Este reino... Bem, digamos simplesmente que é um "arranjinho"."
	"But I did find a Power Moon here! I hope it's useful to you in your travels."		"Mas encontrei aqui uma Lua de Poder! Espero que vos seja útil nas vossas viagens".
	"That castle... This could be a good opportunity to finally go there of my own free will!"		"Aquele castelo... Esta pode ser uma boa oportunidade para finalmente lá ir de livre vontade!"
	"Bowser's castle... I think this is the first time I've come here on my own two feet..."		"O castelo do Bowser... Acho que é a primeira vez que venho aqui com os meus próprios pés..."

	"And a Power Moon fell down from the sky! You should probably take it."		"E uma Lua de Poder caiu do céu! Acho melhor ficares com ela."
	"I think I've been to every place in the world... Oh! But I forgot there are places beyond the world!"		"Acho que já estive em todos os lugares do mundo... Oh! Mas esqueci-me que há lugares para além do mundo!"
	"How beautiful... Our entire world...right there in front of us."		"Que lindo... O nosso mundo... mesmo ali à nossa frente."
	"Oh, and this Power Moon came flying in from outer space. Would you like it?"		"Ah, e esta Lua de Poder veio a voar do espaço. Queres?"
	"I've been away for a while... I should head back before anyone starts to worry."		"Estive ausente durante algum tempo... É melhor voltar antes que alguém se comece a preocupar."
	"My travels with Tiara were wonderful—so many memories!"		"As minhas viagens com a Tiara foram maravilhosas - tantas recordações!"
	"And I realized something... How important it is to see different things and talk with different people..."		"E apercebi-me de uma coisa... como é importante ver coisas diferentes e falar com pessoas diferentes..."
	"That no matter what kingdom you're in, people smile with the same little		"Que independentemente do reino em que se esteja, as pessoas sorriem com o

	sparkle!"		mesmo brilho!"
	"We have to do what we can with our time to put smiles on as many faces as possible!"		"Temos de fazer o que pudermos com o nosso tempo para pôr sorrisos no maior número possível de rostos!"
	"So I've decide to invite people from all over the world to the castle!"		"Por isso, decidi convidar pessoas de todo o mundo para o castelo!"
	"I picked up one last Power Moon as a souvenir for you. I hope you enjoy it."		"Apanhei uma última Lua de Poder como recordação para ti. Espero que gostes."
	"You're still on your journey, right Mario? Cappy? Good luck out there!"		"Ainda estão na vossa viagem. Certo, Mario? Cappy? Boa sorte por aí!"
	"I'll never look at the moon the same way again... but it's still lovely."		"Nunca mais vou olhar para a lua da mesma maneira... mas continua a ser linda."
	"That sound of the waterfall is just so soothing..."		"O som da cascata é tão relaxante..."
	"I want to try riding on a Jaxi again!"		"Quero tentar andar num Jaxi outra vez!"
	"Maybe I'll have something made for myself here..."		"Talvez mande fazer algo para mim aqui..."
	"No matter how much I look at it, the flower field takes my breath away."		"Não importa o quanto eu olhe, o campo de flores tira-me o fôlego."

	"The local snow races are intense!"		"As corridas de neve locais são intensas!"
	"Carbonated seawater sounds like it would be good for your skin."		"A água do mar gaseificada parece ser boa para a tua pele."
	"I don't know which dish to sample next!"		"Não sei que prato provar a seguir!"
	"How does the castle stay afloat?"		"Como é que o castelo se mantém no ar?"
	"Aaaahhh..."		"Aaaaah!"
Rango	"Ahyuh hyuh hyuh! Yer too late! We already got the Lochlady Dress."	Rango	"Eh, eh, eh! É demasiado tarde! Já temos o vestido da senhora da lagoa".
	"And it even matches the boss's tuxedo. So no WAY we're givin' it back!"		"E até combina com o fato do patrão. Por isso, não vamos devolvê-lo de todo!"
	"The boss man sure is fussy 'bout cake. Reckon we got him the best one, though."		"O patrão é mesmo esquisito com bolos. Mas acho que lhe comprámos o melhor.
	"Hyuh, hyuh, hyuh! We got the Frost-Frosted Cake."		"Eh, eh, eh! Temos o Bolo Gelado."
	"Heh, gotta say... The whole time, we were perfect as perfect gets. Did everything Bowser wanted."		"Eh, tenho de dizer que... fomos tão perfeitos quanto possível em tudo. Fizemos tudo o que o Bowser queria."
	"Then you mucked it up. No one will hire us now."		"Até que tu estragaste tudo. Agora ninguém nos

	So, guess what? You're gonna pay— for ALL of it!"		vai contratar. Então, adivinha? Vais pagar - por TUDO o que fizeste!"
	"Hyuh, hyuh, hyuh!"		"Eh, eh, eh!"
Roving Racers	"We're the Roving Racers! We rove the globe—racing in every kingdom we can get to!"	Corredores Velozes	"Somos os Corredores Velozes! Percorremos o mundo, correndo em todos os reinos a que conseguimos chegar!"
	"Want to race, bro? You'll get a prize if you win."		"Queres fazer uma corrida, meu? Se ganhares, recebes um prémio".
	"Aw, too bad. Maybe another time!"		"Ah, que pena. Talvez noutra altura!"
	"That's the spirit!"		"É esse o espírito!"
	"Oh, and Assist Mode doesn't work during races, alright?"		"E o modo de assistência não funciona durante as corridas, está bem?"
	"Hey! We've got a new racer!"		"Ei! Temos um novo corredor!"
	"You'll win something good too if you win the race, bro. Up for it?"		"Vais ganhar uma coisa boa se ganhares a corrida, meu. Achas que estás à altura?"
	"The rules are simple. Race us to the goal—and get there first!"		"As regras são simples. Corre connosco até à meta - e chega lá primeiro!"
	"There's a bright beacon at the finish line. Got it? Then		"Há um sinal brilhante na linha de chegada.

	let's go."		Percebeste? Então vamos lá."
	"Want to try again? You'll win big if you take the race!"		"Queres tentar outra vez? Ganharás em grande se fizeres a corrida!"
	"Want to try again? No prize, so it'd just be for the thrill of it!"		"Queres tentar outra vez? Não há prémio, por isso será apenas pela emoção!"
	"Tough break! But want to try again?"		"Que azar! Mas queres tentar outra vez?"
	"There's no prize, bro. But want to try for a new record?"		"Não há prémio, meu. Mas queres tentar bater um novo recorde?"
	"Close! Here's a little something for giving your all."		"Quase! Aqui está uma coisinha por terem dado o vosso melhor."
	"Blazing fast, bro! Here's the prize... A Power Moon!"		"Incrivelmente rápido, meu! Aqui está o prémio... Uma Lua de Poder!"
	"Check out that speed, bro! Glad to race you anytime."		"Olha para essa velocidade, meu! Fico feliz em correr contigo a qualquer hora."
	"I don't have time to deal with this!"		"Não tenho tempo para lidar com isto!"
Ruined Dragon	"So...tired..."	Dragão das Ruínas	"Tão... cansado..."
Shiverians	"Don't come over here!"	Nevanos	"Não venhas para aqui!"
	"Getting here was good job. You really are		"Chegar aqui deve ter dado trabalho. Tu és mesmo

	something!"		especial!"
	"Mustache man, you're back! "		"Homem de bigode, estás de volta!"
	"Welcome to Shiveria."		"Bem-vindo a Nevária."
	"Leaving? Good-bye."		"Vais embora? Adeus."
	"Are you here for the races?"		"Estás aqui para as corridas?"
	"Omf nomf... You cannot have these."		"Nham nham! Não podes ficar com isto".
	"You're cold? You need to get more serious about training!"		"Tens frio? Tens de levar os treinos mais a sério!"
	"For souvenirs, you're in the right place!"		"Para lembranças, estás no sítio certo!"
	"Everyone's pumped for racing!"		"Toda a gente está entusiasmada com as corridas!"
	"Gotta use the right technique when going around curves."		"É preciso usar a técnica correta ao contornar as curvas."
	"I really want to race."		"Quero mesmo fazer uma corrida."
	"Who will win? It's too close to call!"		"Quem é que vai ganhar? Está quase a ser decidido!"
	"Watching races is best!"		"Assistir a corridas é o melhor!"
	"It's finally time to kick back and watch some		"É finalmente hora de relaxar e ver algumas

	aces!"		corridas!"
	"Go go go! You can do it!"		"Vai, vai, vai! Tu consegues!"
	"The race course is down there."		"A pista de corrida é ali em baixo."
	"Why can't we come inside?"		"Porque é que não podemos entrar?"
	"The Lochlady Dress was lovely..."		"O Vestido Lagoano era adorável..."
	"This looks like a good spot to practice for my next race."		"Este parece ser um bom sítio para treinar para a minha próxima corrida."
	"That castle looks as beautiful as a cake!"		"Aquele castelo é tão bonito quanto um bolo!"
	"If only we had some marshmallows to toast."		"Se ao menos tivéssemos alguns <i>marshmallows</i> para tostar."
	"We climbed up here but it's too high!"		"Subimos até aqui, mas é demasiado alto!"
Spewart	"Too late, chumps! We snagged the Soirée Bouquet already."	Spewart	"Demasiado tarde, palermas! Já temos o Bouquet da Cerimónia."
	"Now why don't you scram so we can grab the rest of the flowers as well? Or maybe I'll just make you scram!"		"Agora, porque é que não desapareces para que possamos apanhar o resto das flores também? Ou talvez eu te obrigue a desaparecer!"
	"Haw haw! We stole a		"Eh, eh, eh! Roubámos um

	whole boatload of this place's Stupendous Stew for the boss's wedding chow."		barco cheio do Estupendo Guisado deste sítio para a comida do casamento do patrão."
	"But I'm gonna head back up the volcano to finish off that stew...after I'm done with you!"		"Mas eu vou voltar ao vulcão para acabar o guisado... depois de acabar contigo!"
	"Ha! Our home here's fine and all, but I'm ready for my own ship."		"Ha! A nossa casa aqui é boa e tal, mas estou pronto para a minha própria nave."
	"YOURS! Oh, yeah, the Odyssey is gonna fit me REAL good—once I've kicked you to the curb!"		"A TUA! Sim, a Odisseia vai servir-me MUITO bem - depois de te pôr na rua!"
	"HA HA HA HAAA!"		"Muah, ah, ah, ah!"
Sphynx	"Go elsewhere!"	Esfinge	"Vai embora!"
	"Greetings, traveler, and to your hat as well. Can you answer my riddle?"		"Saudações, viajante, e ao teu chapéu também. Consegues responder à minha adivinha?"
	"Yes, oh bearer of correct answers. There are so many other things you could be doing with your time."		"Sim, oh portador de respostas corretas. Há tantas outras coisas que podias estar a fazer com o teu tempo."
	"I have no more questions		"Não tenho mais perguntas

	for you."		para ti".
	"Do what you must. I am done."		"Faz o que tens a fazer. Já terminei."
	"YOU! YOU GOT THEM ALL RIGHT!"		"TU! ACERTASTE EM TODAS!"
Steam Gardeners	"Danger! Danger!"	Jardineiros Vaporosos	"Perigo! Perigo!"
	"I require the coordinates of the pyramid that is inverted."		"Preciso das coordenadas da pirâmide que está invertida."
	"I am content to grow flowers anywhere."		"Contento-me a cultivar flores em qualquer lugar".
	"The flowers have bloomed at 137% over average!"		"As flores floresceram a 137% acima da média!"
	"Increased flower coverage! Botany successful!"		"Aumento da área florida! Botânica bem sucedida!"
	"I will continue watering until everything is sufficiently moist."		"Vou continuar a regar até que tudo esteja suficientemente húmido."
	"Thank you. You have touched our mechanical hearts with your kindness."		"Obrigado. Tocaram os nossos corações mecânicos com a vossa bondade".
	"Many of us are busy watering."		"Muitos de nós estão ocupados a regar".
	"Watering flowers is +1 to satisfaction."		"Regar as flores é +1 para satisfação".

	"The butterflies seem free of any bugs. Ack! Paradox detected! Error! Error!"		"As borboletas parecem não ter insetos. Ai! Paradoxo detectado! Erro! Erro!"
	"The bird count is increasing. Activating contended humming."		"A contagem de aves está a aumentar. Ativando o zumbido controlado."
	"The Steam Gardens are objectively superior to other regions! Wooo."		"Os Jardins Vaporosos são objetivamente superiores a outras regiões! Uhuu."
	"I have cleaned up the poison. The area is safe for your kind now."		"Limpei o veneno. A área é agora segura para a tua espécie."
	"This device can be used to protect small flowers."		"Este dispositivo pode ser utilizado para proteger pequenas flores."
	"The recharge station is crowded."		"A estação de recarga está cheia."
	"Waited...too long..."		"Esperei... demasiado tempo..."
	"Recharging... Recharging..."		"Recarregando... Recarregando..."
	"Patience expiring! Initiating passive-aggressive commentary!"		"A paciência está a expirar! A iniciar comentário passivo-agressivo!"
	"Please hurry! I am consuming the last of my energy with my panic cycle!"		"Por favor, despachem-se! Estou a consumir toda a minha energia com o meu ciclo de pânico!"

	"Is it my turn yet? Is it my turn yet?"		"Já é a minha vez? Já é a minha vez?"
	"Why have we not grown flowers here? Horticultural cowardice—that is why!"		"Porque é que não cultivámos flores aqui? Cobardia hortícola - é por isso!"
	"The Secret Flower Field is ahead. Do not share its secret location."		"O Campo Secreto de Flores está à frente. Não partilhem a sua localização secreta."
	"I wanted to connect our network of roads here. My efforts are... haphazard."		"Eu queria ligar a nossa rede de caminhos aqui. Os meus esforços são... desordenados".
	"Pathway engaged. Such as it is."		"Caminho iniciado. Tal como está."
	"We water because we care"		"Regamos porque nos preocupamos"
	"Climbing up here was exhausting. Luckily, my exhaust is harmless steam."		"Subir até aqui foi cansativo. Felizmente, o meu tubo de escape emite um vapor inofensivo."
	"At last we resume our primary task: growing flowers."		"Finalmente, voltamos à nossa tarefa principal: cultivar flores."
	"Excellent. You have excelled."		"Excelente. Tu superaste-te."
	"This must be... joy."		"Isto deve ser... alegria."
	"Wonderful."		"Maravilha."
	"The flowers are blooming		"As flores estão a

	as intended."		desabrochar como previsto."
	"We have resumed our plant-nurturing subroutines."		"Retomámos as nossas rotinas de cultivo de plantas."
	"Pull the lever to receive a seed."		"Puxa a alavanca para receber uma semente."
	"I require time to prepare the next seed."		"Preciso de tempo para preparar a próxima semente".
	"If I stop moving, I'll freeze."		"Se eu parar de me mexer, vou congelar."
Style Sisters	"Howdy, partner! This Style Sister wants to take a gander at some cowboy clothes."	Manas Estilosas	"Viva, parceiro! Esta Mana Estilosa quer dar uma olhadela a umas roupas de cowboy."
	"You're about as western right now as a bowl of spaghetti."		"Neste momento, és tão do oeste como um prato de esparguete."
	"Yeehaw! You're a cowboy from hat to heel!"		"Olé! És um cowboy do chapéu aos pés!"
	"Take this Power Moon for a badge! There's a new sheriff in town."		"Toma esta Lua de Poder como um distintivo! Há um novo xerife na cidade."
	"Why yes, I AM one of the fabulous Style Sisters. Inspire me with space clothes!"		"Sim, eu sou uma das fabulosas Manas Estilosas. Inspira-me com roupas espaciais!"
	"Nothing about you says		"Neste momento, nada em

	space right now. Explore a new frontier!"		ti inspira espaço. Explora uma nova fronteira!"
	"I love it! I just love it! Everything about you screams space, and I can hear it!"		"Adoro! Simplesmente adoro! Tudo em ti berra espaço, e eu consigo ouvir!"
	"As thanks, take a Power Moon—they're out of this world."		"Como agradecimento, toma uma Lua de Poder - são de outro mundo".
	"Avast! I be captain of the Style Sisters! Show me pirate clothes, ye scurvy dog!"		"Chega! Eu sou a capitã das Manas Estilosas! Mostra-me roupas de pirata, sua ratazana!"
	"Ye are no pirate, matey."		"Sois tudo menos pirata, marujo!"
	"Aye, that's it! Now ye are a pirate dreaded across the seven seas!"		"Sim, isso mesmo! Agora sois um pirata temido nos sete mares!"
	"I grant this Power Moon for your help. YARRR worth it!"		"Concedo-te esta Lua de Poder pela ajuda. Valeu a pena!"
Talkatoo	"What is the secret you're seeking? I know it, I know it, ha HA!"	Falagáio	"Qual é o segredo que procuras? Eu sei, eu sei, grr-á, grr-á!"
	"I can't tell you, but I'll give you a clue: [name of Power Moon] ♪"		"Não te posso dizer, mas vou dar-te uma pista: [name of Power Moon] ♪"
	"It's hiding somewhere and no peeking! ♪ Go find it, go		"Está escondida algures e sem espreitar! Vai

	find it, scra-CAW!"		encontrá-la, vai encontrá-la, grr-á, grr-á!"
	"Scary, scary! Buh-gawkk!"		"Assustador, assustador! grr-á, grr-á!"
Tiara	"Cappy!"	Tiara	"Cappy!"
	"Isn't the scenery here just breathtaking? ♪"		"A paisagem aqui não é de cortar a respiração?"
	"I used to come here a lot to play when I was little... ♪"		"Costumava vir aqui muitas vezes para brincar quando era pequena... ♪"
	"How does it float? Why is it inverted? So mysterious! ♪"		"Como é que flutua? Porque é que está invertida? Tão misteriosa! ♪"
	"I have never seen so many flowers! ♪"		"Nunca vi tantas flores! ♪"
	"Is this where that lovely Lochlady Dress that Peach wore was made? ♪"		"Foi aqui que aquele lindo Vestido Lagoano que a Peach usou foi feito? ♪"
	"This place looks like a pillow! The perfect spot for a nap. ♪"		"Este sítio parece uma almofada! O local perfeito para uma sesta. ♪"
	"What a trip we've been on! I've seen so many wondrous creatures! ♪"		"Que viagem que fizemos! Eu vi tantas criaturas maravilhosas! ♪"
	"There are so many people here—I'm a bit overwhelmed. ♪"		"Há tanta gente aqui, estou um pouco desorientada. ♪"
	"Is there anything more		"Existe algo mais romântico

	romantic than the sea? ♪"		do que o mar? ♪"
	"I wish I could join the races—they look positively thrilling! ♪"		"Quem me dera poder participar nas corridas - parecem ser positivamente emocionantes! ♪"
	"Everything here is as delicious as delicious can be! ♪"		"Tudo aqui é do mais delicioso! ♪"
	"As long as I'm with Peach, I'll be fine, I'm sure. ♪"		"Desde que esteja com a Peach, vou ficar bem, tenho a certeza. ♪"
	"Whatever its history, this castle is simply splendid! ♪"		"Seja qual for a sua história, este castelo é simplesmente esplêndido! ♪"
	"I wonder where Bonneton is... It must look so small from here! ♪"		"Pergunto-me onde estará Cartolândia... Deve parecer tão pequeno daqui! ♪"
	"Our travels were just wonderful. So many smiling faces! ♪"		"As nossas viagens foram maravilhosas. Tantos rostos sorridentes! ♪"
Toadette	"I hope you achieve all your dreams!"	34. Toadette	"Espero que realizes todos os teus sonhos!"
	"Congratulations, Mario! You achieved something new!"		"Parabéns, Mario! Conquistaste algo novo!"
	"Your new achievement is [achievement name]!"		"A tua nova conquista é [achievement name]!"
	"I knew you could do it! Have a Power Moon—		"Eu sabia que eras capaz! Toma uma Lua de Poder -

	you've earned it!"		tu mereces!
	"Wait! You achieved something else!"		"Espera! Conquistaste mais uma coisa!"
Toads	"Awful news, Mario! Princess Peach has gone missing AGAIN!"	35. Toads	"Notícias terríveis, Mário! A Princesa Peach voltou a desaparecer!"
	"She packed her suitcase, happy as can be, and walked off! We can't find her anywhere. Where IS she?"		"Ela fez a mala, feliz da vida, e foi-se embora! Não a conseguimos encontrar em lado nenhum. Onde é que ela está?"
	"Toadette is hard at work in the castle!"		"A Toadette está a trabalhar arduamente no castelo!"
	"The river flows down to our little lake!"		"O rio corre até ao nosso pequeno lago!"
	"Princess Peach is back!"		"A Princesa Peach voltou!"
	"Hi there, Cappy!"		"Olá, Cappy!"
	"Miss Tiara is back with us too!"		"A Tiara também voltou para estar connosco!"
	"Welcome back, Mario!"		"Bem-vindo de volta, Mario!"
	"Guess what? Our two dear friends were only on vacation!"		"Adivinha só! As nossas duas queridas amigas só estavam de férias!"
	"Princess Peach is on the balcony!"		"A Princesa Peach está na varanda!"
	"Welcome to Peach's Castle!"		"Bem-vindos ao Castelo da Peach!"

	"Look! Princess Peach is back! And guess what? Turns out she went on a world tour just for fun!"		"A Princesa Peach está de volta! E adivinha, parece que ela fez uma digressão mundial só por diversão!"
	"She told me all about it. I'm so glad our lovely princess had a lovely time!"		"Ela contou-me tudo. Estou muito contente que a nossa adorável princesa se divertiu tanto!"
	"This is Yoshi's favorite food!"		"Esta é a comida preferida do Yoshi!"
	"I saw him in the castle a while ago. Wonder where he is now..."		"Vi-o no castelo há algum tempo. Pergunto-me onde estará ele agora..."
	"I'm quite proud of this garden!"		"Estou muito orgulhoso deste jardim!"
	"These motor scooters are so cool!"		"Estas lambretas são tão fixes!"
	"The captain went to the shop!"		"O capitão foi para a loja!"
	"Hey! You can play Picture Match way up in the Cloud Kingdom. Fun!"		"Ei! Podes jogar a Imagem Correspondente lá em cima no Reino Nuvem. Diversão!"
	"Seems like all the things Bowser stole are back in their rightful kingdoms!"		"Parece que todas as coisas que o Bowser roubou estão de volta aos seus legítimos reinos!"
	"You know what I miss? Your blocky, polygonal look! Glad to let you in		"Sabes do que sinto falta? Do teu aspeto poligonal e cúbico! Será um prazer

	anytime you're dressed like that!"		deixar-te entrar sempre que estiveres vestido assim!"
	"Right now, you don't have the look. Show me the gold ol' days, and then I'll unlock the door!"		"Neste momento, não tens esse estilo. Mostra-me os bons velhos tempos, e eu abro-te a porta!"
	"Yeah, your hat's got what it takes! But your clothes? Uh-uh. Sorry."		"Sim, o teu chapéu está à altura! Mas a tua roupa? Nã-nã. Desculpa."
	"Yippee! That look really takes me back. Except for one thing—the hat. You gotta go totally classic!"		"Iupi! Esse visual leva-me mesmo de volta. Exceto por uma coisa: o chapéu. Tens de ser totalmente clássico!"
	"And you're SO classic right now, you can go right on in!"		"E tu estás TÃO clássico neste momento, podes entrar!"
	"Ah, the good ol' days. Please, go inside!"		"Ah, os bons velhos tempos. Por favor, entra!"
	"Watch out for Goombas in the woods below!"		"Cuidado com os Goombas na floresta lá em baixo!"
	"My six sheep have run off! Please bring them back to me!"		"As minhas seis ovelhas fugiram! Por favor, tragam-nas de volta para mim!"
	"Oooh, the thrill of a good race! Nothing better."		"Oh, a emoção de uma boa corrida! Não há nada melhor."

	"Yay! There's a whole world of mushrooms out there!"		"Uhuh! Há um mundo inteiro de cogumelos lá fora!"
	"We'd all like to hear some music!"		"Gostaríamos de ouvir música!"
	"Neat that everyone from everywhere is here!"		"Que bom que toda a gente vinda de todos os cantos está aqui!"
	"I wonder where Luigi found those great balloons?"		"Onde será que o Luigi encontrou aqueles balões fantásticos?"
	"What a wonderful vehicle!"		"Que veículo fantástico!"
	"I bring my dog here so he can run around!"		"Trago o meu cão para aqui para que ele possa correr!"
	"Hiya!"		"Olá!"
	"We got some new products in!"		"Recebemos alguns produtos novos!"
	"Is this what you wanted?"		"Era isto que queria?"
	"Thanks!"		"Obrigado!"
	"Can't wait to put on the [Hat/Clothes], huh?"		"Mal pode esperar para pôr o [Hat/Clothes], não é?"
	"If you want to change, there's a closet over there."		"Se quiser mudar de roupa, está ali um armário."
	"Come again!"		"Volte sempre!"
	"I'm guarding this Power Moon from Goombas! I'm		"Estou a guardar esta Lua de Poder dos Goombas!"

	not scared. Nope, not me!"		Não tenho medo. Não, eu não!"
	"I'm all scaredy around Goombas!"		"Tenho medo dos Goombas!"
	"I'm learning how to shake it!"		"Estou a aprender a superá-lo!"
	"I'm learning how to water plants from a true master!"		"Estou a aprender a regar plantas com um verdadeiro mestre!"
	"See that cave? I think some of Yoshi's favorite food is back there!"		"Estás a ver aquela gruta? Acho que a comida preferida do Yoshi está lá atrás!"
	"The Toad Brigade runs this store!"		"A Brigada dos Toads gere esta loja!"
	"All visitors are welcome at the castle!"		"Todos os visitantes são bem-vindos ao castelo!"
	"Please, tell me all about Bubblaine!"		"Por favor, conta-me tudo sobre Moluscónia!"
	"Hi there! Hats are all the rage in the Mushroom Kingdom!"		"Olá! Os chapéus estão na moda no Reino dos Cogumelos!"
	"Princess Peach brought them back from the moon as souvenirs!"		"A Princesa Peach trouxe-os da lua como lembranças!"
	"Eeek!"		"Aaaah!"
Torkdrift	"FLOWERS FLOWERS FLOWERS. MUST HAVE ALL THE FLOWERS. DO	Roubaflor	"FLORES, FLORES, FLORES, FLORES. TENHO DE TER TODAS

	NOT MESS WITH ME, BIPED."		AS FLORES. NÃO TE METAS COMIGO, BIP".
Topper	"Heh heh! Da boss warned me there'd be a fella widda mustache comin' along!"	Topper	"Eh, eh! O patrão avisou- me que vinha aí um tipo com bigode!"
	"Guess we oughta introduce ourselves... We're da wedding planners for da happy couple."		"Acho que nos devíamos apresentar... Somos os responsáveis pela festa do casamento do casal feliz."
	"Dey call us...da Broodals!"		"Chamam-nos... os Broodals!"
	"We got dat treasure we needed, so we ain't got more business in dese parts."		"Conseguimos o tesouro de que precisávamos, por isso o nosso trabalho por aqui está feito."
	"Of course, roughin' up goody-two-shoes meddlers WAS in da contract..so I guess we still got a little work to do!"		"É claro que agredir os intrometidos estava no contrato... por isso, acho que ainda temos um pouco de trabalho a fazer!"
	"Heh heh! Da boss wasn't kiddin' when he said you two're persistent!"		"Eh, eh! O patrão não estava a brincar quando disse que vocês são persistentes!"
	"But I owe it to da family, to all da Broodals, to come at ya with everythin' I got!"		"Mas devo à minha família, a todos os Broodals, para vos atacar com tudo o que tenho!"

	"Heh heh! So what if you stopped da weddin'?"		"Eh, eh! O que é que interessa se tu impediste o casamento?"
	"Ya can't stop ME. Ya can't stop ANY of us Broodals. Come on—let's see ya try!"		"Não me podes impedir a mim. Não consegues impedir NENHUM de nós, Broodals. Vamos lá, queremos te ver a tentar!"
	"Heh. Let's finish this, party crasher!"		"Eh. Vamos acabar com isto, desmancha prazeres!"
Tostarena ns	"Get away from me!"	Tostarenan os	"Afasta-te de mim!"
	"No, no, no! My beautiful sheep! The three of them have escaped, and now I'll never get them baaaack!"		"Não, não, não! As minhas lindas ovelhas! As três fugiram, e agora nunca mais as vou conseguir recuperar!"
	"Who put up these posters? They're an eyesore, littering up the place!"		"Quem é que pôs estes cartazes? São uma monstruosidade, estão a poluir o sítio!"
	"Don'cha know? Takes skill—not luck!"		"Não sabes que é preciso habilidade e não sorte?!"
	"That's what they all say. Don't risk our fare home!"		"É o que todos dizem. Não arrisquem o nosso bilhete até casa!"
	"I was so sick of the cold!"		"Estava tão farto do frio!"
	"Some tourists really wear me down."		"Alguns turistas cansam-me mesmo".

	"Hey hey hey! Come on in!"		"Ei, ei, ei! Entra!"
	"You know about amiibo, right?"		"Sabes o que são os amiibo, certo?"
	"I got a power line ALL the way to the pyramid!"		"Tenho uma linha eléctrica daqui ATÉ à pirâmide!"
	"We can make freezy treats with this!"		"Podemos fazer guloseimas geladas com isto!"
	"Welcome to Tostarena's main attraction, our new-and-improved pyramid! Inverted as ever—and now floaty too!"		"Bem-vindo à principal atração de Tostarena, a nossa nova e melhorada pirâmide! Invertida como sempre e agora também flutuante!"
	"A secret passage goes up there! It's underground, so they say!"		"Há uma passagem secreta lá em cima! Dizem por aí que é subterrânea!"
	"Wow! Thanks for cleaning all that up!"		"Uau! Obrigado por limpares tudo!"
	"Now THIS is Tostarena! Shake it, shake it!"		"ISTO sim, é que é Tostarena! Abana, abana!"
	"I will never go in there even if I wanted to."		"Nunca entraria ali, mesmo que quisesse."
	"Nope, not me, not ever."		"Não, eu não, nunca."
	"Don't touch that stuff. Maybe you can ride something across it?"		"Não toques naquilo. Talvez possas montar alguma coisa para atravessar?"
	"Bloom it to the left! Now		"Floresce para a esquerda!

	to the right!"		Agora para a direita!"
	"Shake a bit of this! Shake a bit of that! Yeah!"		"Agita um pouco isto! Abana um pouco disto! Sim!"
	"Dress like us, party like us! That's what we say, anyway."		"Veste-te como nós, festeja como nós! É o que dizemos, pelo menos."
	"So, snappy hat? Check. Snazzy poncho? Double check. You are ready to party. Head inside!"		"Então, um chapéu giro? Verificado. Poncho elegante? Duplamente verificado. Estás pronto para a festa. Entra!"
	"Come inside anytime!"		"Entra quando quiseres!"
	"YOU dance, and YOU dance, and YOU dance!"		"TU danças, e TU danças, e TU danças!"
	"Everybody, daaaaaance!"		"Toda a gente, dancem!"
	"Need a freezy treat after a hot stew!"		"Preciso de um petisco gelado depois de um guisado quente!"
	"Stew is great! Just needs a dash of sand."		"O guisado é ótimo! Só precisa de uma pitada de areia".
	"Look at that! And that! It's so pretty here!"		"Olha para isto! E aquilo! Este sítio é tão bonito!"
Uncle amiibo	"Hey, kiddo! I'm Uncle amiibo. Pleased to make your acquaintance and all that."	39. Tio amiibo	"Olá, miúdo! Eu sou o tio amiibo. Prazer em conhecer-te e tal".
	"Hey, you got any amiibo?"		"Ei, tens algum amiibo?"

	"If you happen to have some, put 'em to work! They're good at finding any stray Power Moons."		"Se tiveres alguns, põe-nos a trabalhar! São bons a encontrar Luas de Energia perdidas."
	"And here's the kicker! Depending on the amiibo you use, you might get a little bonus costume, too!"		"E aqui está o melhor! Dependendo do amiibo que usares, também podes receber uma roupa bónus!"
	"It's gonna take about five minutes to look, so come back in a bit."		"Vai demorar cerca de cinco minutos para poder ver, por isso volta daqui a pouco."
	"This is kinda outta the blue, but..."		"Isto é um bocado fora do normal, mas..."
	"I've got a present for you for introducing such a great amiibo!"		"Tenho um presente para ti por me teres apresentado um amiibo tão bom!"
	"That looks great on you! And hey, don't be a stranger!"		"Fica-te muito bem! E ei, não sejas uma estranha!"
	"If you ever want to use amiibo, you just let me know, sport."		"Se alguma vez quiseres usar o amiibo, é só dizeres, campeão".
	"Eeeyah?!"		"Ah?!"
Volbonans	"Go away!"	40. Garfeiros	"Vai embora!"
	"This here's a place where		"Este é um sítio onde os

	chefs come dressed to cook.		chefes vêm vestidos para cozinhar.
	"No matter how you slice it, you're not."		"Não importa como o cortes, não és um de nós."
	"And hey, nice Chef Hat there. But you gotta get match-matchy with the clothes."		"Olha, olha! Belo chapéu de chefe. Mas tens de ter as roupas a combinar."
	"And hey, nice Chef Suit there. But you're missing something up top."		"E ei, bela fatiota de chefe. Mas está a faltar qualquer coisa aí em cima".
	"And hey-hey, you've got the clothes and hat! Come right on in."		"Ei, já tens o fato e o chapéu! Entra."
	"A chef's gotta dress to impress."		"Para cozinhar há que a roupa ideal utilizar!"
	"Excited to play slots where the game was born!"		"Estou entusiasmado por jogar nas máquinas onde o jogo nasceu!"
	"Whoopity-doo! Slots, slots, slots!"		"Viva! Máquinas, máquinas, máquinas!"
	"The flame's gone out. Sad day, I tell ya."		"A chama apagou-se. É um dia triste, deixa-me que te diga."
	"Welcome! Head to Peronza Plaza for our Cooking Carnival! We prepared our Stupendous Stew for the fest. Thanks to our		"Bem-vindo! Dirige-te ao Parque Peronza para o nosso Festival de Culinária! Preparámos o nosso Guisado Estupendo para o festival. Graças ao nosso

	volcano, it's never turned out better!"		vulcão, nunca ficou tão bom!"
	"Scrumptious, right? It's our best stew ever!"		"Delicioso, não é? É o nosso melhor guisado de sempre!"
	"Meat is the secret to major tastiness."		"A carne é o segredo de um grande sabor".
	"The blast gave the stew a subtle hint of kapow and blammo!"		"A explosão deu ao guisado um toque sutil de kapow e blammo!"
	"Our stew is stewier this time!"		"O nosso guisado é ainda mais aguisado desta vez!"
	"Our stew is chewier this time!"		"O nosso guisado é ainda mais saboroso desta vez!"
	"If you find any turnips, throw them in here."		"Se encontrarem nabos, atirem-nos para aqui."
	"Are bigger mushrooms extra bouncy?"		"Os cogumelos maiores são mais saltitantes?"
	"Are the mushrooms here tasty? Hmm..."		"Os cogumelos aqui são saborosos? Hum..."
	"Are they mushrooms? Or what?"		"Serão cogumelos ou não?"
	"They gotta be acorns. For sure, acorns."		"Têm de ser bolotas. De certeza, bolotas."
	"POTATO! ...Potato...tato...ato...to..."		"BATATA! ...Batata...tata...ata...ta..."
Yoshi	"Yoshi!"	41. Yoshi	"Yoshi!"
	"Yoshi?! (What is this weird thing?!)"		"Yoshi?! (O que é esta coisa estranha?!)"

