



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea
magistrale
in

Interpretariato e Traduzione Editoriale, Settoriale

Tesi di Laurea

L'importanza culturale e artistica del videogioco indipendente.

Traduzione dall'inglese al cinese di un'opera videoludica: *Dreamers*

Relatore

Prof. Livio Zanini

Correlatore

Prof. Paolo Magagnin

Laureando

Marco De Biasi

Matricola 866542

Anno Accademico

2022/2023

Indice

Abstract:	4
1. Identità e legittimazione culturale e artistica del “videogioco”	7
2. Il mercato videoludico globale: dati e previsioni	13
3. Il mercato videoludico italiano	15
4. Il mercato videoludico cinese	18
5. Il videogioco <i>indie</i>	28
6. La scena <i>indie</i> in Italia.....	31
7. La scena <i>indie</i> in Cina	34
8. La traduzione e la localizzazione delle opere interattive multimediali	37
9. PlaySys	40
10. Dreamers	42
10.1. Struttura dell’introduzione all’opera.....	42
10.2. Caratteristiche principali.....	43
10.3. Caratteristiche del videogioco indipendente presenti in <i>Dreamers</i>	43
10.4. Trama.....	44
10.5. Personaggi	49
10.6. Temi.....	53
11. Testi tradotti	56
11.1. Scene di transizione (<i>cutscenes</i>).....	57
11.2. Storia.....	68
11.3. Eventi.....	99
11.4. Trofei	104
11.5. Dialoghi	108
11.6. I pensieri	307
11.7. Inventario.....	325
11.8. Interfaccia utente	332
11.9. Marketing store.....	345
Commento traduttologico	345
13. Dominante	356
14. Lettore modello	359

15. Macrostrategia traduttiva.....	362
16. Microstrategie traduttive	363
16.1. Fattori fonologici	363
16.2. Fattori lessicali.....	371
16.3. Fattori grammaticali	387
16.4. Fattori testuali	391
Bibliografia.....	404

Abstract:

This thesis focuses on a translation from English to Chinese of *Dreamers*, a video game created by the Italian independent developer PlaySys, accompanied by a translation commentary. The translation work presented in this thesis will enable the game to be globally distributed through major gaming platforms such as PlayStation, Xbox, Nintendo, and PC, providing access to the numerous Chinese gamers in the world.

Dreamers is a single-player adventure that revolves around the stories of three main characters: a boy, a girl, and a robot. The central theme of the game is exploration and individual growth through journey. Stylistically, the game is characterized by the element of contrast: on the surface, the game appears simple, unrealistic, childish, and cheerful, but it encompasses a complex, realistic, mature plot with a dramatic ending.

The introduction of the thesis is based on an extensive research aimed at providing readers with a deep understanding of the complexity that lies behind the concept of video games, with the goal of dispelling the negative stereotypes often associated with this medium and demonstrating the importance of translation and localization of multimedia interactive works, particularly between Chinese and English.

To achieve this goal, the thesis illustrates the impressive statistics of the world gaming industry both in terms of revenue and number of gamers, paying special attention to the peculiarities of the Chinese market, characterized by a large base of consumers, but also by severe restrictions imposed by the government on the medium.

The introduction section will also present the main features and the artistic and cultural superiority of independent video games (indie games), a genre to which the analysed work belongs.

The central part of the thesis consists of an introduction of the game's plot, characters and themes, followed by the translated texts, which are organized into two columns: one column on the left for the original English text and another one on the right for the Chinese translation.

In the section dedicated to the translation commentary, the thesis highlights the peculiarities that differentiate video game translation from other written works, such as the plurality of textual types that are normally present within a single interactive work and the need to achieve coherence between the various translated texts and the media that constitute the game.

摘要:

本论文专注于意大利独立开发商 PlaySys 所创作的互动娱乐作品《Dreamers》的英汉翻译，以及翻译分析和评论。该电子游戏将通过本论文里面介绍的翻译工作发布到 PlayStation、Xbox、Nintendo 和 PC 等主流游戏平台上，允许众多中国游戏爱好者享受。

《Dreamers》是一款单人冒险电子游戏，故事围绕着三位主角展开：一个男孩，一个女孩和一个机器人。游戏的核心主题是通过旅程和探索来实现个人成长。在风格上，该游戏表面上看起来简单、不可思议、幼稚、快乐，但实际上却包含了一个很复杂、真实、成熟的情节，并有戏剧性的结局。

引言的第一部分基于广泛的研究，旨在为读者提供对于游戏概念的深入理解，改变游戏通常在人们心中的负面刻板印象，并展示本土化和中文翻译在互动娱乐中的重要作用。

为了达到这一目的，本论文还介绍了全球游戏产业的惊人的数据统计，包括营业额和游戏玩家数量，特别关注中国市场的特殊性，即其拥有广泛的消费者基础，以及中国政府对电子游戏的严格限制管控。

引言的最后一部分还阐述了本论文专注的游戏类别——独立游戏与其在文化和艺术上所具有的优势。

论文的核心部分介绍了作品的情节、角色和主题，随后展示了翻译的文本，以两栏形式呈现：左栏为英文原文本，右栏为中文译文。

论文的最后部分是翻译评论，强调了游戏翻译的特点，例如在一部互动娱乐作品中并存多种文本类型的问题，以及不同文本之间翻译的词汇的一致性，同时也强调了翻译内容与游戏中各种媒体（如图片、3D 元素、音乐等）的关联性。

Abstract:

La presente tesi si focalizza sulla traduzione dall'inglese al cinese di *Dreamers*, un'opera videoludica creata dallo sviluppatore indipendente italiano PlaySys, accompagnata da commento traduttologico. Il lavoro di traduzione svolto consentirà all'opera di essere diffusa globalmente attraverso le principali piattaforme di gioco, ovvero PlayStation, Xbox, Nintendo e PC, offrendo l'accesso ai numerosi appassionati cinesi di videogiochi.

Dreamers è un'opera interattiva di avventura a giocatore singolo che ruota intorno alle vicende di tre protagonisti: un ragazzo, una ragazza e un robot. Il tema centrale del gioco è l'esplorazione e la crescita individuale attraverso il viaggio. Dal punto di vista stilistico, l'opera è caratterizzata dall'elemento del contrasto: il gioco in superficie appare semplice, inverosimile, infantile, allegro, ma racchiude in sé una trama complessa, realistica, adulta, e dal finale drammatico.

La prima parte della tesi si basa su una vasta ricerca volta a fornire al lettore una comprensione approfondita della complessità del concetto di videogioco. L'obiettivo di questa introduzione è quello di sfatare gli stereotipi negativi spesso associati al videogioco e dimostrare l'importanza del ruolo della traduzione e della localizzazione nel mondo delle opere interattive multimediali, in particolare da e verso il cinese.

Per raggiungere tale scopo, l'elaborato illustra anche le impressionanti statistiche dell'industria videoludica mondiale, sia in termini di fatturato che di numero di videogiocatori, prestando particolare attenzione alle peculiarità del mercato cinese, caratterizzato da una vasta base di consumatori ma anche dall'imposizione di severe restrizioni sul medium da parte del governo.

Infine, l'introduzione presenta la superiorità culturale e artistica del genere indipendente (o genere *indie*), categoria a cui appartiene l'opera in questione.

La parte centrale della tesi tratta la trama, i personaggi e i temi dell'opera, seguiti dalla presentazione dei testi tradotti, organizzati in due colonne: una a sinistra per il testo originale in inglese e una a destra per la traduzione in cinese.

Nella sezione dedicata al commento traduttologico la tesi evidenzia i tratti distintivi della traduzione dei videogiochi, ad esempio la pluralità di tipologie testuali presenti all'interno di un'unica opera interattiva, la coerenza delle scelte traduttive lessicali compiute tra un testo e l'altro e l'attinenza tra i contenuti tradotti e i vari media presenti nel gioco, come immagini, oggetti 3D, musiche, ecc.

Concetti chiave affrontati nell'introduzione

L'introduzione di questa tesi mira a fornire al lettore una comprensione approfondita della complessità del concetto di videogioco e del suo valore artistico e culturale. L'obiettivo principale è di sfatare gli stereotipi negativi che spesso circondano il medium e di dimostrare l'importanza dell'attività di traduzione e localizzazione dei videogiochi, soprattutto da e verso la lingua cinese.

Per raggiungere questo obiettivo, saranno presentati i numeri rilevanti dell'industria videoludica globale, sia in termini di fatturato che di giocatori, e verrà effettuata una panoramica sul mercato videoludico italiano, compresi i suoi principali studi produttivi. In seguito, sarà approfondito il caso della Cina, dove il grande numero di consumatori contrasta con le restrizioni imposte dalla censura nel suo mercato.

Inoltre, verrà discusso il genere indipendente (*indie*), ovvero la categoria di appartenenza del videogioco la cui traduzione sarà oggetto di discussione in questo elaborato. Saranno esaminate le caratteristiche della scena indipendente sia italiana che cinese per offrire al lettore una comprensione più completa del panorama globale dei videogiochi indipendenti, dimostrando la superiorità culturale e artistica di questo genere.

1. Identità e legittimazione culturale e artistica del “videogioco”

1.1. Definizioni erranee e pregiudizi sui videogiochi

Prima di affrontare il discorso inerente al valore culturale e artistico del videogioco è necessario stabilire con chiarezza cosa sia un videogioco. In effetti, uno dei problemi principali del settore riguarda proprio l'identità del videogioco e la sua collocazione sul piano culturale.¹ Ancora oggi, purtroppo, la maggior parte delle definizioni di “videogioco” che circolano sui principali dizionari ed enciclopedie generalmente contengono due errori concettuali molto gravi. Il primo è quello di far coincidere il videogioco con il supporto o la piattaforma fisica che lo contiene. Per citare un esempio, di seguito viene riportata la definizione di “videogioco” tuttora proposta dal vocabolario Treccani:

- videogiòco s. m. [comp. di *video-* e *gioco*] (pl. *-chi*). – Dispositivo elettronico (chiamato anche con il corrispondente termine ingl. *videogame*), costituito da un generatore di impulsi video per la simulazione su schermo televisivo o su un apposito monitor di giochi o competizioni sportive (scacchi, tennis, corsa automobilistica, battaglie in scenari fantastici, ecc.), i quali possono essere praticati da due concorrenti in competizione (o anche da una sola persona, che gioca contro la macchina, oppure mira ad ottenere punteggi sempre più elevati) mediante l'azionamento di tasti o di un *joy stick*. Nei tipi in commercio i programmi sono registrati su supporti ottici digitali (CD-ROM e DVD-ROM) utilizzabili su personal computer o su apposite *consolle* ad essi dedicate; come apparati completi a gettoniera, provvisti di un proprio monitor, possono essere installati in locali pubblici. Esistono anche versioni più semplici, tascabili, con piccolo schermo a cristalli liquidi e controllo mediante tasti, che utilizzano programmi registrati su cartucce.²

Come si può notare, il problema principale di questa definizione è che il videogioco viene ancora considerato come il “dispositivo elettronico” che permette l'accesso al vero contenuto del gioco, confondendolo quindi con un mero oggetto di tecnologia, come una *coin-op* (*coin operated machine*), ovvero una macchina da

¹ Marco ACCORDI RICKARDS, *Che cos'è un videogioco*, Roma, Carocci, 2021, p. 7.

² “Videogioco”, Vocabolario Treccani on line, <https://www.treccani.it/vocabolario/videogioco/> (consultato il 01/02/2023).

gioco a gettoni per sale giochi o altri locali pubblici, o una console da gioco.³ Nel mondo della letteratura un errore simile equivarrebbe a confondere un romanzo con la carta, l'inchiostro e tutti gli altri materiali di cui è composto il libro, ovvero il supporto che lo contiene.⁴

Il secondo classico errore che molto spesso si commette nel formulare la definizione di “videogioco” è quello di scambiarlo per le stringhe di codice informatico che lo compongono.⁵ Ancora adesso, cercando “videogioco” attraverso il motore di ricerca di Google, le prime due definizioni proposte sono:

1. Software che, per mezzo di una grafica sofisticata, simula situazioni di carattere ludico (competizioni sportive, combattimenti o sfide di vario genere ambientate nei luoghi più diversi), permettendo a uno o più giocatori di giocare sia tra loro sia contro il computer; può essere installato in un dispositivo elettronico specializzato, come quelli presenti nelle sale giochi, oppure in un personal computer.
2. Apparecchio specializzato nell'esecuzione di un determinato programma di gioco elettronico.

Anche in questo caso, si tratta di definizioni errate che, oltre a scambiare il contenitore con il contenuto, rafforzano l'erronea convinzione che il videogioco sia qualcosa di culturalmente irrilevante, riducendolo allo status di un semplice giocattolo elettronico.⁶ Tornando al parallelo del romanzo, sarebbe come affermare che *Cent'anni di solitudine* di García Márquez, uno dei più venduti romanzi della storia, non sia altro che un cumulo di lettere dell'alfabeto, ponendolo sullo stesso piano di blocco note o di una rubrica telefonica.⁷

Anche i principali dizionari ed enciclopedie in lingua inglese soffrono di una certa mancanza di precisione quando si tratta di dare una definizione al medium. Un esempio è la voce per “video game” del *Merriam-Webster Dictionary*:

- An electronic game played by means of images on a video screen and often emphasizing fast action.⁸

Un altro esempio è la versione inglese di Wikipedia:

- Video games, also known as computer games, are [electronic games](#) that involve interaction with a [user interface](#) or [input device](#) – such as a [joystick](#), [controller](#), [keyboard](#), or [motion sensing](#) device – to generate audiovisual feedback.⁹

Innanzitutto, è bene precisare che non tutti i giochi elettronici (electronic games) sono anche videogiochi, dal momento che questi ultimi generalmente necessitano di uno schermo per essere giocati.¹⁰ Inoltre, queste

³ ACCORDI RICKARDS, *Che cos'è un videogioco*, op. cit., p. 15.

⁴ Marco ACCORDI RICKARDS, *Storia del videogioco, dagli anni Cinquanta a oggi*, Roma, Carocci, 2020, p. 13.

⁵ *Ibid.*

⁶ ACCORDI RICKARDS, *Che cos'è un videogioco*, op. cit., p. 16.

⁷ ACCORDI RICKARDS, *Storia del videogioco*, op. cit., p. 13.

⁸ Miguel Ángel BERNAL MERINO, *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*, New York, Routledge, 2017, p. 16.

⁹ “Video game”, Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game (consultato il 01/02/2023).

¹⁰ BERNAL MERINO, *Translation and localisation in video games*, op. cit., p. 16.

definizioni risultano troppo generiche e non sono rappresentative della complessità e della varietà che caratterizza di fatto i videogiochi e tendono a ridurli ancora una volta a semplici “giocattoli elettronici”.¹¹

1.2. I primi passi della storia del videogioco

Le cause principali delle imprecisioni relative al concetto e alle definizioni di “videogioco” viste finora sono senza dubbio dovute alla fase iniziale della sua storia. La data d’inizio della storia del videogioco può essere fatta coincidere con il 1958, anno in cui il fisico statunitense William Higinbotham, con l’aiuto del suo collega Robert V. Dvorak, per evitare che i visitatori del Brookhaven National Laboratory di Upton (New York) si annoiassero, sviluppò un simulatore di tennis sul computer analogico Donnel Model 30, utilizzando come schermo un oscilloscopio. Si tratta di *Tennis for Two*, considerato per l’appunto il progenitore del videogioco. La grafica era estremamente rudimentale, la palla era rappresentata da un semplice puntino che, colpendola con racchette virtuali controllate dai giocatori attraverso due controller analogici, rimbalzava in modo realistico secondo le leggi della fisica. L’esperimento riscosse subito un successo enorme: il 18 ottobre 1958, quando *Tennis for Two* compì il suo debutto nel museo, centinaia di visitatori, stregati dalla magnifica invenzione, si misero in fila per provarlo. Tuttavia, l’opera che riuscirà ad aggiudicarsi il titolo di primo vero videogioco nella Storia, in quanto nato unicamente con l’intento di essere un videogioco, è *Spacewar*, sviluppato nel 1962 da Steve Russel. Nel 1969 nasce *Hamurabi*, nome storpiato volontariamente per rispettare il limite degli otto caratteri che il computer sul quale era programmato imponeva rigidamente. Si tratta di un videogioco strategico esclusivamente testuale che simula la gestione di un regno e, in quanto tale, è il precursore dei giochi di ruolo e di strategia.¹² Successivamente, con la console Odyssey di Ralph Baer (Magnavox, 1972) e con *Pong* di Nolan Bushnell (Atari, 1972), il videogioco diventa un prodotto commerciale, destinato sia ai luoghi pubblici che alle case dei privati.¹³

1.3. La veloce trasformazione del medium

Come si può notare, il videogioco, nei suoi primi passi non era altro che un esperimento nato dall’idea di unire il divertimento all’elettronica e successivamente si trasformò in un passatempo, un gioco elettronico con il quale era possibile interagire grazie al feedback di uno schermo. In effetti, in questa fase di trasformazione dei videogiochi non si può non tenere conto dell’arretratezza tecnologica dei computer di allora, la quale rappresentava sicuramente un vincolo per l’espressione artistica degli sviluppatori.

In un arco di tempo di appena 65 anni, il videogioco, movendosi di pari passo con l’avanzamento tecnologico dei computer, ha conosciuto una velocità di sviluppo esponenziale, sia per quanto riguarda le sue capacità espressive ed estetiche, sia a livello di *gameplay*. Sul piano grafico, ha presto conquistato la terza dimensione, arrivando ad avere risoluzioni grafiche elevatissime e un fotorealismo estremo. Anche dal punto di vista sonoro i videogiochi hanno raggiunto in poco tempo una qualità altissima, con colonne sonore paragonabili a quelle dei blockbuster hollywoodiani e doppiaggi degni dei miglior talenti della recitazione. Sempre grazie all’avanzo della tecnologia, si sono raggiunti grandi traguardi soprattutto nelle meccaniche di interazione: immense aree di gioco esplorabili, intelligenza artificiale sofisticata applicata ai personaggi di gioco e ai nemici, numero di personaggi su schermo elevatissimo, eccetera. Anche l’accessibilità ai videogiochi è stata migliorata notevolmente grazie ai nuovi personal computer, smartphone, tablet e console

¹¹ Ivi, pp. 16-17.

¹² ACCORDI RICKARDS, *Storia del videogioco*, op. cit., p. 20-1.

¹³ ACCORDI RICKARDS, *Che cos’è un videogioco*, op. cit., p. 12.

di ultima generazione. L'online, inoltre, ha permesso l'interazione a distanza con qualunque giocatore, sia in modalità cooperativa, che competitiva, dando così vita all'*eSport*, ovvero lo sport elettronico.¹⁴

1.4. L'esperienza interattiva

Da questa breve panoramica storica si può notare che il videogioco inizialmente è nato come un semplice giocattolo elettronico, ma nel giro di pochi anni si è subito evoluto in qualcosa di molto più complesso. Proprio come il film, il teatro o il romanzo, anche il videogioco è presto diventato un *medium*, ovvero un mezzo espressivo in grado di veicolare arte, cultura o idee frutto del pensiero umano. Un esempio che dimostra la complessità evolutiva ormai raggiunta dal videogioco può essere il caso di *That Dragon, Cancer*, un *indie* sviluppato da Ryan Green, Amy Green e Josh Larson, pubblicato nel 2016. Si tratta di un "gioco" drammatico e autobiografico che racconta le reali vicende della famiglia Green relative alla perdita del loro figlio Joel al quale viene diagnosticato un cancro al cervello all'età di un anno. In questo caso, la coppia di genitori ha scelto il videogioco come mezzo per esprimere il dolore provato nei momenti più cupi passati nel periodo di malattia del figlio. Qui la parola "videogioco" nella sua accezione letterale risulterebbe fuorviante se usata per descrivere un'opera come questa, dal momento che un evento drammatico e realistico di fatto non può essere "giocato". Per questo motivo sarebbe più corretto considerare il videogioco come un'esperienza interattiva, attraverso la quale è possibile esprimere situazioni, storie che talvolta possono essere profonde, drammatiche, disperatamente tragiche, fantastiche o di pura evasione.¹⁵

1.5. Le categorie di esperienze interattive

In verità, anche il termine "esperienza interattiva" può risultare generico, in quanto esistono diverse tipologie di esperienze interattive. Una categoria distinta di esperienze interattive sono ad esempio i videogiochi-sport, ovvero quei videogiochi pensati e progettati nell'ottica eSport che permettono a diversi giocatori di competere tra loro in modalità *multiplayer*.¹⁶ come *Counter-Strike*. Un'altra categoria di esperienze interattive possono essere i videogiochi-prodotto, o *casual games*, ovvero quei giochi, spesso *free-to-play*, scaricabili su piattaforme social o tablet, come *Solitario* o *Angy Birds*. Esistono anche i cosiddetti videogiochi-simulazione, o *serious games*, ovvero videogiochi utilizzati per programmi di addestramento professionale.¹⁷ come i simulatori di volo per i piloti di aerei. La categoria che interessa maggiormente questa tesi è rappresentata dal videogioco-cultura, che comprende tutti quei videogiochi utilizzati come mezzi di espressione del pensiero umano, che sono in grado di trasmettere determinate sensazioni, emozioni, ma anche una poetica del proprio autore. Un esempio di videogioco appartenente a questa categoria è *Heavy Rain* di David Cage, pubblicato nel 2010.¹⁸ Il videogioco, realistico e adulto, assume tutti gli aspetti di un thriller noir cupo e drammatico, abbandonando completamente le tipiche sfide delle avventure grafiche classiche e concentrandosi esclusivamente sull'immedesimazione nei personaggi e sul coinvolgimento emotivo durante le scelte che il giocatore è chiamato a compiere nel corso dello sviluppo della trama. In *Heavy Rain* non esiste il *game over*, ma semplicemente si assisterà ad un andamento diverso della trama e a finali diversi della storia in base alle proprie scelte compiute nel gioco. David Cage stesso afferma che la parola "videogioco" non è adeguata a descrivere l'essenza della sua opera.¹⁹

¹⁴ *Ivi*, p. 13.

¹⁵ *Ivi*, pp. 16-17.

¹⁶ *Ivi*, p. 20.

¹⁷ BERNAL MERINO, *Translation and localisation in video games*, op. cit., pp. 30-33.

¹⁸ ACCORDI RICKARDS, *Che cos'è un videogioco*, op. cit., p. 21.

¹⁹ ACCORDI RICKARDS, *Storia del videogioco*, op. cit., p. 155.

1.6. Il videogioco cultura e l'opera interattiva multimediale

Una soluzione che permetterebbe di tenere maggiormente conto della complessità ormai acquisita dal videogioco-cultura sarebbe definirlo *un'opera interattiva multimediale*. Opera, in quanto il videogioco-cultura è prodotto di un'industria culturale e frutto del lavoro creativo di un autore, ovvero il *director*, o direttore creativo.²⁰ Quest'opera, inoltre, viene considerata interattiva dal momento che prevede l'interazione digitale di uno o più giocatori all'interno di un sistema regolamentato dalle leggi del *game design*.²¹ Infine, il termine multimediale si riferisce al fatto che l'opera interattiva non solo possiede contenuti grafici, video e immagini, ma allo stesso tempo può fare uso di altri mezzi espressivi, come contenuti testuali e anche audio, come musiche, effetti sonori, registrazioni vocali di attori per il doppiaggio, eccetera.²²

Nonostante, come si è visto, la parola "videogioco" sia ormai concettualmente superata per definire il medium, essa rappresenta ancora la convenzione più diffusa, ed è ampiamente utilizzata perfino dagli sviluppatori e da chi lavora nel campo. Ciò è dovuto al fatto che le generazioni che operano nel settore al giorno d'oggi in gran parte sono le stesse che hanno visto il medium nascere ed evolversi fino alla sua forma attuale.²³

In effetti, a differenza di altri settori, l'industria videoludica è caratterizzata da tempi di sviluppo rapidissimi. Facendo un confronto con la storia del cinema, cominciata con la proiezione del primo film, *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* dei fratelli Lumière nel Grand Cafè del Boulevard de Capucines a Parigi nel 1896, si può dire che il film abbia circa 130 anni di storia. Se si fa coincidere invece l'inizio della storia del videogioco con *Spacewar* nel 1962, il videogioco possiede soltanto 61 anni di storia, pari a meno della metà del tempo di sviluppo del cinema, 61 anni nei quali ha subito molte più trasformazioni rispetto a quelle del cinema nei suoi 130 anni di storia.

1.7. La legittimazione del medium

Nonostante la complessità e la varietà delle rappresentazioni che è ormai possibile ottenere attraverso il medium del videogioco, la lotta per la sua legittimazione artistica e culturale è tuttora molto difficile e complessa. In effetti, ogni medium ha condotto la sua battaglia di legittimazione contro quelle che al momento sono le forme artistiche espressive più affermate. Come il teatro aveva cercato di sminuire il cinema negandogli pari dignità, ora il cinema fa lo stesso con i videogiochi.²⁴ Come si è visto, non è affatto semplice giustificare artisticamente e culturalmente un medium che soltanto 61 anni fa era nato come un mero giocattolo elettronico. Inoltre, il videogioco viene spesso demonizzato anche a causa della visione distorta dell'opinione pubblica, che tende a dipingerlo come un mezzo diseducativo e pericoloso per diverse ragioni, come per i suoi contenuti violenti, inadatti ai fruitori appartenenti alle fasce di età più giovani. La verità è che i contenuti per adulti, tra cui scene di violenza, droga e sesso, sono soltanto uno dei modi possibili con cui il videogioco può declinarsi. Infatti, movendosi di pari passo con l'evoluzione tecnologica, anche le opere interattive hanno iniziato ad abbracciare contenuti per tutte le fasce di età, alla pari di qualunque altro mezzo di espressione artistica e culturale, come il film o il romanzo.²⁵ Inoltre, è bene precisare anche che per favorire un utilizzo corretto e consapevole del medium ormai da anni sono nati

²⁰ ACCORDI RICKARDS, *Che cos'è un videogioco*, op. cit., p. 32.

²¹ *Ivi*, p. 20.

²² BERNAL MERINO, *Translation and localisation in video games*, op. cit., p. 20.

²³ ACCORDI RICKARDS, *Che cos'è un videogioco*, op. cit., p. 88.

²⁴ Marco ACCORDI RICKARDS, *Il videogioco, mercato, giochi e giocatori*, Milano, Mondadori, 2013, p. 119.

²⁵ ACCORDI RICKARDS, *Che cos'è un videogioco*, op. cit., p. 115.

diversi organi sparsi in tutto il mondo che si occupano di classificare i titoli videoludici in base all'età dei loro fruitori ideali, come l'americana ESRB (Entertainment Software Rating Board), la PEGI (Pan European Game Information) in Europa, o la GCAM (General Commission for Audiovisual Media) in Arabia Saudita.²⁶

Nella lista di accuse rivolte ai videogiochi si trova spesso anche il problema secondo il quale il videogioco porta l'individuo alla dipendenza, all'isolamento dalla società e all'alienazione dal mondo reale. Tuttavia, numerosi studi hanno dimostrato che non ci sono prove sufficienti per diagnosticare l'esistenza effettiva della cosiddetta *videogame addiction*, men che meno per classificarla alla pari degli effetti delle droghe o del gioco d'azzardo patologico. I presunti disturbi psicofisici spesso attribuiti erroneamente ai videogiochi rimangono pertanto privi di fondamenti scientifici e sono spesso dovuti a problemi già presenti a monte nell'individuo.

Al contrario, si è visto che alcune tipologie di videogiochi come i *serious games* possono includere anche esperimenti di successo di esperienze interattive a scopo terapeutico, come nel caso di *Re-mission*, uno sparatutto in terza persona studiato apposta per aiutare gli adolescenti malati di cancro. Per quanto riguarda l'accusa dell'effetto di isolamento dalla società, in realtà, la modalità *multiplayer* di molti videogiochi, compresi i videogiochi-prodotto o *casual games*, permettono a più individui di interagire e di socializzare tra loro, sia in presenza, attraverso modalità di gioco a schermo condiviso, che a distanza. *Spacewar*, il primo videogioco della storia, era nato come *multiplayer*, dal momento che prevedeva la presenza di due giocatori che si scontrassero tra loro con due controller separati, il che dimostra che il videogioco stesso è nato come attività sociale, il cui scopo è quello di mettere insieme i giocatori, non di isolarli dalla società, creando così uno spazio interattivo e di interesse condiviso. Il videogioco, in quanto mezzo espressivo di un pensiero, non sempre costituisce un prodotto nocivo per la cultura e l'educazione dei suoi fruitori. Secondo Marc Prensky, per esempio, tutti i videogiochi di strategia sono caratterizzati da una certa complessità, in quanto il giocatore non controlla soltanto i singoli personaggi all'interno del gioco, ma si ritrova a dover gestire strategicamente un'intera squadra o un intero mondo in miniatura. Prensky sostiene infatti che attraverso un gioco come *RollerCoaster Tycoon*, una persona sia perfino in grado di affinare le sue reali capacità manageriali e imprenditoriali.²⁷

1.8. Conclusione

Per riassumere, il videogioco si è ormai evoluto in qualcosa di molto più complesso di un mero giocattolo elettronico; è nato come tale, ma ha subito una serie di veloci trasformazioni che l'hanno reso un medium di espressione artistica e culturale a tutti gli effetti, alla pari del film, del teatro o del romanzo. Il motivo per cui la parola "videogioco" viene tuttora utilizzata per indicare le opere interattive multimediali, anche da parte degli addetti ai lavori nel settore, è semplicemente dovuto al fatto che chi l'ha visto nascere appena 65 anni fa come "video-gioco" inteso nel senso letterale del nome, sono le stesse persone che l'hanno anche visto crescere ed evolversi fino a raggiungere la sua forma attuale. Il videogioco, essendo ancora un mezzo relativamente giovane, viene spesso denigrato e sminuito da parte dell'opinione pubblica, che lo accusa di essere perfino dannoso per la salute e la socialità degli individui. La verità è che molti disturbi spesso attribuiti ai videogiochi sono dovuti a problemi già presenti a monte nei giocatori e non sono mai esistite prove a sufficienza che dimostrano scientificamente che queste patologie siano attribuibili ai videogiochi. Al contrario, esistono videogiochi nati a scopo terapeutico contro determinate malattie, come nel caso di *Re-mission*, altri a scopo educativo, come i simulatori di volo per i piloti, altri per esprimere artisticamente

²⁶ ACCORDI RICKARDS, *Il videogioco op. cit.*, p. 123.

²⁷ *Ivi*, pp. 25-28.

determinate emozioni, come *That Dragon, Cancer* e inoltre, le modalità *multiplayer* presenti in molte opere interattive sono sempre state un mezzo per socializzare tra *gamer*.

Per convenzione, si continuerà ad utilizzare il nome “videogioco”, riferito ai prodotti e alle opere interattive multimediali anche nel presente lavoro di tesi.

2. Il mercato videoludico globale: dati e previsioni

2.1. Introduzione

Nel capitolo precedente si è cercato di mettere da parte quella serie di critiche che l’opinione pubblica ha sempre rivolto contro il videogioco e di fare chiarezza su quegli errori concettuali ancora molto diffusi che tendono a rafforzare la visione secondo cui il videogioco altro non è che un semplice giocattolo elettronico. In questo modo si è fatto spazio a una via di pensiero che, al contrario, valorizza il videogioco considerandolo alla pari di un mezzo di espressione rilevante dal punto di vista artistico e culturale.

Prima di esaminare nello specifico le peculiarità dell’Italia e della Cina, si è deciso di aggiungere il seguente capitolo intermedio per dimostrare l’importanza del videogioco anche dal punto di vista dell’immensità del fatturato del suo mercato.

2.2. I numeri del mercato videoludico globale

Secondo Newzoo, il fatturato totale generato dal mercato videoludico globale nel 2022 (comprensivo di tutte le spese effettuate dai consumatori per l’acquisto dei videogiochi sia fisici che digitali, console e piattaforme fisiche hardware, tassi di iscrizione a piattaforme streaming, ecc.) ha raggiunto i 184,4 miliardi di dollari, con una leggera diminuzione del -4,3% rispetto all’anno precedente. Il 50% di questo fatturato è rappresentato dai videogiochi per smartphone, il 28% da videogiochi per console, mentre il 22% da giochi per computer.²⁸ Sempre Newzoo, nel 2021 ha registrato un totale di 3 miliardi di videogiocatori nel mondo, 5,3% in più rispetto al 2020.²⁹ Questo numero è in costante crescita: nel 2022 si contano 3,2 miliardi di persone coinvolte nell’attività videoludica,³⁰ nel 2023 ben 3,24 miliardi, mentre il numero previsto di videogiocatori nel 2024 è di circa 3,32 miliardi.³¹

Come si è visto, il videogioco è tra i media che si sono evoluti più rapidamente al mondo, sia dal punto di vista della sua storia evolutiva, di affermazione e di legittimazione, sia per la crescita del suo mercato.

²⁸ Tom WIJMAN, “The Games Market in 2022: The year in Numbers” (articolo in linea), *Newzoo*, 2022. URL: <https://tinyurl.com/mwk26rdj> (consultato il 22/03/2023).

²⁹ BAI Dongping, CHEN Longyin, WANG Yunhao, GUAN Guoyu, *Esports Industry, Video Game Industry and Economic Growth: An Empirical Research in China*, 2022.

³⁰ Tom WIJMAN, “The Games Market in 2022” *op. cit.*

³¹ Bojan JOVANOVIC, “Gamer Demographics: Facts and Stats About the Most Popular Hobby in the World” (articolo in linea), *DataProt*, 2023. URL: <https://dataprot.net/statistics/gamer-demographics/> (consultato il 27/05/2023).

Se si confrontano i dati attuali con quelli di 10 o 20 anni fa, è possibile rendersi conto della velocità impressionante con cui il settore ha continuato ad espandersi fin dalla sua nascita.

Nell'anno 2000 il volume d'affari generato nel settore era di appena 5,5 miliardi di dollari e soltanto 9 anni più tardi, nel 2009 il valore era già triplicato, raggiungendo 16 miliardi di dollari.³² Successivamente, se si pensa che nel 2022 ha raggiunto più di 184,4 miliardi di dollari, si può affermare che il mercato sia cresciuto di quasi 12 volte in poco più di un decennio. Anche se la pandemia di Covid-19 ha sconvolto più volte il ritmo di crescita del settore, prima accelerandolo drasticamente, mentre ora, con la fine dei lockdown, rallentandolo di poco, si tratta comunque di un andamento di tipo esponenziale che, secondo alcune fonti, dovrebbe proseguire come tale anche in futuro. Un articolo pubblicato da Reportlinker, una ditta francese che si occupa di ricerche di mercato, il mercato videoludico globale raggiungerà i 413 miliardi di dollari entro il 2028, con un tasso medio annuo di crescita dell'11,8%, arrivando a competere con il mercato del cinema e della musica.³³

A seguito di questa continua espansione, i videogiochi sono ormai diventati uno dei motori principali dell'economia globale o di interi stati. Basti pensare che secondo l'Entertainment Software Association report del 2020, l'industria videoludica statunitense nel 2020 ha generato 90,3 miliardi di dollari, creando 429.000 nuovi posti di lavoro.³⁴

2.3. Gli accordi tra i principali attori del mercato

Un altro fattore che influisce in modo decisivo sull'andamento generale del settore videoludico globale sono i vari accordi tra i colossi del mercato. L'immensità delle somme di denaro scambiate nel mezzo di questi accordi sono un ulteriore esempio che dimostra le dimensioni spropositate dell'industria. Per fare un esempio, una delle notizie più discusse dall'inizio del 2023 è l'annuncio dell'intenzione di Microsoft di acquistare Activision-Blizzard per un'offerta di ben 68,7 miliardi di dollari. Si tratterebbe dell'offerta più grande mai fatta nella storia dei videogiochi e assicurerebbe a Microsoft il controllo delle maggiori catene di videogiochi del settore.³⁵

Altre svolte di accordi tra grandi aziende di videogiochi possono essere la fine della collaborazione tra FIFA ed Electronic Arts, la partnership tra quest'ultima e NVIDIA GeForce Now, l'ingresso di Bethesda negli Xbox Game Studios, eccetera.³⁶

2.4. La pandemia di Covid-19

È interessante notare come la pandemia, a differenza di tutti gli altri settori, abbia influito positivamente sulla crescita dell'industria videoludica mondiale, a tal punto che la somma del fatturato prodotto nel settore tra il 2020 e il 2022 è stato di 43 miliardi di dollari superiore alle previsioni effettuate prima della pandemia a gennaio 2020.

Le previsioni effettuate durante la pandemia sull'andamento del 2022 e degli anni successivi erano invece di poco più ottimiste rispetto ai dati attuali. Inizialmente, infatti, nonostante la fine dei lockdown, ci si aspettava

³² ACCORDI RICKARDS, *Il videogioco, mercato, giochi e giocatori*, op. cit., pp. 3-5.

³³ "Global Video Game Market Size, Share & Industry Trends Analysis Report by Type, by Device, by Regional Outlook and Forecast, 2022 – 2028" (articolo in linea), *Reportlinker*, 2022. URL: <https://tinyurl.com/nua6rn85> (consultato il 23/03/2023).

³⁴ BAI Dongping et al., *Esports Industry*, op. cit.

³⁵ WIJMAN, "The Games Market in 2022" op. cit.

³⁶ Cristina BONA, "Videogiochi nel mondo: l'industria videoludica supera cinema e musica" (articolo in linea), *Everyeye*, 30 giugno 2022. URL: <https://tinyurl.com/4xfbdetz> (consultato il 22/03/2023).

una continua crescita del settore, smentita dagli ultimi studi effettuati da Newzoo alla fine del 2022, che hanno rilevato una piccola diminuzione del settore pari al -4,3% rispetto all'anno precedente. In particolare, il calo maggiore è stato subito dai videogiochi su piattaforme streaming, i quali sono diminuiti del -16,7% con un totale di 2,8 miliardi di dollari. I videogiochi per smartphone e per console, invece, sono si sono abbassati rispettivamente del -4,2% (51,8 miliardi di dollari) e del -6,4% (92,2 miliardi di dollari). L'unico settore ancora in crescita è stato quello dei videogiochi scaricabili su PC, il quale è aumentato dell'1,8%, raggiungendo i 38,2 miliardi di dollari.³⁷

In ogni caso, il Covid ha dato un'enorme spinta allo sviluppo dell'industria, la quale sta continuando ad evolversi tuttora, ma semplicemente a velocità leggermente ridotta rispetto al biennio 2020-2021.

In effetti, a causa dei diversi lockdown imposti in tutto il mondo, la gente si è trovata a dover ingegnarsi in tutti i modi possibili per passare le lunghe ore della giornata chiusa in casa, sperimentando nuove attività e hobby mai considerati prima d'ora. Molte persone, tra i diversi passatempi, hanno cominciato a vedere nei videogiochi la soluzione più adatta per arricchire le proprie giornate e per concedersi un po' di svago.

Inoltre, l'aumento dell'utilizzo di internet durante la pandemia per il lavoro in smart working, lo studio a distanza e l'uso più intensivo delle piattaforme social e dei videogiochi online ha portato a un'ottimizzazione e a una maggiore distribuzione della rete internet in tutto il mondo.³⁸ A sua volta, il miglioramento della qualità della connessione è andato di pari passo con l'aumento dell'attività di *online gaming* in modalità multigiocatore e degli *eSport* (videogiochi-sport), dando il via a una rapida crescita del settore, in particolar modo in Cina, in cui, come vedremo in seguito, il fatturato generato dallo sport elettronico occupa ormai una percentuale sempre più ampia del mercato videoludico del paese.³⁹

Tuttavia, è bene precisare anche che, nonostante la pandemia all'inizio possa aver giocato un ruolo positivo nell'industria videoludica globale, a causa dell'influenza negativa che ha avuto sugli altri settori economici, ha anche provocato innumerevoli problemi e ritardi nella catena di produzione dei videogiochi in molte aziende. Si parla soprattutto di problemi quali la mancanza di materie prime, l'interruzione dei trasporti, ritardi provocati dalla riorganizzazione delle aziende per adattarsi al lavoro a distanza, eccetera. Queste problematiche hanno colpito maggiormente la produzione degli hardware, i videogiochi per console e per PC e si sono tradotti nel continuo rimando delle date di pubblicazione di moltissimi titoli per console e per PC tra il 2021 e il 2022 e nella mancanza di fornitura delle console da gioco di ultima generazione, come PlayStation 5 e Xbox Series X, che nel 2022, a distanza di ben due anni dal loro rilascio, non riuscivano ancora a soddisfare la domanda di mercato.

3. Il mercato videoludico italiano

³⁷ WIJMAN, "The Games Market in 2022" *op. cit.*

³⁸ "Global Video Game Market Size" *op. cit.*

³⁹ BAI Dongping *et al.*, *Esports Industry op. cit.*

3.1. Introduzione

Dal Momento che il videogioco tradotto e discusso in questa tesi è stato sviluppato da un'azienda italiana, PlaySys, con sede a Milano, è bene spendere qualche parola anche sul mercato videoludico in Italia, in modo tale da tracciarne il profilo generale a livello di fatturato, numero di giocatori e di aziende attive nel settore.

Quando si pensa alla scena videoludica italiana, si potrebbe supporre che il paese non arriverà mai a competere con i colossi di altri stati come il Giappone o gli Stati Uniti; basterebbe nominare qualche nome, come Electronic Arts, Nintendo, Activision, Sony per rendersi subito conto della distanza che separa il paese da queste realtà.

Tuttavia, anche in Italia non mancano alcune eccezioni di grandi progetti di videogiochi, come *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*, creato dalla filiale italiana della Ubisoft con sede a Milano, che è stato riconosciuto per la sua qualità perfino da Nintendo. Inoltre, il giro d'affari dell'industria videoludica italiana in generale è in continua crescita, ma il made in Italy delle opere interattive è esploso soprattutto nel settore dei videogiochi *indie*, ovvero quei titoli prodotti da aziende di piccole dimensioni, indipendenti dai grandi *publisher*, argomento che verrà affrontato in modo più approfondito in seguito.⁴⁰

3.2. L'impatto della pandemia e i numeri dell'industria videoludica italiana

La pandemia, come in tutto il resto del mondo, ha contribuito molto a modificare le abitudini e le priorità della gente, con un impatto negativo in molti settori, incluso quello dell'intrattenimento. Tuttavia, anche nella realtà italiana, il mercato videoludico ha registrato un record storico, raggiungendo nel 2020 un giro d'affari di 2 miliardi e 179 milioni di euro, con una crescita del 21,9% rispetto al 2019. Al contrario di quanto accaduto a livello globale, il numero di videogiocatori del 2020 è rimasto pressoché invariato, fermo a 16,7 milioni, che corrisponde al 38% della popolazione italiana, tra i 6 e i 64 anni di età.⁴¹ Ciò che ha causato questo aumento è stato il maggiore coinvolgimento dei videogiochi nella vita delle persone a livello di numero di ore di *gameplay* alla settimana. Nel corso 2020 gli italiani hanno dedicato in media 8 ore di gioco alla settimana su tutti i dispositivi e piattaforme da gioco, oltre mezz'ora in più rispetto al 2019.⁴²

Nel 2021, a seguito dell'allentamento delle restrizioni Covid e del graduale ritorno alla normalità, consapevoli della pura eccezionalità della situazione dell'anno 2020, ci si aspettava un ritorno dell'industria videoludica ai valori precedenti alla pandemia. Fuori da ogni previsione, anche nel 2020 si è registrato un aumento nel settore, il quale ha raggiunto i 2 miliardi e 243 milioni di euro, con una crescita del 2,9% rispetto al 2020. Sorprendentemente, il numero di giocatori è diminuito leggermente rispetto al 2020, con 15,5 milioni di persone, ovvero il 35,5% della popolazione italiana compresa fra i 6 e i 64 anni.⁴³ Anche in questo caso, la crescita è dovuta all'aumento del numero medio di ore di gioco settimanali: 0,7 ore in più

⁴⁰ Silvio MAZZITELLI, "I videogiochi made in Italy che faranno parlare di sé nel prossimo futuro" (articolo in linea), *Wired*, 25 giugno 2022. URL: <https://tinyurl.com/c9u9fbjb> (consultato il 23/03/2023).

⁴¹ Silvio MAZZITELLI, "I falsi miti sui video game in Italia" (articolo in linea), *Wired*, 25 luglio 2022. URL: <https://tinyurl.com/49j47ehn> (consultato il 23/03/2023).

⁴² Marco SALETTA, "I videogiochi in Italia nel 2021, dati sul mercato e sui consumatori" (articolo in linea), *IIDEA, Italian Interactive Digital Entertainment Association*, 2021. URL: <https://iideassociation.com/dati/mercato-e-consumatori.kl> (consultato il 23/03/2023).

⁴³ Ettore BELLAVIA, "Il gaming in Italia, statistiche sul mercato, videogiocatori e videogiochi più venduti" (articolo in linea), *Weccanjob*, 21 maggio 2022. URL: <https://tinyurl.com/4ws674sv> (consultato il 23/03/2023).

rispetto al 2020, per un totale di 8,7 ore alla settimana.⁴⁴ L'aumento delle ore di *gameplay* ha interessato soprattutto l'attività di gioco su console: un'ora di gioco in più a settimana rispetto al 2020.⁴⁵

I dati appena illustrati fanno riferimento al volume d'affari totale generato dagli acquisti e dalle vendite dei prodotti interattivi (tra cui anche videogiochi made in Italy), dei software (1,8 miliardi di euro nel 2021) e degli hardware, dove il comparto console ha registrato un fatturato di 443 milioni di euro nel 2021, con una crescita del 12,1%, mentre le console di nuova generazione hanno segnato un incremento del 21,6%.⁴⁶

I dati rilevati a partire dal 2021 fanno intendere che questo improvviso aumento nel consumo dei videogiochi non è dovuto soltanto a una situazione di emergenza passeggera, ma il medium si sta affermando sempre di più nella vita quotidiana delle persone, in questo caso degli italiani, come importante mezzo di intrattenimento.

3.3. I principali *developer* italiani

In Italia ci sono circa 160 imprese di sviluppo di videogiochi, con un totale di oltre 1600 persone impiegate nel settore.⁴⁷ La maggior parte di queste aziende sono indipendenti e si concentrano tra Lombardia (Milano), Lazio ed Emilia Romagna. Gran parte degli sviluppatori italiani è impegnata nello sviluppo di videogiochi per console e per PC che vengono riconosciuti sempre di più a livello globale per la loro qualità, a volte pari a quella dei videogiochi AAA, ma con costi da titoli indipendenti. La capacità di espansione a livello internazionale risulta sempre più marcata per queste aziende, le quali assumono personale dall'estero e spesso riescono a stringere con successo accordi di collaborazione con aziende straniere, comprese le più grandi del settore come Microsoft, Sony e Nintendo.

Tra le maggiori aziende italiane per fatturato c'è la già citata Ubisoft Milano che, sebbene sia uno studio facente capo a Ubisoft, è formato da un team italiano, con Davide Soliani come creative director. Ubisoft Milano ha lavorato a diversi progetti di successo internazionale, come *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*, nominato nell'introduzione di questo capitolo.

Un'altra azienda di grandi dimensioni è Milestone, anch'essa con sede a Milano, specializzata nello sviluppo di videogiochi-simulatori di Superbike e MotoGP. Nel 2019 è stata annunciata la cessione dell'azienda alla tedesca Koch Media, a sua volta controllata dalla ditta austriaca THQ Nordic (famosa per aver pubblicato il videogioco *Gothic*).⁴⁸

Digital Bros S.p.A., assieme alla sua filiale 505 Games, fondata nel 2007, è invece il maggior distributore e *publisher* italiano di videogiochi su console, PC e smartphone. L'azienda, fondata a Milano nel 1989 col nome di Halifax, possiede filiali nel Regno Unito, Stati Uniti, Francia, Spagna, Germania, Cina, Hong Kong e Giappone. Entro il 2020 aveva acquisito altri grandi *developer* italiani: Ovosonico, con sede a Varese, e Kunos Simulazioni, uno sviluppatore di Roma specializzato nella produzione di simulatori di guida.⁴⁹

Anche tra gli sviluppatori indipendenti italiani persistono alcuni nomi di spicco, come Artematica, e Invader Studios, e anche molte aziende con un potenziale di crescita enorme, che un po' alla volta si stanno facendo strada sul mercato, come Trinity Team, NAPS team, Red Bit Games e PlaySys. PlaySys, in particolare, si occupa di *software engineering* e di *video game development* per la realtà virtuale, per smartphone e, dal

⁴⁴ Alessandro DI STEFANO, "Videogiochi, il mercato cresce: in Italia vale oltre 2,2 miliardi. I dati di IIDEA" (articolo in linea), *StartupItalia*, 2022. URL: <https://tinyurl.com/45p69xbb> (consultato il 23/03/2023).

⁴⁵ SALETTA. "I videogiochi in Italia" *op. cit.*

⁴⁶ *Ibid.*

⁴⁷ BELLAVIA, "Il gaming in Italia" *op. cit.*

⁴⁸ "Milestone", Wikipedia, [https://it.wikipedia.org/wiki/Milestone_\(azienda\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Milestone_(azienda)) (consultato il 23/03/2023).

⁴⁹ "Digital Bros", Wikipedia https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_Bros (consultato il 23/03/2023).

2020 con *Dreamers*, anche per console. Grazie al suo ultimo progetto per console, tradotto e discusso in questo lavoro di tesi. PlaySys verrà presentata più approfonditamente in seguito.

4. Il mercato videoludico cinese

4.1. I numeri

La Cina, in qualunque ambito o settore, detiene attualmente la più vasta platea di fruitori al mondo, incluso quello videoludico. Secondo Newzoo, il numero totale di videogiocatori al mondo è cresciuto del 5,3% dal 2020 al 2021, raggiungendo la cifra di 3 miliardi di individui, di cui la Cina da sola ne rappresenta circa un quarto, con un totale di 706 milioni di *gamer* nel 2021,⁵⁰ mentre altre fonti parlano di 720 o addirittura 740 milioni di videogiocatori, un numero 31 volte superiore ai dati del 2004.⁵¹

Per quanto riguarda il fatturato del mercato videoludico cinese, esso ammontava a 296,513 miliardi di yuan nel 2021, ovvero 43,6 miliardi di dollari.⁵² Secondo un articolo pubblicato dal Gaming Publishing Committee (中国音数协游戏工委) del China Audio-Video and Digital Publishing Association (中国游戏产业研究院), la pandemia ha avuto un certo impatto sul mercato videoludico cinese a partire dal 2020, causando una diminuzione del settore pari a -1,8% nel 2022.⁵³ Nonostante ciò, si parla ugualmente di numeri esorbitanti rispetto ai dati del decennio o del ventennio precedente.

Di fronte a uno scenario tanto promettente, sempre più sviluppatori in tutto il mondo, tra cui molti studi indipendenti, si sono posti l'obiettivo di commercializzare le loro opere interattive in Cina per massimizzare il numero di vendite. Tra questi sviluppatori rientra anche PlaySys, la quale ha fatto tradurre in cinese *Dreamers*, il suo primo progetto per console, per renderlo accessibile al vasto pubblico cinese.

Rispetto agli anni precedenti, la scena videoludica cinese si sta aprendo al mondo con fervore, grazie a titoli come *Black Myth: Wukong* e *Genshin Impact*, che ha venduto milioni di copie in tutto il mondo, generando un guadagno totale di 4 miliardi di dollari in meno di due anni dalla sua pubblicazione (settembre 2020).⁵⁴

Nonostante l'enorme crescita e la vivacità del mercato videoludico cinese attuale, la censura governativa sui prodotti interattivi rappresenta un ostacolo insuperabile per la maggior parte degli sviluppatori, sia cinesi che stranieri.

⁵⁰ "Niko Partners: Zhongguo youxi wanjia shuliang chao 7 yi, yuanyuzhou gainian huobao, Niko Partners: 中国游戏玩家数量超 7 亿, 元宇宙概念火爆" [Niko Partners: il numero di videogiocatori cinesi supera i 700 milioni, un boom nel metaverso] (articolo in linea), *Sohu* 搜狐, 19/05/2022. URL: https://www.sohu.com/a/548719929_267123 (consultato il 26/03/2023).

⁵¹ Oliver HOLMES, "No cults, no politics, no ghouls: how China censors the video game world" (articolo in linea), *The Guardian*, 2021. URL: <https://www.theguardian.com/news/2021/jul/15/china-video-game-censorship-tencent-netease-blizzard> (consultato il 26/03/2023).

⁵² BAI Dongping, *et al.*, *Esports Industry*, *op. cit.*

⁵³ ZHANG Yijun 张毅君, "2022 nian 1-6 yue Zhongguo youxi chanye baogao 2022 年 1-6 月中国游戏产业报告" [Report dell'industria videoludica cinese da gennaio a giugno 2022], Beijing, *Zhongguo yinshu xie youxi gongwei* 中国音数协游戏工委 (GPG), 2022.

⁵⁴ "*Genshin Impact*" Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Genshin_Impact (consultato il 26/03/2023).

Per questo motivo, la storia del videogioco in Cina è una realtà molto complessa da analizzare, poiché si compone di una serie di momenti di parziale e temporanea tolleranza concessa dal governo agli sviluppatori, alternati a periodi di blocco totale del rilascio delle certificazioni governative necessarie per la pubblicazione dei titoli sul territorio cinese. La maggior parte delle restrizioni governative riguarda il settore delle console, mentre i videogiochi per smartphone e PC sono rimasti in gran parte intoccati, e il loro sviluppo ha portato alla crescita degli export in Cina.

Davanti a un panorama così complesso e confuso, contrassegnato da una parte dalla crescente popolarità dei videogiochi in Cina e dall'altra dall'opposizione del governo, si è deciso di aggiungere il seguente capitolo per presentare brevemente la storia del medium nel paese, facendo luce sulle peculiarità del suo mercato e sulle caratteristiche della censura.

4.2. Storia e censura dei videogiochi in Cina

4.2.1. Anni '70 e '80

La storia dei videogiochi ha iniziato a interessare la Cina relativamente tardi rispetto ai paesi che hanno visto nascere il medium. Negli anni '70, infatti, la Cina era economicamente e tecnologicamente arretrata rispetto agli Stati Uniti o al Giappone, trovandosi a dover affrontare un passaggio epocale segnato dalla morte di Mao Zedong nel 1976 e dall'inizio delle riforme economiche e di apertura di Deng Xiaoping nel 1979. Tra gli obiettivi del programma di riforme, implementate con successo a partire dagli anni '80, vi era anche la rivoluzione tecnologica del paese, che ha poi costituito la base per lo sviluppo del mercato videoludico cinese, arrivando a rappresentare ben il 30% del PIL del paese già nel 2016.

Negli anni '80 grandi aziende di videogiochi, tra cui Nintendo, con la sua nuova console di allora, il Famicom, avevano tentato di approcciare il mercato cinese approfittando della graduale apertura della Cina al mondo esterno. Tuttavia, a quel tempo la Cina imponeva alte tasse sui prodotti di importazione, con tariffe fino al 130% sugli hardware e i videogiochi, da sommare alle imposte sul valore aggiunto. In più, la pirateria in Cina era un fenomeno completamente fuori controllo a causa della quasi totale inesistenza di leggi sulla tutela della proprietà intellettuale. Di conseguenza, numerose aziende cinesi iniziarono a produrre repliche a basso prezzo delle console e delle opere interattive più famose all'estero.

4.2.2. Anni '90: l'inizio delle restrizioni governative

Negli anni '90, in seguito alla grande diffusione del medium tra le fasce più giovani, il governo cinese decise di imporre una serie di restrizioni al fine di limitare il presunto impatto negativo dei videogiochi sulla salute e la carriera scolastica degli adolescenti,⁵⁵ demonizzandoli e definendoli “电子海洛因” (eroina digitale) e “精神鸦片” (oppio per la mente).⁵⁶

⁵⁵ “Video games in China”, Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Video_games_in_China (consultato il 26/03/2023).

⁵⁶ XIA Fei 夏斐, “Diannaoyouxi miaozhun haizi de dianzhihaoluoyin 电脑游戏 瞄准孩子的“海洛因” [I videogiochi sono l'eroina dei giovani] (articolo in linea), *Guangming Daily* 光明日报, 09/05/2000. URL: <https://www.gmw.cn/01gmrb/2000-05/09/GB/05%5E18415%5E0%5EGMA2-013.htm> (consultato il 26/03/2023).

Le restrizioni governative raggiunsero il culmine nel 2000, traducendosi in un divieto assoluto sull'importazione, produzione o compravendita di qualunque console o cabinato arcade sul territorio cinese. Il divieto rimase in vigore per ben 14 anni, fino al 2014. Alcune aziende straniere cercarono di sfruttare in maniera creativa le falle governative di questo divieto per commerciare il proprio prodotto in Cina. Un esempio famoso di questi tentativi esasperati di marketing in Cina è l'iQue Player di Nintendo, una versione di Nintendo 64 rimpicciolita e inserita all'interno di un pad che andava collegato direttamente alla televisione. Al suo interno era possibile accedere a una libreria software scaricabile direttamente da internet. Trattandosi tecnicamente di un joystick, e non di una console tradizionale, poteva essere commerciato in Cina senza impedimenti.⁵⁷

Come si vedrà più avanti, un'altra conseguenza di questo divieto imposto alle console è il maggiore investimento delle aziende nella produzione di videogiochi per cellulare e per PC, essendo le uniche piattaforme che, per ovvie ragioni, sono rimaste intoccate dalla censura.

4.2.3. 2014: la “libera” circolazione dei videogiochi in Cina

Dal 2014 la Cina ha abolito il divieto sulle console, permettendo nuovamente la loro “libera” vendita nel paese. Le grandi aziende come Sony, Microsoft e Nintendo approfittarono subito di questa situazione di apertura, stringendo rapporti di collaborazione con aziende mediatiche cinesi al fine di creare punti vendita e stabilimenti per la produzione e la distribuzione delle loro console nella zona di libero scambio di Shanghai.⁵⁸

Tuttavia, i videogiochi per console, per poter essere effettivamente commerciati in Cina, devono passare attraverso un iter di revisione statale molto complesso, con tempi d'attesa spesso interminabili, alla fine dei quali il governo potrà rilasciare le certificazioni necessarie per la loro libera vendita sul mercato. Ogni videogioco esaminato dalla commissione del governo deve quindi rispondere ad una serie di parametri ineludibili per poter essere validato, ma, come si vedrà in seguito, i requisiti imposti dalla censura cinese sono estremamente restrittivi e spesso risultano anche molto generici, confusi e di discutibile interpretazione.⁵⁹

Le console acquistate legalmente sul territorio cinese possiedono al loro interno un “blocco regionale” (*region-locked consoles*), che permette ai videogiocatori di usufruire esclusivamente dei titoli approvati dalla censura, i quali corrispondono soltanto a una percentuale minoritaria dei videogiochi realmente presenti sul mercato globale. Per questo motivo, il settore delle console in Cina sussiste in gran parte grazie a un mercato grigio di hardware acquistati dall'estero e pertanto esenti da questo blocco regionale.⁶⁰

4.2.4. 2018: limitazioni sulle approvazioni governative e sulle ore di gioco

A partire dal 2018, la situazione del rilascio delle certificazioni governative per i videogiochi per console ha cominciato a complicarsi sempre di più. A seguito di alcuni cambiamenti strutturali avvenuti da marzo 2018 all'interno della NRTA, National Radio and Television Administration (国家广播电视总局) del governo

⁵⁷ Andrea SORICHETTI, “Nuovo oriente videoludico: storia ed evoluzione dei videogiochi in Cina” (articolo in linea), *Everyeye*, 21/01/2022. URL: <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-oriente-videoludico-storia-evoluzione-videogiochi-cina-56035.html> (consultato il 26/03/2023).

⁵⁸ Wikipedia. “Video games in China”.

⁵⁹ SORICHETTI Andrea, “Nuovo oriente videoludico” *op. cit.*

⁶⁰ Wikipedia. “Video games in China”.

centrale, e di alcune decisioni prese dal MOC, il ministero del commercio cinese (中华人民共和国商务部), dall'agosto del 2018 sempre più videogiochi sono stati tolti dalla circolazione e a ottobre dello stesso anno le approvazioni per la distribuzione dei titoli sono state ufficialmente bloccate. Il blocco è durato quasi un anno, da ottobre 2018 ad aprile 2019, ad eccezione di un breve periodo di 2 mesi da dicembre 2018 a febbraio 2019, in cui erano stati pubblicati soltanto 350 titoli. Questa chiusura ha avuto pesanti conseguenze sull'andamento del mercato videoludico cinese, e di conseguenza anche globale. Se nel 2017 erano stati pubblicati ben 9600 titoli in Cina, nel 2018 si parla soltanto di circa 1980 videogiochi distribuiti legalmente sul territorio.

Dall'aprile del 2019 il governo ha ricominciato ad assegnare le approvazioni per la pubblicazione dei videogiochi per console, ma già a partire da novembre dello stesso anno è stata presa una nuova serie di provvedimenti per limitare ulteriormente l'influenza del medium sulla popolazione, soprattutto quella giovanile. Per prima cosa è stato imposto un limite massimo di soli 5000 titoli pubblicabili ogni anno. Inoltre, il governo, con il pretesto di combattere il problema della dipendenza da gioco nei giovani, ha prescritto un limite di tempo di gioco per i minori di 18 anni pari a 90 minuti al giorno nei giorni lavorativi e 3 ore in totale nel fine settimana, spendibili solamente nella fascia oraria compresa tra le 10 di sera e le 8 della mattina. Inoltre, la legge impone un limite sulla quantità di denaro che ogni utente può spendere in microtransazioni sui videogiochi online, compreso tra 28 e 57 dollari al mese a seconda dell'età del giocatore. Per evitare gli effetti negativi delle ore di gioco notturne sullo studio degli adolescenti (a causa della fascia oraria imposta precedentemente), da agosto 2021 il tempo limite di *gameplay* per i minori è stato ulteriormente ridotto fino a un'ora al giorno soltanto di venerdì, sabato e domenica e durante i giorni festivi, dalle 8 alle 9 di sera.

Da settembre 2020, il governo, in collaborazione con i grandi editori cinesi Tencent e NetEase, ha messo in funzione un software per controllare l'età dei videogiocatori, monitorare le ore di gioco e la quantità di denaro spesa nelle microtransazioni.⁶¹ Tutti i videogiochi disponibili online in Cina devono necessariamente essere dotati di questo sistema di sbarramento e di controllo, al quale i giocatori devono obbligatoriamente loggarsi al momento dell'avvio del gioco. Questo tipo di software possiede un sistema molto efficace di autenticazione dell'identità dei videogiocatori, che oltre all'inserimento delle credenziali e al collegamento del proprio smartphone, sfrutta perfino tecnologie AI per il riconoscimento facciale degli utenti.⁶²

Durante le Due Sessioni di marzo 2021 (il Congresso nazionale del popolo e la Conferenza consultiva del popolo cinese), il segretario generale del partito comunista cinese Xi Jinping ha sottolineato l'importanza del problema legato all'impatto dei videogiochi sui giovani e sui loro studi, aumentando ulteriormente la pressione contro legittimazione del medium nel paese.⁶³ Dall'agosto del 2021 il governo ha stoppato nuovamente il rilascio delle certificazioni per i titoli per console fino ad aprile 2022, lo stesso mese in cui è stato imposto anche il divieto su molti altri titoli online non autorizzati.⁶⁴

⁶¹ Wikipedia. "Video games in China".

⁶² LI Yong 李甬, "Dianzi hailuoyin yu jingshen yapian? Zhonggong wuminghua daya dianzi youxi de beihou 电子海洛因与精神鸦片? 中共污名化打压电子游戏的背后" ['Eroina digitale' e 'oppio per la mente'? Il PCC denigra e colpisce duramente i videogiochi] (articolo in linea), *China Worker* 中国劳工论坛, 06/10/2021. URL: <https://chinaworker.info/zh-hans/2021/10/06/30581/> (consultato il 26/03/2023).

⁶³ "Xinhuashe lun Xi Jinping zongshuji 2021 nian quanguo lianghui zhongyao jianghua jingshen 新华社论习近平总书记 2021 年全国两会重要讲话精神" [I punti salienti dei discorsi di Xi Jinping durante le Due Sessioni del 2021] (articolo in linea), *Xinhua News Agency* 新华社, 2021. URL: <http://www.xinhuanet.com/nzzt/140/index.htm> (consultato il 26/03/2023).

⁶⁴ Wikipedia. "Video games in China".

4.2.5. Steam in Cina

Nonostante i vari divieti e restrizioni, per lungo tempo è esistita un'anomalia inspiegabile nel sistema: Steam, la piattaforma sviluppata da Valve Corporation che si occupa di distribuzione digitale, di gestione dei diritti digitali, di modalità di gioco multigiocatore e di comunicazione, non solo è sempre stata accessibile nel paese, ma è stata anche completamente ignorata dalla legislazione relativa alle opere di intrattenimento per molti anni. Grazie a Steam, il pubblico cinese, che rappresenta la netta maggioranza degli utenti della piattaforma a livello globale, ha avuto per lungo tempo la possibilità di accedere liberamente a quegli stessi contenuti ai quali il governo aveva negato ufficialmente la pubblicazione. Questo ha anche permesso per molti anni a un grande numero di sviluppatori indipendenti di distribuire liberamente i propri prodotti digitali in Cina senza passare attraverso i grandi editori Tencent e NetEase e, di conseguenza, dei controlli da parte della censura cinese.

Tutto è cambiato a partire dalla fine di dicembre 2021, quando lo store di Steam è stato completamente oscurato su tutti i canali ufficiali ed è diventato accessibile soltanto attraverso l'utilizzo dei VPN.⁶⁵ Il blocco di Steam in Cina ha lasciato agli utenti cinesi la sola possibilità di accesso alla versione cinese di Steam, ovvero Steam China, sviluppata da Valve in collaborazione con l'azienda pechinese Perfect World, lanciata già a partire da febbraio 2021. Steam China, oltre ad offrire accesso a un numero insignificante di titoli rispetto a quelli realmente presenti sulla versione globale (solo 103 titoli su più di 110000 presenti su Steam Global nel 2021), non possiede nemmeno le funzionalità della community di Steam, come Steam Workshop, Community market, i forum di discussione, la sezione che mostra le attività degli altri utenti e gli screenshot dei recenti *gameplay*, le guide di gioco create dalla comunità Steam, eccetera.⁶⁶

4.3. Caratteristiche generali della censura cinese sui videogiochi

4.3.1. Le partnership con gli editori cinesi

In condizioni di normale apertura delle approvazioni governative per il commercio legale dei videogiochi in Cina (compresi i prodotti per console), aziende sia cinesi che straniere devono attenersi rigorosamente a una lunghissima serie di norme estremamente restrittive, molte delle quali non sono nemmeno specificate per iscritto.

Per prima cosa, qualunque ditta straniera che desideri pubblicare videogiochi in Cina è obbligata per legge a firmare un rapporto di collaborazione con un editore cinese locale, come Tencent e NetEase, i due maggiori publisher di videogiochi in Cina, due colossi dalle dimensioni paragonabili a Facebook o a Google. Tencent Games, una divisione di Tencent Holdings, quest'anno è il terzo editore di videogiochi più grande al mondo; nel 2017 costituiva il 46% del fatturato del mercato videoludico cinese e quasi il 10% di quello mondiale. Sempre secondo i dati del 2017, NetEase, il secondo editore di videogiochi in Cina, contribuiva per il 15% al settore videoludico del paese.⁶⁷

⁶⁵ SORICETTI, "Nuovo oriente videoludico" *op. cit.*

⁶⁶ Emma ROTH, "The global version of Steam appears to be banned in China" (articolo in linea), *The Verge*, 25/12/2021. URL: <https://www.theverge.com/2021/12/25/22853520/steam-global-china-banned> (consultato il 26/03/2023).

⁶⁷ Wikipedia. "Video games in China".

Quest'obbligo è stato motivo di grande espansione e arricchimento per questi due colossi, dal momento che numerosissime aziende straniere, per commerciare i propri prodotti in Cina, hanno regolarmente stretto rapporti di partenariato con Tencent e NetEase vendendo a loro percentuali delle proprie azioni. Uno dei primi affari compiuti tra questi grandi publisher e una ditta straniera che ha generato un certo clamore è stato quando Riot Games, l'azienda statunitense con sede a Los Angeles, famosa per aver sviluppato il celebre MOBA (multiplayer online battle arena) *League of Legends*, ha stretto un accordo con Tencent vendendogli il 93% delle proprie azioni per un totale di 400 milioni di dollari. Quattro anni dopo è stato venduto anche il rimanente 7%.⁶⁸

Dopo questo accordo, l'azienda statunitense ha collaborato con la Cina per lo sviluppo di una versione parallela di *League of Legends*, destinata esclusivamente al mercato cinese. Si tratta di un esempio di localizzazione di un videogioco, processo che oltre alla traduzione dei testi da una lingua all'altra (in questo caso dall'inglese al cinese), può prevedere anche l'apertura di server specifici per il paese target o, come in questo caso, la modifica dei contenuti di gioco in modo da rendere il prodotto compatibile con le norme imposte dalla censura nel paese di destinazione.⁶⁹

4.3.2. Le regole della censura cinese

L'organo governativo responsabile della censura cinese, il GAPP, General Administration of Press and Publication (中华人民共和国新闻出版署), in italiano "Amministrazione generale della stampa e delle pubblicazioni", stabilisce alcune regole molto precise riguardo alla pubblicazione dei videogiochi, come il rispetto dei diritti d'autore o il divieto di diffondere segreti statali, ma la maggior parte delle altre linee guida esposte risultano assolutamente poco chiare. Ad esempio, sono vietati i prodotti che "mettono in pericolo la moralità sociale o tradizioni culturali nazionali", così come i media che "promuovono culti e superstizioni feudali". Questa vaghezza conferisce alla censura cinese un potere illimitato e massima flessibilità quando si tratta di decidere che cosa può essere venduto sul territorio nazionale e cosa no.⁷⁰

Oltre a queste norme, esiste anche un codice molto complesso costituito da regole che non sono nemmeno messe per iscritto, ma che è comunque necessario rispettare al fine della pubblicazione di un videogioco in Cina. Ad esempio, è vietato rappresentare scene di personaggi che sbucano dal terreno, come i morti che resuscitano dall'aldilà. È anche vietato far comparire sangue realistico, scheletri e ossa esposte. Nel processo di localizzazione di videogiochi dove compaiono scheletri o ad esempio coste esposte su alcuni personaggi, viene semplicemente aggiunta la carne fino a coprirle completamente. Tornando al caso della localizzazione di *League of Legends*, nel processo di sviluppo della versione cinese del gioco, molti personaggi hanno subito simili trasformazioni. Un esempio famoso è la modifica apportata a un personaggio vampiro che compare nel gioco, il cui sangue è stato modificato trasformandolo da rosso a nero. Esiste anche un'altra regola non scritta che impone di non mischiare tra loro vestiti di stili appartenenti a diverse culture asiatiche, che potrebbero risultare strani, offensivi o ridicoli per il pubblico cinese.⁷¹

4.3.3. L'influenza della censura cinese all'estero

Ormai è nota l'influenza della Cina sui prodotti di intrattenimento di fama internazionale, come ad esempio le produzioni di Hollywood nel mondo del cinema. Nel 2018, per esempio, Paramount Pictures ha stretto una

⁶⁸ HOLMES, "No cults, no politics, no ghouls" *op. cit.*

⁶⁹ HOLMES, "No cults, no politics, no ghouls" *op. cit.*

⁷⁰ HOLMES, "No cults, no politics, no ghouls" *op. cit.*

⁷¹ HOLMES, "No cults, no politics, no ghouls" *op. cit.*

partnership con Tencent Pictures per la produzione del sequel di Top Gun. In uno dei trailer, Tom Cruise indossava la sua iconica giacca bomber, ma con una differenza cruciale rispetto a quella dell'originale del 1986: una bandiera di Taiwan cucita sul retro della giacca era stata rimossa. In effetti, le decisioni a Hollywood riguardanti i contenuti, gli attori, la trama, i dialoghi e le ambientazioni dei film, hanno sempre più l'obiettivo di non inimicarsi la censura o l'opinione pubblica cinese.

Questo fenomeno, naturalmente, è sempre più presente anche nel mondo dei videogiochi. A dicembre del 2020, un grande distributore digitale europeo, GOG, ha rimosso dalla sua piattaforma un videogioco sviluppato dalla ditta taiwanese Red Candle Games, nel quale viene ridicolizzata la figura del presidente Xi Jinping. La decisione è stata presa dopo il malcontento espresso da parte del pubblico cinese,⁷² anche se la piattaforma di fatto non ha rapporti diretti con finanziatori cinesi.⁷³

Questa è un'ulteriore prova che dimostra che l'immensità del mercato videoludico cinese e l'elevato numero di fruitori in Cina è ormai diventato un fattore imprescindibile per gli sviluppatori di videogiochi stranieri, perfino in mancanza di collaborazioni dirette con il paese.

4.3.4. Le restrizioni e l'economia cinese

I vari attacchi e le continue restrizioni imposte sui videogiochi in Cina hanno avuto serie conseguenze sull'economia del mercato videoludico del paese. Già a partire dai primi provvedimenti governativi sulla rimozione di alcuni titoli famosi, assieme al congelamento delle certificazioni dei videogiochi per console nel 2018, i due grandi publisher cinesi Tencent e Netease hanno subito danni inauditi. Basti pensare che Tencent, che all'inizio del 2018 era tra le prime 10 aziende al mondo per fatturato, ad agosto 2018 aveva subito una svalutazione del 5% delle sue azioni perdendo 20 miliardi di dollari a seguito del fallimento dell'approvazione del videogioco *Player Unknown's Battleground*.⁷⁴ Dopo soli due mesi, Tencent era già uscito dalla top 10 mondiale a seguito di un abbassamento del 40% del suo valore con una perdita di 230 miliardi di dollari in totale.

Come verrà mostrato più avanti nel capitolo relativo ai videogiochi *indie*, la Cina è un paese in cui il genere indipendente occupa una posizione molto importante nel mercato. Tuttavia, i videogiochi *indie* cinesi sono anche uno dei settori maggiormente colpiti dal blocco delle certificazioni e in particolare dalla chiusura della versione globale di Steam. In effetti, come già detto in precedenza, Steam è una piattaforma di distribuzione digitale di facile accesso, ed essendo rimasta intoccata dalla censura fino al 2021, per molto tempo ha rappresentato l'unica speranza per la pubblicazione dei propri prodotti da parte degli sviluppatori indipendenti cinesi. Per questo motivo, il blocco imposto su Steam Global da dicembre 2021 ha causato danni irreparabili per l'industria videoludica cinese, i quali, assieme all'ennesima cessazione del rilascio delle certificazioni per console nel paese, durata da agosto 2021 ad aprile 2022, hanno portato al fallimento di più di 14.000 aziende cinesi di videogiochi.⁷⁵

Nonostante la rigida censura cinese, i videogiochi per console continuano a essere un prodotto molto acquistato in Cina, ma questo è dovuto in gran parte al mercato grigio di console acquistate illegalmente all'estero, le quali sfuggono al blocco regionale imposto dal governo sui videogiochi non approvati. Una delle conseguenze più gravi e prevedibili del business prodotto attraverso il mercato grigio è la diminuzione delle vendite legali di hardware nel territorio cinese. Nel 2018, dei 37,9 miliardi di dollari di fatturato

⁷² "GOG.com", Wikipedia, <https://en.wikipedia.org/wiki/GOG.com> (consultato il 26/03/2023).

⁷³ HOLMES, "No cults, no politics, no ghouls" *op. cit.*

⁷⁴ Chris KERR, "China's video game licensing freeze could last another six months" (articolo in linea), *Game Developer*, 2018. URL: <https://www.gamedeveloper.com/business/china-s-video-game-licensing-freeze-could-last-another-six-months> (consultato il 26/03/2023).

⁷⁵ SORICHETTI, "Nuovo oriente videoludico" *op. cit.*

prodotti del mercato videoludico cinese, soltanto 1 miliardo è stato generato dall'acquisto legale di console in Cina.⁷⁶

4.3.5. Gli obiettivi e il modo di agire della censura cinese

A prescindere dai danni provocati all'economia cinese, le restrizioni imposte dal governo cinese sui videogiochi sembrano avere due obiettivi principali: indebolire e controllare le grandi società multimediali come Tencent e NetEase, e soddisfare le preoccupazioni espresse da molte famiglie cinesi riguardo all'influenza negativa del medium sui giovani e sulla dipendenza dal gioco.

In particolare, il governo cinese sembra utilizzare il secondo obiettivo come pretesto per raggiungere il primo. Sfruttando gli stereotipi negativi attribuiti ai videogiochi, quali l'isolamento sociale, l'astrazione dalla realtà e l'impatto negativo su studio e lavoro, il governo ha limitato e allo stesso tempo imposto il proprio controllo su un business in rapida espansione, che rischiava di diventare un monopolio esclusivo di Tencent e NetEase.

Un esempio di questa dinamica può essere la strenua opposizione del governo ai videogiochi iniziata nell'agosto 2018 che, per l'appunto, è stata in parte giustificata dalle pressioni del ministero dell'educazione cinese rivolte all'Amministrazione generale della stampa e delle pubblicazioni (GAPP) a causa del crescente problema della miopia nei bambini, attribuita alle eccessive ore di gioco passate davanti allo schermo.

Da come si può notare, il governo, insieme al ministero dell'educazione e al GAPP, ha un potere decisionale assoluto sulla circolazione e la fruibilità dei videogiochi in Cina, e per evitare il malcontento improvviso della comunità dei videogiocatori cinesi, l'imposizione delle restrizioni sui videogiochi da parte del governo avviene spesso in modo graduale.

La chiusura di Steam Global in Cina è un esempio di tale strategia. Steam China, la versione cinese di Steam, è stata resa disponibile a partire da febbraio 2021, 10 mesi prima del blocco effettivo di Steam Global, periodo durante il quale i giocatori cinesi hanno avuto la possibilità di trasferire i videogiochi acquistati dalla versione globale su Steam China a mano a mano che venivano approvati dal governo. Tuttavia, la soluzione per molti rimane quella di accedere a Steam Global attraverso l'utilizzo di VPN, al fine di non perdere l'accesso ai vari prodotti non autorizzati acquistati prima del blocco della piattaforma.

4.4. I videogiochi online, PC e smartphone

4.4.1. Lo sviluppo del *gaming* su PC e mobile

Fino ad ora si è discusso soprattutto della censura applicata nel contesto delle console, tuttavia, attualmente, i principali dispositivi di gioco utilizzati in Cina sono gli smartphone e i PC.

Nel 2012 c'erano circa 286 milioni di videogiocatori mobile cinesi, ma nel giro di soli 6 anni questo numero è raddoppiato, arrivando a 604,95 milioni nel 2018, con 15,63 miliardi di dollari di fatturato e una crescita

⁷⁶ Wikipedia. "Video games in China".

del 28,9% rispetto al 2017.⁷⁷ Ad oggi il mercato di videogiochi mobile cinese è il più vasto del mondo, con un totale di 654,86 milioni di videogiocatori smartphone nel 2022.⁷⁸ Si prospetta che nel 2023 il settore mobile generi un fatturato di 25,5 miliardi di dollari, rappresentando più della metà del mercato videoludico del paese.⁷⁹

La Cina detiene anche il mercato di videogiochi PC online più grande al mondo. Esso ha raggiunto i 312,4 milioni di giocatori nel 2018, con 15,21 miliardi di dollari di fatturato generati nello stesso anno. Nel 2023 ci si aspetta una crescita del settore fino a 16 miliardi di dollari, con 354 milioni di *gamers* online su PC.⁸⁰

Le cause che hanno portato a uno sviluppo quasi esclusivo del gaming su PC e su smartphone, a differenza di quello su console, sono molteplici. Sia i PC che gli smartphone sono considerabili strumenti di lavoro prima di essere piattaforme da gioco, per questo motivo, il loro controllo da parte della censura cinese è stato necessariamente più marginale rispetto alla pressione esercitata dal governo sulle console, le quali, al contrario, nascono esclusivamente come piattaforme da *gaming*.

4.4.2. Gli internet café e il gioco online su PC

Un altro motivo della crescita esponenziale dei videogiochi per PC e smartphone è di tipo storico e risale ai primi anni 2000. A quel tempo, i videogiochi per console e gli hardware, tra cui i computer e le console da gioco, erano estremamente costosi in Cina a causa delle alte tasse applicate a tutti i beni importati dall'estero. Questo, assieme alla scarsa distribuzione di internet in quegli anni ha contribuito alla nascita degli internet café, sale pubbliche dotate di decine e decine di computer a pagamento collegati a internet, sfruttati principalmente per il gioco online. Gli internet café hanno sempre rappresentato una soluzione pratica ed economica per milioni e milioni di *gamer* che non possono permettersi di acquistare una console o un computer da gioco. Questo fenomeno ha contribuito particolarmente alla diffusione e allo sviluppo in Cina dei videogiochi online per PC.⁸¹

Come accennato precedentemente, in quegli anni in Cina era nato anche un vasto mercato nero di repliche di console e videogiochi stranieri a prezzi bassissimi, alimentato dall'insistente domanda di hardware a prezzi ragionevoli e dalla momentanea assenza di leggi sulla tutela della proprietà intellettuale. Inoltre, molti *gamer* cinesi, hanno sempre ottenuto software e videogiochi per computer scaricandoli illegalmente o attraverso siti di software piratati. Questo mercato nero di console e di videogiochi per PC rappresentava un grande ostacolo per gli sviluppatori cinesi che producevano e commerciavano videogiochi legalmente, i quali, per competere con prezzi così bassi, sono stati costretti a lavorare soprattutto allo sviluppo videogiochi online *free-to-play*: videogiochi scaricabili gratuitamente, con all'interno la possibilità di effettuare microtransazioni di denaro digitale per l'acquisto di potenziamenti, espansioni, bonus e contenuti extra. Per questo motivo, molti dei titoli sviluppati in Cina a partire da questo periodo consistono soprattutto in videogiochi online per PC *free-to-play*.⁸²

⁷⁷ Dean TAKAHASHI, "Niko Partners: China's game market to hit \$41.5 billion and 767 million players by 2023" (articolo in linea), *GamesBeat*, 2019. URL: <https://venturebeat.com/business/niko-partners-chinas-game-market-to-hit-41-5-billion-and-767-million-players-by-2023/> (consultato il 27/03/2023).

⁷⁸ Thomala LAI LIN, "Number of mobile gamers in China 2012-2022" (articolo in linea), *Statista*, 2023. URL: <https://www.statista.com/statistics/310208/china-number-of-mobile-gamers/> (consultato il 27/03/2023).

⁷⁹ "China Mobile Games Market – The Cash Machine" (articolo in linea), *GMA*, 07/10/2022. URL: <https://marketingtochina.com/china-mobile-games-market-the-cash-machine/> (consultato il 27/03/2023).

⁸⁰ TAKAHASHI, "Niko Partners: China's game market to hit \$41.5 billion and 767 million players by 2023", *op. cit.*

⁸¹ SORICHETTI, "Nuovo oriente videoludico" *op. cit.*

⁸² Wikipedia. "Video games in China".

4.4.3. I videogiochi smartphone

Dal momento che la maggior parte dei *gamer* cinesi erano abituati a giocare a titoli scaricabili gratuitamente, tra il 2007 e il 2008 si è assistito alla nascita di molti videogiochi online per PC con al loro interno funzionalità da social network per la comunicazione tra gli utenti.

Successivamente, questa tipologia di gioco ha influenzato notevolmente anche i videogiochi per smartphone, dispositivo che ha visto comparire un numero sempre più grande di giochi mobile *free-to-play*. In effetti, lo smartphone, oltre a essere uno strumento già estremamente diffuso dagli anni 10 del 2000 per i suoi prezzi relativamente convenienti e per gli affari conclusi da Apple per la vendita degli iPhone in Cina (nel 2012 le Nazioni Unite riportano più di un miliardo di cellulari attivi in Cina), è anche una piattaforma che si presta molto a questo tipo di videogiochi *free-to-play* con funzionalità social.⁸³

In generale, la censura cinese sembrerebbe più interessata, o per meglio dire, invogliata a colpire i videogiochi per console, per il fatto che l'accesso a questi contenuti interattivi è possibile soltanto attraverso l'utilizzo di hardware comuni e creati unicamente per il gioco. In effetti, è più facile impedire l'accesso ai videogiochi non approvati controllando direttamente le piattaforme, fisiche o digitali, su cui questi contenuti vengono fruiti: un esempio è il blocco imposto dalla Cina sulle console acquistate nel paese, argomento già discusso in precedenza. Per ovvie ragioni, questo tipo di misure non sarebbe mai imponibile su piattaforme come i computer o i telefoni cellulari, i quali, prima di essere mezzi da gioco, sono considerati strumenti di lavoro, ricerca e comunicazione.⁸⁴

Grazie a Steam, il PC ha sempre costituito una via di libero accesso a tutti titoli proibiti dalla censura cinese, almeno fino al 2021. Tuttavia, grazie ai VPN, il gaming su computer continua ad essere tuttora una soluzione molto praticata per bypassare la censura, anche da dopo il blocco imposto sulla versione globale di Steam. I videogiochi per smartphone, invece, sono sempre rimasti quasi intoccati dalle regole sulle limitazioni del tempo di gioco imposte sui giochi online. Tuttavia, a partire dal 2017 sono state prescritte alcune misure simili anche su alcuni titoli per cellulare a causa delle crescenti preoccupazioni del governo per le eccessive ore di gioco passate dai giovani su alcuni videogiochi come *Honour of Kings*.⁸⁵

4.4.4. Gli esport in Cina

Dopo aver parlato di internet café e di gaming online e su PC in Cina, non si può fare a meno di concludere spendendo qualche parola sugli *esport*.

Come si è visto, il mercato videoludico cinese è caratterizzato dalla popolarità del gaming online, il quale costituisce la condizione base per l'affermazione della moda *esport*. “*Esport*” è l'abbreviazione inglese di “*electronic sport*”, e indica il gioco online competitivo organizzato. Esso si diversifica a seconda della tipologia dei videogiochi, i più famosi sono i MOBA, che sta per “multiplayer online battle arena”, come *League of Legends*, o i FPS, “first-person shooter”, come Counter Strike.

Nonostante tutti i limiti imposti dal governo sui videogiochi, la Cina ha sempre occupato una posizione di leader mondiale nello sport elettronico, dedicando grande importanza e interesse a questo settore. Basti pensare che dal 2006 al 2016 il numero di giocatori cinesi professionisti negli *esport* è cresciuto da 50 a 1000 e che nel 2017 metà dei migliori 20 giocatori *esport* al mondo erano di nazionalità cinese. Addirittura, i

⁸³ Wikipedia. “Video games in China”.

⁸⁴ SORICHETTI, “Nuovo oriente videoludico” *op. cit.*

⁸⁵ Wikipedia. “Video games in China”.

campionati del mondo di *League of Legends* del 2017 si sono tenuti proprio a Pechino, attirando 106 milioni di telespettatori in streaming, di cui il 98% era composto da cinesi.⁸⁶

La popolarità degli *esport* costituisce un aspetto fondamentale del mercato videoludico cinese. Negli ultimi anni il settore degli *esport* ha occupando una posizione sempre più importante in Cina. Dal 2016 al 2021, il volume totale del fatturato prodotto dal mercato videoludico cinese è cresciuto da 165.566 a 296.513 miliardi di yuan, mentre quello generato dagli *esport* è passato da 50.460 a 140.181 miliardi di yuan. La percentuale di mercato occupata dal settore *esport* in Cina è quindi passata da 30,48% nel 2016 a 47,28% nel 2021, con un aumento del numero di giocatori *esport* fino a 489.16 milioni nello stesso anno.⁸⁷

È stato dimostrato che le imponenti dimensioni del mercato cinese degli *esport* esercitano un'importante influenza sulla macroeconomia e sul PIL del paese. In effetti, alcuni studi hanno rivelato una forte correlazione tra la crescita del volume di affari del settore *esport* in Cina e l'aumento dell'industria videoludica nazionale del 0,52% per ogni 1% di crescita, insieme ad un incremento dello 0,08% del PIL del paese.⁸⁸

5. Il videogioco *indie*

5.1. Definizione

Per ragioni di spazio, si è deciso di evitare la stesura di un intero capitolo dedicato esclusivamente a una panoramica della storia dei videogiochi dalle origini negli anni '70 fino ad oggi. Visto l'obiettivo della tesi, ci si è voluti concentrare direttamente sulla definizione e il retroscena storico della categoria di appartenenza del videogioco tradotto che verrà discusso in seguito, ovvero il genere *indie*.

Per prima cosa, il nome "*indie*" sta per "indipendente" e, come nel caso dei film e della musica, fa riferimento all'indipendenza di una data azienda da un editore esterno o da altri finanziatori.

Tuttavia, nel campo dell'intrattenimento interattivo, così come nel mondo del cinema e della musica, si tratta di una classificazione informale, per cui la fissazione del termine secondo una definizione univoca risulta alquanto difficoltosa. Secondo alcuni, esistono di tre tipi di indipendenza, anche sovrapponibili fra loro: indipendenza finanziaria, creativa e di distribuzione. Un videogioco, per rientrare nella categoria *indie*, basta che soddisfi anche una sola di queste condizioni.⁸⁹

In generale, i videogiochi *indie* sono quei titoli a basso budget sviluppati da aziende di piccole dimensioni che gestiscono autonomamente la pubblicazione e la distribuzione delle loro opere interattive.⁹⁰

Normalmente, essendo titoli a scarso budget, sono caratterizzati da basse risoluzioni grafiche e dinamiche di gioco relativamente semplici, ma il fatto di essere indipendenti da finanziatori esterni permette agli sviluppatori di muoversi con maggiore libertà e di dare sfogo alla propria creatività, imprimendo all'opera

⁸⁶ Wikipedia. "Video games in China".

⁸⁷ BAI Dongping, *et al.*, *Esports Industry, Video Game Industry and Economic Growth*, *op. cit.*

⁸⁸ *Ibid.*

⁸⁹ Iarin FABBRÌ, "Indie games, com'è messa l'Italia?" (articolo in linea), *Projectnerd*, 16/07/2022. URL: <https://www.projectnerd.it/2022-07-indie-games-messa-litalia/> (consultato il 26/03/2023).

⁹⁰ "Indie game", Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Indie_game. (consultato il 26/03/2023).

interattiva il proprio pensiero, una propria *weltanschauung*, e quindi un valore culturale e artistico spesso superiore ai famosi titoli AAA (“tripla A”), ovvero quei videogiochi ad altissimo budget, pubblicati, distribuiti e quindi finanziati e controllati da un editore di grandi dimensioni, come Electronic Arts o Ubisoft.⁹¹

5.2. Storia

5.2.1. La nascita dei titoli AAA

Nei primi anni di sviluppo del settore videoludico, un prodotto interattivo veniva creato da un numero molto esiguo di persone, talvolta soltanto una. A seguito del successo mondiale del medium, attorno ad esso si è presto creata un’industria dalle dimensioni spropositate e il videogioco è diventato subito un prodotto di massa in grado di generare altissimi fatturati. Nel corso degli anni sono sorte in tutto il mondo sempre più aziende di videogiochi con decine e decine di creativi, programmatori e professionisti impiegati per lo sviluppo di progetti dai costi sempre più elevati, a volte in grado di raggiungere centinaia di milioni di dollari di budget con tempi di produzione lunghissimi. Progetti di tali dimensioni hanno portato a diverse conseguenze, tra cui un controllo sempre più ravvicinato dell’editore sul prodotto da finanziare con l’obiettivo di ridurre il più possibile il rischio degli investimenti e di massimizzare i profitti. È così che nel settore videoludico hanno fatto la loro comparsa analisti di mercato, *focus groups*, *big data*, eccetera.⁹²

Questa tendenza risulta molto limitante per l’espressività creativa degli sviluppatori, i quali sono costretti a muoversi soltanto all’interno di quei vincoli imposti dagli editori, lavorando esclusivamente allo sviluppo dei *sequel* di serie di videogiochi famosi e di successo, o ai titoli appartenenti ai soliti generi commercialmente più in auge.

5.2.2. La tecnologia salva la creatività degli sviluppatori

Con il passare del tempo, grazie all’evoluzione della tecnologia e alla comparsa di software e strumenti all’avanguardia più intuitivi ed economici, sviluppare un videogioco è diventato relativamente meno proibitivo in termini di difficoltà e costi. Inoltre, grazie al progresso di internet e alla nascita di nuove piattaforme per la distribuzione digitale dei prodotti interattivi (*digital delivery*), come ad esempio *Steam*, creato da Valve nel 2003, l’editore e le catene di distribuzione fisiche dei videogiochi su CD sono diventate figure opzionali. La tecnologia è quindi l’elemento base che ha reso possibile la nascita dei primi sviluppatori indipendenti, ovvero indipendenti da editori e finanziatori esterni, o al massimo finanziati attraverso il *crowdfunding*, cioè investimenti effettuati dai singoli individui su piattaforme specifiche, le più famose sono Kickstarter, Fig.co e Indiegogo.⁹³

In realtà, anche alcuni dei grandi colossi come Electronic Arts o Activision in origine non erano altro che sviluppatori indipendenti di videogiochi *indie*, ma a seguito del loro successo e della loro espansione hanno

⁹¹ “AAA video game industry”, Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/AAA_\(video_game_industry\)](https://en.wikipedia.org/wiki/AAA_(video_game_industry)), (consultato il 26/03/2023).

⁹² ACCORDI RICKARDS, *Che cos’è un videogioco*, op. cit., p. 119.

⁹³ ACCORDI RICKARDS, *Storia del videogioco*, op. cit., p. 151.

poi investito le loro risorse per la realizzazione di progetti da milioni e milioni di dollari, abbandonando di fatto la scena *indie* per seguire le tendenze di mercato.⁹⁴

Alla fine degli anni Zero si è visto sorgere un numero sempre maggiore di startup indipendenti, composte ciascuna da un gruppo ristrettissimo di sviluppatori, a volte anche soltanto uno, dedicati alla realizzazione del proprio personalissimo progetto.

5.2.3. *Limbo* e *Minecraft*

Uno dei primi videogiochi *indie* di successo di questo periodo è *Limbo*, pubblicato dalla azienda danese Playdead nel 2010. Si tratta di un videogioco in due dimensioni, con una grafica in scala di grigi molto cupa, caratterizzata da forti contrasti di bianco e nero, con suoni ambientali minimalisti, che creano un ambiente inquietante e lugubre. *Limbo*, come videogioco indipendente, ha riscosso un successo tale che Playdead a giugno del 2013, prima ancora dell'uscita della versione per IOS, aveva già venduto più di 3 milioni di copie su tutte le altre piattaforme. Nel 2010 era il terzo titolo più venduto sulla piattaforma Xbox Live Arcade, sulla quale aveva accumulato un guadagno di 7 milioni e mezzo di dollari.⁹⁵ Tuttavia, c'è da dire che *Limbo* rappresenta un caso limite dei videogiochi *indie*, perché sebbene fosse inizialmente finanziato esclusivamente dai suoi stessi sviluppatori, successivamente ha ricevuto investimenti da parte di aziende strutturate del settore, perfino da Microsoft.⁹⁶

Il vero decollo della scena *indie* è avvenuto nel 2011, quando lo svedese Markus Persson, con il suo studio indipendente Mojang, fondato nel 2009, ha lanciato *Minecraft*, un videogioco che consiste in un mondo virtuale fatto a blocchi simili ai Lego, in cui il giocatore, oltre a vivere l'esperienza interattiva, può creare, spostare e disfare i vari blocchi per fare delle costruzioni o modificare l'ambiente circostante a proprio piacimento. La grafica e le animazioni sono ridotte al minimo, le *texture* sono appositamente in una risoluzione bassissima, in modo da fare risaltare i pixel in un mondo in cui ogni cosa è fatta di cubi. Il successo di *Minecraft* ha superato qualsiasi immaginazione, diventando una delle opere più vendute di sempre. Nel 2021 contava più di 238 milioni di copie vendute su tutte le piattaforme esistenti e circa 140 milioni di giocatori attivi ogni mese. Lo studio Mojang è stato acquistato da Microsoft nel 2014 per un totale di ben 2,5 miliardi di dollari.⁹⁷

5.2.4. Precisazioni sulla definizione di *indie*

Come si è visto per *Limbo* e *Minecraft*, è piuttosto difficile che la produzione di un videogioco *indie* di successo sia completamente esente dalle interferenze di finanziatori esterni e dei grandi *publisher*. In effetti, i casi di totale indipendenza economica stanno diventando sempre più rari anche all'interno della scena *indie*. Il nome *indie* in senso generico si riferisce per tanto a un'opera interattiva dall'entità economica ridotta e dalla maggiore libertà espressiva in quanto svincolata dalle principali tendenze commerciali dettate dal mercato. In quanto tale, i videogiochi *indie* sono di norma più innovativi e dall'aspetto culturale più marcato rispetto ai titoli tripla A, in quanto i loro sviluppatori cercano di ottenere successo puntando il più possibile sulla sperimentazione di nuove dinamiche di gioco, su trame talvolta più complesse, su dialoghi più significativi dal punto di vista del contenuto artistico, su nuove modalità di *gameplay*, su soluzioni grafiche meno realistiche, ma allo stesso tempo più rivoluzionarie, eccetera. Si tratta di una serie di strategie non

⁹⁴ Steven L. KENT, *The Ultimate History of Videogames*, New York, Crown, 2021, p. 419.

⁹⁵ “*Limbo* (video game)”, Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Limbo_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Limbo_(video_game)), (consultato il 26/03/2023).

⁹⁶ ACCORDI RICKARDS, *Storia del videogioco*, op. cit., p. 152.

⁹⁷ Ivi, p. 152.

convenzionali, ma che se accolte con successo da parte del pubblico sono in grado di influenzare profondamente l'andamento dell'intero settore videoludico.⁹⁸

5.2.5. Il problema della visibilità

A causa dell'avvento dei nuovi strumenti e software intuitivi per il *video game developing*, il fenomeno *indie* è spopolato a tal punto che nel 2015 si temeva una saturazione del mercato videoludico globale, nota col nome di "*indie apocalypse*". Sebbene nel 2016 il valore di mercato relativo esclusivamente ai titoli *indie* presenti sulla piattaforma di Steam ammontasse già a più di un miliardo di dollari, il settore non dava nessun segno di crisi, al contrario, ha continuato a svilupparsi e ad espandersi in maniera stabile fino ad oggi, arrivando negli ultimi anni ad una produzione media di circa 10.000 videogiochi *indie* all'anno. Con un tale aumento della concorrenza nel settore, la grande prova che tutti gli sviluppatori *indie* devono riuscire a superare è il problema della visibilità: solo una minuscola percentuale dei prodotti *indie* esistenti sul mercato viene fatta circolare con successo sui media assicurandosi una certa visibilità. Si tratta dei cosiddetti "*indie darlings*".⁹⁹

Piattaforme come Steam, che permettono la distribuzione dei prodotti in forma digitale senza troppi costi aggiuntivi, ogni anno contano migliaia di nuovi titoli. Gli sviluppatori, quindi, per ottenere visibilità non possono far altro che sfruttare al massimo gli strumenti di ricerca di queste piattaforme, ad esempio, modificando i cataloghi dei loro prodotti interattivi sulla base delle vendite precedenti, oppure fare affidamento sul passaparola dei clienti e sulle relazioni di conoscenza personali con chi lavora nella pubblicità o sui social media come gli influencer.¹⁰⁰ In effetti, a parte gli *indie darlings*, la dura realtà che accomuna tutti gli altri titoli indipendenti, oltre alla concorrenza spietata, sono i prezzi proibitivi necessari per apparire visibili sui principali *play store*. Normalmente, si tratta di cifre esorbitanti che nessuna azienda indipendente di piccole dimensioni è in grado di sostenere.

Per le ragioni appena descritte, è molto raro riuscire a ottenere grandi guadagni attraverso i videogiochi *indie*. Infatti, questa categoria spesso rappresenta soltanto un passaggio intermedio importante per la formazione di uno sviluppatore. Esistono anche casi in cui gli sviluppatori *indie* riescono a ottenere successo fin dall'inizio della loro carriera, come il succitato *Minecraft*, ma la maggior parte necessita di almeno dieci anni di esperienza nel settore prima di poter cominciare a produrre videogiochi con un ritorno economico considerevole.¹⁰¹

6. La scena *indie* in Italia

⁹⁸ *Ivi*, p. 151.

⁹⁹ Wikipedia. "Indie game".

¹⁰⁰ Wikipedia. "Indie game".

¹⁰¹ Wikipedia. "Indie game".

6.1. Introduzione

In Italia sono più di 160 le aziende impegnate nel settore dei videogiochi, la maggior parte delle quali sono indipendenti. Nonostante questi numeri, il fatturato prodotto dall'industria indipendente italiana è ancora piuttosto ridotto rispetto al volume di affari complessivo del mercato videoludico. In effetti, si tratta perlopiù di aziende neonate, in via di sviluppo, che si stanno facendo strada tra la concorrenza per stringere accordi, trovare finanziamenti e farsi pubblicità per apparire più visibili, anche a livello internazionale. Secondo Giorgio Catania, developer relations manager di IIDEA, la figura dello sviluppatore italiano all'estero gode di un'ottima fama dal punto di vista della creatività. Questo è un fattore molto importante per la crescita del settore *indie* italiano, dal momento che per mancanza di budget, la buona reputazione e il passaparola costituiscono spesso l'unica risorsa a vantaggio della visibilità dei *developer* indipendenti italiani all'estero. L'eccellenza del made in Italy sarà uno dei fattori competitivi che permetterà a questa neonata industria di sbocciare nel breve termine.

Di fronte alla difficoltà nel trovare forme di finanziamento, molte ditte indipendenti italiane sfruttano il più possibile le relazioni interpersonali con altri potenziali finanziatori e influencer o con altri sviluppatori stranieri in modo da creare collaborazioni vantaggiose con costi meno elevati. In certi casi, la conoscenza e la collaborazione con uno sviluppatore all'estero permette anche l'accesso al mercato videoludico della sua regione geografica.

Come nel caso del videogioco *Dreamers* di PlaySys, un'altra strategia più facilmente gestibile dal punto di vista dei costi è la localizzazione o, almeno, la traduzione delle proprie opere interattive nelle lingue più parlate al mondo, come il cinese, l'inglese, il russo, il giapponese, lo spagnolo, eccetera.

6.2. Principali aziende *indie* in Italia

6.2.1. Artematica

Una delle aziende videoludiche indipendenti più famose in Italia è Artematica. Con sede a Chiavari, Genova, l'azienda ha avuto i primi successi con lo sviluppo degli *advergame*, ovvero una forma sperimentale di videogiochi, realizzati appositamente per comunicare messaggi pubblicitari, sviluppare *brand awareness* e generare traffico verso i siti commerciali.¹⁰² Il primo advergame di Artematica è *Cocco Game*, dato in omaggio con le confezioni di merendine [Kinder Pinguì](#), un semplice [platform](#) in quattro livelli rivolto ai bambini. In seguito al successo generato dall'investimento degli *advergame*, l'azienda ha continuato a sviluppare molti titoli analoghi per altri marchi tra la fine degli anni '90 e l'inizio degli anni 2000.¹⁰³ Artematica è famosa anche per aver sviluppato altri titoli di successo basati su personaggi di fumetti famosi come Diabolik. L'azienda ha in parte fatto da editore per la distribuzione dei propri videogiochi a livello nazionale, ma per la distribuzione mondiale si è sempre appoggiata a grandi publisher come Ubisoft, Warner Bros, Halifax, 505 Games, eccetera. Per questo motivo, l'azienda è considerabile indipendente soltanto in parte. Inoltre, anche per i suoi prodotti *advergame* di successo, Artematica ha sempre collaborato con finanziatori esterni.

¹⁰² "Advergame", Wikipedia, <https://it.wikipedia.org/wiki/Advergame>, (consultato il 26/03/2023).

¹⁰³ "Artematica", Wikipedia, <https://it.wikipedia.org/wiki/Artematica>, (consultato il 26/03/2023).

6.2.2. Invader Studios

Un altro sviluppatore indipendente che ha ottenuto molta visibilità a livello internazionale è Invader Studios, con sede a Roma. Già da prima del 2015 l'azienda stava lavorando a un *fan-made* remake di *Resident Evil 2*. Il video di uno spezzone di questo remake è diventato così famoso che l'azienda è stata contattata dalla Capcom in persona (i creatori di *Resident Evil*). I giovani sviluppatori italiani di Invader Studios sono stati costretti a interrompere la produzione in seguito agli annunci di Capcom, il quale però, li ha convocati nella loro sede centrale a Osaka per aprire un rapporto di collaborazione tra le due aziende. Questo rapporto di collaborazione intercorre tuttora tra le aziende e Invader Studios ad oggi ha pubblicato un survival horror, *Daymare 1998*, chiaramente ispirato alla saga zombie di *Resident Evil*.¹⁰⁴

6.2.3. Trinity Team

Trinity Team è un'azienda italiana indipendente di videogiochi con sede a Bologna, diventata particolarmente famosa nel mondo *indie* italiano per essere ideatrice di *Bud Spencer & Terence Hill: Slaps and Beans*. Si tratta di un titolo appartenente al genere "picchiaduro", ispirato alle avventure dei due celebri personaggi. Lo stile è tipicamente *indie* e imita la grafica in pixel dei videogiochi *arcade* anni '80. La produzione di questo videogioco è stata possibile grazie a una campagna di *crowdfunding* su Kickstarter che ha raccolto più di 200.000 euro in soli 45 giorni.¹⁰⁵

6.2.4. NAPS team

Lo studio italiano indipendente più vecchio in assoluto è invece NAPS team, fondato nel 1993 a Messina. L'azienda, dopo essersi assicurata anch'essa un certo supporto finanziario attraverso le sue campagne di *crowdfunding* su Kickstarter a partire soprattutto dal 2016, è diventata particolarmente famosa grazie a *Baldo*, il suo ultimo titolo sviluppato nel 2021 per console, IOS e MacOS, ispirato allo stile dei cartoni manga di Miyazaki e alla modalità di gioco di *Zelda*.

6.2.5. PlaySys

PlaySys, discussa nel dettaglio poco più avanti, è sicuramente una delle realtà più interessanti da studiare nell'emergente scena *indie* italiana. L'azienda si occupa di diversi settori: è cresciuta specializzandosi nel *software engineering* e nello sviluppo di videogiochi per smartphone e per la realtà virtuale, per poi produrre anche titoli per console dedicandosi autonomamente alla loro distribuzione digitale su Steam e su console. PlaySys è un'azienda con un enorme potenziale di crescita, in quanto possiede alle spalle un totale di quasi quindici anni di esperienza nel settore e sta approdando ora nel mercato dei videogiochi per console con un prodotto, *Dreamers*, sviluppato con grande cura e dettaglio, raggiungendo un livello qualitativo impressionante nel mondo dei videogiochi *indie*, soprattutto se si tiene conto delle ancora ridottissime dimensioni dell'azienda. Come si vedrà più avanti, la storia di sviluppo di PlaySys è anche molto

¹⁰⁴ Simone COLOMBO, "L'indie all'italiana: 7 studi da tenere d'occhio" (articolo in linea), *Gamewriting*, 2021. URL: <https://videogiochi.cinewriting.it/2021/04/18/lindie-allitaliana-7-studi-da-tenere-docchio-in-italia/> (consultato il 26/03/2023).

¹⁰⁵ *Ibid.*

rappresentativa della realtà che molti neonati sviluppatori di videogiochi indipendenti si ritrovano a dover affrontare per ottenere successo.

Per concludere, il panorama videoludico indipendente italiano si estende su orizzonti variegati e si sarebbero potute citare molte altre realtà. La scena *indie* rappresenta un mercato ancora in fase di maturazione, ma sicuramente il più consistente in Italia a livello di numero di aziende e il più creativo e innovativo per quanto riguarda i titoli prodotti, per questo possiede un grande potenziale di crescita.

7. La scena *indie* in Cina

7.1. Introduzione

Anche la Cina è sede di un vastissimo sottobosco di piccoli sviluppatori indipendenti, la maggior parte dei quali ha cominciato a lavorare come programmatori amatoriali tra gli anni '90 e i 2000,¹⁰⁶ nel periodo in cui i videogiochi per PC stavano diventando sempre più popolari a seguito del divieto imposto dal governo sulle console. Queste piccole aziende cinesi indipendenti hanno messo a frutto l'ingegno per cimentarsi nella creazione di titoli di ogni tipologia e genere, arrivando a volte a produrre dei piccoli gioielli, come nel caso di *Eastward*, un videogioco di azione e avventura *indie* molto famoso a livello internazionale, sviluppato e pubblicato a settembre del 2021 da Pixpil, un'azienda con sede a Shanghai.¹⁰⁷

Come già discusso nel capitolo relativo alla censura cinese, il processo di approvazione governativa per la vendita dei videogiochi all'interno della Repubblica Popolare Cinese rappresenta l'ostacolo più duro per la maggior parte degli sviluppatori, soprattutto indipendenti. Oltre alla rigidità e alla complessità delle regole imposte dalla censura, il vasto numero di sviluppatori cinesi e i limiti imposti dal governo sul numero massimo di videogiochi pubblicabili ogni anno hanno contribuito a rallentare ulteriormente il processo di esame al quale è necessario sottoporre qualunque titolo si desideri commerciare in Cina. Le tempistiche normalmente richieste dal processo di esame governativa dei videogiochi non sono mai definite con chiarezza: si tratta di un intervallo di tempo indeterminato che spesso può perfino andare oltre a un anno d'attesa, durante il quale il prodotto esaminato rimane completamente congelato, senza nemmeno la garanzia della sua approvazione finale.

I veloci cambiamenti decisionali del governo sulle politiche riguardanti la fruizione dei videogiochi sul territorio cinese, come il controllo del numero di ore di gioco settimanali e le varie sospensioni dei rilasci delle certificazioni, hanno reso la situazione ancora più imprevedibile, allungando ulteriormente i tempi d'attesa. Naturalmente, gli sviluppatori *indie* sono stati le principali vittime di questi blocchi e restrizioni, poiché trattandosi di aziende di piccole dimensioni, solitamente non dispongono delle risorse sufficienti per affrontare attese così lunghe, durante le quali, per giunta, è esclusa ogni possibilità di vendita legale del proprio titolo. Basti pensare che l'ultimo blocco delle certificazioni, durato fino alla fine del 2021, ha causato il fallimento di più di 14.000 aziende del settore.¹⁰⁸ Per questo motivo, gli sviluppatori indipendenti cinesi si appoggiano soprattutto alle piattaforme di distribuzione digitale non approvate dal governo, come Steam,

¹⁰⁶ Wikipedia. "Video games in China".

¹⁰⁷ SORICHETTI, "Nuovo oriente videoludico" *op. cit.*

¹⁰⁸ Wikipedia. "Video games in China".

anche se ora è accessibile soltanto tramite l'utilizzo dei VPN, e al mercato grigio di console straniere prive del blocco regionale imposto dalla censura.

7.2. Il problema della visibilità e il “*vertical slice*”

Tolti quegli studi che fanno riferimento ai colossi del settore come Tencent e NetEase, il vero grande problema che gli sviluppatori indipendenti cinesi devono saper affrontare in un mercato così vasto e competitivo è quello della visibilità. In effetti si tratta soprattutto di aziende alle prime armi, con pochissima esperienza che devono farsi strada tra migliaia di altre realtà affermate per emergere e farsi notare dal grande pubblico, rischiando spesso di investire grandi capitali in videogiochi che non riescono ad attirare l'attenzione della stampa e dei videogiocatori a livello internazionale.

Per ovviare a questo problema, moltissimi studi come UltiZeroGames e FYQD Studio, rispettivamente sviluppatori di *Lost Soul Aside* (失落之魂) e *Bright Memory* (光明记忆), hanno adottato una strategia di marketing ben precisa, nota col nome di “*vertical slice*”. Il *vertical slice* consiste nel produrre una sezione giocabile di un videogioco con un dettaglio grafico, effetti e animazioni impressionanti e diffondere sui social i suoi video trailer e video gameplay per catturare l'attenzione di aziende ed editori interessati ad investire su tali progetti. La particolarità di questi videogiochi è che al momento della pubblicazione dei loro video essi non esistono ancora, o meglio, ad esistere sono solo ed esclusivamente le sezioni di gameplay mostrate nei trailer.¹⁰⁹ Lo sviluppo attivo dei videogiochi in questione comincia soltanto dopo che i rispettivi trailer hanno avuto successo nel loro compito di agganciare sponsor e finanziatori. UltiZeroGames e FYQD Studio, in particolare, sono due realtà interessanti da studiare, in quanto queste due aziende, prima di adottare tale strategia, erano composte soltanto da una persona ciascuna: Yang Bing (杨冰) per *Lost Soul Aside* e Zeng Xiancheng (曾贤成) per *Bright Memory*, a cui, dopo la pubblicazione degli spezzoni di gameplay delle loro opere interattive, si sono affiancati diversi collaboratori per iniziare lo sviluppo vero e proprio.¹¹⁰

La pratica del *vertical slice* è una strategia vincente per presentare un gioco e suscitare l'interesse dei giocatori. In Cina e anche in altri paesi come la Corea del Sud ha permesso a molte piccole realtà indipendenti di emergere ed ottenere grande visibilità a livello internazionale.

UltiZeroGames e FYQD Studio sono solo alcuni esempi di queste aziende emergenti, che hanno dimostrato di saper competere con i grandi nomi dell'industria videoludica. Il successo di questi studi è stato possibile anche grazie alla diffusione di piattaforme di crowdfunding, che hanno permesso loro di ottenere i finanziamenti necessari per sviluppare i loro progetti.

Un altro esempio ormai molto famoso di *vertical slice* cinese è il videogioco *Black Myth: Wukong* (黑神话: 悟空), un Action RPG basato sul romanzo tradizionale cinese *Viaggio ad occidente*, sviluppato dallo studio indipendente Game Science. In agosto 2020 gli sviluppatori hanno pubblicato un video *gameplay* della versione pre-alfa del videogioco, diventato subito virale per l'incredibile dettaglio grafico, la fluidità delle animazioni nel gameplay e anche per l'autenticità della rappresentazione del tema e della popolarità di cui gode in Asia. Il giorno successivo alla sua pubblicazione, il video aveva già accumulato più di 2 milioni di visualizzazioni su YouTube e 10 milioni su Bilibili.¹¹¹

¹⁰⁹ SORICETTI, “Nuovo oriente videoludico” *op. cit.*

¹¹⁰ *Ibid.*

¹¹¹ “*Black Myth: Wukong*”, Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Myth:_Wukong (consultato il 26/03/2023).

7.3. I rischi del *vertical slice*

Grazie al *vertical slice*, molti videogiochi cinesi sono riusciti a guadagnare visibilità non solo in Cina ma anche a livello internazionale, conquistando efficacemente l'attenzione del pubblico e della stampa occidentale. Tuttavia, questa strategia comunicativa a volte può presentare alcuni rischi.

Uno dei possibili problemi a cui può portare il *vertical slice* è la creazione di un prodotto finale di qualità molto inferiore rispetto a quella presentata nei video gameplay e nei trailer pubblicati durante la fase di sviluppo del videogioco. Non c'è da dimenticare infatti che le aziende che sfruttano questa strategia sono indipendenti e di dimensioni molto ridotte e nel caso dovessero fallire nel trovare finanziamenti a sufficienza, la produzione del videogioco effettivo potrebbe essere molto distante dal livello proposto nei video gameplay.

Un altro rischio che può sorgere nella produzione di un videogioco *indie* per mezzo del *vertical slice* è che, a causa della piccolezza e dell'inesperienza di questi sviluppatori indipendenti, tra l'uscita dei trailer sbalorditivi e l'effettiva pubblicazione dei titoli completi passi una notevole quantità di tempo. Esempi di tempistiche prolungate e date di pubblicazione rimandate possono essere l'appena citato *Black Myth: Wukong*, la cui produzione è iniziata nel 2017, ma il 16 gennaio 2023 il sito ufficiale di Game Science ha spostato la data di pubblicazione del videogioco in estate 2024. Anche *Lost Soul Aside* verrà pubblicato soltanto nel 2024, anche se la sua produzione è cominciata addirittura nel 2014.

7.4. Tencent, Gamers Without Borders e China Indie Game Alliance

Come già detto, la maggior parte dei *developer* indipendenti cinesi per la distribuzione dei propri titoli si appoggiano esclusivamente alle piattaforme di distribuzione non approvate dal governo, come Steam e le console straniere acquistate tramite il mercato grigio. L'interesse di questi sviluppatori è infatti quello di offrire un prodotto personale, progettato e creato a regole proprie senza alcun condizionamento esterno, con l'obiettivo di apparire visibili a livello internazionale ed escludendo a priori l'opzione di sottoporre il proprio prodotto alle esaminazioni della censura cinese. Per questo motivo, moltissimi videogiochi *indie* cinesi, come il già citato *Bright Memory*, contengono diversi elementi che vanno contro le regole imposte dalla censura cinese, ad esempio violenza spiccata, sangue realistico, eccetera.

Nonostante le limitazioni sulla pubblicazione e sulla fruizione dei videogiochi in Cina è interessante notare che il governo cinese allo stesso tempo ha un certo interesse a promuovere il business *indie* nel paese. Tencent, il maggiore *publisher* e *developer* cinese, ha infatti creato un gruppo di sostegno per i piccoli e medi sviluppatori cinesi di videogiochi chiamato GWB "Gamers Without Borders". GWB, che lavora a stretto contatto con il Tencent Gameplay Innovation Fund (TGIF), ogni anno organizza eventi competitivi tra i neonati *developer indie* cinesi, assegnando anche premi in denaro fino a 500.000 yuan.

Gamers Without Borders ogni anno conferisce cinque premi ai migliori videogiochi *indie* cinesi, i quali rappresentano soltanto una minuscola parte dei titoli indipendenti di successo realmente esistenti nel paese.

Nel capitolo relativo alla scena *indie* italiana, dato il numero relativamente ridotto di aziende attive nel settore (circa 160), è stato possibile esplorare alcune di queste realtà emergenti più nel dettaglio. Nella realtà cinese, anche selezionando e approfondendo i singoli casi dei migliori *indie* del paese in base ai premi ricevuti da Tencent, si rischierebbe ugualmente di incorrere in una lunghissima lista di aziende di discutibile rilevanza in rapporto all'obiettivo di questa tesi. Oltre alle realtà indipendenti cinesi già menzionate, per ragioni di spazio, ci si limiterà dunque a nominare uno dei più famosi e discussi sviluppatori cinesi *indie*,

ovvero Coconut Island (椰岛游戏). Nata negli anni 2000, l'azienda ha ottenuto successo a partire dal 2011 attraverso l'organizzazione di diversi eventi "game jam".¹¹² Coconut Island è importante soprattutto per aver fondato nel 2015 la China Indie Game Alliance (中国独立游戏联盟), una delle maggiori comunità indie cinesi e del mondo, che comprende ben 5000 sviluppatori indipendenti impegnati nella produzione di più di 500 videogiochi ogni anno.¹¹³ La China Indie Game Alliance organizza in presenza diversi eventi annuali come game jam, riunioni e attività competitive tra sviluppatori indipendenti in ben dieci città della Cina e costituisce un canale importante per l'ingresso nel mercato cinese da parte dei produttori stranieri, in quanto intrattiene e promuove rapporti di collaborazione con numerosissime aziende di videogiochi all'estero.¹¹⁴

8. La traduzione e la localizzazione delle opere interattive multimediali

8.1. L'importanza della localizzazione dei videogiochi

Finora si è cercato di dare un'idea delle dimensioni spropositate dell'industria videoludica mondiale e dell'importanza artistica e culturale del medium, lasciando immaginare anche la sua crescente centralità nella vita di tutti i giorni.

I dati relativi al mercato videoludico globale presentati finora fanno intendere la quantità di opportunità lavorative che questo settore riserva, le quali non richiedono soltanto abilità informatiche e grafiche, ma anche scritte e traduttive.

Nel 2015 si è calcolato che più dei due terzi dei 91,8 miliardi di dollari di fatturato generati dal mercato videoludico globale provengono dalla vendita di opere interattive localizzate. Questa è un'ulteriore prova che dimostra l'importanza del ruolo che la localizzazione ricopre nell'industria videoludica. Ormai è necessario che i corsi di traduzione, compresi quelli universitari, riconoscano la localizzazione dei videogiochi come uno dei tanti settori di specializzazione possibili nella carriera del traduttore; pertanto, è indispensabile che questi corsi preparino al meglio i futuri traduttori per affrontare questa realtà.¹¹⁵

8.2. Caratteristiche generali della traduzione dei videogiochi

La traduzione delle opere interattive possiede molte caratteristiche ricorrenti, come lo svolgimento in contemporanea con il processo stesso di produzione dell'opera, le modalità di revisione del lavoro svolto, la produzione di un metatesto più addomesticante, scorrevole, con un'impostazione di tipo comunicativo,

¹¹² Game jam: I *game jam* sono attività di gruppo informali e improvvisate in cui diversi sviluppatori e appassionati del settore si riuniscono per fare attività di creazione, progettazione, programmazione e sviluppo di spezzoni o trame di videogiochi. Lo scopo di questi eventi è quello di allenarsi nello sviluppo dei videogiochi, nella collaborazione di gruppo e anche per trarre spunti utili per l'ideazione di nuove trame e modalità di *gameplay*.

¹¹³ Wikipedia. "Video games in China".

¹¹⁴ China Indie Game Alliance, 2022. URL: <https://www.ciga.me/>.

¹¹⁵ BERNAL MERINO, *Translation and localisation in video games*, op. cit., pp. 10-11

perfettamente accettabile nella lingua e nella cultura target sia linguisticamente che dal punto di vista del contenuto, ecc.¹¹⁶

Essendo i videogiochi prodotti di intrattenimento, la traduzione comunicativa, più che essere fedele al prototesto sul piano linguistico, ha come scopo quello di trasmettere nella lingua d'arrivo tutti gli elementi che rendono possibile l'intrattenimento del giocatore. Per questo motivo, spesso vengono adottate microstrategie come espansioni, parafrasi del significato originale, il cambio dei nomi dei personaggi in base alla cultura d'arrivo, sostituzioni di accenti dialettali presenti nel testo di partenza con modi di parlare regionali della cultura di arrivo, lo scambio dei nomi di luogo con quelli del paese target: tutto quello che può interferire con l'intrattenimento del videogiocatore normalmente viene modificato o eliminato.¹¹⁷

Un'altra caratteristica propria della traduzione dei videogiochi è data dalla loro multimedialità. I videogiochi, infatti, possono avere contenuti audio, (come canzoni e dialoghi), immagini, disegni, video, ecc., all'interno dei quali possono comparire testi di ogni tipo, come menù, istruzioni, libri, note, bigliettini informali o dialoghi in forma sottotitolata¹¹⁸. Per questo motivo, la traduzione di un'unica opera interattiva richiede saper analizzare, tradurre e confrontare contemporaneamente scritti di natura disparata, mantenendo la totale coerenza tra i contenuti tradotti e tutto ciò che si vede o si sente all'interno del videogioco.

8.3. Differenza tra traduzione e localizzazione

La formazione completa di un traduttore specializzato nel campo dei videogiochi non dovrebbe limitarsi soltanto all'affinamento delle proprie abilità traduttive applicate ai testi delle opere interattive. Nel settore videoludico, infatti, si parla spesso di "localizzazione" oltre che "traduzione". Alcuni si riferiscono a "localizzazione" dei videogiochi semplicemente per indicare l'impostazione traduttologica accomodante e basata sulla lingua e sulla cultura target di cui si è appena parlato. Maxwell-Chandler, invece, attribuisce al termine "*game localisation*" una definizione più ampia, che include sia il processo di traduzione di un'opera interattiva verso un'altra lingua, sia l'insieme di aggiustamenti e modifiche che è necessario apportare ad un videogioco per poterlo commerciare in un altro paese. In questo senso, l'attività di traduzione può essere considerata come soltanto una parte dell'intero processo di adattamento previsto dalla localizzazione.¹¹⁹ In altre parole, la localizzazione è un processo che combina gli aspetti linguistici necessari alla traduzione di un'opera ad aspetti informatici e competenze tecnologiche, quali *software engineering, testing*, o, come in questo caso, *video game development*.¹²⁰

Secondo Pym, ciò che distingue la localizzazione dalla traduzione è il suo orientamento al mercato straniero (e quindi ai profitti). Un'altra caratteristica tipica della localizzazione secondo Pym è che, a differenza della traduzione, essa avviene in parallelo alla fase di sviluppo del prodotto stesso. Per questo motivo, il traduttore può essere in parte considerato alla pari degli autori dell'opera stessa, dato che la traduzione del prodotto avviene in contemporanea alla redazione del testo di partenza.¹²¹

Come discusso nel capitolo della macrostrategia traduttiva nel commento traduttologico, il lavoro presentato in questa tesi consiste in una traduzione, e non in una localizzazione, dal momento che non sono state apportate modifiche al prodotto per commercializzarlo in Cina.

¹¹⁶ Federica SCARPA, *La traduzione specializzata*, Milano, Hoepli, 2008, pp. 293-294.

¹¹⁷ BERNAL MERINO, *Translation and localisation in video games*, op. cit., p. 86

¹¹⁸ *Ivi*, pp. 46-47

¹¹⁹ *Ivi*, P. 87

¹²⁰ SCARPA, *La traduzione specializzata*, op. cit., p. 294.

¹²¹ *Ibid.*

8.4. Esempi eccezionali di localizzazione di opere interattive

Come si è dimostrato nel caso della Cina, ogni paese possiede non solo una lingua e una cultura diversa, ma anche un sistema di leggi e regolamenti a sé stante. Per rendere un videogioco commerciabile in un paese straniero, oltre alla traduzione dell'opera, certe volte è necessario apportare al prodotto alcune modifiche relative anche ai suoi contenuti. Molto spesso si tratta di modifiche che richiedono una preparazione informatica, per lo meno di base, di *video game development*, che dovrebbe rientrare nella gamma di conoscenze necessarie alla formazione di un traduttore specializzato nel campo dei videogiochi.

Naturalmente, la Cina rappresenta un caso limite della complessità delle modifiche che è necessario apportare su certi prodotti al fine di renderli legalmente commerciabili nel suo territorio. Basti pensare al già citato esempio di Riot Games per lo sviluppo della versione cinese di *League of Legends*, per la quale è stata realizzata una totale rielaborazione del prodotto, in cui è stato eliminato il sangue realistico e sono stati ridisegnati ex novo tutti quei personaggi che nell'originale erano scheletri o presentavano ossa scoperte.¹²² Un altro esempio di importanti modifiche di elementi grafici all'interno di un'opera interattiva è la localizzazione del videogioco statunitense fantascientifico a tema nazista *Wolfenstein*, che per poter essere commerciato in Germania si è creata una versione parallela in cui è stato eliminato il sangue realistico e sostituite tutte le icone, i simboli, i gesti, le rappresentazioni e i manifesti nazisti.¹²³

A parte questi casi estremi di localizzazione e modifica del prodotto che normalmente richiedono l'intervento degli sviluppatori, esistono altre conoscenze informatiche più basilari, ma che sono senza dubbio fondamentali per la formazione di un traduttore specializzato nei videogiochi, come ad esempio la capacità di inserire i testi tradotti direttamente nei loro spazi riservati all'interno dell'opera interattiva o saper scaricare, modificare e programmare i font con cui compariranno le scritte tradotte nella lingua straniera.

8.5. Importanza della traduzione dei videogiochi da e verso il cinese

Naturalmente, di fronte ai numeri dell'industria videoludica cinese e alla quantità dei suoi videogiocatori (tra i 720 e i 740 milioni nel 2021), l'obiettivo della maggior parte degli sviluppatori di videogiochi nel mondo sta diventando sempre più quello di riuscire a vendere il proprio prodotto al grande pubblico cinese. Come si è visto, anche la Cina è piena di realtà che puntano ad ottenere una certa visibilità internazionale, tuttavia, l'interazione tra Cina e Occidente risulta spesso difficoltosa a causa di alcuni problemi comunicativi di fondo, come le scarse competenze linguistiche nella lingua inglese da parte di molti sviluppatori cinesi, la totale assenza di conoscenza del cinese per la maggior parte dei *developer* occidentali, assieme ai problemi traduttologici e di localizzazione dei temi culturospecifici, sconosciuti all'altra cultura, presenti in molte opere interattive sia occidentali, che cinesi, come i videogiochi sulla guerra dei Tre Regni in Cina. Proprio per questo motivo, traduzioni di qualità da e verso il cinese sono molto richieste nel campo dei videogiochi, ma i traduttori in grado di garantire questo tipo di servizio sono numericamente inferiori rispetto all'offerta delle traduzioni nelle lingue europee.

Tradurre da e verso il cinese richiede grande impegno, in quanto le sue strutture e i suoi riferimenti culturali sono completamente diversi da quelli delle lingue europee. Le difficoltà aumentano particolarmente quando si punta ad ottenere una traduzione accomodante e orientata verso la lingua

¹²² HOLMES, "No cults, no politics, no ghouls" *op. cit.*

¹²³ BERNAL MERINO, *Translation and localisation in video games, op. cit.*, p. 92

9. PlaySys

9.1. Introduzione

Prima di parlare dell'opera tradotta in questa tesi, si è deciso di aggiungere un capitolo dedicato alla presentazione di PlaySys, l'azienda che ha commissionato la traduzione. PlaySys è specializzata in diversi ambiti del 3D, ma visto lo scopo di questa tesi, ci si concentrerà soprattutto sul lato dell'intrattenimento interattivo, presentando quei progetti che più rappresentano le tappe del graduale successo e sviluppo dell'azienda.

Fondata nel 2007 da Luca Deriu, PlaySys è un'azienda indipendente di software con sede a Milano. Ad oggi, dopo ben 15 anni di esperienza, ha portato a termine più di 400 progetti di sviluppo di software, tra cui software di rendering, di animazione, software per architetti, per designer e per l'intrattenimento.

9.2. Real IES, un software di rendering intuitivo

Uno dei software di rendering di PlaySys meglio riusciti è REAL IES, un programma estremamente intuitivo che permette di creare file fotometrici di fonti di luce 3D di qualsiasi forma e intensità attraverso la regolazione di una decina di semplici parametri posti sottoforma di levette a sinistra della schermata principale. Allo stesso tempo, il programma consente di visualizzare in tempo reale sulla destra dello schermo il risultato ottenuto a mano a mano che si modificano i vari parametri. I file creati sono compatibili con moltissimi software di rendering 3D, come 3ds Max, V-Ray, Unreal Engine e altri. La facilità di utilizzo, la compatibilità e l'efficacia di questo strumento sono state la chiave del suo grande successo di vendita a livello internazionale.

9.3. L'intrattenimento videoludico

9.3.1. I primi progetti di videogiochi

Per quanto riguarda l'ambito dell'intrattenimento, l'azienda si occupa in particolare di piattaforme streaming, videogiochi per smartphone, per VR (realtà virtuale) e per console.

L'azienda ha cominciato i suoi primi esperimenti di *video game development* tra il 2008 e il 2009 con il videogioco *Knoss*, un FPS (soprattutto in prima persona) ispirato al celebre mito del labirinto di Cnosso. Nonostante si trattasse già di un progetto dall'aspetto grafico ben curato, l'opera non è mai stata completata né pubblicata.

9.3.2. *Kitty Scratch*: il primo videogioco mobile

PlaySys ha iniziato ad acquistare visibilità a partire dal 2014 con *Kitty Scratch 2*, un videogioco 3D per smartphone e tablet iOS e Android, pensato soprattutto per famiglie e bambini di diverse età. Il protagonista del gioco è un gattino, il cui scopo è quello di graffiare e strappare gli oggetti della casa del padrone, come indumenti, lenzuola, tovaglie, tappeti e carta igienica, senza essere scoperti e catturati. La grafica del gioco si avvicina a quella dei cartoni animati, con texture colorate e un design, musiche e animazioni buffe e simpatiche. Successivamente, l'azienda ha aggiunto alcune espansioni del gioco, tra cui un'applicazione in realtà aumentata del prodotto e un'esperienza in VR per Oculus Rift DK2.

9.3.3. I videogiochi VR e Pico Interactive

Nel 2016 PlaySys ha pubblicato un videogioco in realtà virtuale su Oculus Store per Samsung Gear VR, intitolato *qb*: un gioco puzzle 3D nel quale si è circondati da grossi cubi sospesi nel vuoto, alcuni dei quali formano dei canestri quadrati il cui contorno è illuminato con un colore specifico. Ogniqualvolta si preme il tasto di interazione del dispositivo VR, il giocatore, nella direzione della propria visuale genera e lancia dei cubi colorati di dimensioni ridotte che cadono di moto parabolico secondo le leggi della fisica: lo scopo del gioco consiste nel centrare i canestri colorati con i cubi dei colori corrispondenti. Si tratta di un gioco dalle dinamiche molto semplici, ma con un design molto curato e innovativo.

Grazie al successo di *qb*, PlaySys è stata in grado di attirare l'attenzione di Pico Interactive, un'azienda VR leader cinese, fondata nel 2015 e acquistata da Byte Dance nel 2021 per un totale di quasi 5 miliardi di yuan (772 milioni di dollari).

Nel 2016, dopo che Pico Interactive era venuto a conoscenza di *qb*, ha deciso di cominciare a collaborare con PlaySys per richiedere l'importazione del gioco sul Pico Goblin, il dispositivo VR di Pico uscito nel 2017; allo stesso tempo, l'azienda cinese avrebbe lavorato alla localizzazione del prodotto in cinese.

Le collaborazioni tra PlaySys e Pico Interactive hanno continuato negli anni per la produzione di molti altri progetti VR interessanti, tra cui *Abyssus*, un'esperienza di esplorazione ambientata sott'acqua, tra i relitti dei fondali marini, *Pico Camping*, un'autentica giornata di campeggio in realtà virtuale, nella quale è possibile pescare, tagliare legna, accendere un fuoco con i fiammiferi, cucinare, giocare a freccette, ecc. *Pico Camping* fa parte di una serie di progetti attraverso i quali PlaySys ha fatto da tramite per la sponsorizzazione del dispositivo VR di Pico Interactive in Italia. Altri progetti realizzati per questo visore comprendono software sviluppati per l'ufficio del turismo di Reggio Emilia, per aziende farmaceutiche, per organizzazioni di aiuti umanitari, per la realizzazione di cataloghi interattivi VR di prodotti in vendita e altri lavori B2B.

9.3.4. PlaySys publisher

A partire dal 2020 l'azienda si è occupata principalmente dello sviluppo di Dreamers, il primo videogioco per console sviluppato da PlaySys. L'azienda ha anche gestito la pubblicazione del gioco su PlayStation, Xbox e Nintendo in maniera completamente autonoma.

L'esperienza accumulata in questi ultimi anni nell'affrontare i lunghi e complessi iter procedurali per la pubblicazione dei videogiochi su console potrebbe dare all'azienda la possibilità di lavorare in futuro anche come publisher.

In effetti, l'azienda sta già svolgendo un ruolo simile, ma nell'ambito della realtà virtuale. Grazie alla conoscenza approfondita delle piattaforme VR che l'azienda è riuscita a costruirsi attraverso la

collaborazione con Pico, quest'ultimo si è rivolto a PlaySys a gennaio del 2023 per commissionargli il *porting* del famoso videogioco *Gloomy Eyes* sulla piattaforma Pico. In altre parole, PlaySys ha dovuto rendere l'esperienza VR narrata da Colin Farrel in persona, compatibile con il visore Pico.

9.3.5. Drone Tinkerer

Parallelamente allo sviluppo di *Dreamers*, l'azienda sta anche lavorando ad altre produzioni minori, tra cui un altro videogioco per console, *Drone Tinkerer*, un *open-world* di gare tra droni con alcuni elementi RPG. Il gioco è ambientato tra le strade e i palazzi di una metropoli del futuro, che imita lo stile fantascientifico di un mondo tecnologicamente avanzato. L'obiettivo del gioco consiste nel modificare e personalizzare il proprio drone, aumentandone le prestazioni ed equipaggiandogli anche armamenti per partecipare alle corse competitive contro gli altri droni. Il videogioco è tuttora in produzione e verrà pubblicato su PS5, Xbox Series e Steam.

9.4. Il PlaySys Interaction Framework

PlaySys è un'azienda in cui ogni progetto è in gran parte frutto della creatività e dell'impegno del suo fondatore Luca Deriu, che si occupa personalmente di ogni dettaglio: dalla programmazione al design 3D, dalle trame dei videogiochi allo stile degli ambienti, fino alle musiche e alle colonne sonore.

Ciò che rende PlaySys ancora più speciale è che spesso gli strumenti utilizzati per la realizzazione dei progetti sono frutto della creazione di PlaySys stessa, e prendono il nome di "PlaySys Interaction Framework". Il PlaySys Interaction Framework è un insieme di strumenti di programmazione, ovvero parti di codice di programmazione, create dal fondatore per facilitare e velocizzare la messa a punto dei vari progetti interattivi dell'azienda. La prima versione del PlaySys Interaction Framework risale al 2007, e negli anni successivi è stato costantemente aggiornato e migliorato, diventando una vera e propria base strutturale per la crescita dell'azienda.

Grazie al tipo di impostazione strutturale di cui gode l'azienda e ai suoi 16 anni di esperienza nel settore, PlaySys si prepara ora a conquistare la scena videoludica mondiale e a ottenere grande visibilità a livello internazionale.

10. Dreamers

10.1. Struttura dell'introduzione all'opera

In questo capitolo verrà presentata l'opera che è stata tradotta verso il cinese: *Dreamers*.

In particolare, saranno esaminate le caratteristiche salienti e le dinamiche principali del gioco, nonché le peculiarità proprie del videogioco indipendente che animano tale opera interattiva. Successivamente, saranno esposti la trama e i principali temi affrontati dal gioco.

10.2. Caratteristiche principali

Dreamers è un'opera interattiva di avventura a giocatore singolo. L'esperienza di gioco è *open-world* guidata, presenta molti livelli esplorabili liberamente, nei quali è possibile interagire con un totale di più di cento personaggi secondari senza un ordine prestabilito, risolvendo rompicapo, completando varie missioni secondarie e partecipando a diversi *mini-game*, ovvero "giochi nel gioco".

In tutto ci sono tre protagonisti: un ragazzo, una ragazza e un robot. Si può controllare uno solo di questi tre personaggi per volta; in alcuni capitoli è possibile comandarne due contemporaneamente con un solo joystick in modalità cooperativa a schermo diviso.

Si tratta di un'opera non competitiva, in cui non è possibile vincere o perdere e non c'è una difficoltà crescente che accompagna il gioco dall'inizio alla fine: l'esperienza interattiva è destinata a tutte le fasce di età. L'importanza della trama è l'elemento principale che spinge il giocatore a completare il gioco.

I dialoghi compaiono in forma sottotitolata; quando i personaggi parlano, essi emettono solamente suoni a bocca chiusa (*humming* o humming).

10.3. Caratteristiche del videogioco indipendente presenti in *Dreamers*

L'opera tradotta è un *indie* a tutti gli effetti: si tratta di un progetto a budget relativamente contenuto, sviluppato da un'azienda autonoma dal punto di vista finanziario, editoriale e di conseguenza anche creativo¹²⁴.

Una delle caratteristiche tipiche dei videogiochi *indie* presenti in *Dreamers* è la centralità degli elementi quali la trama, la narrazione e le vicende e gli aneddoti dei personaggi. Il gioco, non presenta violenza al suo interno, non vi è una difficoltà crescente, non esiste il "game over" e per giocarlo non è richiesta alcuna abilità particolare nell'utilizzo del joystick. Il giocatore è stimolato a procedere nel gioco principalmente per assistere al completamento della trama e grazie all'empatia che si viene a creare con i personaggi principali.

Dal punto di vista stilistico, il gioco è volutamente semplice. In effetti, lo scopo dei videogiochi *indie* non è quello di apparire elaborati in superficie, quanto piuttosto quello di trasmettere emozioni al giocatore esaltando la dimensione artistica e letteraria dell'opera. Nell'intera opera sono stati utilizzati in totale soltanto 36 colori e tutti gli elementi 3D sono spogli da qualsiasi tipo di *texture*. Le superfici risultano semplici, sfaccettate e squadrate; le costruzioni sono sghembe, irregolari e "incoerenti", mentre i personaggi, aventi anch'essi superfici spigolose, sono simbolicamente rappresentati senza occhi. Questa semplicità sul piano estetico è in netto contrasto con la trama, la quale, al contrario, è intricata, ricca di peripezie, e al suo interno si muovono personaggi aventi una personalità e una dimensione interiore altrettanto complesse.

In *Dreamers* si nota un forte contrasto anche tra l'assurdità della trama e la verosimiglianza dei personaggi: si tratta di una trama apparentemente bizzarra e inverosimile, la quale però dà vita a personaggi con comportamenti logici e sentimenti umani assolutamente autentici, tra cui soprattutto ansia, insicurezza, paura, tristezza, malinconia, ma anche gioia e curiosità. Inoltre, anche le loro movenze sono molto realistiche, dal momento che sono tutte state registrate tramite *motion capture*. Perfino i suoni, come ad esempio i passi o i fenomeni atmosferici, sono registrati dal vivo, creando ancora una volta un forte contrasto tra realistico e inverosimile.

¹²⁴ FABBRI, "Indie games, com'è messa l'Italia?" *op. cit.*

In effetti, il contrasto è un elemento che accompagna l'intera opera: si tratta della rappresentazione di un mondo che in superficie appare semplice, irrealistico, infantile, colorato e allegro, il quale, però, racchiude in sé una trama complessa, realistica, adulta, cupa e drammatica, nella quale i personaggi pensano, si esprimono e si muovono come esseri umani.

Dreamers, in quanto *indie*, è un videogioco completamente libero dai classici condizionamenti del mercato videoludico di consumo.¹²⁵ Al suo interno vengono sperimentate nuove modalità di gameplay, la più interessante delle quali è la modalità cooperativa a schermo condiviso con un solo joystick. Alcuni capitoli, infatti, per poter essere completati richiedono la collaborazione tra due personaggi principali in punti diversi della mappa, controllati contemporaneamente tramite lo stesso joystick. All'inizio di questi livelli, lo schermo del gioco si divide quindi in due parti, in ciascuna delle quali è possibile controllare uno dei due personaggi: il personaggio sul lato sinistro con la levetta analogica sinistra e viceversa. Questa modalità permette anche di essere giocata contemporaneamente da due giocatori distinti che condividono lo stesso joystick.

10.4. Trama

10.4.1. L'isola

Il videogioco comincia in una tranquilla isola tropicale, la cui atmosfera idilliaca viene improvvisamente interrotta dal passaggio di un drone da consegna che irrompe nella pacifica dimora del primo protagonista, un ragazzo, mandando in frantumi la finestra della sua cucina. Tra i pezzi di vetro infranto e i resti inutilizzabili del drone, il ragazzo fa una sorprendente scoperta: una lettera scritta da sua nonna, nella quale lo invita a casa propria in occasione del suo compleanno imminente, promettendogli una deliziosa fetta di torta di fragole fatta in casa. Tuttavia, un importante dettaglio risulta misteriosamente omissivo: l'indirizzo della casa della nonna.



Chiedendo informazioni sulla lettera ai vari abitanti dell'isola, il ragazzo viene a sapere che l'ufficio postale da cui è stata spedita si trova nella città, situata oltre il mare, sulla terraferma. Grazie all'aiuto dei personaggi dell'isola, il ragazzo riesce a procurarsi una barca e un compagno di viaggio esperto di navigazione che lo accompagnerà fino alla terraferma: un vecchio pirata pensionato che ha nostalgia dei videogiochi arcade e dei suoi amici pirati nella taverna del porto sulla terraferma.

¹²⁵ ACCORDI RICKARDS, *Storia del videogioco*, op. cit., p. 152.

10.4.2. L'ufficio postale



Nel frattempo, il focus del gioco si sposta sul secondo protagonista: la ragazza che lavora nell'ufficio postale della città. In questo capitolo, proprio mentre la ragazza è ormai giunta al termine del turno di lavoro della giornata, l'impacchettatrice automatica dell'ufficio postale che predispose la merce alla spedizione tramite i droni si blocca a causa di un guasto al sistema di raffreddamento. Indagando

sull'accaduto, la ragazza scopre che il guasto è dovuto ad una rottura dei tubi dell'acqua sotto la città. Dopo un'intera giornata di peripezie burocratiche per ottenere il permesso da parte del sindaco della città per addentrarsi nei tunnel sotterranei della città, la ragazza riesce a porre fine al problema manualmente, per poi tornare all'ufficio postale dove spedisce gli ultimi pacchi della giornata.



10.4.2. La taverna

In questo capitolo, la narrazione riprende dal ragazzo e il pirata, i quali intanto hanno raggiunto il porto sulla terraferma. Scesi dalla barca, i due amici si recano alla taverna, dove il pirata può finalmente incontrarsi con



i suoi amici e giocare ai cabinati arcade, mentre il ragazzo, non avendo soldi con sé, riesce a ottenere dalla proprietaria la possibilità di fermarsi per una notte in cambio del suo aiuto nel procurarle del pesce appena pescato, per poi servirlo ai pirati riuniti a tavola a brindare. Il ragazzo, dopo aver pescato il pesce, passa così la sua prima notte fuori dall'isola, lontano da casa, preparandosi a raggiungere la città e l'ufficio postale la mattina seguente.

10.4.3. La città

Arrivato in città, il ragazzo si reca all'ufficio postale, dove fa conoscenza della ragazza e le chiede informazioni sul drone e sulla lettera della nonna. La ragazza, con imbarazzo, ammette di essere stata lei stessa a pilotare il drone che trasportava la lettera della nonna e ad averne perso il controllo in prossimità dell'isola. Riguardo alla lettera, la ragazza non ha modo di risalire all'indirizzo esatto del mittente, ma riesce ad accertare che lungo il percorso, essa sia passata attraverso una famosa città vacanze situata sul mare, al di là del deserto. La ragazza, inoltre, riferisce al ragazzo che in quella città vacanze ci sono anche i suoi genitori, i quali continuano a mandargli cartoline, tutte lo stesso francobollo della lettera del ragazzo. La ragazza, preoccupata per i suoi genitori che è ormai da sei mesi che continuano a posticipare la data di rientro dalla loro vacanza, e nutrendo una certa inquietudine per lo stile insolito delle cartoline che continua a



ricevere da loro, decide di unirsi al ragazzo per raggiungere questa città vacanze in cerca dei suoi genitori e di informazioni sulla lettera della nonna.

10.4.4. La foresta

Prima di intraprendere il viaggio, il giovane si rende conto che la ragazza non possiede calzature adeguate, pertanto, si rivolge a una rinomata figura della città, il famoso influencer, sperando di ottenere da lui un paio



di stivali adatti al lungo viaggio. L'influencer accoglie gentilmente la sua richiesta, ma pone una condizione: il giovane dovrà fornirgli un aiuto nella foresta intorno alla città per un servizio fotografico destinato al blog dell'influencer, utilizzando la sua eccelsa macchina fotografica. Alla fine della collaborazione, l'influencer non solo dona alla ragazza i preziosi stivali, ma lascia al ragazzo la sua macchina fotografica come segno di gratitudine.

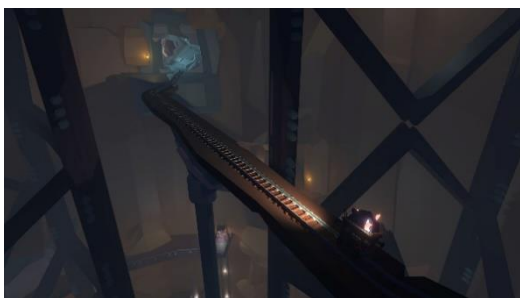
10.4.5. La miniera abbandonata e la palude

Una volta in cammino, il ragazzo e la ragazza scoprono che la strada di accesso al sentiero tra le montagne, la scorciatoia per raggiungere il deserto, è completamente franata, lasciando a loro come unica alternativa il passaggio tra le miniere abbandonate.

Le miniere si rivelano essere un labirinto di cunicoli molto profondi e angusti, ma aiutandosi a vicenda, i due ragazzi riescono finalmente a trovare una via d'uscita dalla montagna. Tuttavia, quello che trovano all'uscita non è affatto il deserto, ma una buia palude



desolata, nella quale si trova un vecchio parco giochi abbandonato con al centro un circo.



All'interno del circo, i due ragazzi incontrano quello che sarà il terzo protagonista del gioco, il robot, che si trova rinchiuso in una gabbia per animali. Dopo che i due amici aiutano il robot a evadere dalla gabbia, questo, grazie al suo sofisticato sistema di navigazione, riesce a condurli nel deserto per raggiungere la città vacanze.

10.4.6. Il deserto

Dopo quasi un giorno di cammino nel deserto, i tre protagonisti giungono verso sera in un punto dove è ormai possibile intravedere il luccichio delle luci della città vacanze in lontananza sull'orizzonte. Consapevoli di essere vicini alla loro meta, e facendo ormai troppo buio, i tre amici decidono di piantare il loro accampamento per la notte e riprendere il viaggio al primo chiarore del mattino.

Al sorgere del sole, tuttavia, una sorpresa agghiacciante attende i tre avventurieri: laddove la sera precedente erano riusciti a scorgere le luminose promesse della città nel deserto, ora si estende solo una sterminata

distesa di sabbia. Il vuoto avvolge ogni direzione, e la disorientante perdita di punti di riferimento genera uno stato di sconcerto tra i protagonisti. Nell'abisso della disperazione, i tre personaggi vagano per il deserto per cinque lunghi giorni, sperando di trovare la loro meta tanto attesa o almeno la via per fare ritorno alla palude.



Ma è solo al quinto giorno, quando ormai disidratati ed esausti, che i tre personaggi vengono miracolosamente scoperti sulle sabbie infide da una guardia da ricognizione. Quest'ultima, con un gesto di compassione, li soccorre portandoli in salvo dalla loro triste condizione.

10.4.7. La città del deserto

I tre amici si risvegliano nella città del deserto, che si rivela essere completamente sgombra di persone: gli unici ad abitarla sono la guardia da ricognizione, alcuni mercanti e il governatore stesso.



Attraverso una conversazione con il sindaco, il ragazzo scopre che in passato, la città era un sontuoso resort turistico, ma l'incessante afflusso di visitatori ha alla lunga generato il malcontento dei suoi abitanti e le loro proteste hanno portato all'allontanamento definitivo dei turisti.

La città, che un tempo sussisteva unicamente grazie al turismo, è caduta quindi in rovina, causando l'emigrazione di tutti i suoi cittadini verso la stazione petrolifera situata sul mare di fronte ad essa, inclusi gli ultimi scampoli di turisti che l'avevano visitata.

Negli ultimi mesi, il governatore ha tentato di ravvivare il turismo intercettando tutte le lettere delle regioni vicine e apponendo su di esse il francobollo della sua città, allo scopo di farsi pubblicità. Tra queste lettere, il governatore ricorda anche la busta della nonna del ragazzo. Basandosi sulla qualità della carta della busta, il governatore riferisce al giovane che la lettera proviene da un'altra regione, in particolare, dalla città situata tra le montagne innevate.

Dopo aver aiutato il governatore a risanare l'economia della città contribuendo in modo incisivo al ritorno dei turisti, il ragazzo intraprende separatamente il proprio viaggio alla ricerca della nonna, sfruttando un passaggio offertogli dai mercanti diretti verso la città tra le montagne. Il robot e la ragazza, invece, si dirigono autonomamente in cerca dei genitori verso la piattaforma petrolifera per mezzo di un pedalo preso in prestito dalla città turistica.

10.4.8. La piattaforma petrolifera

Dopo aver raggiunto la piattaforma petrolifera, la ragazza e il robot si rendono conto che tutti i lavoratori sono caduti in uno stato di trance, coatti a lavorare senza sosta come schiavi di un'entità sconosciuta. Nonostante l'aspetto simile dei lavoratori, i genitori della ragazza non sono tra di loro, e la loro ricerca si rivela vana in questo luogo sinistro.

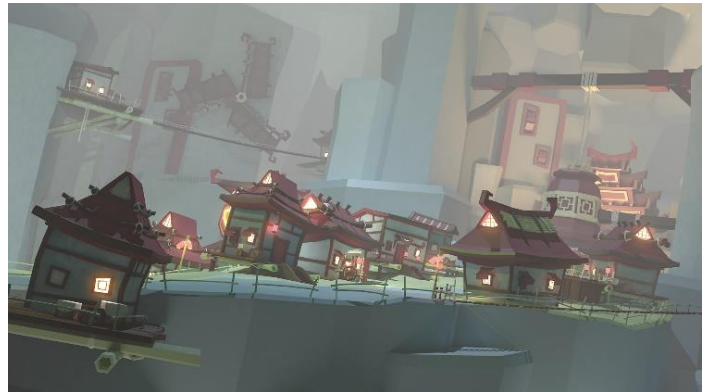


Persistendo nell'indagine di ciò che si cela dietro questa situazione inquietante, il robot e la ragazza finalmente giungono nelle profondità della piattaforma. Avanzando su un ponte di metallo che attraversa un imponente tunnel oscuro, un gigantesco mostro meccanico composto di ingranaggi si attiva improvvisamente dalla parte opposta del tunnel, illuminando lo spazio circostante con i suoi occhi rossi furiosi. Il mostro metallico inizia a divorare il ponte e tutto ciò che si trova sopra, privando i protagonisti di ogni via

di fuga. In quel momento, il robot prende la decisione coraggiosa di aiutare la ragazza a scendere dal ponte, sacrificandosi per il suo bene. La ragazza, convinta che il robot la stesse ancora seguendo alle spalle, riesce a fuggire in mare attraverso uno sportello di manutenzione presente sulla base del tunnel.

10.4.9. La città di montagna

Nel frattempo, il ragazzo raggiunge la città di montagna in cerca di informazioni sulla misteriosa lettera. Tuttavia, non trova aiuto concreto da nessuno; tutti gli consigliano di rivolgersi al famoso eremita che risiede nel tempio orientale situato sulla vetta del monte. Si dice che l'eremita possieda la saggezza per rispondere a qualunque domanda e infatti si scopre che la maggior parte degli abitanti della città sono in realtà turisti giunti per consultare l'eremita. Tutti fanno parte di una lunga lista d'attesa, con alcuni in attesa da più settimane per ottenere un incontro con il saggio.



Una volta entrato nel ristorante, il ragazzo si ritrova faccia a faccia con la ragazza, che in qualche modo lo attendeva già lì. A questo punto, la ragazza condivide con lui i drammatici eventi accaduti sulla piattaforma petrolifera. I due amici non hanno altra scelta se non porre all'eremita le domande cruciali: l'indirizzo della casa della nonna, dove si trovano i genitori della ragazza, e il destino del robot che li ha accompagnati fino a quel momento.

10.4.10. La cima della montagna

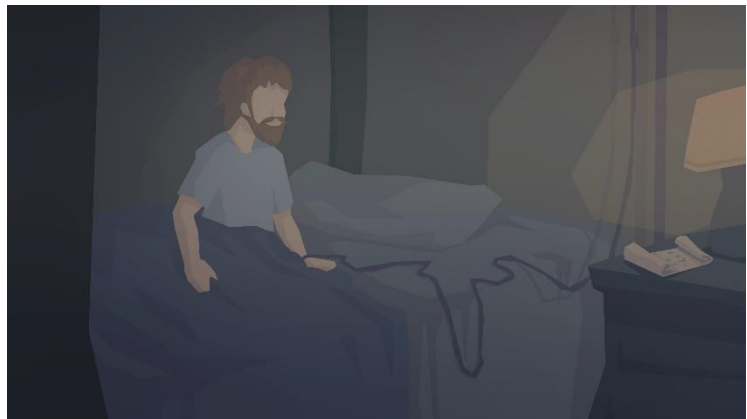


Al fine di eludere la lista d'attesa e ottenere subito un'udienza con l'eremita, i due giovani si infiltrano furtivamente nel tempio alla ricerca del saggio. Giunti sulla cima innevata, si imbattono in un signore anziano che si rivela essere uno dei vecchi abitanti del villaggio. Quest'uomo spiega ai ragazzi che in passato, spinto dai racconti sul famoso eremita, era venuto personalmente in cerca di lui sulla cima della montagna, ma aveva trovato soltanto un capanno abbandonato con un bonsai sul

tetto e un'enorme mongolfiera. Da quel momento in poi, aveva deciso di non far più ritorno al villaggio, prendendosi cura lui stesso del capanno, del bonsai e della mongolfiera. Non avendo risposte per i due amici, l'anziano signore concede a loro di passare la notte nel capanno e riprendere il viaggio il mattino seguente con la mongolfiera, in modo da esplorare meglio la zona in cerca della nonna, dei genitori della ragazza e del robot.

10.4.11. La fine

Nel capitolo conclusivo, il giovane si sveglia nel proprio letto e, dal proprio riflesso nel televisore, scopre improvvisamente di essere diventato anziano. Sul suo comodino trova una lettera scritta dalla ragazza, che rivela che dopo aver preso il volo con la mongolfiera dalla montagna innevata, i due ragazzi erano stati colpiti da una tempesta e precipitati nella foresta a causa di un fulmine. Durante la caduta, il ragazzo aveva battuto la testa su una pietra, rimanendo in coma per



lunghissimi anni. Nel frattempo, la ragazza si è sposata con l'influencer della città, con il quale ha avuto un figlio e si è trasferita sull'isola, che in questi anni è stata completamente ristrutturata e modernizzata dal governo locale. Successivamente, il protagonista scopre anche che la ragazza, a causa di una grave malattia, è deceduta, e l'influencer e il figlio, per il dolore della perdita, sono tornati a vivere in città. Al protagonista, ormai anziano, non rimane che trascorrere il resto dei suoi giorni sull'isola, sconfitto dal tempo, che ha cancellato per sempre dalla sua vita le persone più care e infine anche i suoi sogni.

10.5. Personaggi

Il titolo dell'opera, "*Dreamers*", richiama l'idea centrale dei personaggi come sognatori, impegnati nel perseguire i propri sogni e aspirazioni, ma costantemente fallendo nel loro completo raggiungimento. Questi personaggi sono rappresentati in maniera inverosimile all'esterno: sono figure semplici, geometriche e prive di occhi, a suggerire il loro stato di dormiveglia tipico di chi sogna. Questo aspetto esteriore crea un marcato contrasto con la loro complessa interiorità e personalità, estremamente realistica e umana. Analogamente ai toponimi del gioco, i nomi dei personaggi di *Dreamers* sono comuni e generici, permettendo al giocatore di attribuire un'interpretazione più personale a ciascuno di essi.

10.5.1. Il ragazzo

Il protagonista iniziale di *Dreamers* è un ragazzo, uno dei tre personaggi principali che possono essere controllati nel gioco. Si tratta di un adolescente presumibilmente dai 15 ai 20 anni, che risiede in una piccola casa situata sulla cima di un faro, in una tranquilla isola tropicale. Non ci sono informazioni riguardo alla sua famiglia, poiché nel gioco non vengono forniti dettagli sui suoi genitori, e solo dopo aver ricevuto la



misteriosa lettera, lui stesso scopre di avere una nonna. Il ragazzo si distingue per la sua intraprendenza e ambizione; spinto dal suo spirito di iniziativa, decide di lasciare l'isola per la prima volta nella sua vita, intraprendendo così una lunga avventura che lo porterà a contatto con nuove realtà. Queste esperienze saranno fondamentali per la sua crescita, il suo sviluppo personale e la sua maturazione.

10.5.2. La ragazza



La seconda protagonista di *Dreamers* è la ragazza, che fa la sua comparsa nel secondo capitolo, dopo che il ragazzo ha lasciato l'isola in compagnia del suo amico pirata. La ragazza, momentaneamente impiegata all'ufficio postale, sostituisce i suoi genitori che sono in viaggio di nozze nella rinomata città vacanze situata nel deserto. Sono passati oltre sei mesi e i genitori non sono ancora tornati, ma continuano a mandarle cartoline scritte con uno stile molto insolito e ripetitivo, che preoccupano di giorno in giorno la mente della ragazza.

La ragazza è un personaggio molto maturo, audace e risoluto, ma a differenza del ragazzo, tende a farsi trasportare dall'emozione e dall'entusiasmo dell'avventura quando si trova di fronte a una decisione.

Temendo per i suoi genitori, decide di andarli a trovare unendosi al viaggio avventuroso del ragazzo, che le permetterà di sfuggire alla monotonia della vita della città e del lavoro nell'ufficio postale.

10.5.3. Il robot

Il terzo protagonista di *Dreamers* è un robot che viene scoperto dal ragazzo e dalla ragazza all'interno del circo della palude, imprigionato in una gabbia per animali da circo. Al momento della scoperta, il robot chiede aiuto al ragazzo, rivelando di non essere in grado di vedere in quanto le proprietarie del circo in passato gli avevano rimosso i sensori per la vista. Il ragazzo regala al robot la lente della sua macchina fotografica, restituendogli così la vista. Per agevolare la fuga del robot, il ragazzo gli passa attraverso le sbarre un "tagliabulloni", che si rivela essere in realtà un paio di forbici recuperate da una discarica vicina al circo. Una volta fornito il "tagliabulloni" al robot, il ragazzo e la ragazza lo aspettano fuori dal circo.



Questo robot sorprende per la sua straordinaria capacità di ragionare e comunicare come un essere umano. Durante il viaggio dei tre protagonisti attraverso il deserto, si può notare come il robot sia anche in grado di provare dolore, fatica e persino difficoltà respiratorie a causa del calore intenso sprigionato dalla sabbia infuocata.

Oltre a queste caratteristiche, il robot possiede anche emozioni umane, il che lo rende un personaggio buffo e simpatico. Tuttavia, nasconde una personalità molto insicura, che cerca costantemente di mascherare mostrandosi spavaldo dinanzi agli altri protagonisti. Ad esempio, il robot racconta ai due ragazzi una storia eroica su come sia riuscito a scappare dal circo dopo aver ricevuto il "tagliabulloni" dal ragazzo. Questo racconto coinvolge un'epica battaglia in cui il robot si apre la strada combattendo e sparando contro un piccolo esercito di robot sentinella che tentano di impedirgli la fuga. Il giocatore ha la possibilità di vivere questa parte della storia in prima persona, nella modalità di gioco di sparattutto in prima persona (*first person shooter*).

Durante il loro percorso nel deserto, il ragazzo e il robot si scontrano in un litigio in cui il ragazzo accusa il robot di averli condotti in una trappola mortale e di averli smarriti. Questo conflitto mette a dura prova il robot, ma alla fine ottiene il perdono del ragazzo quando vengono salvati dalla guardia della città del deserto.

Nel capitolo successivo, ambientato sulla piattaforma petrolifera, il robot avrà finalmente l'opportunità di dimostrare il suo valore e il suo coraggio, sacrificandosi tragicamente per il bene della ragazza.

10.5.4. Il pirata anziano

Il vecchio pirata pensionato è uno dei personaggi dell'isola, e sarà di fondamentale aiuto per il ragazzo nel suo viaggio per lasciare l'isola e raggiungere la terraferma. Questo personaggio trae ispirazione dall'immaginario piratesco dei videogiochi degli anni '90, come ad esempio *Monkey Island*.¹²⁶ Il pirata, grazie ai suoi lunghi anni di esperienza di navigazione in mare aperto, accetta di fare da guida al ragazzo in barca accompagnandolo fino al porto della città per incontrarsi con i suoi amici pirati alla taverna, dove potrà giocare anche ai videogiochi arcade presenti all'ingresso. Questo personaggio, con il suo stile e la sua passione per i cabinati da sala giochi anni '80 e '90, può essere identificato come una personificazione della nostalgia per i videogiochi di quegli anni.



10.5.5. Il pescatore

Il pescatore è il personaggio dell'isola che si insegnerà al ragazzo l'arte della pesca. Dopo aver elencato al ragazzo il materiale necessario per costruire una canna da pesca fai-da-te, il pescatore lo assiste nella creazione della sua attrezzatura e poi gli insegna le tecniche di pesca.



Il pescatore è ritratto come una figura benevola, ma al contempo estremamente pigro. Quando il ragazzo chiede il suo aiuto per le riparazioni della barca con cui lascerà l'isola insieme al pirata, il pescatore invece di offrire un supporto pratico, ordina al ragazzo cosa fare e a chi rivolgersi per portare a termine le riparazioni da solo. Nel frattempo, lui rimane sdraiato nella sua postazione, immerso in un dormiveglia contemplativo, intento ad "osservare l'immensità dell'orizzonte".

10.5.6. L'influencer

Il famoso influencer della città è il figlio del pescatore dell'isola. Dopo che il ragazzo offre aiuto all'influencer per il suo servizio fotografico nella foresta, questo per riconoscenza dona al ragazzo la sua macchina fotografica, e fornisce alla ragazza un paio di stivali alla moda per il suo viaggio alla ricerca dei genitori verso la città del deserto. L'influencer gode di una grande notorietà nel mondo di *Dreamers*, essendo una figura di riferimento con un blog di successo, in cui promuove prodotti di alta moda provenienti dai marchi più prestigiosi del settore.



¹²⁶ ACCORDI RICKARDS, *Storia del videogioco, op. cit.*, pp. 96-104.

L'influencer appare come un personaggio appassionato ed euforico: quando parla tende a descrivere ogni cosa con l'aggettivo "amazing". Tuttavia, si distingue anche per la sua gentilezza, disponibilità e generosità.

Durante il periodo in cui il ragazzo rimane in coma a causa dell'incidente in mongolfiera alla fine del gioco, l'influencer e la ragazza si sposano, e insieme avranno anche un figlio.

10.5.7. Le due gemelle

Le due gemelle sono le proprietarie del parco giochi abbandonato situato nel cuore della palude. Questo parco, un tempo gestito dai loro genitori, è stato il luogo in cui le due gemelle hanno trascorso la loro infanzia, giocando insieme felicemente. Dopo la morte dei genitori, le due gemelle hanno ereditato il parco e hanno continuato a gestirlo da sole. Un giorno, a causa di nuove regolamentazioni igienico-sanitarie, il governo ha imposto la chiusura di tutti i parchi di divertimento, portando alla decadenza del parco giochi delle due gemelle nel corso degli anni.

Nel gioco, le due gemelle hanno personalità completamente opposte: una è gentile e premurosa, e la si incontra all'ingresso del parco giochi, mentre

l'altra è malvagia e spietata, e vigila costantemente sul circo e sul robot rinchiuso in gabbia.



La prima scena del gioco, che corrisponde al primo dialogo (dialogue_circus_managers), chiamato "Presentazione: il dialogo nella palude", è uno scambio di battute tra queste due gemelle mentre sorvegliano il circo, nell'attesa di possibili visitatori. Durante la loro vigilanza, sentono un rumore proveniente dalla palude circostante e iniziano a interrogarsi sul perché il governo non abbia fatto aprire il parco giochi fino ad ora, temendo di essere state totalmente dimenticate da tutti. Questa scena iniziale introduce al giocatore la dicotomia tra gioia e tristezza, tra luce e desolazione, che permea l'intera opera.



10.5.8. Il sindaco, il governatore e il manager

Nel gioco ci sono in tutto tre città, che, come i personaggi, hanno anch'esse dei nomi generici: la città, la città del deserto (o resort o città vacanze) e la città di montagna. Ciascuna di queste città si trova sotto il controllo di un sistema burocratico piuttosto rigido, al vertice del quale vi è sempre un capo. Nella città, il capo è il sindaco; nella città del deserto, il governatore; mentre nella città di montagna, il responsabile è il manager del ristorante.

Il sindaco della città è una donna estremamente impegnata, autoritaria e restia a concedere favori ai cittadini. Attraverso una missione secondaria, si scopre che è stata costretta a intraprendere questa carriera da sua madre, dalla quale riceve telefonate ogni giorno per assicurarsi che svolga il suo dovere in modo appropriato. Inoltre, parlando con i cittadini, emerge che molte persone non ricordano le ultime elezioni, suggerendo un'ascesa al potere non democratica.

Il governatore della città del deserto è un personaggio benevolo, ma piuttosto ingenuo. Dopo il declino della città vacanze a causa della mancanza di turisti, il governatore ha iniziato a intercettare tutte le lettere e le cartoline della regione, apponendo il suo francobollo, nella speranza di stimolare l'economia della città, commettendo un'azione illecita. Quando il ragazzo menziona al governatore il misterioso invito della nonna,





lui si ricorda inaspettatamente di quella specifica lettera grazie al suo profumo e al riferimento alla torta di fragole, rivelando accidentalmente la sua cattiva abitudine di aprire e leggere di nascosto le lettere private degli altri.

Il manager del ristorante è il capo della città di montagna e controlla il sistema di inviti e ricevimenti dell'illustre eremita che vive isolato sulla cima della montagna. Per essere inseriti nella lista d'attesa al fine di incontrare l'eremita, il

ragazzo e la ragazza devono rivolgersi al manager del ristorante. Tuttavia, il manager informa loro che l'eremita è in meditazione e al momento non accetta nuovi visitatori. Quando il saggio sarà pronto ad accoglierli saranno avvisati personalmente da una delle guardie della città. Per evitare l'attesa, i due protagonisti si infiltrano di nascosto nel tempio dell'eremita e raggiungendo subito la cima della montagna, dove scopriranno la dura verità sulla leggenda dell'eremita e sulla menzogna che sostiene la città di montagna.



10.6. Temi

10.6.1. La crescita individuale

Una delle tematiche centrali presenti nel gioco consiste nella crescita individuale. Secondo la classificazione tradizionale dei videogiochi, *Dreamers* si inserisce nel genere di avventura.¹²⁷ I suoi protagonisti, due adolescenti e un robot dotato di pensiero, emozioni e un comportamento perfettamente umano, manifestano purezza e inesperienza. Animati dal desiderio di perseguire i propri sogni, questi giovani maturano, si sviluppano e si formano nel corso di un viaggio avventuroso, scoprendo nuovi luoghi, paesaggi e individui, mentre sperimentano emozioni fino ad allora sconosciute.

Un esempio lampante di crescita personale presente nel gioco è rappresentato dal ragazzo che, prima di intraprendere il proprio viaggio alla ricerca della casa della nonna, non aveva mai oltrepassato i confini della sua isola natia. Le ricche avventure vissute al fianco della ragazza e del robot consentono al giovane di completare un processo di maturazione che lo spingerà perfino a interrogarsi sul senso della vita, dell'esistenza, sul destino stesso e sulla condizione dei personaggi dei videogiochi, i quali sono inconsapevoli di essere mere marionette manipolate dalle menti dominanti della "realtà".

10.6.2. I sogni

Il titolo "*Dreamers*", allude al fatto che tutti i personaggi nel gioco sono dei sognatori, mossi dalla volontà di rincorrere i propri sogni, ma per diversi motivi, sono impossibilitati nel realizzarli fino in fondo. L'assenza degli occhi sul volto dei personaggi è un altro segnale che fa riferimento allo stato di trance di chi è dormiente e che sogna ad occhi chiusi.

127 Tuliya-Maria CĂȘVEAN, "An Introduction to Videogame Genre Theory. Understanding Videogame Genre Framework", Athens *Journal of Mass Media and Communications*, Volume 2, Issue 1, 2016, pp. 57-68.

Nel caso dei personaggi principali risulta chiaro fin dall'inizio che il movente del loro lungo viaggio sia scatenato da circostanze molto insolite, inverosimili e poco chiare. Ad esempio, il ricevimento della misteriosa lettera da parte del ragazzo è un fatto assurdo: il ragazzo non sa nemmeno di avere una nonna e sulla lettera non compare l'indirizzo di casa sua, nonostante ciò, è proprio la lettera a costituire la causa scatenante dell'intera avventura del gioco, e un movente così inverosimile può essere concepito come ragionevole soltanto all'interno di un sogno. Quindi, è come se tutto il gioco fosse in realtà un sogno, all'interno del quale anche i personaggi stessi stanno sognando, o sono intenti a inseguire i propri sogni, muovendosi alla ricerca di qualcuno di caro o qualcosa di prezioso che hanno perduto. La ragazza, ad esempio, è in continua ricerca dei propri genitori e, insieme al ragazzo, alla fine del gioco è mossa anche dalla volontà di trovare il robot, scomparso alla fine del capitolo della piattaforma petrolifera. Anche i personaggi secondari sono sempre alla ricerca di qualcosa, hanno sempre un "sogno nel cassetto", che riescono a realizzare soltanto grazie all'aiuto dei protagonisti. Un esempio è la signora vedova che il ragazzo incontra nel porto della città, il cui marito sognava di diventare cuoco e di aprire un ristorante con le sue ricette. La moglie regala al ragazzo il ricettario contenente le specialità culinarie del marito nella speranza che il giovane possa aiutarlo a realizzare i suoi sogni. Il ragazzo consegnerà poi il ricettario a un appassionato di cucina che incontrerà più avanti lungo il suo cammino, nella città di montagna, il quale aprirà un ristorante proponendo le specialità del marito della signora vedova.

In generale, per quanto riguarda i sogni, il gioco presenta sempre una morale tragica e pessimista, creando, anche in questo caso, un netto contrasto con l'apparenza vivace dello stile estetico degli ambienti e dei personaggi. Lo scopo del gioco sembra quello di disilludere il giocatore dai propri sogni e dalla propria immaginazione, la quale riserva sempre aspettative più grandi rispetto alla dura, deludente realtà dei fatti.

Un esempio di questa tematica è la storia dell'eremita che vive sulla cima della montagna innevata, raccontata nella scena di transizione (*cutscene*) "The mountain hermit". La storia svela che il "famoso eremita che conosce la risposta a tutte le domande" non è mai esistito e questa figura non è altro che una mera diceria, frutto dell'immaginazione degli abitanti del villaggio della montagna. I protagonisti, che sognavano di trovare qualcuno in grado di aiutarli nella loro ricerca, giunti sulla cima della montagna vengono a contatto per la prima volta con la triste realtà, che vanifica tutte le loro speranze.

10.6.3. Il tempo

Come già detto, in *Dreamers* non esiste il *game over*, non esistono veri e propri nemici da sconfiggere per procedere nella trama, e la bravura del giocatore non è messa alla prova da una difficoltà di gioco crescente. Tuttavia, nello svolgimento della storia è possibile individuare un rivale, il principale antagonista del gioco, che impedisce ai vari personaggi di raggiungere i propri obiettivi e di realizzare i propri sogni: il tempo. È il tempo che separa i genitori dalla ragazza per sei mesi, rendendo vana qualunque speranza di ritrovarli; è il tempo che impedisce al marito defunto della signora del porto di realizzare i suoi progetti e di aprire il suo ristorante; è il tempo che corrode e sciupa la vita del ragazzo durante il coma, strappandogli lentamente qualunque possibilità di concretizzare i suoi sogni, portandogli via le persone più care, tra cui la ragazza.

10.6.4. Critica ai problemi dell'attualità

Dreamers affronta anche diversi temi controversi, alcuni legati all'attualità, mettendo a nudo i loro problemi principali, i punti deboli e le loro conseguenze negative sulla società o sull'economia. Il più evidente di questi è il tema legato alle difficoltà, sia economiche che psicologiche, causate dalle restrizioni anti-pandemia durante il periodo del Covid-19. Questa tematica, in particolare, viene affrontata nella scena di transizione (*cutscene*) "Circus backstory", che racconta la triste storia delle due gemelle che gestiscono il parco giochi e il circo della palude, lo stesso luogo dove il ragazzo e la ragazza incontreranno il robot, il terzo protagonista del gioco. La *cutscene* racconta che le due gemelle sono cresciute giocando felici in questo

parco giochi, per poi ereditarlo da adulte e continuare a dirigerlo a seguito della morte dei genitori. Un giorno però, il governo aveva deciso di far chiudere tutti i parchi giochi del paese a causa di nuove regolamentazioni sulla salute e sulla sicurezza. Le misure sembravano temporanee, ma le due gemelle, nella speranza che il giorno seguente potessero riaprire, hanno continuato ad aspettare invano per settimane, mesi e anni, costrette a smantellare e rivendere a poco a poco sempre più gioiastre per non cadere in bancarotta.

Un'altra tematica simile affrontata nel gioco è quella legata ai danni, ma anche all'importanza economica del turismo nelle città storiche. Anche questa tematica viene raccontata nelle scene di transizione, in particolare nella *cutscene* "Governor of the desert resort", che spiega il motivo per cui la città vacanze del deserto è quasi del tutto disabitata, a parte per il sindaco e la guardia da ricognizione, che sono gli unici due cittadini rimasti ad abitarla. In questa scena si scopre che la città un tempo sussisteva solo grazie al turismo, ma l'insistente flusso di visitatori aveva destato nel tempo l'antipatia dei locali, i quali hanno protestato fino a provocare l'allontanamento definitivo di tutti i turisti. L'assenza dei turisti ha significato il crollo improvviso dell'economia della città, costringendo i cittadini a trasferirsi sulla piattaforma petrolifera vicina per cercare lavoro e guadagnarsi da vivere.

Un altro tema presente in *Dreamers* è costituito dalla corruzione e dalla decadenza dei sistemi burocratici e governativi. Questo tema è rappresentato dal comportamento del sindaco della città, eletto non democraticamente e mai disponibile alle richieste di favori da parte dei cittadini, dal governatore della città del deserto, il quale intercetta le lettere di tutta la regione applicandovi il suo francobollo per sponsorizzare la sua città vacanze e infine dal manager della città di montagna, il quale tiene in vita il turismo della sua città sulla base della menzogna dell'eremita onnisciente.

10.6.5. Il "metavideogioco"

All'interno del gioco, i videogiochi stessi costituiscono un argomento molto ricorrente. Si è deciso di chiamare questo tema col nome di "metavideogioco", ovvero il videogioco nel videogioco, o il videogioco che parla del videogioco stesso. Nel mondo delle opere interattive, *Dreamers* affronta questo tema in modo molto innovativo, presentandolo in tre forme distinte: i protagonisti che hanno il sospetto di essere all'interno di un videogioco; i personaggi che improvvisamente nominano funzioni matematiche utilizzate nel campo della programmazione dei videogiochi; e infine i "minigiochi", ovvero videogiochi minori che è possibile giocare all'interno di *Dreamers*, come i cabinati arcade e le gare con il drone da consegna.

Nel primo caso, in due punti del gioco, ovvero la terza notte nel deserto e il capanno dell'eremita, i protagonisti, rispettivamente il robot per prima e poi la ragazza, vengono assaliti da dei dubbi sul senso della loro esistenza: hanno il presentimento di essere prigionieri, di non essere realmente in controllo delle proprie azioni o dei loro discorsi, quasi come se il loro destino fosse già segnato, come se le loro parole fossero già scritte da qualcuno, o come se fossero parte di un esperimento o di una simulazione, o per meglio dire, come se fossero personaggi all'interno di un videogioco, controllati da un pubblico esterno. I protagonisti sostengono che a differenza dei gli attori dei film, i quali sono consapevoli di stare recitando, i personaggi dei videogiochi non fanno di essere comandati da altre persone "reali". Alla fine del gioco, la ragazza si convince di esistere "veramente", in quanto sostiene che non possa essere vero che tutti gli sforzi compiuti finora non siano serviti a nulla e le sembra impossibile che la sua sofferenza nel non essere riuscita a trovare i genitori e il dolore causato dalla perdita dell'amico robot nella piattaforma petrolifera possano essere fonte di intrattenimento per degli spettatori esterni. Inoltre, i videogiochi sono una realtà presente anche all'interno di *Dreamers*, ma i protagonisti si sentono persone "autentiche", che non hanno nulla a che vedere con i personaggi "fittizi" dei videogiochi per come li conoscono loro.

In questo caso, il confine tra videogioco, realtà e minigiochi viene ridotto al minimo, e il giocatore stesso si sente coinvolto nel ragionamento dei protagonisti e allo stesso tempo messo in crisi, in quanto si tratta della stessa riflessione con cui spesso gli umani nella "realtà" tendono a dare prova della propria esistenza.

La seconda manifestazione del “metavideogioco” in *Dreamers* la si ha quando i personaggi del gioco nominano improvvisamente termini tecnici specifici dei linguaggi di programmazione, con cui il videogioco stesso è programmato. Un esempio è un ragazzo nel porto che gioca lanciando i sassi nell’acqua, il quale, per fare conversazione con il protagonista, gli dice che sta studiando i “*random values*”, ovvero quella funzione utilizzata nei linguaggi di programmazione che permette di generare numeri random. Un altro esempio è quando il robot nel primo giorno del deserto consiglia ai due ragazzi di procedere in linea retta, dal momento che è “il percorso più breve tra le due posizioni Vector3”. Questi sono chiari esempi in cui nel gioco si parla di fare videogiochi, o per meglio dire si nominano informazioni tecniche riguardanti la programmazione dei videogiochi.

L’ultimo esempio di “metavideogioco” consiste nei minigiochi presenti all’interno del mondo virtuale di *Dreamers*, come i cabinati arcade presenti nella taverna del porto e nel ristorante della città di montagna, attraverso i quali è possibile giocare ad altri videogiochi minori sviluppati in precedenza da PlaySys, come *Kitty Scratch* e *qb*. Un altro esempio di minigioco consiste nel gioco del drone da consegna, con cui è possibile spedire pacchi nelle abitazioni e partecipare a sfide e a gare a tempo.

11. Testi tradotti

Disposizione

Normalmente, i testi di un prodotto interattivo, vengono gestiti sottoforma di segmenti, ovvero “pacchetti” di contenuto scritto aventi una collocazione specifica all’interno dell’opera videoludica. Per questo motivo, la traduzione dei testi di *Dreamers* è stata gestita su un file Excel (condiviso online tramite 腾讯文档, Tencent Docs, per la revisione da parte di una collega madrelingua), all’interno del quale i testi sono stati raggruppati in base alla loro collocazione nel gioco. Per comodità, la presentazione delle traduzioni in questo elaborato seguirà la stessa disposizione del file Excel originale: i testi verranno suddivisi sulla base della loro destinazione all’interno dell’opera videoludica e saranno organizzati in tabelle aventi normalmente una colonna a sinistra dedicata ai testi nella lingua di partenza, l’inglese, e a destra un’altra colonna relativa alla traduzione cinese.

L’esposizione dei contenuti seguirà il seguente ordine:

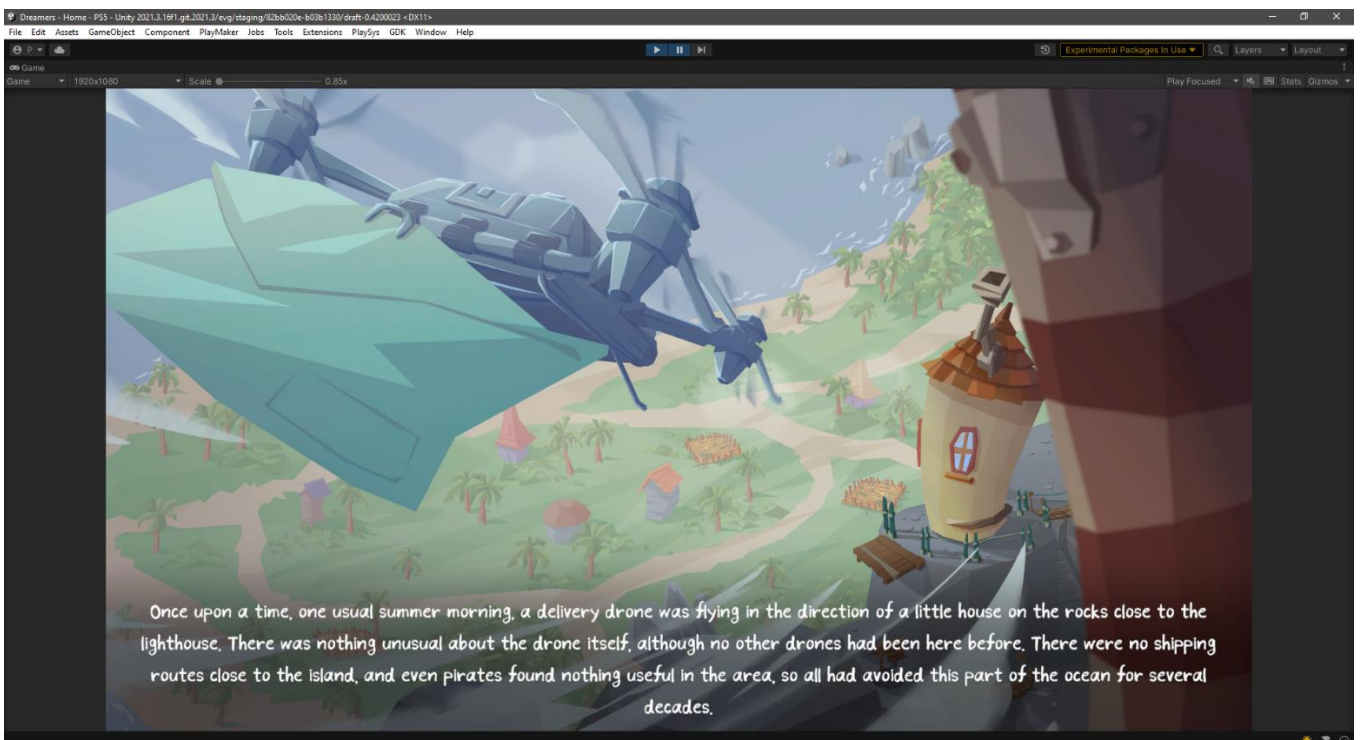
- 1) Scene di transizione (*cutscenes*)
- 2) Storia
- 3) Dialoghi
- 4) Pensieri
- 5) Menù
- 6) Inventario
- 7) Marketing Stores

11.1. Scene di transizione (*cutsscenes*)

La prima serie di testi tradotti che si è deciso di illustrare in questo elaborato è quella relativa alle scene di transizione, in quanto costituiscono lo scheletro, la struttura portante dell'intero videogioco. Si tratta di sequenze introduttive con cui si apre ogni capitolo del gioco e sono composte da sequenze di immagini narrate da una voce fuoricampo in lingua inglese. I testi riportanti i contenuti della voce narrante compaiono come sottotitoli sulla parte bassa dello schermo. La voce narrante descrive solitamente gli avvenimenti precedenti al capitolo in questione o racconta alcuni aneddoti importanti per comprendere il livello che sta per cominciare.

La colonna di sinistra presenta i testi in inglese, mentre quella di destra contiene le relative traduzioni in cinese. Le righe azzurre contengono i titoli di riferimento in inglese per ogni sequenza, mentre ciascuna riga di contenuto tradotto è relativa a una delle immagini di ogni sequenza.

I titoli di riferimento contenuti nelle righe in azzurro sono stati utilizzati esclusivamente per la gestione e l'organizzazione dei testi durante il lavoro di traduzione, ma non compaiono all'interno dell'opera; pertanto, si è deciso di non tradurli.





HOME	
<p>Once upon a time, one usual summer morning, a delivery drone was flying in the direction of a little house on the rocks close to the lighthouse. There was nothing unusual about the drone itself, if not the fact that no other drones had been here before. There were no ship routes close to the island, and even pirates found nothing useful in the area, so all had avoided this part of the ocean for several decades.</p>	<p>很久以前的一个夏天，在一个寻常的早晨，有一台送东西的无人机正朝着小岛上灯塔旁的小房子飞过去。说起来有点儿奇怪，因为之前在岛上压根儿没见过什么无人机。这座小岛附近没什么航海路线，就连海盗都觉得这里没几个值钱的东西，所以几十年来外界的人都不曾踏上过这个小岛。</p>
<p>It was a very peaceful island where every day was exactly the same – a nice place to live when you are a young boy. You could spend your lazy summer mornings browsing through new video game releases, and maybe even start a download early to play later on. The internet on such islands is not very fast, you know.</p>	<p>岛上的日子过得十分安逸，每天都不会发生什么特别的事。这么一想的话，倒是很适合小孩子们生活，比如你可以花一个慵懒的上午看看新发布的游戏，如果看到有喜欢的就早点开始下载，这样才能尽快玩上。毕竟在这样的岛上，网络能快到哪儿去呢。</p>
<p>Exactly at that moment, something very unusual has happened. The loud buzz of an engine was cutting through the quietness of the morning air. All of a sudden, the engine stopped as if interrupted abruptly, and a sound of broken glass followed, together with the sound of an object falling down, and a helpless beating of propellers against the floor.</p>	<p>就在这个时候，发生了一件非常奇怪的事情：一阵发动机嗡嗡的吵闹声打破了这个宁静的早上。不知怎么的，这个发动机好像突然间被什么东西影响了似的，一下子停了下来。紧接着就听到有东西掉到地上的声音，还有螺旋桨打到地板上的无力的撞击声。</p>

<p>Judging by the direction of the sounds, an object had fallen into the boy's kitchen, no doubt. What could it be? - the boy turned back to see the shattered glass from his broken window. A bird perhaps?</p>	<p>从声音传来的方向判断，肯定是有什么东西掉到了男孩子家的厨房里。那会是什么呢？男孩子转过身来，看到窗户被打碎了，还掉了一地的碎玻璃。难道是小鸟干的吗？</p>
POST OFFICE	
<p>It was a normal day for the city post office employees as well. Some clients to talk to, some mail to sort, some packages to collect, some deliveries to perform - the usual post office routine, just enough tasks to finish before the lunch break.</p>	<p>对于城里的邮递员来说，也是一个平常到不能再平常的日子：和客户谈谈事情，收拾收拾信件和包裹，给它们分好类之后再发出去——邮局每天的例行工作，刚好能在午休之前做完。</p>
<p>Why must vending machines turn an average chocolate bar into a trophy? - thought the girl as she inserted a coin to try her luck. She saw a TV show about casinos once and it seemed that the odds of winning a jackpot and getting a can of soda from the vending machine was nearly the same.</p>	<p>“当把一根普通的巧克力棒放到自动售货机里之后，能不能买到它就全靠缘分了。”女孩子边想边投币，想碰碰运气。她想起来之前在电视上看到的关于赌场的节目，猜想在赌场里赢大奖的概率和在这台自动售货机里买一罐苏打水的概率应该差不了多少。</p>
<p>The machine pretended to make a slight effort to spit out her reward, but the can became stuck in a geometrically parallel dimension, somewhere between an orange juice and a package of biscuits. No luck today, thought the girl. And no lunch either.</p>	<p>这台自动售货机佯装努力地把女孩子的“奖品”吐出来，不过就在那罐苏打水刚要掉下来的时候，不偏不倚地卡在了货架上——橙汁和饼干之间。“今天真是不走运，”女孩想，“午饭也没了。”</p>
<p>"I've told you, drinking tap water is better both for your health and your savings, - the girl's colleague did not have much good to say about the vending machines. - Your dad and I used to love to place bets on how many attempts it would take for one purchase. And I always won".</p>	<p>“我跟你说过很多回了，自来水又健康又便宜。”女孩子的同事对那台自动售货机也没什么好说的，“以前我跟你爸爸经常打赌，看看需要试几回才能买到东西。你猜怎么着，我就没失算过！”</p>
ARRIVAL AT THE PORT	
<p>I've interrupted my story about the island when the boy and his companions started their journey across the sea. Their trip was neither long nor short, just enough to listen to all the harmonica repertoire a couple of times.</p>	<p>“当男孩儿和他的同伴开始他们的跨海之旅时，我讲的关于这个岛的故事也告一段落了。他们的旅行不长也不短，刚好够听几遍所有的口琴曲。</p>
<p>When the skyline of the city finally loomed on the horizon, atop the rocky mountain, the boy was already feeling pretty seasick, unaccustomed to this peculiar soundtrack and the driving style of a real pirate.</p>	<p>当船行驶到陆地的陡峭的碎石山附近时，城市的轮廓终于若隐若现地出现在了海平线上。不过，这时候，男孩儿已经有些晕船了，他欣赏不来这种奇特的音乐，更适应不了海盗开船的风格。</p>

Although the late afternoon port was completely deserted, the elder pirate was on guard and did not lose his glow. He insisted on properly hiding the boat to avoid the report to the local authorities and the parking fee.	傍晚的港口虽然空无一人，但老海盗仍然时刻保持警惕。他想把船藏得隐蔽些，因为他不想让当地当局发现他没有交停船费。
While their fellow traveler disappeared in the humid air leaving behind just the trace of harmonica notes, the pirate himself couldn't wait to head to the port tavern and suggested the boy to have a look around before it got too dark.	当同行的旅伴渐渐消失在朦胧的雾气中，只听得到他吹的口琴声时，海盗就迫不及待地冲向了港口的酒馆，他还建议男孩儿在天黑前四处转转。
NIGHT IN THE TAVERN	
It was the first time that the boy has spent a night outside of the island. To tell the truth, it was the first time that he has spent a night outside of his own bed. The clinking of glasses and the laughter of the pirates continued, as it seemed, until the morning.	这是男孩儿第一次在岛外过夜，确切地说，这是他第一次在不是自己的床上过夜。碰杯声和海盗们的说笑声似乎一直持续到天亮。
Tired after a day full of adventures, the boy quickly fell asleep and dreamed about the city, the post office with drones, and grandmother's pie. However, when the boy woke up at dawn, there was no one in the tavern. Only the rumble of an approaching storm and the sounds of the market outside were cutting the quiet and fresh air.	经历了一天的冒险之后，男孩子又累又困，很快就睡着了。他梦见了这座城市、邮局、送信的无人机、奶奶的蛋糕.....第二天一早，当男孩儿醒来时，却发现酒馆里空无一人，只有即将来临的风暴的隆隆声和外面市场的吵闹声，打破了空气中的寂静。
"I better hurry up to take the first trip of the cable car up to the city," thought the boy. At this point of the story, he was not aware of what lies ahead of him that day, and the detour he would have to take.	“我最好抓紧时间，坐第一班去市里的缆车”，男孩儿在想。此时，他根本无法预料到接下来有什么意外在等着他，也根本想象不到他会经历哪些冒险。
GOING TO THE MINES	
The photo shooting of the girl and the most amazing boots was a success. Showing them in the down hill locations for sure would increase the influencer's e-commerce turnaround.	女孩子在山上穿着这双靴子拍出来的照片非常 amazing，相信把这些照片发到网上，肯定能给这个网红增加不少广告收入。
However, the news for the boy and girl themselves were not so pleasant. The passage through the mountains appeared to be closed due to the collapse and they had to find another way.	然而，对于男孩子和女孩子来说，那天过的却不怎么愉快。之前的穿山小路看起来由于山体坍塌封闭了，他们不得不另寻出路。
"Follow me to the mines then!" - the girl not only seemed ready with plan B but also excited with this new idea of hers, started running before the boy had even a moment to think.	"那咱们一起去矿井吧！" - 女孩子似乎不仅准备好了 plan B，而且还对这个新的点子感到十分兴奋。甚至在男孩子还没反应过来的时候，女孩子就跑起来了。

<p>To abandoned mines, it is then. Now with the generator in the forest back in order, their corridors should be well illuminated, so the passage should not present any difficulties. At least they thought so.</p>	<p>那就是废弃矿井吧。现在森林里的发电机都恢复正常了，矿井里的灯应该都开着，所以从里面走过去应该不是什么麻烦事。至少他们是这样认为的。</p>
<p>CIRCUS BACKSTORY</p>	
<p>A long time ago, the amusement park was full of children's laughter all year round. Young twin sisters helped their mother with the ice cream, their father with the roller coaster, had fun with their friends and thought that life would be always like this, as it was always for their family.</p>	<p>很久以前，游乐园里每年都能听到孩子们的嬉笑声。有一对双胞胎姐妹，一边帮爸爸妈妈卖卖冰淇淋和过山车的门票，一边跟游乐园里其他的小朋友一起玩。她们以为未来的生活也会像现在这样，永远这么快乐。</p>
<p>But one day the government closed all the amusement parks in the country. It seemed a temporary measure due to the new health safety regulations. The twins every day waited for the opening and went to the gate to meet their friends, but nobody came.</p>	<p>突然有一天，由于国家不得不采取一些新的安全措施，政府下令关闭了所有的游乐园。看起来这种措施应该只是暂时的，所以这对双胞胎姐妹每天都在盼望着游乐园能够重新开放，她们也会跑到门口去，期待着能够碰到其他小伙伴，可是再也没有人来过这里。</p>
<p>The time went by, day after day, season after season, year after year. The park that they have inherited after their parents passed away, remained closed ever since. Nobody ever came to visit them, if not the mailman bringing bills and taxes to pay.</p>	<p>时光渐渐流逝，日复一日，年复一年..... 父母去世后，双胞胎姐妹继承了这家游乐园。不过，自从上次被政府下令关闭后，游乐园再也没有重新开放过。每天，除了送账单和税收单据的邮递员外，没有人会到访这里。</p>
<p>"Let's wait another day", - the sisters were saying to each other, "maybe they will let us open the park tomorrow". To maintain their property without any income they had to dismantle the equipment and sell their attractions apieces.</p>	<p>“咱们再等一天吧”，姐妹俩互相说，“说不定明天就可以开门了。”在游乐园关门的情况下，为了维持生活，姐妹俩不得不将里面的设施一点点变卖出去。</p>
<p>The only things they would never sell were the circus hats that their parents have left them. Their reminder of the happy times, the ice cream, the roller coaster, and the children's laughter. “Let's wait tomorrow” they said, over and over again.</p>	<p>唯一绝对不能卖的东西，是父母留给他们的马戏团帽子。这两顶帽子会让她们想起小时候的快乐时光：冰淇淋、过山车、孩子们的嬉笑声。“说不定明天就好了”，她们一遍又一遍地说。</p>
<p>ARRIVAL AT THE DESERT CITY</p>	
<p>And so they walked and walked and walked, one step after another, one day after another, under the burning desert sun. They lost their directions, but not their hope, so they continued walking and walking till the sands and the sun prevailed on their strength.</p>	<p>就这样，在沙漠里，在烈日下，他们一刻不停地向前走着，一步又一步，一天又一天。即使中途迷了路，他们也从未失去过希望，一直向前走啊</p>

	走……直到无边的沙漠和残酷的烈日最终把他们击垮。
Not everything was lost, however. A guard patrolling the desert, attracted by the sharp glare of the sun reflected on the robot, noticed their bodies in the sand and rescued them. They were transported in the bazaar of the city known by many as the real pearl of the desert, as they called it in touristic brochures.	然而，一切并非就这样结束了。机器人反射出来的强光吸引了沙漠巡逻员的注意，他循着光找到了昏倒在沙漠中的三人。随后，他们三个人被送到了沙漠中一个城市的集市里，这座城市在旅游宣传册上被称为“沙漠之珠”。
The boy was still resting, when the robot and the girl woke up and without disturbing their friend, headed straight to the resort. It was gorgeous as described in the brochures. Even better, because the governor himself was meeting new visitors to offer them a welcome drink.	机器人和女孩子醒来的时候，男孩子还在休息。他们俩没有吵醒男孩子，径直前往了度假村。到了度假村之后，他们发现，这里看起来真的像旅游宣传册上那样吸引人。更幸运的是，市长正在这里接见一些访客，他们也有幸喝到了一杯迎宾酒。
Was it a smell of the fresh fruit on the bazaar or the sound of cicadas, but the boy woke up highly motivated to conclude his search of the grandmother's address. For sure, his friends have already collected some information while he recovered his strength, you say.	不知道是因为新鲜水果的香气，还是蝉鸣的声音，男孩子醒来之后心里充满了激情，对于寻找奶奶家的住址这件事也更有决心了。他相信，在他休息的时候，他的朋友们肯定多多少少找到了一些线索。
GOVERNOR OF THE DESERT RESORT	
The resort indeed was the pearl of the desert. The sea was warm through all the seasons and the tourists were happy to spend their vacations and their money. The citizens, though, were not happy. The visitors were bringing chaos to their calm city and the rumours about the unwelcoming attitude of the locals spread around the world.	这个度假村被称作“沙漠之珠”，的确名副其实。这里一年四季的气候都很好，所以游客们很愿意来这里消遣。不过，生活在这里的居民们就没那么开心了。当面对把这座小城市变得拥挤吵闹的游客时，居民们不高兴、不欢迎的情绪都写在了脸上，久而久之，这座城市不欢迎外来游客的名声，很快就在世界上传开了。
Gradually visitors stopped coming. Without tourism, the city became quiet, clean, and poor, offering no jobs for its inhabitants. Luckily, the oil platform in the middle of the ocean had a lot of vacancies and a high pay rate, so the citizens moved there to work.	因此，前来旅游的游客慢慢变少了，这座小城又变得像最开始那样宁静、整洁，以及贫穷、落后……陆陆续续的，当地人都找不到什么工作了。好在海洋里还有一个钻油平台，不仅提供的工作机会多，待遇也还不错，慢慢的，越来越多的人都搬到那附近去找工作了。

<p>All except one. As a captain never abandons his ship, the governor remained in the city alone. It was partly a matter of honour, partly of the contract that required that the governor transfers his duties to a new elected governor, and partly of his wish to spend his retirement on the beach. Three good reasons to stay, none to leave.</p>	<p>“船长永远不会丢下自己的船”，只有市长一个人没有离开。一方面是为了维护自己的尊严；另一方面是因为按照合同，他离开的前提是得有人愿意接替他；还有一方面是因为他想在海边度过自己的退休生活。</p>
<p>In the hope to revive the tourism and the economy of the city, he turned his governor's office into a stamp forging office, intercepting and re-routing all the letters and postcards in the country to create an illusion that everything and everybody was having the time of their life in his resort.</p>	<p>市长希望能够振兴起这座小城的旅游业，重新吸引游客的兴趣，于是他开始在自己的办公室里伪造邮票。他拦截了全国各地的书信和明信片，然后贴上他伪造好的邮票，制造出度假村还有许多游客的假象。</p>
<p>ARRIVAL TO THE OIL PLATFORM</p>	
<p>Even though the resort, its beach and juices surpassed all expectations, it was the day of departure. The governor, sadly saying goodbye to the guests, fulfilled his promise and gave his best pedal boat to cross the ocean. The boy had lunch with his friends and suggested the girl and the robot to go to the oil platform alone, while he would go with the merchants straight to the mountain village, where they all would later be reunited.</p>	<p>尽管度假村有好看的海滩、好喝的果汁，但也是时候离开了，市长十分难过的和宾客们一一告别，市长也兑现了自己的诺言，给了男孩子最好的脚踏船，帮助他们过海。吃午饭的时候，男孩子建议女孩和机器人去钻油平台，他和商人直接去山里的小村子，等女孩和机器人过来汇合。</p>
<p>The robot saw a water bike for the first time in its life, and initially the girl was rather sceptical that he would be able to pedal, but its wind jet turned out to be very useful and demonstrated 150% (or, to be precise, according to measurements taken by the robot itself - 168%) manpower. Making plans for the future all the way long, they managed to reach the oil platform just before the sunset.</p>	<p>这是机器人有生以来第一次看到脚踏船。一开始的时候，女孩子对机器人能否踩踏板持怀疑态度，但结果证明，它的喷气式发动机非常管用，表现出了150%（或者，准确地说，根据机器人本身的测量出来的数值：168%）的人力。他们一边踩着船，一边畅想着未来，在日落前到达了钻油平台。</p>
<p>The oil platform looked impressively huge. It was a mechanical paradise, exactly as the robot imagined, but the girl looked preoccupied. "I can't imagine my parents interrupting their vacation to work in a place like this. They were never interested in technology, they even preferred butterfly mail delivery to drones" she shared doubts with her friend.</p>	<p>钻油平台看起来巨大无比，和机器人想象中的一模一样，是一个“机械天堂”。不过，女孩子看到钻油平台后，表现出一副心事重重的样子。“我无法想象我的父母放弃了他们的假期，就是为了在这样的地方工作。他们对技术从来都不怎么感兴趣，甚至在送信的时候宁愿选择使用蝴蝶而不是无人机”，女孩子说到。</p>
<p>"Nothing to worry about! Technology is the future!" The robot sounded very convincing as an automated crane pulled their pedal boat and lifted them to the very top of the oil platform. "Let's meet them and</p>	<p>“没什么好担心的！科技就是未来！”当一台自动起重机把他们和脚踏船一起托到钻油平台上时，机器人说的这两句话显得格外有说服力。“我们去</p>

<p>then spend a relaxing evening together in this mechanical paradise." he suggested.</p>	<p>见见他们，然后一起在这个机械天堂里度过一个轻松的夜晚吧。”机器人建议。</p>
<p>OIL PLATFORM BOSS</p>	
<p>Bright red lights were cutting through the darkness of the tunnel. The roar of the engine followed by the scratching of the gears. What – or better to say- who was on the other side of the bridge? So it was true that there was a mechanical creature feeding with the oil of the platform.</p>	<p>耀眼的红灯照亮了黑暗的隧道，发动机的轰隆声伴随着齿轮摩擦的声音。谁—或者说什么—在桥的那一端？还是说，这里真的活着一个机械生物，靠钻油平台的石油维持生命？</p>
<p>The documents that robot and the girl saw in the oil platform offices, showed the evidence that a huge robotic mechanism was built in the core of the structure. It required so much energy and even more oil to keep it running, that the management had to expand the oil production, bringing in more people and robots to serve the greedy monster.</p>	<p>机器人和女孩子在钻油平台的办公室里发现了一封文件，证实了这个钻油平台的正中心生存着一个巨大的机械生物。这个巨大的家伙消耗掉的石油实在是太多了，工作人员不得不提高了石油的产量，然后让更多的人 and 机器人来为这个贪婪的怪物服务。</p>
<p>The girl and the robot looked in the eyes of the monster that was slowly approaching them with all its gears accompanied with burning sparks and heavy metallic sounds. “This does not look good at all”, they whispered simultaneously, “we need to find a way out, and quick”.</p>	<p>女孩子们和机器人看着怪物的眼睛时，这个家伙身上的齿轮开始运作起来，一路火花飞溅，发出当啷当啷的声响，逐渐向他们逼近。“看起来情况不妙”，他们同时说到，“我们一定要找到出路，而且要快！”</p>
<p>They looked around in the panic mixed with a desperation. The gate they used to enter the corridor apparently was locked. They could not see the floor of the tunnel under the bridge, and the whole construction seemed too tall and too unsafe. “Look, there, a maintenance door” - the robot pointed to the wall under them.</p>	<p>在惊恐与绝望中，他们环顾四周，发现进来时走的门已经关上了。他们站的这座桥实在是太高了，几乎深不见底，跳下去简直会要人命。“看！那儿有一扇门！”机器人指着他们脚下的墙说。</p>
<p>“You go first, now, take my hand”, he said to the girl. “Do not look down, do not look at the monster, close your eyes, jump, now! Open the door. I will follow you, just need a moment to pick up my hat. Go, go, don't look back!” - he continued.</p>	<p>“快，抓住我的手！你先上！”机器人对女孩说，“别往下看，也别去看那个怪物，闭上眼睛，往下跳！你先下去把门打开，我去捡我的帽子，马上就会回来。快走！别往后看！”机器人接着说。</p>
<p>It was a maintenance door indeed. It seemed that the tunnel was also used for lockers with diving suits and other underwater equipment for the subs. The girl dressed herself quickly, and she rushed to open the door outside, leading directly into the ocean. The alert on the oil platform set the keypad in emergency mode and just a couple of rotations of the safety handle were necessary to set them free.</p>	<p>这扇门原来是一扇维修门。女孩发现这个通道好像也用来存放潜水服和潜水设备，于是连忙换上了一件潜水服，冲过去打开那扇通往大海的门。钻油平台这个时候的警报系统是紧急模式，所以女孩转了几下把手，门就开了。</p>

<p>The girl could hear the dull sound of her own heartbeat in her head, but she was not scared anymore. She felt secure in the blue light beam from the robot's headlamp. Her friend was following her, the door finally gave way and she stepped outside on the ocean floor.</p>	<p>女孩紧张到可以听到自己的心跳声，但这个时候她已经不害怕了，机器人头顶的蓝色灯光让她感到很有安全感。最后，门终于开了，她走出了海底。</p>
<p>What she did not know is that the robot in reality was not following her. He knew from the beginning that he would not be able to go down from the bridge. Jumping from such a height was out of question and would definitely break him into pieces. Going out in the open ocean was not an option either, the water would cause a short circuit in his mechanisms.</p>	<p>女孩子不知道，其实，机器人根本没有跟她一起走。因为机器人知道，对他来说，从这么高的地方跳下去是不可能的，这绝对会把他摔碎。而且，他也没办法跟女孩一起游泳，水会导致他短路。</p>
<p>He looked at a tiny figure of his friend disappearing through the door and imagined her walking away from the oil platform, step by step in her heavy diving suit, surrounded by an endless ocean with algae and fish, and finally approaching the shore. "And the robot himself? What had happened to him?", you'd ask. Nobody heard anything of him ever since.</p>	<p>机器人看着自己朋友的身影慢慢消失在海水中，它想象着女孩子穿着那件厚重的潜水服，在鱼群和海藻的包围中，一步一步走向岸上。你也许会问，“机器人呢？它后来怎么样了？”但是从那以后，再没有人听说过它。</p>
<p>THE MOUNTAIN HERMIT</p>	
<p>Once upon a time, in the mountain village there was a young man who wanted to change the world to the better. He heard many stories about a wise healer living alone on the mountain top. Since his childhood the elders told him that the healer knew answers to all the questions and one day his questions would be answered as well.</p>	<p>很久以前，山村里有一个年轻人，他的梦想是把世界变得更好。他听说过很多关于一位医术高超的大师在山中隐居的故事。从他小时候起，长辈们就告诉他，这个大师知道所有问题的答案，有一天，他的问题也会得到解答。</p>
<p>It was a snowy morning when the young man took all his courage and went up to the top of the mountain to meet the healer. While he walked in the deep snow, he repeated in his head over and over all the questions that he wanted to ask since many years. However, when he arrived, he found everything completely deserted. There was nobody in the house over the mountain. Maybe the healer was away collecting wood?</p>	<p>在一个下着雪的清晨，年轻人鼓起所有的勇气，上山去找这位隐居山中的大师。他走在深深的雪地里，脑子里一遍遍地重复着多年以来他一直想问的问题。然而，当他到达时，他发现这里空无一人，山顶上、木屋里都找不到人的踪迹。也许，大师出去捡柴了？</p>
<p>The winter night was dark and cold. He started the fire in the healer's house to warm it for his return and decided to have a rest in a small hut nearby. When he woke up, there was still nobody around. So he decided to wait when the healer comes back and to take care for his house, his zen garden, bonsai and hot air balloon.</p>	<p>冬天的夜晚又黑又冷。年轻人在屋子里生了火，静静等待大师回来。夜深了，他决定到附近的另一个小屋里休息，然而，当他醒来的时候，周围依旧没有一个人。他决定，在大师回来之前，帮忙照看他的房子、枯山水、盆栽，还有热气球。</p>
<p>Many years passed and nothing changed, only the bonsai grew bigger and bigger. "I can wait one more day" the man repeated to himself as he spent all his life alone on the mountain top. Aware of his existence</p>	<p>很多年过去了，什么都没有改变，只有盆栽越来越大。“我可以再等一天。”那个人每天都对自己说同样地话，就这样孤独地在山顶上度过了一</p>

<p>or not, the villagers kept telling their stories about the hermit healer living above the clouds.</p>	<p>生。不管他的存在与否，山下的村民们仍旧不厌其烦地重复着隐居山中的大师的故事。</p>
<p>BOY OLD ENDING</p>	
<p>“Wake up” was saying the voice in his head. “Wake up” was written on the piece of paper on his bedside table. Was it really his bed, his room, his house on the island? His gaze wandered around until he stumbled upon his own reflection in the TV screen. How is it even possible? Who is this man?</p>	<p>“醒醒”，他脑海里的声音一直说着。他醒了之后发现，床头柜上放着一张纸，上边也写着“醒醒”。这真的是他的床、他的房间、他在岛上的房子吗？他环顾四周，直到通过电视屏幕看到了自己的倒影。怎么可能？这个人是谁？</p>
<p>It seemed like yesterday that they had taken that hot air balloon, but obviously it was not. The girl, where is the girl? Looking for the answers he made a couple of steps in the dark room and saw an album on the top of his desk. Neat handwriting and photos carefully placed in the chronological order.</p>	<p>男孩儿和女孩儿一起坐热气球的事好像发生在昨天，但显然不是的。女孩儿，女孩儿现在哪儿？为了寻找答案，他在黑暗的房间走了几步，看到办公桌上放着一本相册，上面的字写得很工整，照片按时间顺序整齐排列着。</p>
<p>“Seeing the whole land from above was impressive, but no more balloons ever again, trust me. The wind was so strong that we completely lost the control over it. The storm was dragging us around as a paper toy. The flash of the lighting. The thunder. Or was it the sound of us falling on the rock in the forest?”</p>	<p>“从上面看下来的风景虽然很美，但我再也不想坐热气球了。还记得上一次我们坐热气球的时候，狂风暴雨里，我们完全失去了控制，热气球像一个纸糊的玩具一样，脆弱不堪。雷电交加，轰隆的一声，不知道这声音是打雷，还是我们掉在森林里撞到石头上了。”</p>
<p>“Our story was all around the news for the whole week. The doctors in the city hospital had disinfected my bruises and said that your condition was stable. You needed to rest, so the pirates transported you back to the island. And me? As the elder pirate remained in the port with his friends, he let me stay in his old house on the shore.”</p>	<p>“我们的事儿在新闻里播了一个星期。市医院的大夫给我身上的伤口消了消毒，说没什么大碍。你需要休息，所以海盗们把你送回了岛上。至于我呢？老海盗跟他的朋友们留在了港口那边，所以他让我住在他岸边的老房子里。”</p>
<p>“Soon you'd wake up and I did not want that you miss a thing. So I took your camera - you remember that digital one with almost unlimited storage space? - and started making photos every single day. I even started playing your video games. And I was pretty good, for sure I beat you when you wake up, but don't be mad at me if I messed up with your game saves.”</p>	<p>“你很快就会醒来的，我不想让你错过任何事情，所以我拿走了你的相机——就是存储容量无限大的那个——每天都拍一些照片。我还试着玩了玩你的电子游戏，而且我觉得我还挺厉害的，你醒了之后我肯定能赢过你。不过，如果我不小心删除了一些你的游戏进度的话，不要生我的气。”</p>
<p>“You know who also moved back to the island to his father? The influencer! remember him? When the fisherman decided to retire, he inherited his business and turned it in a trendy sea food restaurant. We took long strolls on the shore joking about our life in the</p>	<p>“你知道还有谁搬回岛上住了吗？就是那个有名的网红！你记得他吗？他现在住在岛上他父亲那里。当渔夫退休了之后，他接手了渔夫的生意，并且把它变成了一个很受欢迎的海鲜餐馆。我们</p>

<p>city back then. And when one day he asked me to marry him, I said yes”.</p>	<p>以前经常会一起在沙滩上散步，聊聊我们当时在城的生活，边走边笑。有一天，他突然向我求婚了，我答应了。”</p>
<p>“Our honeymoon we decided to spend in the resort. Not that we missed the seaside, we had a plenty of our own, but the idea to see it full of tourist was really appealing. It looked even better than before with a new governor taking care of both management and marketing strategies. “In the hotel, one makes money with bed sheets, not napkins”, once he said”.</p>	<p>“后来，我们决定去度假村度蜜月。并不是因为我们有多想念大海，而是想看看这家度假村究竟为什么会如此吸引人。经过新市长的一番包装和营销，这家度假村看起来比以前还要好得多。“在酒店里，人们靠床单赚钱，而不是餐巾纸”，他曾经这样说。</p>
<p>“I planted my small garden here. You would love it, It's full of strawberries. In this climate they produce fruits all the year. The carpenter's widow gave me the recipe of the strawberry pie. It's really good indeed and now I have requests of it for anyone's birthdays. And sometimes on the average days as well”.</p>	<p>“我在这里种了一片小花园，我猜你会喜欢。里面种满了草莓，在这种气候下，它们一年四季都可以结出果实来。木匠的遗孀还给了我做草莓派的方子，很好吃。现在每每有人过生日，都会问我能不能准备一个草莓蛋糕；甚至在平时不过生日的时候，也会有人想要吃我做的草莓蛋糕。”</p>
<p>“This month they have opened the amusements park in the country. It seemed that it was some bureaucratic mistake and the law that kept them closed for decades, just expired with time. Our son is already five. We took him to the circus and to the roller coaster and to the ferris wheel, but most of all he liked the ice cream there”.</p>	<p>“这个月，全国的游乐园都开门了。之前下令让所有游乐园停业好像是因为某些官僚主义的错误政策导致的，随着时间的推移，那个政策现在已经失效了。我们的儿子已经五岁了，我们带他去看了马戏团表演，坐了过山车和摩天轮，不过他最喜欢的还是游乐园里的冰淇淋。”</p>
<p>“I come here to the light house every day to tell you all the latest rumours. They have started renovation of the island with the tunnel highway to connect it to the city. I bought an album to put together all the photos for when you wake up. Please, wake up”.</p>	<p>“我每天都会到灯塔这里来，告诉你所有最新的消息。政府已经对这座小岛进行改造，他们准备修建一条通往城市的隧道公路。我把所有的照片都放到了新买的相册里，这样你醒来的时候就能看到了。求求你，快点醒过来吧。”</p>
<p>But then, one day the girl felt unwell. Her condition did not get better and they decided to go to the city hospital to check her health, but the doctors were not able to help. When she passed away one rainy morning, the influencer could not find the strength to take his son back to the island where everything was full of memories.</p>	<p>然而，有一天，女孩儿生病了，而且病情越来越严重，就连市医院的医生们都无能为力。她在一个下雨的清晨去世了。那个网红根本不敢带着他的儿子回到岛上，岛上的一切都会让他想起自己的妻子来。</p>
<p>“Wake up!” were the last words that she has written for him. And he did wake up, not a boy anymore, but an old man with no one left after all this time. The</p>	<p>“醒醒”，是她为他写的最后两个字。后来，他确实醒过来了，不过他已不再是一个男孩，而是一</p>

time that took away his friends, his ambitions and, after all, his dreams.	个年迈的老人。仿佛，在他沉睡的时候，时间带走了他的朋友、他的志向，以及，他的梦想。
--	---

11.2. Storia

La seconda porzione di testi mostrati in questo elaborato, anch'essi fondamentali per dare al lettore una visione d'insieme dell'intera esperienza interattiva, è costituita da quei contenuti che descrivono il progresso compiuto nella storia del gioco a mano a mano che si completano le varie missioni e livelli.

Questi testi si trovano all'interno della sezione "story" (故事) del menù del gioco.

I testi sono disposti in gruppi da cinque segmenti l'uno. I primi due segmenti, contrassegnati in giallo chiaro, sono relativi ai compiti che è necessario portare a termine per completare un intero livello o una missione che richiede diversi passaggi. Questi due segmenti di contenuto si trovano sotto la voce del menù "primary task", tradotta con "主要任务", all'interno della sezione "story".

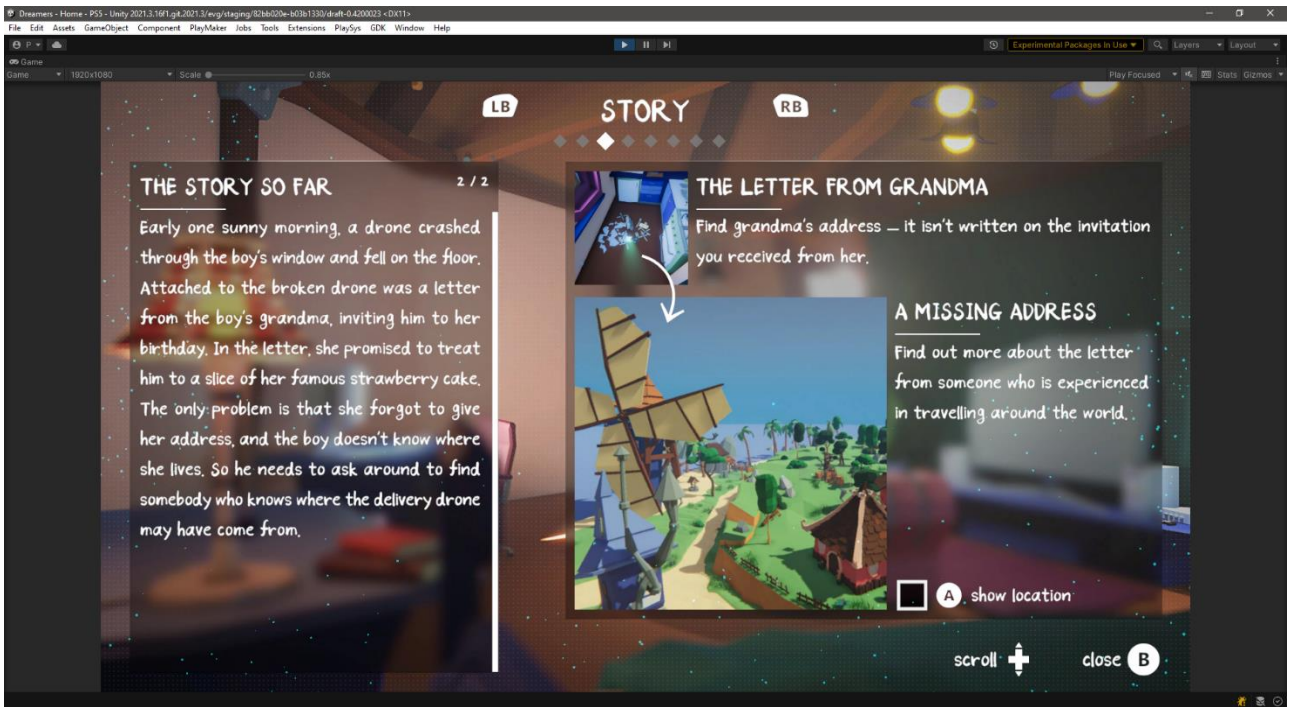
I due segmenti successivi, in arancione chiaro, indicano invece la missione immediatamente attuale che è necessario concludere per proseguire nella trama, e sono situati sotto l'etichetta del menù "current task", in cinese "当前任务". In entrambe le coppie di segmenti relative a "primary task" e "current task", il primo segmento contiene l'informazione stringata di quello che è necessario fare in ogni livello, mentre il secondo è una descrizione più dettagliata del primo, che normalmente occupa due righe di lunghezza.

L'ultimo dei cinque segmenti, quello bianco, nonché il più lungo dal punto di vista del contenuto, è dedicato alla narrazione di quanto accaduto nella storia fino al momento in cui si sta giocando, come una sorta di diario di viaggio che si aggiorna con l'avanzamento della trama del gioco, ed è introdotto dall'etichetta del menù "the story so far", tradotto con "当前进程".

I vari gruppi di testi della storia verranno presentati suddivisi in base al livello del gioco al quale appartengono.

Alla fine di questo capitolo saranno anche esposti gli "eventi" e i "trofei", che corrispondono rispettivamente alle missioni secondarie e agli *achievements*, ovvero premi ottenibili attraverso il raggiungimento di determinati obiettivi all'interno del gioco.

Le scritte comprese nelle righe in azzurro sono state utilizzate esclusivamente per la numerazione e la gestione delle traduzioni dei testi della storia; pertanto, non è stato necessario tradurle verso il cinese.



La casa

storyTask_Island_000	
The noise	噪音
Check what that noise in the kitchen was.	去厨房看看是什么声音

A broken window	坏了的窗户
Seems like something crashed through the window.	好像有什么东西把窗户撞坏了。
Judging by the direction of the sounds, an object had fallen into the boy's kitchen, no doubt. What could it be? - the boy turned back to see the shattered glass from his broken window. A bird perhaps?	从声音传来的方向判断，肯定是有什么东西掉进了男孩子家的厨房里。会是什么呢？男孩子转过身来，看到窗户被打破了，还有一地的玻璃碴子。难道是小鸟干的吗？

L'isola, inizio

storyTask_Island_001	
The letter from grandma	奶奶的信
Find grandma's address – it isn't written on the invitation you received from her.	信里没有写奶奶家的地址，你去找一下。
A missing address	缺少的地址
Find out more about the letter from someone who is experienced in travelling around the world.	去找有过环球旅游经历的人问问，看看能不能找到一些跟信件有关的信息。
Early one sunny morning, a drone crashed through the boy's window and fell on the floor. Attached to the broken drone was a letter from the boy's grandma, inviting him to her birthday. In the letter, she promised to treat him to a slice of her famous strawberry cake. The only problem is that she forgot to give her address, and the boy doesn't know where she lives. So he needs to ask around in order to find somebody who knows where the delivery drone may have come from.	一大清早，一架无人机从男孩子家厨房的窗户冲了进来，掉在了地上。撞坏了的无人机上还有一封男孩子奶奶寄来的信。信中，奶奶邀请男孩子去给她过生日，尝尝她做的草莓蛋糕。唯一的问题是奶奶忘了把她的地址写在信里，男孩子也不知道她住在哪儿。所以他需要四处打听，问问有谁知道那架无人机是从哪儿飞来的。
storyTask_Island_002	
Looking for a boat	找一艘船
To reach the post office on the mainland, you need a boat.	为了到达陆地上的邮局你需要一艘船。
The fisherman	渔夫

The fisherman has a boat that he uses to catch fish. He might give you a lift to the mainland.	渔夫有一艘船，是钓鱼用的。说不定他可以顺路送你到陆地上去。
The pirate, who settled down on the island after his retirement, told the boy that the drone deliveries usually came from the mainland post office. Its employees would know for sure where the letter came from. He suggested to the boy to find a boat in order to cross the waters and get to the mainland.	岛上退休的海盗说，送信的无人机一般都是从陆地上的邮局飞过来的，邮局的员工肯定知道这封信是从哪里寄出的。海盗建议男孩子找艘船渡海，去大陆。
storyTask_Island_003	
Looking for a boat	找一艘船
To reach the mainland post office, you need a boat.	为了到达陆地上的邮局你需要一艘船。
Repair the boat	修船
Find a way to cover the holes in the broken boat.	想办法把船上的窟窿补上。
The boat was found on the beach, along with its owner, the fisherman, sleeping next to it. Unfortunately, the boat had huge holes in it and needed to be repaired. The fisherman was busy, so he suggested the boy taking care of the repairs himself.	在海滩上发现了一艘船，船的主人是个渔夫，就在旁边躺着睡觉。这艘船上有个大窟窿，需要修好了才能用。渔夫说他很忙，他让男孩子自己动手修一修。
storyTask_Island_004	
Looking for a boat	找一艘船
To reach the mainland post office, you need a boat.	为了到达陆地上的邮局你需要一艘船。
Baby chicks in the henhouse	笼子里的小鸡
Help the carpenter catch all five yellow chicks.	帮木匠把五只小鸡都抓回来。
The carpenter was eager to help the boy repair the boat. He even started preparing his sturdiest boards for him. But since this work took some time, he asked the boy to take care of his baby chickens. As usual, his wife let them out, and they scattered all over the island.	木匠急着帮男孩把船修好，甚至拿出了他最结实的木板。修补工作需要花很多时间和精力，于是木匠让男孩帮忙看管自己的小鸡。可是，木匠的妻子又像平时一样，让小鸡跑了出去，在岛上随处撒欢儿。
storyTask_Island_005	
Looking for a boat	找一艘船
To reach the mainland post office, you need a boat.	为了到达陆地上的邮局你需要一艘船。

Start the repair work.	开始修船
Get the boards to the fisherman.	把木板交给渔夫
The carpenter was so pleased that the boy had managed to gather all the escaped chick into the henhouse that he gave him not only his sturdiest boards, but also some nails as a reward.	男孩子把所有跑散的小鸡都抓了回来，木匠很高兴，他不仅给了男孩几块儿最结实的木板，还给了他一些钉子作为奖励。
storyTask_Island_006	
Becoming an apprentice	实习
Catch the fish while the fisherman is busy repairing his boat.	在渔夫忙着修船的时候去钓几条鱼。
A homemade fishing rod	自己动手做一根鱼竿。
Find the parts you can use to build a fishing rod.	找到可以用来做鱼竿的材料。
After a long search all over the island, the boy finally discovered that the fisherman was hiding and sleeping in the reeds. The fisherman immediately pretended that he was actually looking for the boy to start repairing the boat and offered to make him his apprentice so he could master the skill of fishing. The apprentice's duties included finding a fishing rod and some bait, and, of course, fishing.	男孩找遍了整座小岛，发现渔夫竟然躲在芦苇中睡觉。渔夫连忙假装他一直在找男孩子，还主动提出让他做自己的“钓鱼实习生”，教他捕鱼的技巧。实习的工作内容包括做鱼竿、找鱼饵，当然，还有钓鱼。
storyTask_Island_007	
Becoming an apprentice	实习
Catch some fish while the fisherman is busy repairing his boat.	在渔夫忙着修船的时候去钓几条鱼。
Catch some fish	钓几条鱼
Catch some fish with the right bait.	用合适的鱼饵钓几条鱼。
With a little bit of imagination and creativity, some research, and friendly support from other inhabitants of the island, the boy finally managed to make his very first fishing rod. Since the fisherman was very busy, he had to start fishing by himself. It was a very important mission, as he could not leave the village without fresh fish.	凭借着自己的想象力和创造力，还有岛民的热情帮助，男孩子做好了他的第一根鱼竿。渔夫这会儿很忙，于是男孩子不得不自己一个人去钓鱼。这项任务对他来说十分重要，因为只有钓到了鱼，他才能离开这儿。
storyTask_Island_008	
Sailing to new lands	扬帆起航

Get ready to leave the island for the mainland.	准备驶离岛屿，前往陆地。
Find a crew	找一名船员
Now that you have a boat, you need someone with experience in marine navigation.	船已经准备好了，需要找到有航海经验的人。
Catching fish without prior experience was not easy, but the boy succeeded. The fisherman noted the significant progress of his trainee and gave him the boat as a reward. After the repairs, the boat looked as good as new and was probably ready to cross the sea, but without a boating license the boy could not take it himself, so he decided to look for a professional captain.	对于一个没有经验的新手来说，钓鱼不太容易，但是男孩子成功了。渔夫也发现自己的“实习生”进步很大，于是他把自己的船作为奖励，送给了男孩子。修好的船看起来甚至比新的还要好，并且很适合航海。但有一个问题，男孩子没有驾驶证，他不可以自己开船。所以他决定找一名经验丰富的船长。
storyTask_Island_009	
Sailing to new lands	扬帆起航
Get ready to leave the island for the mainland.	准备驶离岛屿，前往陆地。
Final preparations	最终准备
Put some travel clothes on and don't forget to grab some boat fuel.	出发之前把衣服穿好。还有，别忘了去找开船要用的燃料。
Encouraged by the fisherman's permission to use his boat, the boy shared the good news with the old pirate. As it turned out, the pirate had long been looking for an opportunity to leave the island and visit his friends at the port tavern. As an expert in sea travel, he immediately stated that it was impossible to reach the mainland under oars and promised to repair the engine and install it on the boat.	男孩子有了渔夫送给他的船。他把这个好消息告诉了海盗，才发现原来海盗也一直在找机会离开小岛，他想去港口旁的酒馆见一个朋友。作为航海专家，海盗觉得光是靠人力划桨过海并不现实，所以他想在船上装一个发动机。

L'ufficio postale

storyTask_PostOffice_001	
A long day	漫长的一天
Few more hours of work to be done.	还有几个小时的工作要做

Finish the shift	完成换班
Only few packages remain to be processed before finishing today's shift.	今天的任务还剩几个包裹需要处理。
It was a normal day for the city post office employees as well. Some clients to talk to, some mail to sort, some packages to collect, some deliveries to perform - the usual post office routine, just enough tasks to finish before the lunch break.	对于城里的邮递员来说，也是一个平常到不能再平常的日子：和客户谈谈事情，收拾收拾信件和包裹，给它们分好类之后再发出去——邮局每天的例行工作，刚好能在午休之前做完。
storyTask_PostOffice_002	
A very long day	漫长的一天
Finish the shift	完成换班
Out of order	机器失灵
The drone delivery and collect machine is broken once again. Report the problem to the mayor.	用来送货的无人机和取货的机器又坏了。得跟市长反映一下这个问题。
It was quite a modern post office, where all the deliveries were handled through the drone management system. Unfortunately, all other systems in the city were not so modern, and the machine overheated and turned off. The girl had to report the accident to the city authorities and to ask for it to be repaired.	这是一个非常现代化的邮局，寄信、收信都是通过无人机管理系统处理的。不幸的是，这个城市的其他系统都没这么现代化，由于工作超负荷，机器过热并且死机了。女孩不得不向市政局报告这个问题，并寻求专业人士进行修理。
storyTask_PostOffice_003	
Finish the shift	完成换班
The shift is finally over. Time to go home.	终于干完活儿了，可以回家了。
Shift is over	下班了
After processing the last three packages it is finally the time to register the receipts and go back home for the evening.	最后三个包裹处理好了，还差登记收货单据这一步，然后就可以下班回家了。
Who could imagine that being a temporary post office assistant would become for the girl a full-time job. Luckily, though, this day was finally over with all its challenges - drone deliveries, greedy vending machine, broken pipes and unfriendly city authorities. She can finally go home and see if there were any news from her parents.	谁能想到，对女孩来说，作为一个临时的邮局助理，本来只是一份不怎么花时间的兼职工作，结果竟然用了女孩一整天的时间。不过，幸运的是，忙碌的一天——无人机送货、贪婪的自动售货机、破裂的管道和不友好的市政局——终于结

	束了。她现在终于可以下班回家了，看看有没有父母发来的最新消息。
--	---------------------------------

La fontana della città

storyTask_City_Fountain_001	
The city system	社会制度
The city appears to be under unique bureaucracy style.	整个城市好像都被官僚制度笼罩着。
No way to enter	无法进入
After talking to the mayor, the girl discovers that it may be impossible to enter into the underground tunnels.	和市长谈过话后，女孩发现地下隧道可能进不去。
The city mayor was really unfriendly and did not show much - if any at all - interest in the post office problems. The water maintenance tunnel under the city that caused the overheating of the machinery was locked with no spare key to be found. The only hope for the girl was the blacksmith. At least was worth trying to talk to him.	市长真的很不友好，他不是很在意邮局的问题。导致机器过热的维修通道被锁住了，就连备用钥匙都找不到。女孩唯一的希望是去找铁匠，至少试着和他谈谈也好。
storyTask_City_Fountain_002	
The city appears to be under unique bureaucracy style.	整个城市好像都被官僚制度笼罩着。
No way to enter	无法进入
Forging a key	做一把钥匙
The smith in town can forge a key to the maintenance systems, but he needs a official consent.	镇上的铁匠可以做一把维修管道的钥匙，不过他需要得到官方许可才行。
The blacksmith himself was eager to help the girl to forge the key, but being the city employee he could not take this sort of responsibility on his own, That's why he asked her to talk to the city council members and get their approvals. They were three city elders, who were even officially in retirement, were authorized to take decisions in case of emergencies.	铁匠也很想帮女孩做钥匙，但作为一名普通工人，他承担不起这样的责任，所以他建议女孩去和城市委员会的成员谈一谈，获得他们的批准。这个委员会由三位德高望重的老人组成，他们虽

	然已经退休了，但仍有权在紧急情况下做出决定。
storyTask_City_Fountain_003	
The city appears to be under unique bureaucracy style.	整个城市好像都被官僚制度笼罩着。
No way to enter	无法进入
The water system	给排水系统
Thanks to the key, the girl can inspect for the trouble into the city maintenance systems.	多亏了这把钥匙，女孩终于可以到维修管道里去看到底问题出在哪儿了。
In the end getting the key to the maintenance corridors was easier than the girl expected. Now she just can route the water back to the fountain.	最后，拿到维修通道的钥匙比女孩想象的要容易。现在她可以将水引回喷泉去了。
storyTask_City_Fountain_004	
The city appears to be under unique bureaucracy style.	整个城市好像都被官僚制度笼罩着。
No way to enter	无法进入
Cooled down	让系统冷却下来
The cooling system is now finally restored and the package processing machine can be finally used.	现在冷却系统终于恢复了，处理包裹的机器终于可以正常工作了。
A little bit of imagination and an engineering state of mind and the water pipes were conquered. This also would fix the cooling for the drone delivery system, so the girl was now able to go back to the post office to finish her shift. Just with a little detour to give back the key to the blacksmith as she promised.	通过一些想象力和一种工程思维，水管就被修理好了，这也将解决无人机配送系统的冷却问题。现在女孩可以回邮局换班了，不过需要绕一小段路，去把钥匙还给铁匠。

Il porto

storyTask_Port_001	
---------------------------	--

The arrival	登陆
Find the post office where the letter came from.	找到把这封信寄来的邮局。
The shipyard	造船厂
Explore the port area and ask for directions.	绕着港口走一走，问问邮局在哪里。
The boy and his companions left the island and started their journey across the sea. When the skyline of the city appeared on the horizon, all three of them couldn't wait longer to finally step ashore. While the travelling musician disappeared without any explanation, the pirate immediately headed to the tavern to meet his friends. The boy feeling pretty seasick after the trip decided to walk around the port and find the way to the post office.	男孩和他的同伴们离开了小岛，开始了他们的海上之旅。当城市的轮廓出现在地平线上时，三人终于迫不及待地上岸了。当同行的音乐家莫名其妙地消失在朦胧的雾气中时，海盗也迫不及待地冲向酒馆去找他的朋友们。旅行结束后，男孩晕船得厉害，于是他决定先绕着港口走一走，然后再去找去邮局的路。
storyTask_Port_002	
Find the post office where the letter came from.	找到把这封信寄来的邮局。
The shipyard	造船厂
The tavern	酒馆
The cable car is out of order and it's getting dark. Wait 'till the morning in the tavern.	缆车出故障了，天也渐渐黑了。在酒馆待一晚上，等到明天天亮。
The deserted evening port left to the boy quite a strange impression that became even stranger when he found out that there was no way to reach the city at the moment. The forest path was closed during the night and the cable car was out of order. Fortunately, his friend pirate was having a dinner in the tavern, a good place to wait till the morning.	夜晚，空无一人的港口给男孩一种陌生的感觉，当他发现此刻根本无法靠近城市的时候，他对城市感到更陌生了。林间小道每晚都是封闭的，这会儿缆车也出了故障。幸运的是，他的海盗朋友正在酒馆里吃晚饭，这是一个等天亮的好地方。

La taverna

storyTask_Tavern_001	
-----------------------------	--

The arrival	登陆
Find the post office where the letter came from.	找到把这封信寄来的邮局。
Fishing pro	
Catch some fish as a payment for your night stay in the tavern.	钓几条鱼来，作为在小酒馆过夜的费用。
The tavern looked huge but cosy, no wonder that it was the favourite place of the pirate and his friends. It offered drinks, simple food, and - most important - a night's stay for the travellers. The only problem was that the boy did not expect his journey would take so long and had no money to pay for the room. Luckily, the waitress found a solution: she urgently needed some fresh fish for the dinner of her VIP guests and the fishing rod and the skills the boy obtained back on his island could come in handy.	小酒馆看起来很大，也很温馨，这也就不奇怪为什么它是海盗和他的朋友们最喜欢的地方。酒馆里提供饮料、简单的食物，以及——最重要的一——为旅客提供一晚住宿。唯一的问题是男孩没想到他的旅程会拖延这么长时间，所以他没有带多余的钱来交房费。万幸的是，女服务员找到了解决办法：她急需一些新鲜的鱼作为贵客的晚餐，而钓鱼竿和男孩在岛上获得的钓鱼技能可以派上用场。
storyTask_Tavern_002	
The arrival	登陆
Find the post office where the letter came from.	找到把这封信寄来的邮局。
Inn time	在酒馆过夜
You got a room for your stay in the tavern. Have a good night.	房子的问题终于解决了！祝你有一个美好的夜晚。
Fishing in the foggy port was fun and the boy easily exchanged his catch to the glass of orange juice and a key from a room upstairs in the tavern. He had a long day behind and - who knows - maybe even a longer one ahead, so even if staying with the pirates all night seemed adventurously tempting, he eventually chose to have a good rest in his room.	在雾气蒙蒙的港口钓鱼是件很有趣的事，男孩子很轻松地就用钓到的鱼换来了酒馆里的一间房，还有一杯橙汁。但后面还有漫长的一天——以及——可能更漫长的一天，所以即使男孩子也想和海盗们一起玩个通宵，但是他最终还是选择在自己的房间里好好休息休息。

Il porto, giorno

storyTask_Port_Day_001	
The arrival	登陆
Find the post office where the letter came from.	找到把这封信寄来的邮局。
Cable car	缆车
A new sun is rising. Take the cable car to reach the up town.	新的一天到了，你可以坐缆车去山上的城市。
It was the first time that the boy had spent a night off the island. The clinking of glasses and the laughter of the pirates continued, as it seemed, until the morning. However, when the boy woke up at dawn, there was no one in the tavern. "I'd better hurry if I want to take the first cable car up to the city," thought the boy.	这是男孩子第一次在小岛以外的地方过夜。碰杯的声音和海盗们的说笑声似乎一直持续到天亮。第二天一早，男孩子刚睡醒的时候，却发现酒馆里空无一人。“我最好抓紧时间，坐第一班去市里的缆车”，男孩儿想。
storyTask_Port_Day_002	
The arrival	登陆
Find the post office where the letter came from.	找到把这封信寄来的邮局。
Out of order	失灵
The generator in the forest is broken again. Check if the electrician has already gone to repair it.	森林里的发电机又坏了，你去检查一下，看看电工有没有去修理。
However, taking the cable car was not so simple. As the electricity was cut off the night before, nothing had changed by morning. Apparently, something happened again with the generator in the forest and the electrician must have been already sent to fix the breakdown, but it was still worth to go check how things really are and, perhaps, ask him to hurry up a bit to be able get to the city before the thunderstorm.	然而，坐缆车却没想象得那么容易。好像前一天晚上停电了之后，直到今天早上也没修好。看样子，森林里的发电机肯定又出什么故障了，电工应该已经去修理了，不过为了确保万一，最好还是过去看看到底是什么回事。这样才能确保故障能够尽快解决，缆车能够尽快投入使用，在暴雨来临之前到达城市。

La foresta

storyTask_Forest_001	
The arrival	登陆
Find the post office where the letter came from.	找到把这封信寄来的邮局。
Back in service	让发电机重新运转
The generator in the forest has been reactivated. It is now possible to use the cable car to reach the post office in the city.	森林里的发电机已经修好了，现在可以坐缆车去市里的邮局。
Oddly enough, the boy did not meet the electrician neither near the generator nor anywhere else. With this kind of work attitude, there is no surprise that the breakdowns are quite common. However, the generator had a very reliable design and it only required to be restarted. So now, after a short walk through the woods, the boy could finally take the cable car up to the city. If the grandmother only knew that getting to the post office could be such an adventure!	奇怪的是，不管是在发电机附近，还是在其他地方，男孩都没有找到电工的影子。如果是这样的工作态度，也难怪隔三岔五就会出现故障。多亏了这个发电机有一个非常智能的设计，它只用重新启动一下就好了。所以现在，当男孩子让发电机恢复工作后，他终于可以坐缆车进城了。如果能让奶奶也知道，去邮局的路上发生过这么多有趣的事情就好了。
storyTask_Forest_002	
Out to the seaside	去海边
The grandma letter arrived from a famous resort in the seaside.	奶奶的信是从海边一个很有名的度假村寄来的。
photo shooting	拍照片
Meet the influencer in the forest, nearby the ancient snail sculpture.	去森林里找网红，他在蜗牛雕塑附近。
The boy, of course, expected that mountain boots could be bought in the store, but it turned out that the only person in the city who had access to such goods was a local star, influencer and specialist in fashion and sports. He immediately understood what kind of shoes he was talking about, and upon learning that they were intended for a girl from the post office, he gave the boy one without any questions, and offered cooperation to get the second one - assistance in creating photos for his website. The boy immediately agreed to make some photos in the forest before it got dark and it started to rain.	男孩以为这种登山靴在随便一家商店里就可以买到，但其实，这个城市里只有一个买得到这双靴子的人，他是一个网红，也是一位时尚达人和运动专家。听了男孩说的话后，这个网红立刻明白了他说的是哪双靴子。当他知道这双靴子要送给邮局的一个女孩儿后，他毫不犹豫地给了男孩一只，至于第二只，他提出了一个条件——男孩子帮他拍几张要 po 到网站上的照片，这样就可以把第二只靴子给他，男孩子立刻答应了下来。然后

	他们两个人立刻动身出发去森林里，这样才能在天黑、下雨前帮网红拍一些照片。
storyTask_Forest_003	
Out to the seaside	去海边
The grandma letter arrived from a famous resort in the seaside.	奶奶的信是从海边一个很有名的度假村寄来的。
photo shooting	拍照片
Meet the influencer in the forest, close to a small pond.	去森林里找网红，他在一个小池塘附近。
Although the boy had never taken a photograph before, the photo of the influencer in front of a giant statue of a snail turned out to be great, probably thanks to the automatic settings of the camera. The influencer, inspired by this success, set out in search of new forest landscapes for the next photos.	虽然男孩子之前从未拍过照片，但在巨大的蜗牛雕像前，男孩子给网红拍出来的照片非常棒，不过这也可能要归功于相机的自动设置。有了这次拍摄经历，网红受到了启发，他开始为下一次的拍摄寻找合适的森林外景。
storyTask_Forest_004	
Out to the seaside	去海边
The grandma letter arrived from a famous resort in the seaside.	奶奶的信是从海边一个很有名的度假村寄来的。
photo shooting	拍照片
Meet the influencer in the forest, close to the hunter's hut.	去森林里找网红，他在猎人小屋附近。
The foggy swamp as a place for a photo shoot was a strange choice in this weather, but the influencer was pleased with the pictures taken by the boy and invited him to take a few more shots near the hunting lodge.	在雾气蒙蒙的天气里外出拍照是个奇怪的做法，但是网红对男孩子拍出来的照片很满意，并且还叫他去猎人的小屋旁多拍几张。
storyTask_Forest_005	
Out to the seaside	去海边
The grandma letter arrived from a famous resort in the seaside.	奶奶的信是从海边一个很有名的度假村寄来的。
Photo shooting	拍照片
Meet the influencer and the girl in the forest, nearby the mountain's path.	去森林里找网红和女孩子，他们在山路附近。

The evening was falling. The boy was about to ask the influencer to conclude shooting as soon as possible so that he could meet the girl before dark when he told him that the girl herself would be the model for the final photo session in the foothills. This way they didn't need to return to the city before heading through the mountains together.	夜幕降临。男孩子想要快点结束拍摄，这样才能在天黑之前和女孩子见面。就在这时候，网红建议男孩子直接让女孩子到山上来，让她当自己最后一次拍照任务的模特，这样他们就不用专门回城一趟，可以直接从这里出发。
storyTask_Forest_005	
Crossing the mountain	翻山越岭
The passage for the mountain is collapsed. Find another way.	之前的穿山小路由于山体坍塌被封住了，需要寻找其他路线。
Another way	另寻他路
Follow the girl to the old mine inside the mountain.	跟着女孩子一起去山中的老矿井里。
In all his life on the island, the boy had never seen mountains of such height. Moreover, during the photo session, it turned out that after the collapse, the passage was closed for security reasons, and the only way to the other side was through the abandoned mines. This fact did not frighten the girl at all. On the contrary, his new fellow traveller was full of enthusiasm and ran ahead even before he had time to even to think.	一直生活在岛上的男孩子从来没见过这么高的山。而且，在拍照的过程中，男孩子发现原来的通道由于山体坍塌被封闭了，现在只有通过废弃的矿井才能去往山的另一边。这件事并没有让女孩感到害怕，恰恰相反，她对于即将开启的冒险满怀热情，甚至来不及思考就往前跑了。

L'ufficio postale, giorno

storyTask_PostOffice_Day_001	
The grandma letter	奶奶的信
Wait while the post office retrieves information about the grandma's address.	等邮局的工作人员查一下奶奶的地址。
Drone repairment	修理无人机
Take the broken drone to the tech specialist of the post office.	把坏了的无人机交给邮局的技术员，让他修一下。

<p>The boy's visit to the post office as less fruitful than he expected. The girl working there could not immediately establish where the grandmother's letter came from, but promised to look for information about it in the mail systems. She was very happy to learn that he was not going to file a complaint about the drone falling through the window, and asked to give the drone to the repairment specialist.</p>	<p>男孩子在邮局找到的信息没起到什么作用，在邮局工作的女孩子也不能确定奶奶的信是从哪里寄来的，但是她答应男孩子会帮他继续找找有用的信息。虽然送信的无人机把男孩子的窗户撞坏了，但是男孩子不打算投诉邮局，女孩听了很开心，她会把无人机交给技术人员拿去修理。</p>
storyTask_PostOffice_Day_002	
<p>Wait while the post office retrieves information about the grandma's address.</p>	<p>等邮局的工作人员查一下奶奶的地址。</p>
<p>Drone repairment</p>	<p>修理无人机</p>
<p>The wait is over</p>	<p>已经等很久了</p>
<p>Enough time already passed and probably the girl in the post office found information about the letter.</p>	<p>已经过去很久了，邮局的女孩子可能找到了一些有关地址的新信息。</p>
<p>The prospect of parting with the drone, even if it was broken, did not make the boy very happy, but it turned out that the technician had already written it off and no return was required. He quickly repaired the drone and left it to the boy so that he could participate in races popular among the townspeople, but absolutely secret. So, imperceptibly, it was time to return to the post office for information about my grandmother's address.</p>	<p>虽然这架无人机坏了，但是男孩子还是很舍不得它。但其实，技术人员已经把这台无人机从后台注销了，所以修好之后不需要退还给邮局。技术员把修好的无人机送给了男孩子，这样他就可以参加广受市民欢迎的无人机比赛，虽然这种比赛通常是秘密举办的地下赛。不说这个了，是时候去邮局问问有没有关于奶奶地址的新消息了。</p>
storyTask_PostOffice_Day_003	
<p>Out to the seaside</p>	<p>去海边</p>
<p>The grandma letter arrived from a famous resort in the seaside.</p>	<p>奶奶的信是从海边一个很有名的度假村寄来的。</p>
<p>Shoes shopping</p>	<p>买靴子</p>
<p>Your new journey' companion doesn't have appropriate boots to cross the mountain. Luckily there is a famous sportswear influencer in the city.</p>	<p>你的新旅伴没有适合登山的靴子。幸运的是，这座城市里有一位很著名的运动网红，可以找他问问看。</p>
<p>Meanwhile, the girl managed to find out that, judging by the stamps, the letter came from the famous seaside resort. She said that it was there that her parents, whom she temporarily replaces at the post office, went on holidays. Their vacation was unexpectedly prolonged, and she was already beginning to worry, so the opportunity to get to the</p>	<p>与此同时，女孩子从信上的邮票看出，这封信应该是一个著名的海边度假村寄出来的。她说，她的父母这个时候正好就在那里度假，这也是为什么她来邮局兼职的原因，顶替父母的岗位。但是她现在察觉到父母的这个假期长得有些蹊跷，</p>

resort with the boy and find out how they were doing was very convenient. The boy, too, was happy with the company and offered to find her the boots, suitable for a long journey.	所以她有些担心。正好，借此机会，他们两个可以一起去度假村看看，到底发生了什么。男孩子很高兴他又多了一个旅伴，并主动提出要给女孩子找一双适合长途旅行的靴子。
--	---

La miniera

storyTask_Mine_001	
Throughout	漫长的旅程
Find your road to the desert after crossing the mountain through the mine.	穿过矿井，找到通往沙漠的道路。
The way out	出路
Explore the mine to find an exit to the other side of the mountain.	找到通往山的另一边的出口。
The generator in the middle of the forest, which the boy had repaired in the morning, supplied electricity to the mines, so that they were now well lit. The girl, as it turned out, did not run far and was waiting for him in the elevator to explore the abandoned corridors together and find a way out to the other side of the mountains.	男孩子把森林的发电机修好了，现在供电已经恢复正常了，矿井的照明也恢复了。原来，女孩子并没有跑远，她就在电梯里等着男孩子，等他一起去探索废弃的隧道，找到一条通往山的另一边的出路。
storyTask_Mine_002	
Throughout	漫长的旅程
Find your road to the desert after crossing the mountain through the mine.	穿过矿井，找到通往沙漠的道路。
Back to the surface	回到地面
Proceed to the mine exit and explore what is next.	继续往矿井的出口走，看看还会发现什么。
The abandoned mines happened to be a multi-storey maze. After wandering through their corridors for some time, riding up and down in elevators and a	废弃的矿井恰好是一个有很多层的迷宫。他们在这些错综复杂的隧道里徘徊了一段时间，又坐电梯上上下下折腾了几次，还引爆了几个小炸药

small explosion of dynamite, the boy and girl finally met again and headed for the exit.	后, 男孩和女孩终于再次相遇, 他们一起朝着出口走去。
--	-----------------------------

La palude

storyTask_Swamp_001	
An amusement park	游乐园
A closed amusement park, situated behind the mines, is a place for new discoveries.	矿山后边有一个关了很久的游乐园, 你去看看。
Entertainment time	娱乐时间
Take photos of the girl with the various attractions of the amusement park.	在游乐园的各个景点给女孩拍照。
Against the night sky, the scenery on the other side of the mountains looked mesmerizing. It was not just a swamp with giant tree trunks, but also an amusement park that neither the boy, nor girl had ever seen before. Although it was closed for a long time and was in a very depressing state, some of the attractions were lit up and the girl suggested using the influencer's camera to take some pictures as a memory.	在夜色中, 矿山的景色更让人着迷了。这个沼泽里到处都是粗壮的树干, 还有一个男孩女孩都未曾见过的游乐园。不过这个游乐园因为关闭时间太久了, 所以看上去有些破败, 让人感觉到很压抑, 但是一些游乐设备的灯还亮着, 于是女孩建议用网红的那台照相机拍照留念。
storyTask_Swamp_002	
An amusement park	游乐园
A closed amusement park, situated behind the mines, is a place for new discoveries.	矿山后边有一个关了很久的游乐园, 你去看看。
The Circus	马戏团
Have a look inside the circus to find out what more can be done in there.	去马戏团里边看看。
The owner at the entrance to the park was very hospitable and invited them to have fun, so when they saw a circus tent among the attractions, the boy had no doubts that something interesting was waiting for them there.	游乐园门口的老板非常热情好客, 他邀请他们两个一起进去玩儿。一进门, 他们就看到了正中间

	的马戏团，男孩觉得那里边一定有什么有趣的东西在等着他们。
storyTask_Swamp_003	
An amusement park	游乐园
A closed amusement park, situated behind the mines, is a place for new discoveries.	矿山后边有一个关了很久的游乐园，你去看看。
Bolt cutters	钳子
Use your fishing rod to catch bolt cutters in the dump for the Robot you met in the Circus.	拿到钳子，可以用你的鱼竿。
Oddly enough, there were no animals nor clowns in the circus, only half-worn equipment and a few cages. Most of them were empty, but in one the boy saw a robot locked inside. The robot was extremely scared and asked him for help. Unfortunately, none of them had the tools to pick the lock on the cage door, and the robot suggested that the boy look for something suitable in the dump in the middle of the swamp.	奇怪的是，马戏团里没有动物，也没有小丑，只有一些破旧的设备和笼子。笼子大多都是空的，但还有一个，男孩看到有一个机器人被锁在里面。机器人看起来非常害怕，它向男孩子求助。不幸的是，他们都没有办法撬开笼子的门。机器人建议男孩子去沼泽里的垃圾堆找一个合适的工具，把门打开。
storyTask_Swamp_004	
An amusement park	游乐园
A closed amusement park, situated behind the mines, is a place for new discoveries.	矿山后边有一个关了很久的游乐园，你去看看。
The escape accomplice	逃跑计划
Secretly pass the bolt cutters to the Robot to help him escape from his prison.	偷偷把钳子拿给机器人，帮它越狱。
Who could have imagined that fishing was such a useful skill for any situation. At a waste dump in the middle of a swamp, the boy was able to fish out a pair of bolt cutters strong enough to cut through the lock. Now all that remained was to unnoticeably free the robot from his imprisonment. Whoever locked him in a cage would obviously not be happy about his escape.	谁能想到，男孩子掌握的钓鱼技能在任何情况下都能派上用场，他一下就把垃圾堆里的钳子钓出来了。这把钳子看起来很结实，足以把笼子的锁剪断。接下来就是在不知不觉中帮机器人逃跑了，不管是谁把它关起来的，肯定都不会因为它的越狱而感到高兴。
storyTask_Swamp_005	
An amusement park	游乐园
A closed amusement park, situated behind the mines, is a place for new discoveries.	矿山后边有一个关了很久的游乐园，你去看看。

Partners in crime	共犯
Meet the Robot at the rendezvous point near the fence to proceed with your journey together.	在栅栏附近的集合点与机器人会合，一起踏上你们的旅程。
The robot was very happy that the boy not only came back for him, but also brought a bolt cutter with him. He was pretty sure that he could break the cage himself and suggested that the boy quietly get out of the circus and meet him at the fence. This idea seemed reasonable to the boy, especially since he did not want to abandon the girl alone for a long time in such a strange place.	机器人很高兴，因为男孩子回来了，还带来了一把钳子，机器人很确定这把钳子完全可以把门锁剪断。机器人建议男孩子先悄悄地离开马戏团，在栅栏旁等它。这个建议听起来不错，而且他也不想让女孩子一个人在这个陌生的地方等太久。
storyTask_Swamp_006	
An amusement park	游乐园
A closed amusement park, situated behind the mines, is a place for new discoveries.	矿山后边有一个关了很久的游乐园，你去看看。
The door to the other side.	越狱
You got a pretty story about the robot escape. Now go out of here.	真是一段精彩的机器人“越狱”故事。现在你得尽快离开这里。
The boy and the girl arrived to the meeting point just in time to see that the metal fence was cut and their new friend was already waiting for them. He looked either nervous or excited, demonstrating that sort of emotional behaviour that usually in humans is caused by excessive adrenaline and was never previously documented in robots. The story of his break free from the circus sounded a hilarious mixture of action, stealth, first person shooter and labyrinth escape - all the genres that, by pure coincidence, the boy preferred in video games.	男孩和女孩及时赶到了回合的地点。他们到的时候看到栅栏被剪断了，这位新朋友已经在等他们了。新朋友看来说不好是紧张还是兴奋，当人体内分泌过多肾上腺素时，通常会看到这种表情，可是机器人露出这样的情绪，这还是头一次。话说回来，这场机器人“越狱”的故事确实听起来又刺激又滑稽，整个过程包含了动作、潜行、第一视角射击还有密室逃生等等，这不仅是一场像游戏一样的巧合，而且男孩子也确实更喜欢在游戏中体验这些。

Il deserto

storyTask_Desert_001	
Through the desert	横穿沙漠
Find the way through the desert to the famous seaside resort.	在沙漠中找到通往著名海滨度假村的路。
A hot day	炎热的一天
Who could imagine that far from the city, after the mines and the swamp, there could be such a desert and hot place.	谁能想到，绕过了矿井和沼泽后，在如此远离城市的地方，竟然会这么的荒芜和炎热。
A door in the tree led to a long corridor inside the trunk. Under other circumstances, this might have seemed dangerous or intimidating, but for the three friends eager to leave the amusement park behind them, the glare of sunlight at the end seemed like a very optimistic sign. And in fact, as they stepped out of the tree, they saw a sandy landscape without a single hint of a swamp.	树上有一扇门，打开后，在树干里有一条长长的走廊。在其他情况下，这里可能看起来十分危险和诡异，但对于急着逃出游乐园的他们三人来说，走廊尽头刺眼的阳光此刻代表着希望。但事实上，当他们从树干中走出来时，眼前只有一片没有沼泽的沙地。
storyTask_Desert_002	
Through the desert	横穿沙漠
Find the way through the desert to the famous seaside resort.	在沙漠中找到通往著名海滨度假村的路。
Sand	沙子
After spending the night, the city in the middle of the desert disappeared and the air is getting tight.	一夜过后，沙漠之城莫名其妙地消失了，空气中也透露出让人紧张的气息。
By the end of the day, the desert fully lived up to expectations - it turned out to be endless, hot and empty. The robot confidently made its way to the city visible on the horizon. Obviously, there was located the famous resort, where the girl's parents were spending their holidays and where the letter from the boy's grandmother came from. At sunset, friends made a halt to admire the starry sky, chat about life and, of course, gain strength before meeting with their relatives. However, when they woke up early in the morning, they found out that the city had disappeared. Apparently, they got lost and by the evening went in the wrong direction. What direction should be considered correct they only had to find out.	在这一天将尽之际，沙漠也完全没有辜负人们的期望——一望无际、炎热又空旷。机器人满怀信心地向位于地平线上的城市走去。很显然，那里就是著名的度假胜地。女孩的父母正在就那里度假，而男孩奶奶的来信也是从那里寄出的。日落时分，三个好朋友停下了脚步，他们一边欣赏星空一边闲聊着。在与亲人见面之前，他们这么做也能让彼此获得一些力量。然而，当他们一大早醒来时，却发现这座城市已经消失了。这时大家才意识到，由于前一天晚上走错了方向，现在他们迷路了。当下最迫切的就是马上找到正确的前进方向。

La città del deserto

storyTask_DesertCity_001	
A city in the desert	沙漠之城
Explore the city in the desert and the well acclaimed resort to gain information about the grandmother's letter and the girl's parents.	探索沙漠中的城市和广受好评的度假胜地，获取有关奶奶的信和女孩父母的信息。
Awakening	慢慢苏醒
Talk to the girl and the robot and find out what they have discovered in the resort, while you slept.	跟女孩和机器人聊聊，看看他们在你昏迷的这段时间里，对度假村有什么新发现。
And so they walked and walked and walked, one step after the other, one day after the other, through the burning desert sands until the sun prevailed on their strength. Luckily, the guard patrolling the desert came to their rescue and brought them to the city bazaar. The boy was still resting, when the robot and the girl woke up, and without disturbing their friend, headed straight to the resort.	于是他们走啊走啊走，一步又一步，一天又一天，穿过像火一样在燃烧着的沙漠，直到太阳烤干了他们的最后一丝力气。幸运的是，在沙漠巡逻的警卫救了他们，并将他们带到了城市集市。男孩还在睡着的时候，机器人和女孩先醒了，他俩直奔度假村，并没有打算把男孩叫醒。
storyTask_DesertCity_002	
A city in the desert	沙漠之城
Explore the city in the desert and the well acclaimed resort to gain information about the grandmother's letter and the girl's parents.	探索沙漠中的城市和广受好评的度假胜地，获取有关奶奶的信和女孩父母的信息。
Anybody home?	有人在家吗？
The city looks empty, but there for sure should be someone who could answer your questions.	这座城市看起来很空旷，但肯定有人可以回答你的问题。
Whether it was from the smell of fresh fruit in the bazaar or the sound of cicadas, the boy woke up highly motivated to conclude his search for his grandmother's address. In full confidence that the girl and the robot had already collected all the necessary information, he first went to meet them - just in time	无论是集市上新鲜水果的香味，还是蝉鸣的声音，都无法动摇男孩醒来后想要找到奶奶地址的心。他相信女孩和机器人已经收集到了所有必要的信息，因此他得先去找到他们——正这样想的

to find his friends sleeping sweetly on the beach chairs.	时候，他遇到了躺在沙滩椅上睡得正香的朋友们。
storyTask_DesertCity_003	
City management	城市管理
The governor needs help to revitalize city economy, reputation and past glory.	市长需要一些帮助，来振兴城市的经济和声誉，再现城市的辉煌。
Market relations	市场关系
Invest in the market development to motivate merchants to return to the city.	投资市场开发，吸引商人们重新回到城市。
Walking alone along the deserted streets of a desert city, the boy met the governor - its last and only inhabitant. Although the resort retained its former glory in advertising brochures, in reality it completely went bankrupt due to the fact that tourists stopped coming and residents moved to work on an oil platform. The governor, on the other hand, spent his days intercepting and forwarding all the mail in the region in order to create the illusion of a hectic life at the resort. That is why the letter from the boy's grandmother also had his stamp.	男孩独自走在这座沙漠之城中荒凉的街道上时，他恰巧遇到了市长——这里唯一的居民。虽然不难从度假村的广告宣传册上窥探到这里昔日的辉煌，但现在已经没有游客会踏足这里了，居民们也相继搬走，去钻油平台上工作了。可以说，现在这座城市已经完全破产了。只不过，市长每天都还在忙着接收和转发往来度假村的所有邮件，制造出了这里依旧忙碌如初的假象。这也是为什么男孩奶奶的信上，会有度假村的邮戳。
storyTask_DesertCity_004	
City management	城市管理
The governor needs help to revitalize city economy, reputation and past glory.	市长需要一些帮助，来振兴城市的经济和声誉，再现城市的辉煌。
Market relations	市场关系
Follow up with the merchants at the bazaar if they feel satisfied with government measures.	跟进在集市的商人是否对政府的措施感到满意。
Unwilling to accept the fact that the search for his grandmother's address had reached a dead end, and the girl's parents, apparently, went along with other tourists on an excursion to the oil platform, the boy decided to help the governor in restoring the region's economy and returning merchants to the market.	男孩不愿接受寻找奶奶地址已走入绝境的事实，而女孩的父母显然与其他游客一起游览了钻油平台，男孩决定帮助市长恢复该地区的经济并让商人重返市场。
storyTask_DesertCity_005	
City management	城市管理

The governor needs help to revitalize city economy, reputation and past glory.	市长需要一些帮助，来振兴城市的经济和声誉，再现城市的辉煌。
Channel bureaucracy	水渠与官僚主义
The merchants cannot manage their business without water in the channel in their part of the city.	如果水渠没有水，商人们就无法继续他们的生意。
And in fact, the governor's plan worked: one merchant opened a shop, then another, then the third arrived, and soon all the merchants put their goods on the display. However, their business did not go as well as expected, because the bazaar was completely without water supply.	事实上，市长的计划奏效了：一个商人开了第一家店，接着是第二个商人开了第二家店，随后是第三家店。很快，所有商人都把他们的商品摆上了陈列柜。可是，由于集市上完全没有实现供水，所以这些商家的生意也并没有想象中那么顺利。
storyTask_DesertCity_006	
Travel routes	旅行线路
Everything indicated that the girl's parents went to the oil platform in the ocean along with the rest of the hotel guests, while the grandmother's letter was sent from the mountain region.	一切线索都指向了海洋钻油平台，女孩的父母和其他酒店客人一起到那里去了。而男孩奶奶的信则是从山区寄来的。
Hitchhiking	顺风车
Ask around at the bazaar if anybody from the merchants plan to travel to the mountain region and can give you a lift.	在集市上询问是否有商人计划前往山区，问问他们是否可以搭个顺风车。
Work in the governor's office turned out to be very exciting for the boy. During his life on the island, he could not even imagine so many nuances in the economy and public administration. While he was sorting through the accumulated documents, the governor traced the path of his grandmother's letter from the city in the mountains.	事实证明，男孩对在市长办公室工作这件事感到非常兴奋。在岛上生活时，他从来没有想到经济学和公共管理之间会有这么多微妙的差别。市长一边整理着堆积如山的文件，一边追踪着奶奶从山区里寄来的信。
storyTask_DesertCity_007	
Travel routes	旅行线路
Everything indicated that the girl's parents went to the oil platform in the ocean along with the rest of the hotel guests, while the grandmother's letter was sent from the mountain region.	一切线索都指向了海洋钻油平台，女孩的父母和其他酒店客人一起到那里去了。而男孩奶奶的信则是从山区寄来的。
Farewell	暂别

Meet the girl and the robot before their departure to the oil platform.	在前往钻油平台之前，与女孩和机器人见面。
It turned out that the traveling merchants were planning to continue their journey for new goods through the mountain region and one of them agreed to take the boy with him. The governor in the meanwhile promised to provide the girl and the robot with his best water bike for a trip to the oil platform.	原来，旅行商人们打算继续前往山区寻找新的货源，其中有一位商人愿意让男孩搭顺风车。同时，市长承诺为女孩和机器人提供最好的水上自行车，帮助他们前往钻油平台。

La piattaforma petrolifera

StoryTask_OilPlatform_001	
Mechanical Utopia	机械乌托邦
Explore Oil Platform and find out what's happening there.	在钻油平台探索一圈，看看这里到底发生了什么。
Looking for parents	寻找父母
Talk to Oil Platform personnel to find the Girl's parents.	和钻油平台的工作人员谈谈，看看能不能找到有关女孩父母的信息。
The boy had lunch with his friends and suggested that the girl and the robot go to the oil platform alone, and he himself go with the merchants directly to the mountain village, where they would all reunite later. The girl's initial scepticism about the water bike as a means of crossing the ocean did not materialize, and while talking, she and the robot sailed to the oil platform just at sunset. She was impatient to finally see her parents, and the robot looked forward to the world of scientific and technological progress and unlimited access to oil and fuel.	男孩和朋友一起吃午饭，他建议大家兵分两路：女孩和机器人去钻油平台，他自己和商人直接前往山区，然后双方再会合。起初，女孩压根不相信单单凭借水上自行车就可以横跨海洋，她一边担心着，一边和机器人在日落时分驶向了钻油平台。想到最终要见到父母了，女孩激动无比。机器人则是一直在心里期待着，一个科技发达、有源源不竭的燃料的世界。
StoryTask_OilPlatform_002	
Mechanical Utopia	机械乌托邦

Explore Oil Platform and find out what's happening there.	在钻油平台探索一圈，看看这里到底发生了什么。
Looking for answers	探寻答案
Find the way underground to confront Oil Platform boss.	找到通往地下的路，与钻油平台的老板对峙。
With each next step deeper into its corridors the oil platform created for the girl more and more frightening and suspicious impression. All its employees looked and behaved strangely the same, fixated on providing more oil to the underground floors, and the search for her parents among them was still unsuccessful.	随着一步步深入钻油平台内部，女孩也越发觉得害怕和疑惑。这里所有的员工都是机械般地工作着，就好像生产石油、向地下输送石油，是他们心里唯一想着的事情。在这些机械工作的工人中，女孩也没能顺利找到父母。

La montagna

StoryTask_Mountain_001	
The Mountain City	山城
Get information about the grandma's letter in the Mountain City	在山城获取和奶奶的信有关的线索
Let it snow	下雪了
Find the way through the snowy forest to the City.	在白雪皑皑的森林中找到去山城的路。
The road from the seaside resort to the mountain region was not only not burdensome, but even pleasant. The merchants' ship had undergone sufficient customization to move with equal ease both on water and on land, and the merchants themselves turned out to be very interesting conversationalists, and while talking with them, the boy did not notice how time had flown by. Leaving him on the outskirts of the forest at the foot of the mountain, the merchants continued their route.	从海滨度假村到山区的路，不仅不累，还很惬意。这些商船经过了特殊的处理，无论实在水上还是陆地上，都可以毫不费力地移动。而这几位商人也十分风趣幽默，男孩与他们交谈甚欢，甚至都没有察觉到时间的流逝。商人把男孩放在山脚下的森林入口处后，便继续了他们的旅途。
StoryTask_Mountain_002	
The Mountain City	Shancheng

Get information about the grandma's letter in the Mountain City	在山城获取和奶奶的信有关的线索
Reunion	团聚
The Girl was seen to arrive at the City Restaurant. Find her and decide how to proceed.	有人看到女孩去了山城的餐馆，找到她商量下一步的计划。
It is worth noting that the boy for the first time saw so much snow, or, more precisely, saw snow for the first time ever - and snowfall, and snowdrifts, and a snow-covered forest. Although there was no news from the robot and the girl, he did not doubt the success of their visit to the oil platform and could not wait to finally see his friends again.	看得出来，男孩第一次看到这么大的雪，更准确地说，这是他人生中第一次看到下雪——缓缓飘落的雪花、大小不一的雪堆、被白雪覆盖着的森林……虽然目前还没有女孩和机器人的消息，但是男孩并不太担心他们的钻油平台之旅，他更多的是迫不及待地想再次和朋友相聚。
StoryTask_Mountain_003	
The Mountain City	山城
Get information about the grandma's letter in the Mountain City	在山城获取和奶奶的信有关的线索
The Hermit	隐士
Investigate more about the hermit who lives in the Mountain and has answers to all questions.	深入调查这个无所不知无所不晓的山中隐士。
The guard at the entrance to the mountain village advised the boy to look for his friends in a restaurant, a common meeting place for tourists visiting the region. However, the girl was alone in the restaurant. Frozen and sad, she sat next to the robot's hat. She told the boy that the oil platform was a terrible place, from which the robot could not get out.	山城入口处的守卫建议男孩去一家餐馆找找他的朋友，那里是游客最常去的聚会地点。然而，餐厅里只有女孩一个人，她坐在机器人的帽子旁边，看起来十分悲伤。她告诉男孩，钻油平台是一个十分可怕的地方，机器人没能从那里逃出来。
StoryTask_Mountain_004	
The way in	想办法进去
Befriend the Guard so that he lets you enter the shrine and meet the hermit that knows answers to all the questions.	与守卫交朋友，这样他就能帮助你进入寺庙，从而认识那位神通广大的隐士。
Fishing again?	又要钓鱼了？
Catch some ocean fish to prepare the lunch for the guard who protects the entrance to the shrine.	钓几条海鱼，为守卫寺庙入口的守卫做顿午饭。

<p>All life in the mountain village was built around the figure of the famous hermit, who knew the answers to all questions. Many tourists came to the mountains to meet him. While waiting for their turn, they spent time sightseeing, buying souvenirs, and engaging in other activities that usually interest people on vacation. The hermit, according to locals, lived on the top of the mountain, on the other side of the shrine, the entrance to which was carefully guarded, for his privacy of course. If only the boy and girl could talk to the hermit, he would surely help them to locate the boy's grandmother and find out what happened to the girl's parents and the robot on the oil platform.</p>	<p>山城的一切，几乎都是围绕着这位神通广大的隐士建立的。他知道所有问题的答案，因此，有许多游客都来这里寻找他。造访的人逐渐多了起来，也有越来越多的人会顺便在这里观光、买纪念品、度假。据当地人说，这位隐士住在山顶寺庙的另一边，为了保护他的隐私，寺庙的入口有着十分严密的防护。如果男孩和女孩能找到隐士，并跟他交谈，他一定能帮助他们找到外婆、父母，还有没能逃出钻油平台的机器人。</p>
<p>StoryTask_Mountain_005</p>	
<p>The way in</p>	<p>想办法进去</p>
<p>Befriend the Guard so that he lets you enter the shrine and meet the hermit that knows answers to all the questions.</p>	<p>与守卫交朋友，这样他就能帮助你进入寺庙，从而认识那位神通广大的隐士。</p>
<p>Lunch break</p>	<p>午餐</p>
<p>The restaurant has a kitchen - for sure they can cook the fish for the guard's lunch.</p>	<p>餐厅有厨房——男孩可以在这里为守卫准备午饭。</p>
<p>The guard carrying the shift near the entrance to the shrine was very strict and did not agree to open the gate under any pretext. Moreover, he was in a quite bad mood due to the fact that he forgot his lunch at home and now he had to be hungry all day on duty. After talking with him, the boy came up with the idea to make friends with the guard by cooking him lunch. Remembering his internship on the island with a fisherman, he went fishing in the ocean. However, this time he did not need to fish - on the way through the snowy forest he met a merchant who willingly shared frozen fish with him.</p>	<p>寺庙入口处的守卫领班十分不近人情，无论用什么理由，他都不同意把门打开。更糟糕的是，他今天心情也不太好，因为他把午饭忘在家里了，所以他一整天都只能饿着肚子值班。男孩和守卫领班聊完后，有了一个主意：给守卫准备一顿午饭，从而和他成为朋友。想起自己在岛上为渔夫做“实习生”的经历，他本打算去海边钓鱼，不过，这一次事情简单了许多，因为在穿过树林的路上，他遇到了一个愿意把冻鱼分享给他的商人。</p>
<p>StoryTask_Mountain_006</p>	
<p>The way in</p>	<p>想办法进去</p>
<p>Befriend the Guard so that he lets you enter the shrine and meet the hermit that knows answers to all the questions.</p>	<p>与守卫交朋友，这样他就能帮助你进入寺庙，从而认识那位神通广大的隐士。</p>
<p>New friend</p>	<p>新朋友</p>

A local kid offered you his help in distracting the guard, meet him as agreed at his house to proceed to the shrine together.	一个当地的孩子愿意帮你分散守卫的注意力。按照约定，你们在他家见面后，一起前往寺庙。
A bartender at a local restaurant would prepare free meals from their ingredients for those guests who weren't happy with the vegetarian menu of the day, so cooking the fish was also a piece of cake. The plan was developing smoothly when the boy met the guard's nephew, who offered him his help. For a nominal fee in the form of a fishing rod, he agreed to pass the fried fish to his uncle in order not to arouse his suspicions. While the guard would be distracted with his lunch, the boy and girl would be able to enter the shrine unnoticed.	如果有人对当日菜单上的餐品不满意时，餐厅的调酒师会用现有食材免费为他们准备新的餐点。所以，对调酒师来说，做一条鱼也是小菜一碟。计划进展得很顺利，因为男孩遇到了守卫的侄子，为了不引起守卫的怀疑，他们决定让侄子把炸鱼给他的叔叔送去。而作为交换，男孩要把自己的鱼竿送给他。趁着守卫吃午饭的时候，男孩和女孩可以抓住机会偷偷溜进寺庙。
StoryTask_Mountain_007	
The way in	想办法进去
Befriend the Guard so that he lets you enter the shrine and meet the hermit that knows answers to all the questions.	与守卫交朋友，这样他就能帮助你进入寺庙，从而认识那位神通广大的隐士。
Plan B	B 计划
The kid tricked you and stole your fish. Toll the bell to distract the guard.	那个孩子骗了你，并且偷了你为守卫准备的鱼。你或许还可以试试用敲钟来分散守卫的注意力。
Unfortunately, it was all too good to be true. The security guard's nephew (if he even was one) tricked the boy, stole his fishing rod, his fish, and disappeared in an unknown direction.	又荒谬又离谱的事情发生了。自称是守卫侄子的人（谁知道他究竟是不是），骗走了男孩的鱼竿和做好的鱼，然后就消失了。
StoryTask_Mountain_008	
The way in	想办法进去
Befriend the Guard so that he lets you enter the shrine and meet the hermit that knows answers to all the questions.	与守卫交朋友，这样他就能帮助你进入寺庙，从而认识那位神通广大的隐士。
The shrine	寺庙
Find the way through the shrine to the top of the mountain to meet the Hermit.	找到穿过寺庙通往山顶的路，与隐士会面。
However, the boy did not despair. The problem is a bleak word for a challenge he thought and came up with plan B. In the centre of the village near the shrine entrance, he noticed a huge bell - a local tourist attraction. He was able to hit him with his drone - the bell tolling spread over the entire mountain region,	然而，男孩并没有因此绝望，并且他想到了一个 B 计划：在距离寺庙入口不远有一个村子，村子中间有一个巨大的钟，他操控着无人机敲响了一座钟——钟声传遍了整个山区，惊动了所有当地

surprising all the locals, including the guard who left his post near the gate.	人, 包括那个在本该守着大门却离开了自己位置的守卫。
StoryTask_Mountain_009	
The view from the top	更上一层楼
The Hermit suggested that you use the hot air balloon to search for grandma's house.	隐士建议你用热气球寻找奶奶家的位置。
Mountain retreat	山间静修
Wait till the morning in the hermit's house on the top of the mountain.	在隐士的住处里, 一直等到天亮。
After entering the gate, the boy found the girl who was already waiting for him there. Although the mountain shrine turned out to be a labyrinth, it did not frighten the boy and girl. After their adventure in the abandoned mines, they already had sufficient experience in overcoming such obstacles. In one of the corridors, they met the hermit - not an omnipotent wizard, as he was described in the village, but an ordinary elderly man who, in his youth, went to the mountain to meet the famous hermit and for many years unsuccessfully waited for him in solitude on the mountain top.	进入大门后, 男孩发现女孩早已在这里等他。虽然寺庙像是一个巨大的迷宫, 但是这并没有吓到男孩和女孩, 尤其是经历过废弃矿井的探险后, 他们已经有了足够的经验来应对这样的挑战。在寺庙的其中一个走廊里, 他们遇到了那位传说中的隐士——原来他并不像大家说的那样, 是一位无所不能的巫师, 而只是一个普通的老人。他年轻时就上了山, 希望可以见到传说中的隐士, 但是这么多年过去了, 他仍旧探寻未果, 孤独地在山顶上等待了这么多年。
StoryTask_Mountain_010	
The view from the top	更上一层楼
The Hermit suggested that you use the hot air balloon to search for grandma's house.	隐士建议你用热气球寻找奶奶家的位置。
Up the clouds	云端之上
Take the hot air balloon together with the Girl.	和女孩一起坐热气球。
The hermit was not able to help the boy and girl neither with the grandmother's letter nor with the girl's parents. However, he suggested that they climb to the top of the mountain and use his hot air balloon. Perhaps from a height, they would be able to have a better view of the surroundings and decide how to continue the search. By evening, the snowfall in the mountains increased. Frost and poor visibility were not conducive to traveling in a balloon, so the boy and girl decided to spend the night in the hermit's house, which he kindly provided them. Sitting near the fireplace, they talked and made plans until late.	无论是男孩奶奶的信, 还是女孩的父母, 隐士都无法提供信息来帮助他们。不过, 隐士还是建议他们乘坐在山顶上的热气球, 或许从更高的地方看下去, 他们能够更好地了解周围的环境, 从而方便他们找到有用的信息。可是到了傍晚, 山上的雪下得越来越大了, 冷空气和过低的能见度, 都使得热气球无法顺利起飞。还好, 隐士好心地

	留男孩和女孩在他的住处过夜。于是他们便在壁炉旁讨论并制定下一步的计划，直到深夜。
--	--

La regione oscura

StoryTask_DarkRegion_001	
The fall	墮落
Apparently, the balloon crashed in the storm.	热气球在暴风雨中坠毁了。
Find the way	寻找正确的道路
Explore the surroundings to understand what happened.	探索周围的环境，了解发生了什么。
<p>When the boy woke up early in the morning, the girl was no longer in the hut. She felt sleepless and went out at dawn to build a snowman. As the snow creaked and sparkled in the sun, they climbed into the basket of the balloon and went up to the clouds. Before they could even think that the world below looked like a toy, the wind picked up and began to toss the balloon from side to side. The clouds above them grew blacker and blacker, one drop of rain followed by the next one. One lightning after another. And suddenly the whole sky was shaking from the peals of thunder. The balloon, resisting the gusts of wind, desperately flapped its giant wings.</p>	<p>当男孩清晨醒来时，女孩已经不在小屋了。她昨晚失眠了，于是就在黎明时出去堆了一个雪人。当雪在阳光下吱吱作响，闪闪发光时，他们爬到了热气球的“篮子”里，飞入了云端。他们还没来得及好好看看下面小的像玩具一样的世界时，一场暴风雨就席卷而来，热气球被卷入了狂风中，完全失去了控制。接着，他们头顶的云变得越来越黑，一滴又一滴雨下了起来，闪电一道接着一道也划破了长空，整个天空因雷声的响起而颤抖。热气球努力地抵抗着狂风，拼命地拍打着它巨大的翅膀。</p>

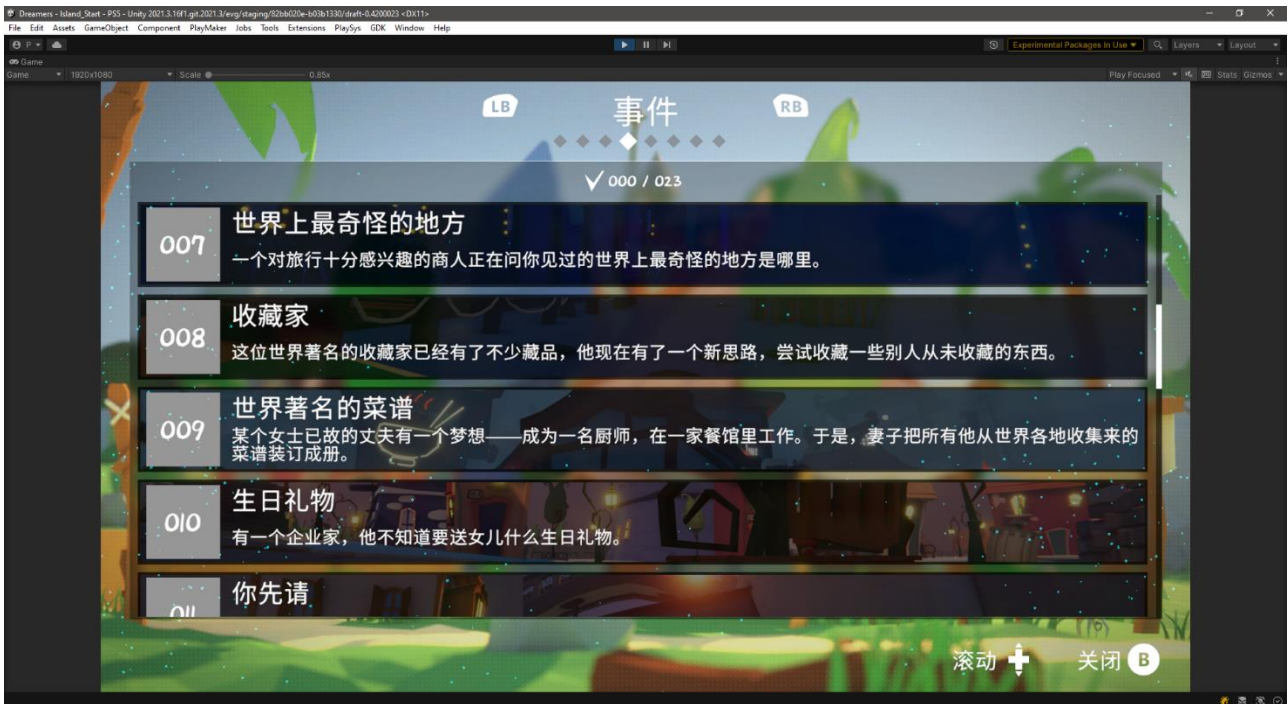
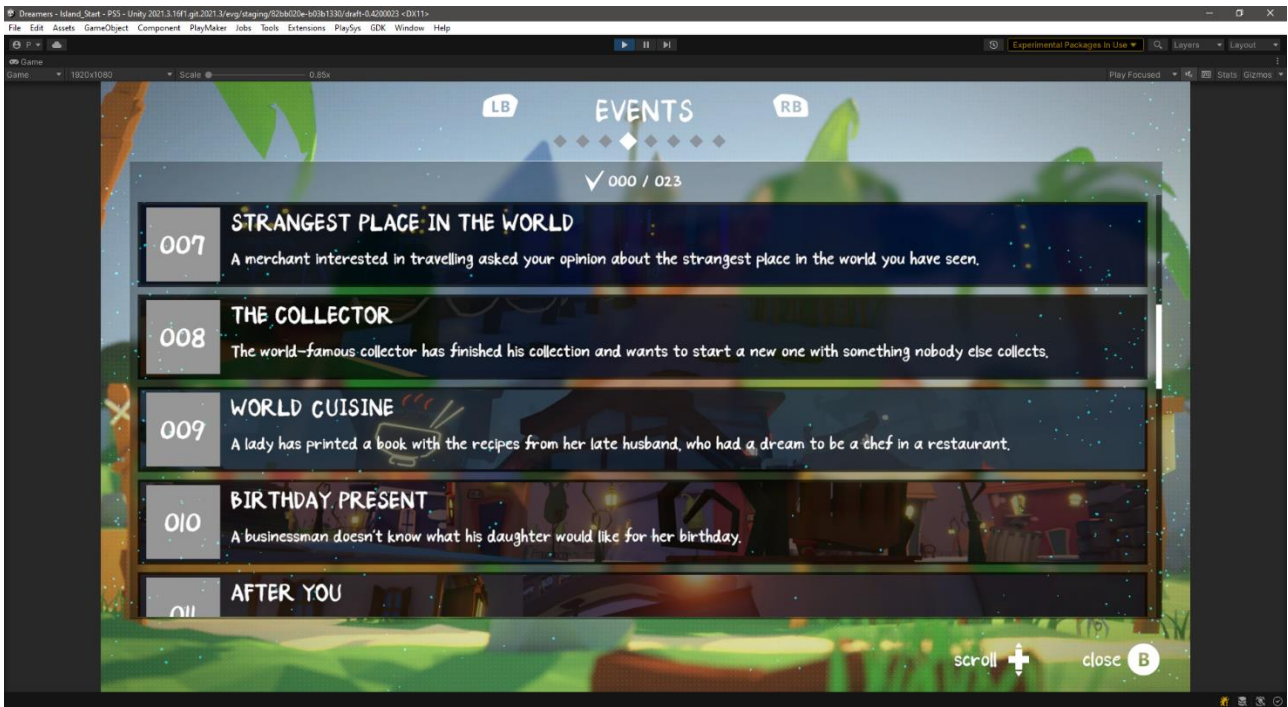
L'isola modernizzata

StoryTask_Island Urban_001	
The End	结局
Sometime in life, things don't go as you planned.	很多时候，事情并不会按我们计划的那样发展。
Life goes on	可生活还是要继续。
Even if the result of your actions does not yield what you dream about, life continues and should be embraced for what it is.	即使在付出努力之后没有得到理想的结果，可生活仍在继续。无论结果是好是坏，都只是暂时的，我们应该学会接受生活，拥抱生活。
"Wake up" was written on the piece of paper on his bedside table. Was it really his bed, his room, his house on the island? Many years have passed after they crashed with the balloon. For many years the girl waited for him to wake up. "Wake up!" were the last words she had written for him in her photo album. And he did wake up, not a boy anymore, but a grown man with no one left after all this time. The time that took away his friends, his ambitions, and, in the end, his dreams.	“醒醒”，这两个字就写在他床头的那张纸上。可这真的是他的床，他的房间，他在岛上的房子吗？热气球坠毁这件事已经过去很多很多年了，这么久以来，女孩也一直在等着他醒来。 “醒醒”，是女孩在相册里为他写的最后两个字。而现在，他也确实醒来了，不过他也不再是一个男孩，而是一个年迈的老人。仿佛，在他沉睡的时候，时间带走了他的朋友、他的志向，以及，他的梦想。

11.3. Gli eventi

Gli “eventi”, in inglese “events”, tradotti con “事件”, sono missioni secondarie opzionali; sono 23 in tutto il gioco. Ogni missione secondaria ha un titolo e un breve segmento di testo, il quale non fornisce informazioni dirette su come completare l'evento. Al contrario, questi testi consistono ciascuno in una o due frasi enigmatiche molto succinte, progettate in modo da suscitare la curiosità del giocatore, il quale spesso deve saper decifrare il loro messaggio implicito per poter completare la missione.

Per gestire i testi da tradurre, gli eventi sono stati numerati, e il numero corrispondente ad ogni evento è indicato nella striscia azzurra associata.



Event_001	
The cap	帽子
The city guard lost his cap in the forest during the shift change.	换班的时候，护林员把自己的帽子丢在了森林里。

Event_002	
Freshly served	新鲜供应
There are some VIP customers in the tavern waiting for their order.	酒馆里有几个 VIP 客人在等着他们点的鱼。
Event_003	
Something precious	珍贵的东西
The pirate in the city is looking for a way to retrieve something precious from his confiscated ship.	城里的海盗正在想办法从他被没收的船上取回一些珍贵的东西。
Event_004	
Matter of Perspective	另找一个角度
There is a sailor having bad time in his first working day. Apparently he is in search of a different perspective.	对于这位水手来说，今天是他的第一个工作日，而且过得很糟糕。看来，他不仅需要调整一下自己的状态，更需要调整一下“看问题的角度”。
Event_005	
Coin-ops	投币游戏机
There are some exciting free-to-play coin-ops arcade machines ready to be played around the world. Be sure to give them a try.	世界各地都有一些非常有趣的免费投币式游戏机，随时可以玩。一定要试一试。
Event_006	
Homework	作业
School kids do not want to do their homework and are hiding from their teacher.	学校的孩子们不愿意做作业，他们在躲着老师。
Event_007	
Strangest place in the world.	世界上最奇怪的地方
A merchant interested in travelling asked your opinion about strangest place in the world you have seen.	一个对旅行十分感兴趣的商人正在问你见过的世界上最奇怪的地方在哪里。
Event_008	
The collector	收藏家
The world-famous collector has finished his collection and wants to start a new one with something that nobody else collects.	这位世界著名的收藏家已经有了不少藏品，他现在有了一个新思路，尝试收藏一些别人从未收藏的东西。

Event_009	
World Cuisine	世界著名的菜谱
A lady has printed a book with the recipes from her late husband who had a dream to be a chef in a restaurant.	某个女士已故的丈夫有一个梦想——成为一名厨师，在一家餐馆里工作。于是，妻子把所有他从世界各地收集来的菜谱装订成册。
Event_010	
Birthday present	生日礼物
A businessman doesn't know what his daughter would like to have for her birthday.	有一个企业家，他不知道要送女儿什么生日礼物。
Event_011	
After you	你先请
Two men are not able to communicate: each says "let me come to you".	两个人正在各说各话，他们都在对对方说：“不用，我先去你那儿吧。”
Event_012	
Coffee to go	端上一杯咖啡
A lady sleeping on the bench desperately needs coffee.	一位躺在长椅上睡觉的女士，急切地需要一杯咖啡。
Event_013	
Flower marketing	花卉营销
Flower merchant needs to boost her sales - placing flower pots in public spaces may be the right marketing strategy.	花商需要提高她的销量：把盆栽放在公共场所可能是最合适的营销策略。
Event_014	
Mayor Problems	市长的问题
The girl said that the mayor of the city is acting very suspicious lately. What she could be hiding?	女孩说，最近市长行为真的很可疑。她到底在隐瞒什么？
Event_015	
Taking selfies	自拍

The influencer did not receive a device for making photos, that he ordered. Now his blog is in danger.	网红没有收到他订购的“自拍设备”。现在他的网站处于危险之中。
Event_016	
School sweethearts	青梅竹马
A man wants to go to the school reunion with his childhood love but is afraid to ask her out.	有一个男生，想约他青梅竹马的女生一起去参加同学聚会，不过他不敢。
Event_017	
Ghost and the City	幽灵与城市
In the city there are rumours about a ghost, who steals apples from merchants.	城里有一个传言说，有一个幽灵，经常出来偷商人的苹果。
Event_018	
Barefoot	光脚走路
It may be quite cold to walk barefoot on the snowy mountain. Who has lost a boot on the road?	谁会把靴子丢在路上？在雪山上光着脚走路会很冷吧。
Event_019	
Emotional Baggage	被“遗忘”的皮包
A lady forgot her purse in the port tavern and would appreciate your help in retrieving it.	一个女士把自己的皮包落在了港口的酒馆，她想让你帮忙把皮包带给她。
Event_020	
Mens sana in corpore sano	敏锐的思维和健康的身体缺一不可
A boy dreams to be an athlete, but his parents are against it, so he reads books about sports.	一个男孩梦想成为一名运动员，但他的父母不同意。所以他只能靠阅读体育书籍来靠近他的梦想。
Event_021	
Brotherhood	兄弟
Can the cable car conductor and the forest guard be friends again?	缆车售票员和护林员能重归旧好吗？
Event_022	
Show cooking	烹饪展示

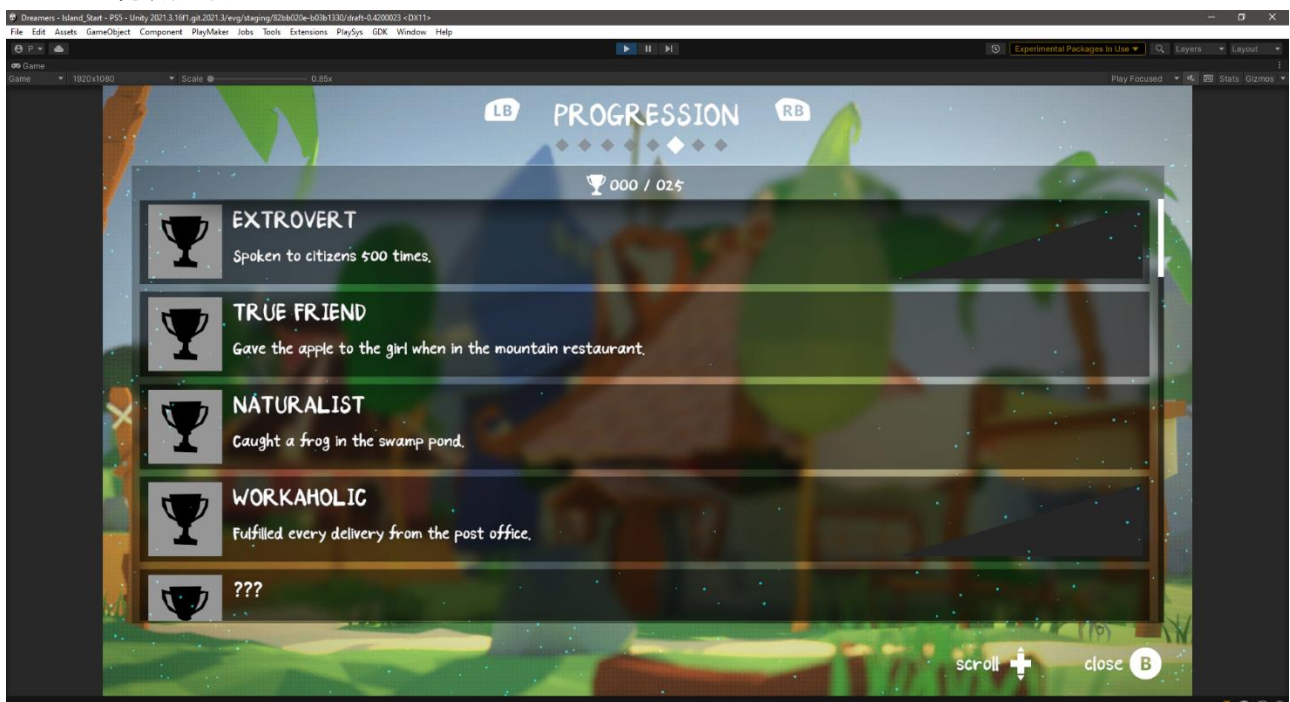
A merchant doesn't have any mushrooms for the cooking masterclass to promote her pots.	有一个商人，她想通过开设烹饪课程来推广她的锅，但是她没有上课需要用的蘑菇。
Event_023	
Skateboard	滑板
A girl dreams about having her own skateboard, but it's impossible to purchase one.	一个女孩梦想拥有自己的滑板，不过她没有办法买。

11.4. Trofei

I trofei corrispondono agli *achievements*, ovvero i premi che i vari giocatori possono guadagnare all'interno del gioco attraverso il raggiungimento di determinati obiettivi o il superamento di certi livelli. Il singolo giocatore può consultare i trofei vinti finora dall'apposita sezione presente nel menù di gioco. I vari trofei ottenuti sono poi visualizzabili online da tutti gli altri giocatori della community di PlayStation e Xbox.

A ogni trofeo è assegnato un titolo e un breve testo che normalmente spiega quello che è necessario compiere per ottenerlo.

In tutto sono presenti 25 trofei nel gioco; le righe verdi numerano i trofei dall'1 al 25 e contrassegnano quelli appartenenti alla cosiddetta categoria degli "*story progress*", ovvero quei trofei che si ottengono automaticamente a seguito del completamento di un livello e al passaggio al capitolo successivo, e sono rispettivamente il 5, il 7, il 13, il 17 e il 21. Tutti gli altri trofei costituiscono i cosiddetti "*missable trophies*", in cinese 隐藏奖杯.





	0	
Yeah!		太厉害啦!
Great! You even got every missable trophy!		获得了全部隐藏奖杯。
	1	
Extrovert		社交狂
Spoken to citizens 500 times.		跟市民们讲话 500 次。
	2	
True Friend		真正的朋友
Gave the apple to the girl when in the mountain restaurant.		在山区的餐馆时送给女孩一个苹果。
	3	
Naturalist		自然学家
Caught a frog in the swamp pond.		在沼泽里的池塘中钓到一只青蛙。
	4	

Workaholic	工作狂
Fulfilled every delivery from the post office.	完成邮局的所有送货工作。
5 - hidden - StoryProgress Island	
Ahoy	“收到，船长！”
Leaving so soon?	跟随海盗离开小岛。
6	
Tourist	游客
Took the cable car ten times.	乘坐 10 次缆车。
7 - hidden - StoryProgress Mine	
Phew!	呼！
That lever was mine.	从废弃矿井里安然无恙得走出来。
8	
Entrepreneur	企业家
Fully upgraded every shop in the desert city.	把沙漠之城的每个商店都升级到最大限度。
9	
Completionist	完成主义者
Completed 19 side quests.	完成 19 个支线任务。
10	
Theseus	走出了迷宫的忒修斯
Used elevators in the oil platform 35 times.	使用 35 次钻油平台上的电梯。
11	
Somniphobist	睡眠恐惧症
Didn't go to sleep during the first night in the desert.	在沙漠的第一晚没有入睡。
12	
Marathoner	马拉松运动员
Walked for 55374 steps.	行走超过 55374 步。

13 - hidden - StoryProgress CityUrban	
Automotive Passionate	永不间断的热情
Reached the vehicles' tunnel after the credits.	看完了片尾之后继续走，直到“汽车隧道”。
14	
Tinkerer	工艺师
Purchased every drone upgrade.	购买所有无人机的配件。
15	
People Person	好朋友
Watched the credits to the very end.	观看完整个开发者鸣谢清单。
16	
With Honors	满载而归
Caught more than the requested fish during the training.	训练期间捕获的鱼超过要求的数量。
17 - hidden - StoryProgress OilPlatform	
Power orbs	能量球，接下来呢？
Now what?	完成钻油平台的探索。
18	
Philosopher	哲学家
Thought 200 times.	冥想 200 次
19	
Escapist	逃跑专家
Robot left the circus in less than 55 seconds.	用机器人在 55 秒之内从马戏团逃跑。
20	
Cautious	小心谨慎
Manually saved the game 30 times.	手动保存进度 30 次。
21 - hidden - StoryProgress MountainShrine	
Reflections	反射

Went beyond the cold.	找到寺庙的出路。
22	
Collector	收藏者
Unlocked more than 22 mysteries.	解开 22 个秘密事件。
23	
Persistent	坚持不懈
Explored the world for more than ten hours.	探索世界超过 10 个小时
24	
Gamer	玩家
Completed Kitty Scratch arcade.	通关游戏机里的《Kitty Scratch》游戏。
25	
Sunbeam	阳光
Rotated the mirrors 25 times in the shrine.	在寺庙里旋转镜子 25 次。

11.5. Dialoghi

In questa sezione verranno mostrati i testi tradotti dei dialoghi tra i vari personaggi del gioco, che costituiscono la porzione maggiore di tutta l'opera.

Come già accennato in precedenza, i personaggi nel gioco non sono doppiati: i loro dialoghi appaiono esclusivamente in forma sottotitolata, e il giocatore, una volta letto un segmento di contenuto dialogato, per poter visualizzare la battuta successiva deve premere attivamente un pulsante del joystick. In questo modo, la velocità di parola dei personaggi è a totale discrezione del giocatore stesso, il quale può decidere di assaporare ogni battuta lentamente o di saltare le parti che ritiene meno interessanti. Tale dinamica permette alla traduzione di questa tipologia di sottotitoli di essere totalmente svincolata dall'ostacolo del tempo e della lunghezza del testo tradotto in rapporto alla velocità di espressione degli oratori.

Il videogioco è di tipo *free-roaming*; questa modalità di gioco permette al giocatore di circolare liberamente all'interno dello spazio del gioco senza seguire un percorso obbligato. Pertanto, all'interno di ogni livello, l'ordine con cui procedere e interagire con i diversi personaggi e oggetti è a totale discrezione del giocatore. I dialoghi nel gioco sono dunque distribuiti per "pacchetti" o sequenze che avvengono con determinati personaggi, in determinati punti della mappa. Ogni personaggio, inoltre, possiede diversi contenuti dialogici in base al momento in cui il giocatore decide di interagire con esso. Ad esempio, se una missione richiede di aiutare un dato personaggio, nel gioco nulla vieterà al giocatore di interagire con quel personaggio prima

ancora che la missione inizi, durante lo svolgimento della missione, o a missione completa, e in ciascuna di queste tre situazioni, lo stesso personaggio inscenerà una conversazione diversa con il protagonista.

Da questa dinamica di gioco deriva una certa complessità nella disposizione dei dialoghi e una certa impossibilità nell'organizzarli in modo lineare. Pertanto, in questo elaborato di tesi si è deciso di rispettare la stessa disposizione che è stata utilizzata nella fase di gestione dei testi da tradurre. I testi verranno quindi presentati divisi in base al livello a cui appartengono ("L'isola", "La palude", ecc.) e saranno anch'essi disposti su due colonne, una per l'inglese a sinistra e una per la traduzione cinese a destra.

Le righe orizzontali delle colonne presentano colori diversi in base al personaggio al quale appartengono. All'inizio di ogni capitolo verrà assegnato un colore ad ogni personaggio che compare nel livello; normalmente il bianco rappresenta il personaggio principale controllato dal giocatore all'interno del capitolo, mentre i personaggi secondari vengono indicati tramite l'utilizzo di diverse tonalità di grigi. L'identità dei personaggi secondari con cui il protagonista interagisce nei vari punti di un capitolo viene normalmente specificata all'interno delle strisce azzurre che dividono le varie sequenze dialogiche, le quali possono anche riportare il nome di un oggetto o di una situazione particolare alla quale corrisponde la sequenza. Nelle strisce in azzurro viene anche indicato il numero della sequenza dialogica. Ad esempio, "ElderPirate_02" indica che tale sequenza contiene i dialoghi tra un personaggio principale (in questo caso il ragazzo, dato che si tratta dei dialoghi appartenenti al capitolo "L'isola: inizio") e il vecchio pirata, per la seconda volta che lo si incontra.

Per ragioni di lunghezza, in questo elaborato sarà omessa una parte dei contenuti tradotti relativi ai dialoghi. In particolare, le parti omesse riguardano i capitoli "La fontana della città", "La città: giorno" e "La città del deserto", tre capitoli che insieme contano quasi 1500 battute dialogiche, di cui si mostrerà soltanto quelle necessarie per comprendere la trama del gioco e che saranno maggiormente discusse nel commento traduttologico.





Presentazione: il dialogo nella palude

Bianco e grigio: le due gemelle

dialogue_circus_managers (both of them - females, mid50s)	
I was sure that noise was coming from this way.	我相当确定那个噪音是从这边传来的。
No, I think it was this way.	不是吧, 我觉得是那边。
probably was just my imagination.	哎, 这可能只是我的幻觉吧。
I don't think so, I also heard something moving...	我觉得不是, 我也听到有东西在动.....
By the way, as I was telling you, I think all of this will end very soon.	对了, 就像我跟你说过的, 我觉得这一切就快结束了。
I hope so, but do you have any proof of that?	我也希望是这样。不过你怎么能证明就是这样呢?
No, but it has been already a long period don't you think?	证明不了。但已经过了很长时间了, 你不觉得吗?

Yes but this means nothing. What if they just forgot about everything...	是的，但这又能代表什么呢？如果他们已经把这一切都忘了呢？
What if they forgot about us?	如果他们已经把我们忘了呢？
It can't be...	不，不会的.....
Can it?	不会吧.....
Maybe. We already got an impression they didn't care much about technology so far, right?	真说不准。至少在我们的印象中，他们没那么重视科技，不是吗？
yes, the new mayor especially was not looking so fond about it. I still remember when we all were kids and we were playing together.	对，尤其是那个新市长，看起来特别不把这件事情当回事。还记得我们小时候经常在这里玩。
Yes me too.	我也记得。

L'isola: la casa del ragazzo

Grigio: ragazzo

brokenDrone01	
I can't believe it!	不可思议!
I spent the entire evening yesterday cleaning up, and I even washed the windows, and I hate doing that...	我昨天花了一个下午的时间来收拾我这几个星期惹的祸！我还把窗户擦干净了，烦死我了.....
And what even is this?	这个设备是干什么的？
It has four propellers and a small light. I think I saw something similar on TV earlier...	它上面有四个螺旋桨。我好像不久前在网上看到过推荐类似设备的广告.....
I guess this is what they mean by navigation cookies, privacy protection and user profiling...	这是所谓的“cookies”、隐私保护和用户注册.....
A drone! Yeah, that's what this is...	无人机呀！这就是这种设备的名字啊！
But it looks broken, just like my window.	不过它看起来坏了，像我的窗户一样。

Well, I can take it with me. Who knows, I might find somebody in the village to help me repair it.	那我可以把它带在我身边，说不定我会想办法把它修理好，或者我也可以去看看村子里有没有人愿意把它修理好。
brokenDrone02	
I'd better check what that noise was...	我最好去看一眼刚才是什么声音.....
It sounded like an electric engine and glass shattering.	听起来向电子发动机和玻璃碎的噼里啪啦的声音
letter_01	
Oh, a letter!	收到了一封信!
It was probably attached to the drone...	可能是从无人机上掉下来的.....
It seems like that drone was used to deliver letters, but I wonder from who...	看来这个无人机是用来送信的，我在想这封信是谁送的.....
Well, the letter's addressed to me...	信是送给我的，上面写的是我的地址.....
"Dear grandson, I wish to celebrate my birthday with you. Please come by and enjoy a slice of my strawberry cake with me. Lots of love, Grandma."	“亲爱的孙子，我今年的生日想跟你过。来我家吃块草莓蛋糕吧，可好吃了！奶奶。”
A birthday invitation from grandma to share her birthday cake. I'd love to go, but it looks like she forgot to write her address...	奶奶叫我去她家给她过生日、吃蛋糕。我想去，不过她忘了写地址.....
Nope, no address. So what now?	什么？没有地址！现在怎么办？
letter_02	
I'd better check the spot where the drone crashed...	我最好去看看那个无人机掉到什么地方了。
I think I saw something on the floor.	我好像看到有什么东西在地上。
tv	
I wonder what's on TV tonight.	我在想今天晚上电视上会放什么节目。
clothes_01	
My clothes...	我的衣服.....
It is way too hot today. Also, I have no particular reason to dress up.	今天太热了，我不能穿这些衣服，而且我今天不需要做什么特别的事儿。
clothes_02	

My clothes...	我的衣服.....
I should get dressed and pack my stuff. This might take a while.	我现在就应该把衣服穿好，然后收拾行李。这可能会需要一点时间

L'isola: inizio

Grigio: ragazzo

Bianco: personaggi secondari

ElderPirate_01	
Hey, little fella, what's new today?	嗨，今天有什么新鲜事吗？
A drone brought me a letter from my grandma this morning.	今天早上有一台无人机给我送来了一封奶奶写的信。
Well, yes, that's normal...	这很正常.....
Didn't you know that the post office in the city stopped sending us letters by seagull?	你不知道城里的邮局不再用海鸥给我们送信了吗？
Those birds love fish, but we haven't had enough even for ourselves lately. That's why they deliver letters using drones nowadays...	海鸥很喜欢吃鱼，不过最近就连我们都没有多少鱼吃，所以他们现在改用无人机送信了。
Service is unpredictable though, especially on windy days.	他们的服务通常不太靠谱，尤其是刮大风的时候。
Yes, it crashed and now it's broken. There's a problem with the letter too, cos there's no address on the envelope...	是的，它掉下来摔坏了。而且还有一个问题，信封上没写地址。
How am I supposed to find my grandma's address now?	现在我该怎么做才能找到奶奶家呢？
Oh, that's unfortunate...	哎呀，真倒霉.....
Well, I suppose you should talk to the mailman in the city then, but you'll need a boat for that...	嗯.....我觉得你最好去城里找一名邮差问问。不过，这样的话你需要一艘船.....

You should ask our fisherman. He's most likely not far from his house preparing the boat for a fishing trip.	你可以问问我们岛上的渔夫，他现在应该就在他家附近，正在收拾他的船准备去钓鱼。
ElderPirate_02	
Did you manage to speak with the fisherman about his boat?	你跟渔夫说过关于他的船的事儿吗？
Let me know if there is any progress...	如果有任何进展的话，你就告诉我。
Did you know that the boat was mine a long time ago? I lent it to him because I was looking for a quiet place to retire, and he was the youngest on this island...	你知道很久以前那艘船其实是我的吗？当年我想找个安静的地方过退休生活，而他当时是这个岛上最年轻的，所以我就把船借给他了。
And I love fish too, so I thought that he could be a great sailor and fisherman. But one day, he lost his fishing rod, we found ourselves without food, and we've had to eat organic vegetables and coconuts since.	我也很爱吃鱼，所以我以为他会成为很棒的水手或者渔夫，但是有一天他把他的鱼竿弄丢了，从那以后我们就没什么东西可吃了，除了蔬菜和椰子。
Don't get me wrong, I love the quiet and the food here, but sometimes I miss my buddies from the tavern...	别误会，这个地方很安静，我很喜欢，而且还有很多好吃的，但我时不时也会想念我在酒馆里的那些朋友们。
Oh, if only I could get to see them and play our favourite video game again, the way we did when we were younger...	哎呀，如果我可以像小时候那样约他们一起玩我们最喜欢的电子游戏就好了.....
Well, I suppose it'll have to wait.	嗯...我觉得还需要再等等。
ElderPirate_03	
I found the boat, but the holes in the hull make it useless.	我找到了一艘船，但是上面有很多窟窿，所以恐怕派不上什么用场。
Shiver me timbers, how is it possible?	我嘞个去！怎么可能？
This galley is made from a better wood than my old Jolly Roger. And mine was a fine ship – she travelled around the world many, many times.	那艘桨帆船是由最好的木头做的，比我的海盗船都好。我坐那艘船环球旅行好几次了。
ElderPirate_04	
Have you seen any yellow chicks around here?	你在这附近看见黄色的小鸡了吗？
Blimey, I have! You can find two of 'em nearby.	嗯！我看到了！这附近就有两只。

<p>Their chirping has already given me a splitting headache. I am an old man, I am here to enjoy my retirement, and I deserve some peace.</p>	<p>它们叽叽喳喳的叫声搞得我头很疼。我只是一个退了休的老头子，我想在这里安安静静地待会儿。</p>
ElderPirate_05	
<p>We had an agreement with the fisherman that I would find him some materials to repair the boat. I finally managed to get them, but I can't find him anymore.</p>	<p>我答应了渔夫去找一些修船用的材料。材料我已经找到了，但是我现在不知道他人去哪儿了。</p>
<p>He's a funny one, that lad! I wouldn't even trust him with me parrot... but to be honest, I've never had a parrot meself, because I don't trust them either.</p>	<p>那个人看起来不太正经，就连让他帮忙照看我的鹦鹉我都信不过。而且其实我也没养鹦鹉，因为我觉得它们一样不可靠。</p>
<p>By the way, I'm afraid I can't be of much help. I haven't seen him in the neighborhood...</p>	<p>顺便说一下，我担心我帮不上什么大忙，因为我没看到他经过...</p>
<p>but judging from what I know about him, I would look for him on the quietest part of the island, where one could easily hide.</p>	<p>不过，从他的性格来分析，我会去岛上最安静的地方找找看，那里也很适合藏起来。</p>
ElderPirate_06	
<p>Do you know anything about fishing?</p>	<p>你知道怎么钓鱼吗？</p>
<p>Aye, I do! In my time, we used nets to catch fish on the high seas.</p>	<p>我知道！我们去外海的时候用渔网捕鱼。</p>
<p>Nets sound good for the open sea, but what about fishing rods?</p>	<p>去外海的话，用渔网比较好。不过，你会用鱼竿吗？</p>
<p>Oh, I don't know much about them. I only know that in that case, you would need something to attract the fish to you.</p>	<p>那我就不太熟悉了。鱼竿的话，我只知道你得用点儿什么东西把鱼吸引过来。</p>
<p>I heard some people use insects or worms, and if you are interested in the latter, feel free to have a look for some in my cabbage patch.</p>	<p>我听说有的人会用虫子当作诱饵，如果你感兴趣的话，你随便看看我这儿的生菜里有没有虫子。</p>
ElderPirate_08	
<p>Aye lad, I've made an important decision: if one day you manage to find a way to reach the mainland, I will come with you.</p>	<p>好！我刚刚做了一个很重要的决定：如果有一天你找到了去陆地的办法的话，到时候我跟你一起去。</p>
<p>Although I enjoy my retirement here, I do miss my friends from the tavern...</p>	<p>我很喜欢在这里的退休生活，不过我也很想念我在酒馆里的那些朋友们.....</p>

Have I told you that I was a champion in a pirate video game that we used to play there?	我有没有告诉过你我们之前在那里玩海盗电子游戏的时候，我可是第一名呢。
Then we can go together. I just got the boat from the fisherman...	那我们可以一起去。刚才渔夫把他的船借给我了。
But unfortunately, it has no engine and I have no experience in navigating at sea.	不过船上没有发动机，而且我没有航海的经验。
Ah, I saw my old engine in the reeds some time ago. I think somebody tried to use the boat around there and got trapped...	噢，很久以前我看到我的旧发动机被扔在芦苇中，我猜是有人想要把我的船开走，不过卡在那里了。
I tell you what. Go home and prepare your suitcase, and I'll go and install the engine on the boat for us...	这样吧，你先回家收拾行李，我去把发动机装到船上。
Oh, and on the way back, please bring some kerosene. There should be plenty of it near the lighthouse entrance.	对了，你回来的时候记得带几瓶煤油。灯塔的入口那里应该有好几瓶。
ElderPirate_09	
I see you aren't ready yet...	我看你还没准备好呢.....
Please hurry. The trip across the sea is quite long and we need to set sail before it gets dark.	快一点吧，这次跨海旅行会花很长时间，我们得在天黑之前启航。
I'll wait for you by the boat. Don't forget the fuel.	我就在船上等你吧，别忘了带煤油。
Fisherman_01	
Erm...hello?	嗨.....?
zzz... Oh! Hey boy, don't you see I'm contemplating the infinity of the horizon?	Zzz...嗨，小子，你没看到我在欣赏水天一色的风景吗？
Ah yes, true. ...sorry.	噢噢，对不起。
Fisherman_02	
Hello, do you need a hand with your boat?	嗨，需要帮忙修船吗？
Listen boy, don't you see I am contemplating the infinity of the horizon?	小子，你没看到我在欣赏水天一色的风景吗？
...Now that you mention it, I may need some boards to fix this boat. As you see, I can't go fishing with the boat in this condition.	既然你提到了修船，其实我需要一些木板用来修船。你也看得出来，我不能划着这样的船去钓鱼。

Boards you say? Okay, let me see if I can find some.	你是说木板吗？好的，我去看看能不能找到。
Fisherman_03	
Mr. Fisherman, do you know who might help me with the boards?	渔夫先生，你知道我可以问谁有没有木板吗？
No.	不知道。
Fisherman_04	
Mr. Fisherman, have you seen any chicks around here?	渔夫先生，你有没有在这附近看到几只小鸡。
Boy, I am a famous fisherman, not a botanist.	哎，我是一位很有名的渔夫，又不是植物学家。
But... they're birds, not plants.	不过...它们是鸟，又不是植物。
Yes, as I told you, I am not a botanist.	没错，我已经告诉你了，我不是植物学家。
Fisherman_05	
There you are kid, just who I was looking for.	原来你在这儿啊，我刚刚在找你呢。
I found the parts you needed to repair your boat.	我找到修船需要用的材料了。
Which parts?	什么材料？
We agreed before that I'd look for some boards to fix your boat, remember?	我们之前说好了，我去找一些木板来修理你的船，你不记得了吗？
Oh, right, but of course I remember...	噢，我当然记得.....
Well anyway, it seems like you are the perfect candidate to become my new apprentice.	你看起来像是做我的“实习生”的最佳人选。
As my trainee, I now need you to catch some fish for me! ...I mean, for our lovely community.	作为你的师傅，我现在需要你去钓几条鱼给我吃，不，我是说，给我们这个有爱的集体吃。
I've never tried it before, but I suppose that being a trainee, you could give me some guidance, right?	我从来没钓过鱼，不过作为一名实习生，我觉得师傅你应该会指导我一下的，对吧？
Sorry, lad, but I'll be fixing the boat.	抱歉，我得去修船。
Okay, but I need at least a fishing rod, do you have one?	好吧，不过至少得给我一根鱼竿吧，你有吗？
Sorry, kid, I can't do everything myself. Now, go and talk to somebody else, please.	抱歉，我不能什么事都自己去做，你去找别人问问吧。

Fisherman_06	
Excuse me.	你好。
Yes?	怎么了?
What about a fishing rod?	请问, 你有鱼竿吗?
I used to have one, but unfortunately, it disappeared.	我以前有一根, 不过后来找不着了。
You'll need one if you wish to be a successful apprentice...	如果你想完成你的“实习”任务的话, 你需要一根鱼竿。
You see, the number one rule for a successful fishing expedition is...	钓鱼首先要...
To make your own fishing rod, yes.	首先要动手做一根自己的鱼竿, 没错。
...sounds legit. Any advice?	有道理, 请问你有什么建议吗?
I had no experience in fishing before arriving on the island, but I picked up some very useful tricks that I will share with you now...	在来这个岛之前, 我从没钓过鱼, 不过我倒是可以跟你说说我知道的一些很有用的小窍门。
You will need a flexible stick...	你需要一根有弹性的竿子...
a rope...	一根绳子
some bait...	还有一些鱼饵.....
and a lot of patience.	还需要很有耐心。
Flexible stick, rope, bait, and patience. Got it.	有弹性的竿、绳子、鱼饵和耐心。收到
Come back when you have all those parts, and I will create for you the best fishing rod ever made.	你找到了这些东西之后再回来。我会给你做世界上最好的鱼竿。
Fisherman_PlayerCanFish	
Excuse me, I think I managed to find all the parts you required.	你好, 我觉得我找到了你需要的材料。
Let me see...	给我看看吧.....
Oh yes, you found them all indeed...	对, 你确实都找到了.....
Now, if you put this here...	那么如果你把这个装在这里的话.....
and that here...	然后那个装在那里.....

Wait, hold this, please...	等一下，你帮我拿一下这个.....
Ok, now that goes here...	好的，那个要装在这里.....
and this here...	这个呢，要装在这里.....
Or here maybe?	还是这里？可能是这里吧.....
Yes, here it looks better...	对，还是在这里看起来更好一些
Now, pull it...	现在你拉一下这个.....
harder...	再使点儿劲.....
Okay, this other part goes here...	好的，这个东西要装在这里.....
Yes, almost there...	好，快做好了.....
Remove that...	把这个拿走吧.....
Here we go, kid. This is the greatest fishing rod ever. Now go and catch some fish...	完成！这肯定是有史以来最好的鱼竿！拿着它去钓几条鱼吧！
Make sure to always have some bait with you. You never know when it is the right moment for a spot of fishing.	一定要确保你身上一直带着鱼饵。你没办法预料到鱼什么时候会来。
Alright. Any tips for a nice fishing spot?	好的。那我去哪里钓鱼比较好呢，有什么建议吗？
Nope.	没有。
Fisherman_07	
You have all the gear necessary to go fishing but don't forget the bait...	现在你已经做好了去钓鱼的准备，不过，千万别忘了带鱼饵.....
I usually find some among the crops.	我通常会在庄稼地里找到鱼饵。
Fisherman_PlayerHasFish	
You did it kid! I was sure that I was right in choosing you for this delicate task...	你做到了！我就知道选你来完成这么难的任务是对的，我没看错你！
Why, with all this fish you've caught, now you can walk with your head held high, not like before, and be proud of this experience as a apprentice...	既然你钓到了这么多鱼，现在你可以得意一下了，不要再像以前似的，你现在应该对你的实习经历感到骄傲！

Thank you. Could I borrow your boat for a little bit longer?	谢谢！我能不能再借你的船用一下？
A little bit longer? Listen, kid, I am an honorable man and I know what is good...	又借？孩子，我跟你说，我是一个老实人，我明白朋友之间应该礼尚往来。
I think it is time for you to have my splendid boat.	我觉得是时候把我这艘漂亮的小船送给你了。
Really? That's great! This way I can travel across the sea and get to the post office on the mainland.	真的吗？太好了！这样我就可以坐船跨海去陆地，还有陆地上的邮局了。
The mainland?	你要去陆地啊？
Kid, has the heat got to you? That's a crazy idea...	孩子，你在说什么傻话？
You can't travel this far without an engine and an experienced person to accompany you.	既没有发动机，也没有航海经验丰富的人陪着你，你没法去那么远的地方的。
Maybe I should ask that old pirate who retired here on the island.	或许我应该去问问住在岛上的退休的老海盗。
Yeah, good idea, but let's keep the fish story between us, okay?	嗯，好主意。不过，钓鱼的事情只有咱们两个知道就好了，可以吗？
Now I need to think how to cook this delicious food for myself... I mean, for our entire community.	现在我应该想想怎么做这么好的鱼给我吃，不，我是说，给我们这个有爱的集体吃。
Fisherman_08	
Kid, I need to focus on how to cook this fish...	现在我正忙着思考怎么做这些鱼...
Go and play with your new boat.	你去玩你的新船吧。
Carpenter_01	
Well, hello there, lad.	早上好！
Good morning.	早上好！
It looks like yesterday's storm had passed, and now we have a nice sunny day ahead of us.	看来，昨天的暴风雨已经过去了，现在天气转晴了。
Carpenter_02	
Are you looking for something? How can I help you?	你在找东西吗？需要帮忙吗？
I'm looking for a boat to go to the mainland.	我在找一艘船，我想过海到陆地上去。

Oh my, it's very expensive to build a boat from scratch. Try talking to the fisherman – maybe he can give you a ride.	天呀，凭空造一艘船的话会很贵的。你去问问渔夫，没准儿他能送你一程。
Carpenter_03	
I heard you were trying to help the fisherman repair his boat...	我听说你想帮渔夫把他的船修好...
Yeah, but it looks to be in very bad shape, with loads of holes that need to be patched up...	对，不过那艘船看起来挺破的，而且上面有很多窟窿需要补好。
Well, I can help! I have plenty of wood, and I can make you the best boards you could ever imagine...	我来帮你吧！我这儿有很多木材，凭我的技术绝对能帮你做出来世界上最好的木板。
The only problem is that I cannot do it right now, because I need to catch some chicks that my wife let out for a walk...	唯一的问题是我暂时还没办法帮你，因为我的老婆把小鸡从笼子里放出去“散步”了，所以我现在得先把它们抓回来。
Okay, how about I catch the chicks for you, while you make the boards for me?	好吧。要不我来帮你抓小鸡，你来帮我准备木板，怎么样？
Great idea! Just so you know, there are five of them, and they don't much like their coop. I'd start looking for them as far from here as you can...	好主意！我跟你讲，一共有五只小鸡，而且它们不喜欢它们的笼子，所以如果我是你的话，我会从离笼子最远的地方开始找。
Bring them back to me when you get them all, and remember, there are five of them.	找齐之后你把它们带回来给我，别忘了，小鸡一共有五只。
Carpenter_PulciniNotEnough	
Did you manage to find all five chicks?	五只小鸡都找到了吗？
Nope, not yet...	还没有呢.....
Take your time. I'll be here preparing the boards for your boat.	不着急，我先在这里帮你准备修船用的木板。
Carpenter_PulciniEnough	
Impressive, you got them all in almost no time!	不可思议，你这么快就把所有的小鸡都抓回来了！
You wouldn't believe where I found some of them. Lucky for me they can't fly.	有一些小鸡你想象不到我是在哪里找到的..... 好在小鸡不会飞。

Thank you, lad. Here are some boards for your boat. And take some nails too, on the house.	谢谢你，小伙子！这些木板是给你用来修船的，顺便再给你点儿钉子吧
Carpenter_05	
Thank you for helping me earlier with those chicks.	谢谢你上一次帮我把小鸡都抓回来了。
You're welcome, thank you again for the boards and nails.	不客气，我还要谢谢你给了我木板和钉子。
Actually, about that... I went back to the fisherman's place, but he wasn't there. Any idea where he may have gone?	对了，我刚刚去找渔夫的时候发现他不在，你知道他去哪儿了吗？
Yes, just after you left to look for my chicks, I saw him sneak off to the back of the island. I wonder what he's hiding there, since he was walking so suspiciously.	你去找小鸡的时候，我看到他悄悄溜到小岛后面去了。他这么鬼鬼祟祟的，我怀疑他在那里藏着什么秘密。
Carpenter_06	
Do you know anything about fishing?	你会钓鱼吗？
Of course, I made one of my best and most modern fishing rods for the fisherman. Since his son is an influencer, I was counting on positive reviews to expand my business.	当然，我之前做过很多又好用又先进的鱼竿，给渔夫做的那根就是。当我知道他儿子是一名“网红”之后，我希望他能帮我宣传一下，扩大我的生意。
When I was a kid, any stick with a rope on it could count as a fishing rod, but nowadays, the market has become more sophisticated.	我小的时候，只要能把一根绳子系在竿子上就算是鱼竿了，如今市场要求变高了。
Carpenter_08	
Do you have any experience in navigating a boat at sea?	你有什么航海经验吗？
Navigating a boat? My wife doesn't even let me cross this island, lad. Sorry.	你是说航海吗？我老婆甚至都不让我在岛上乱逛，更别说航海了。不好意思，小伙子。
Carpenter_09	
There are rumours that you and our experienced pirate are about to take a trip across the seas.	我听说你弄到了一艘新船，而且那个经验丰富的海盗也会陪你一起过海。
I'll just finish some little things I've been working on and then I'll come ashore to see you off.	我还有点事儿要忙，忙完之后我就过来，到海滩上给你送行。
Gardner_01	

Please don't walk on my vegetable patches.	请别踩到我的庄稼。
Oh, sorry, I was lost in my thoughts. Have I already mentioned that my grandma invited me for a strawberry cake?	噢，对不起！我没看到。我跟你说了吗？我奶奶叫我去她家吃草莓蛋糕。
Oh, I love strawberries. Be sure to bring me back some seeds after visiting her, alright?	噢，我很喜欢草莓！你回来的时候帮我带一些草莓种子吧，好吗？
Gardner_02	
It's surprising that we have such a gifted fisherman with such a wonderful boat, but everybody on this island counts only on my vegetables...	太奇怪了，我们的岛上有这么能干的渔夫，而且他还有这么好的船，但是大家还是只依靠着我的蔬菜过活……
My garden is not that big and I work my hands off so I don't disappoint anyone.	我的庄稼地没那么大，所以我得非常卖力地种地才能满足所有人的需求。
Gardner_03	
Look how strong my fence is...	你看我庄稼地的围栏多结实啊！
Our carpenter is very gifted in the art of woodwork, and always uses only the best materials...	我们的木匠很擅长做木工，而且他只用最好的材料。
And between you and me, he's a very attractive man. His wife is a very lucky woman... and also a direct competitor with my garden.	私下地说，他长得也很帅。他的妻子很幸运而且是我的花园的最有力的竞争者
Our island is blessed when it comes to its agricultural business: two proper vegetable gardens for only six people.	在这个只有两种庄稼和六个人的岛上做名副其实的“蔬菜生意”，确实很好玩。
Gardner_05	
Have you seen the fisherman? I was supposed to deliver some boards to fix his boat, but I can't find him.	你看到渔夫了吗？我给他拿了一些木板来修船，不过我找不到他了。
To fix the boat? I can't believe it, he's already fixed it twice this week.	你是说修船吗？不可置信，他这个星期已经修过两次了。
Yes, I'd heard something like that.	嗯，我听说了。
I'm sure that he's taking a nap somewhere, but I don't know where. Sorry.	我敢保证他现在一定是在哪儿打盹儿呢，不过我也不确定具体是哪里，真是抱歉。
Gardner_06	
Do you know anything about fishing?	你会钓鱼吗？

No, I am a vegetarian and I hate the idea of hurting nature and its creatures.	不，我吃素，我接受不了伤害自然和动物。
Okay, thank you anyway.	好吧，还是要谢谢你。
Gardner_08	
Have I already told you that I was going to see my grandma? She sent me an invitation for her birthday party and I'm going to visit her on the mainland.	我跟你说过我要去找我奶奶吗？她写信邀请我去给她过生日，我打算到陆地上去她家看望她。
I suppose you're going to sail off with our old pirate. Be sure to give your granny my best regards.	你是不是要跟那名老海盗一起开船去？记得替我向你奶奶问好。
Gardner_GrayNotMet	
Can your hear a grey bird chirping among the fruit trees? It seems so shy, it keeps on hiding without finishing its recital.	你听见了吗？在果树附近有只灰色的小鸟在唱歌。它看起来很害羞，不过它还是想要完成一段自己的“独唱表演”
Yes, I think I can hear it from here. Sounds like it isn't that far.	我听见了，它应该离这里不太远。
Gardner_GiveSeeds	
Did you see a grey bird chirping among the fruit trees? It seems so shy, but at sunset, it flies into my garden to pick my flower seeds.	你看见在果树附近唱歌的那只灰色的小鸟了吗？它看起来很害羞，但是一到傍晚的时候，它就偷偷溜到我的庄稼地里吃我的花籽。
Yeah, I think I know who you are talking about. When I get close, it always hides.	我应该知道你说的是哪一只。我每次一靠近，它就会躲起来。
That's because you come empty-handed, and that's just rude. Here, take some seeds with you next time.	因为你是空手去的，看起来有点不礼貌。给，下次再见到它的时候给它点儿种子。
Gardner_HasSeeds	
The seeds I gave you only grow on our island. I've heard they're enormously valuable to merchants from the desert.	我给你的种子很稀有，只有这个岛上才有。我还听说对于来自沙漠的商人来说，这种种子非常值钱。
CarpenterWife_01	
What a beautiful day to be working in the garden. I see you're in a hurry, aren't you?	真是个好下地干活儿的好天气呀！你这是着急去哪儿？

Yeah, it really is beautiful. I got a letter from my grandmother today, and she's expecting me for her birthday party.	对呀，今天天气真好。我收到了我奶奶的信，她正等着我去她家给她过生日呢！
Oh, lovely! Do you have to travel far?	你要走很远吗？
That's the thing, I don't know. She forgot to give an address.	你问到我了，我也不知道，奶奶忘记把地址写上了。
Oh dear. I've never been off our beautiful island, and I can't even imagine what one would do in a situation like this.	天呐，我从没离开过这个漂亮的小岛，所以我都不敢想象在这种情况下应该怎么办。
CarpenterWife_02	
I've always wanted to have a sail around the island, but the fisherman is always so busy.	我一直都想开那艘船绕着小岛转一圈，可是渔夫总是很忙。
CarpenterWife_03	
Look how strong my fence is...	你看我庄稼地的围栏多结实啊！
My husband is a talented carpenter and always uses only the best materials....	我丈夫是个很能干的木匠，而且他只用最好的材料。
I am such a lucky woman.	我真是个幸运的女人。
CarpenterWife_04	
Please don't step on my crops. I already have enough problems with chickens...	请别踩到我的庄稼，小鸡已经给我添了不少麻烦了。
My dad always said they feel better when they are free. That's why I always let them out of the hen-house on Thursdays...	我父亲跟我说过，小鸡在自由自在的状态下会长得更好，所以我每周四都会把笼子的门打开。
Getting them back is always a problem though.	不过小鸡跑散了之后再把它们抓回来有点麻烦。
Yeah, I've seen that they like to hide.	嗯，我猜它们更喜欢藏起来。
CarpenterWife_05	
Have you seen the fisherman? I was supposed to bring him some boards to repair the boat, but he's not home.	你看到渔夫了吗？我给他拿了一些木板来修船，不过他不在家。
In the morning, he was sitting on the beach by the boat, and then I saw him walk past my husband's workshop from his house...	今天早上我看见他在船边上坐着，后来我看见他往我丈夫的铺子去了。

Being a busy man, he always takes the most direct route to where he wants to go. Do you have a map of the island? Maybe you can work out where he's gone.	我猜应该是因为他很忙，所以每次都得来回折腾。你有这个岛的地图吗？
Yeah, I'll take a look, thanks for the idea.	有，我看一下。
CarpenterWife_07	
Luckily, my garden doesn't have any worms, so my cabbage is the best on the island...	还好我的庄稼地里没有虫子，所以我的生菜是我们这个岛上最好的。
but our pirate was not so lucky. He bought a house to enjoy his retirement on the beach, but there are more worms in his garden than seedlings.	海盗就有点可怜了，他在海滩边上买了栋房子，用来度过他的退休生活。结果他庄稼地里的虫子比粮食还多。
CarpenterWife_08	
Have I already told you that I was going to see my grandma? She sent me an invitation to her birthday party, and I'm off to visit her on the mainland.	我跟你说过我要去找我奶奶吗？她写信邀请我去给她过生日，我打算到陆地上去她家看望她。
Wow, you must be so excited! I've never been off our island...	哇，你应该很开心吧！我从来没离开过这个岛...
Take some suitable clothes with you when you go. Who knows what the weather's like over there.	你多带些厚衣服吧，海上的天气很多变。
CarpenterWife_BroomPermission	
Thanks for for helping me and my husband with the chickens.	谢谢你之前帮我和我老公看管小鸡。
You're welcome. It was kind of fun to see how they spend their free time.	不用谢，我发现了它们一般会去哪里打发时间，很有意思。
By the way, do you by any chance know where I can find a fishing rod?	对了，你知道我在哪里能找到鱼竿吗？
Well apparently our fisherman is an expert on the subject, but the fact that you're asking me about it suggests that he was the one who sent you on this quest.	据说我们的渔夫是这方面的专家，不过既然现在你问的是我而不是他，我猜是他让你去找鱼竿的
When his son left the island, my husband made him a professional fishing rod...	渔夫的儿子离开这个岛之后，我老公给他做了一根特别好的鱼竿。
But one day, during an encounter with a monstrous fish, our brave fisherman lost his rod, and since then we haven't had any fish on the island...	不过后来有一次他试图钓上来一条巨大的鱼的时候，鱼竿就弄丢了。从那之后我们再也没钓到过鱼...

But don't despair. My husband is an expert with wood, and I have a very flexible broom. Take it if you want.	但你不用担心，我老公很擅长做木工。如果你要的话我有一把木棍很有弹性的扫帚。
Wow, yes, thanks. I think it might be useful.	哇，太好了！谢谢你！那把扫帚应该能派上用场。
CarpenterWife_BroomReminder	
Did you get that broom to make a fishing rod out of? I think I left it by the bench.	用来做鱼竿的那把扫帚你拿到了吗？上次我把它放在长椅旁边了。
Rope_01	
Looks like the rope broke and the bucket fell into the well...	这根绳子断了，水桶掉在井里了...
But it seems quite strong. Maybe someone cut it on purpose.	可是绳子看起来挺结实的。可能是被故意切断的。
Rope_02	
I think I can use this for my fishing rod.	我觉得我可以把这根绳子缠在鱼竿上。
Chick_01	
Aww, how cute. She's so happy and free.	这只小鸡太可爱了，它看起来自由自在的！
Chick_05GrayNotStarted	
Such a shy little birdie!	这只小鸟有点害羞。
Chick_05GrayNoSeeds	
This bird could be one of the chicks...	这只小鸟或许可以算作一只小鸡...
If only I had something tasty to lure it out.	我应该找点好吃的引它出来。
Chick_05GrayNoPaint	
This bird isn't yellow enough to pass as a chicken...	不过它长得不像小鸡，它的颜色不够黄...
But if I had some yellow paint... a watercolour would be best.	要是能把它的羽毛染成黄色就好了，或许可以试用水彩颜料？
Broom_01	
A broom...	一把扫帚啊...
It doesn't look very new, but it still seems flexible.	看起来有点旧，不过这根木头感觉很有弹性。

Broom_02	
This broom handle just might be perfect for a fishing rod...	这根扫帚把儿看起来很适合做鱼竿。
But I can't just take it without its owner's permission.	但是我不能直接拿走，我应该先问一下它的主人。
Broom_03	
I got the owner's permission, but I'll try to take it apart gently so that it can be put back together again if needed.	木匠的妻子同意我拿这把扫帚，我可以先把扫帚棍儿拧下来，这样这把扫帚以后还能用。
BucketNormal_01	
This bucket should be up at the top of the well...	这个水桶不应该是在水井那里的吗...
Well, it could come in handy. I'd better take it with me just in case.	我最好带上它，万一有人需要呢。
Paint_01	
A can of yellow watercolour paint for the boat...	一桶用来给船刷漆的黄色水彩颜料。
I'll need a bucket if I want to take some paint with me.	我得找个水桶，用来装颜料。
Paint_02	
Perfect – this yellow's exactly the same as the chicks, and it's even non-toxic and washable!	这种黄色跟小鸡的黄色一模一样。而且这种颜料没有毒性，可以用水把它洗掉。
I'll pour some in the bucket.	我往水桶里倒点颜料。
Paint_03	
I already have some yellow paint in my bucket...	颜料已经倒好了。
I don't need any more.	不用再倒了。
Paint_04	
Watercolour is an odd choice for a boat. I'd better leave it alone.	很奇怪，怎么会有人用水彩颜料给船上色呢？我还是把它留在这儿吧。
BoatBroken_01	
The boat is full of holes, and someone's started repairing it by painting. Strange decision...	这儿有一艘坏了的船，可是为什么维修的第一步是给船刷漆呢？太奇怪了。
But it's not mine, so I'd rather not touch it.	既然这艘船不是我的，我还是别碰了。

BoatRepaired_01	
I could use this boat to reach the mainland, but it must be dangerous to sail this far without any experience...	我可以划这艘船到陆地上去，可是我又没有航海经验，划船去这么远的地方太危险了吧。
I should ask that old pirate from earlier. I'm sure he'll have some advice for me.	我应该问问那个皮肤黝黑的聪明的老海盗，我之前跟他提起过我收到信的事情，我觉得他肯定会给我一些建议的。
BoatRepaired_02	
Finally, I can fish on my own...	现在我终于可以试试自己钓鱼了。
I'll just have to try not to stray too far from shore. I don't feel confident sailing this boat.	我得小心点，别划得离海滩太远了。我对这艘船不是很有信心。
BoatRepaired_03	
Before I go fishing, I probably need to find some bait...	划船去钓鱼之前我得带上一些鱼饵。
I think the fisherman said there were worms in the garden.	渔夫说起过某个花园里有些小虫子。
BoatRepaired_06	
Finally, the boat is repaired...	船终于修好了。
Now I need a fishing rod.	我现在需要一根鱼竿。
Worms_01	
This garden is full of worms...	这个庄稼地里全都是虫子...
I think its owner has a serious crop problem. The worms sure do look happy though.	我觉得这个庄稼地的主人也太可怜了，他的收成应该不怎么好。不过这些虫子看起来倒是挺开心的。
Worms_02	
This garden is full of worms...	这个庄稼地里全都是虫子...
Maybe I can take some to use as a bait for fishing...	我应该可以抓一些作为鱼饵。
I can put them in my bucket. Luckily, the yellow watercolour will wash off, so the fish won't notice it.	我可以把它们放在我的水桶里。反正这种黄色的水彩颜料很容易洗掉，也不会被鱼发现。
Kerosene_01	
"Kerosene. Highly flammable, handle with caution"...	“煤油。易燃物品，轻拿轻放。”

I think these jerry cans have been here since the kerosene was used in the lighthouse...	我觉得这些煤油是很久以前灯塔用剩下来的。
They'd better find another place to store them and get them out of the sun.	我应该把它搬到一个更合适的地方储存，不能放在太阳下。
Kerosene_02	
"Kerosene. Highly flammable, handle with caution"...	“煤油。易燃物品，轻拿轻放。”
Here it is, the kerosene that the old pirate asked me to bring while he is repairing the engine.	这就是老海盗给船装发动机的时候让我帮他带过去的煤油。
SaveData	
Looks like I can call the operator from here.	一部电话，我应该能用这个呼叫接线员。

L'isola: partenza

Grigio: ragazzo

Bianco: personaggi secondari

BoatRepaired_04	
Ahoy, kid, nice travel outfit! Did you manage to get the kerosene as well? While you were gone, I fixed the engine and now we're ready to set sail.	嗨，小伙子！你的衣服看起来真不错，很适合去旅游。你把煤油带过来了吗？你不在的时候我找人帮忙把发动机修好了，现在我们可以出发了。
Oh yeah, kerosene. I was so glad we were going to the mainland that I completely forgot, sorry.	噢，对了！煤油！马上就要启航了，我光顾着高兴，把这件事都给忘了，对不起。
Har har, I hear you, man. Now hurry up with the kerosene so we can leave.	哈哈哈，我能理解。那你现在去拿煤油，这样我们就可以出发了。
Yes, cap'n!	收到！船长！
BoatRepaired_05	
That's it, kid, the kerosene that we need to get this engine turning.	就是这个，煤油就是发动机喝的“果汁”。

Ha! When I was sailing at your age, I drank stronger stuff than that.	哈！我在你这个年纪出来航海的时候，我能喝比这个还烈的东西。
Glad it's the right stuff. And who is this guy?	太好了，这样就行了。这个人是谁呢？
Oh, he's a friend of mine. Well, of all travellers, I'd say.	他是我的朋友，或者说是任何旅行者吧。
We've known each other a very long time. Why, look at him, it's like time has no power over him. I suppose this is what you get when you keep your travelling spirit alive.	我们很久以前就认识了。天啊！你看他，一点儿都没变！我猜如果一个人心里一直怀着旅行精神的话，也会像他一样。
Incredible.	不可思议。
Yes, man! And he's also a talented musician. We'll even have some music on our journey to your post office and my tavern.	没错！而且他还是非常有天赋的音乐家。所以在这次旅途中，我们还可以听听音乐。
Well, let's go, kid. If we set sail now, we should arrive before dark.	走吧。如果我们现在出发的话，天黑之前应该就能到了。
Okay. Should I let the others know about our trip?	好的，我是不是要和其他人说一声我们要走了？
Nah, don't worry. We're going to be back in no time. Now let's go.	不用吧，反正我们很快就会回来的。咱们走吧。

L'ufficio postale

Bianco: ragazza

Grigio scuro e grigio chiaro: personaggi secondari

dialogue_deliverySystem 01	
My shift is almost over, just few packages more to collect and I am done for today...	今天的活儿快干完了，再取几个包裹，我就可以下班了。
Fortunately this new collect and delivery system has an impeccable control unit...	多亏了我们这个完美的寄收信设备。

But I feel sorry we lost that drone and the package earlier today. I have to pay more attention to where I fly and that island was really far away.	但我还是觉得很过意不去，因为今天早些时候我不小心丢失了一架无人机，以及上面的包裹。我下次开无人机的时候一定得多小心一点，那个岛真的太远了。
dialogue_deliverySystem 02	
Two more packages to collect.	还有两个包裹需要取。
dialogue_deliverySystem 03	
Damn it, the system is failed. The warning message says: "WARNING. COOLING SYSTEM OVERFLOW. ADJUST FLUID PRESSURE"...	坏了，设备出问题了。警报信息写着：“警告！冷却液溢出，请重新调整液压。”
I think something went wrong in our water-cooling system for the package processing machinery...	我觉得我们包裹处理器的液体冷却系统出现了一些问题...
Have to report this issue to the mayor. She'd be furious again with the water pumping company.	必须向市长反映这个问题。然后她又会对自来水公司大发雷霆。
And this is my usual bad luck. Only one package was left for today. I guess I am coming back later to check if the machine got fixed.	我向来都是这么不走运.....机器偏偏在只剩下一个包裹的时候出现故障，我觉得我还是等一会儿再回来检查机器有没有恢复正常。
dialogue_deliverySystem 04	
OK, fixing those pipes underground restored the cooling pressure...	还好。地下管道修好了，冷却系统也恢复正常了。
I can proceed with the remaining packages...	我现在可以结合干活儿了。
I think just one left for today's shift.	今天只剩一个包裹需要处理了。
dialogue_deliverySystem 04	
I only need to register the receipts and my shift is over for today.	我还需要登记几张收据，今天的轮班就结束了。
No more packages and letters, it is also getting dark outside.	没有别的包裹和信件了，外边儿天都黑了。
dialogue_portalToCity 01	
My shift is almost over, just few packages more to collect and I am done for today...	今天的活儿快干完了，再取几个包裹，我就可以下班了。
I have to use the delivery system unit that is in the package storage room.	我得使用储藏室里的寄收信设备。

dialogue_portalToCity 02	
I cannot go home yet...	我还不能回家.....
I need to register the receipts first and then I'm off for the evening.	我需要先把收货单据都登记好, 然后就能走了。
dialogue_computer 01	
I need to register here my drone delivery and collection receipts...	我需要在这里登记我的无人机寄收信单据...
I must use the delivery system unit that is in the package storage room.	我得使用储藏室里的寄收信设备。
dialogue_computer 02	
The delivery and collect machine got broken just one package before my shift was over...	寄收信的设备偏偏在我还剩最后一个包裹的时候出问题了.....
I must go immediately to report this issue to the mayor.	我必须马上跟市长反映这个问题。
dialogue_computer 03	
I don't have enough receipts...	我没有足够的收据。
I still need to register three for today and I am done. I can check in my pocket how many do I have already.	再登记三张收据就可以收工了。我把之前登记好的都装在口袋里了, 我数数有多少了。
dialogue_computer 04	
Here we go receipts...	收据在这儿...
Now I need to register you all here and I am done for today.	我把这些收货单据登记好, 然后就可以下班了。
dialogue_droneTinkererShop 01 (male)	
I have many spare parts and upgrades for your drone. Feel free to look and buy them.	我为你的无人机准备了很多备用零件和升级方案, 你看看有没有你需要的。
dialogue_droneTinkererShop 02 (male)	
Thank you. Come back anytime.	谢谢, 欢迎下次再来。
dialogue_TwoLadies01	
Hello, are you waiting for me?	你们在等我吗?
Don't worry, dear, we are just talking.	没有, 没有, 我们只是在聊天。

It's really a pity, your mom is not here. It's such a pleasure to chat with her.	我很可惜你妈妈不在这里，我特别喜欢跟她聊天。
I hope she is back for our high school reunion next weekend. we are going to have a great party all together!	我希望她会回来参加我们下周末的高中聚会。我们打算到时候举办一个豪华的聚会。
I suppose, they will be back, yes.	她应该来得及吧。
dialogue_TwoLadies02	
The delivery machine is out of order again. I need to go out to check what has happened.	寄收信的设备又出了故障。我需要出去看看发生了什么问题。
Oh, dear, I can't imagine how you manage all these technological things.	噢，亲爱的，我都不知道你怎么会用这么复杂的机器。
Exactly! I always said to your parents that working with computers and drones is not for me.	没错！我跟你父母也说过，要是我要干这样的活，那我永远学不会用电脑和无人机。
Yes, sometimes it's not easy. I'll be back soon if you need me.	对，有时候挺麻烦的。你有需要的话，我马上来。
dialogue_TwoLadies03	
Hello, are you waiting for me?	你们在等我吗？
Don't worry, dear, we are just talking.	没有，没有，我们只是在聊天。
dialogue_SuitGuy01	
Good afternoon, do you know if my parcel has arrived?	你好。请问，你们有没有收到我的包裹？
Please handle it with care, it's a very important piece for my collection.	请小心搬运，是我非常重要的收藏。
It was not here in the morning. I will check the afternoon deliveries and let you know if there is any new information.	早上的时候没有收到。我一会儿去查一下下午的订单，如果找到，我就会跟你说。
Thank you, I'll be here looking through some announcements.	谢谢你，我自己在这里呆一会儿。
dialogue_SuitGuy02	
This is crazy! The prices went up twice in the mountain region!	不可思议！山区这边的价格都长高两倍了！
Oh, I am sorry.	哎哟，真倒霉！

No, no, it's good news. My collection became twice more valuable now.	不是不是，这是好消息。现在我的藏品的价格也长高了两倍。
My congratulations then! I know how hard you work on it.	那恭喜你，我知道这些收藏品对你来说有多么重要。
dialogue_SuitGuy03	
I have an update about your parcel, sir.	先生，我查到了你的包裹。
I saw in the tracking it would be delivered tomorrow morning.	你的包裹明天一早就到。
Please handle it with care, it's a very important piece for my collection.	请小心搬运，是我非常重要的收藏。
Don't worry, sir. I know, how important it is for you.	不用担心，我知道这个包裹对你来说很重要。
dialogue_CityLady04_01	
Please, give me some privacy here.	请保持一下距离。
Sorry, didn't mean to disturb you.	对不起，打扰你了。
dialogue_CityLady04_02	
It seems that the ATM machine is out of order.	取款机好像坏了。
Oh no, not this. Wait, maybe it's because of the cooling system as well?	天啊！怎么会又这样！等一下，可能是冷却系统的问题。
Sounds strange, but it could be, right?	听起来有点奇怪，但也有这种可能，对吧？
I hope it will restart with all other post office equipment, when I manage to fix it.	我希望问题处理好之后，邮局的其他设备也会恢复正常。
dialogue_CityLady04_03	
Excuse me, ma'am, I am closing the post office soon.	女士，不好意思，我快要关门了。
Sure, I am nearly done.	噢噢，我马上好了。
The commission in the bank is too high, so I decided to make the transfer here in the ATM machine, but the UI is not so clear.	银行手续费太贵了，所以我决定用取款机汇款，但是这个界面看起来太复杂了。
dialogue_CityMan02_01	
Do you need help in filling the forms, sir? I see it takes you quite long today.	先生，你需要我来帮你填表格吗？

I am just taking my time. I enjoy the feel and the smell of the paper so much.	不用不用，我自己慢慢来。我特别喜欢纸的手感和味道。
With the plastic ban the paper came back and it awakes all my childhood memories and sensations.	政府实施“禁塑”政策后，我们又开始使用纸了，而这会让我小时候的回忆和感受再次浮现。
It's just a pity that there are not so many trees around.	很可惜，树木不像以前那么多了。
dialogue_CityMan02_02	
I've heard that strange sound. Is everything in order here?	我听到了一个很奇怪的声音，出了什么事吗？
We are working on it, sir.	是的，我们已经在尽量处理这个问题呢。
We? I do not see many "we" around here.	“你们”？为什么我没见过这么多“你们”？
Yes, I meant "me". It's a problem with the cooling system of the drone delivery machine and I am working on it now.	有道理，其实只有我在处理这个问题，可能是寄收信设备冷却系统的问题。
dialogue_droneTinkerer01	
Do you think you could check the vending machine once again? Pretty please?	麻烦你能不能看一下这台售货机出了什么故障？
Not this time. The management said that I can't put my hands on it anymore. They rig it, I have no doubt.	这次没办法了，管理员说我再也不能修理售货机了。我怀疑是他们弄坏的。
Bonkers, then I go down to finish the deliveries and maybe later pass by the cafe for a piece of cake with hot milk.	他们太不像话了！好吧，我先下楼送货了。我可能晚点再去咖啡馆喝杯热牛奶，吃块蛋糕。
dialogue_droneTinkerer02	
I've heard the sound. Is it the cooling system?	我听到了个非常奇怪的声音。是不是冷却系统出问题了？
I suppose it is.	我觉得是。
You need to report the malfunction to the Mayor.	那你需要向市长报告这个故障。
Yes, I remember the rules. I am already on my way.	嗯，我记得规定。我正在去市长那儿。
dialogue_droneTinkerer03	
I am done for today! Freedom!	今天的活儿都干完了！耶，自由啦！
I am proud of you, kiddo!	你太棒了，我为你骄傲！

I always told you your parents that you are the brains of this family, hahaha.	我总是跟你父母说，你是你们家的天才，哈哈！
dialogue_droneTinkerer03	
How is it going, kiddo? Do you need any help?	你怎么样？你需要帮忙吗？
No, thanks, I think I can manage it. Just have to restart the water supplies under the fountain.	不用，谢谢，我可以搞定。我只需要让喷泉下面的供水系统恢复正常就好了。
If you need anything, I am here working on the drone safety reports.	好，我在写无人机安全报告。如果你需要帮忙的话，你随时都能来这儿找我。
More reports? I thought they were on monthly basis, not weekly.	啊？又要写报告了？我以为每个月只需要写一个报告，而不是每周都要写。

La fontana della città

Bianco: ragazza

Grigi: presonaggi secondari

dialogue_fountain_door 01	
This is the service tunnel to the water pumping machinery, I remember we used to play here when we were kids...	这是通往抽水机的维修隧道，我记得我们小时候经常在这里玩。
but then, one day, they placed this heavy door here as precaution because it was dangerous, they said...	但后来有一天，这里突然多了一扇又大又沉的门，是因为有人说这里不安全.....
so now I need to find the proper key if I want to enter...	我现在如果想进去的话，需要先找到这扇门的钥匙才可以。
I think I should ask to the mayor if I want to have any progress and finish my shift before night...	我觉得我得去问问市长现在有什么进展，这样的话没准儿天黑之前我就能下班。
better to hurry up before she finishes her too.	我得赶在她下班之前去找她。
dialogue_fountain_door 02	

OK this key should do the trick.	应该就是这把钥匙了。
dialogue_sewer_door 01	
The protection system on this door looks very suspicious...	奇怪.....为什么这扇门被锁上了.....
I am almost sure there was another tunnel here leading to the deepest and oldest part of the sewers, all under the town...	我敢肯定这里以前还有一条隧道，通往城市下水道最深、最古老的地方，而且我记得它应该完全建在地下。
I wonder why the mayor has so many secrets...	我想知道为什么市长有这么多秘密.....
but I better manage my own things and don't stick my nose in other's people businesses...	但我最好还是先管好自己的事情，不要插手别人的事.....
I am so much curious, though.	不过我还是很好奇.....
dialogue_cityGuard 01 (male)	
Good afternoon, I received that package yesterday, thank you very much.	你好，我昨天收到了包裹，谢谢你。
As you can see this new hat fits perfectly.	你看，这顶新帽子非常适合我。
I am glad it was fine. I heard you lost the previous one in the forest.	那太好了。听说你以前的帽子你是在森林里弄丢的。
Yes, I think I lost it there during my change of the shift, while I was walking down to the port...	是的，就是某一天下班之后在去码头的路上弄丢的.....
And the wind there was so strong that it started flying in a pond.	那天的风特别大，我的帽子被吹飞了，掉在了森林的池塘里。
Unfortunately, the colour is the same of the water lilies and so it was impossible for me to find it.	更糟糕的是，我的帽子的颜色和池塘里莲花的颜色一模一样。
Good that the management sent to you a new one then. But why didn't you take the cable car?	很高兴他们又送了你一顶新帽子。你当时为什么没坐缆车呢？
Well, first because I needed to change some parts in our old power plant and second because my brother sells tickets for the cable car...	一个是因为森林里的老发电机还没修好，再一个是因为我哥哥就是缆车的售票员。
and obviously the second reason is the main one.	我懂了，显然第二个原因比较重要。
dialogue_cityGuard 02 (male)	

Whoa, whoa whoa...	哎哎哎!
Are you really sure you want to walk out there with such thin shoes?	你真的确定要穿这么薄的鞋子出去吗?
Those shoes are better than what you may think, but I suppose you are right. They aren't trekking shoes...	这双鞋子比你想的要好很多, 不过你说的也有道理, 因为它毕竟不是登山靴.....
and moreover, I have work to do. The water pumping machine got some problems again.	而且我现在手头儿上有很多事, 抽水机又坏了。
Again? but wasn't it fixed few days ago? I remember the budget plan and the fixing expense was listed in there.	又坏了吗? 不是前几天才修好吗? 我记得维修的预算和费用都被记下来了。
dialogue_cityGuard 03 (male)	
Did you hear the forecast for the evening?	你看天气预报了吗?
It should be stormy during the night.	今晚好像有暴风雨。
dialogue_elderWoman 01	
I thought that being retired is easier with my sons...	我以为退休之后和孩子一起生活会很快乐.....
but him and his brother keep me walking from one part to another of the town to bring their lunch.	不过他和他的朋友们总是让我帮他们采购食材, 一路很折腾。
I miss the times when we had transport, and the roads were flat...	我很怀念我们有交通工具, 而且道路平坦的那个时候.....
Oh dear, my husband was so happy with his new car and all those revolutionary machines...	哎.....我记得我丈夫特别喜欢他的新汽车, 还有很多现代化的设备。
but for the sake of our environment, we slowly voted to ban the traffic first, and later any kind of vehicles...	但是为了保护环境, 后来我们慢慢决定限行, 直到现在, 各种交通工具都被禁止了。
and I think these measures to prevent pollution are too harsh and we are all paying an unproportional price...	我觉得这些措施有些草率, 而且我们都付出了很多不平等的代价.....
Listen to me, I am old lady babbling about the past. I never imagined myself this way. Time went too quick.	哎.....我只是一个瞎咧咧的老太太。我也没想过自己会变成这样, 时间过得太快了。
dialogue_elderWoman 02	
Excuse me madam, my post office is flooded and I can go to repair the pressure myself but I need the key from the maintenance tunnel.	您好, 我是邮局的工作人员。今天因为城市抽水系统出现了问题, 邮局都被淹了。我得想办法去

	调整一下管道的水压，但是我需要先拿到维修隧道的钥匙。
Oh dear, broken again.	天啊，又坏了吗？
When I was the mayor 50 years ago, the maintenance of this city was my first priority.	我记得 50 年前我担任市长时，让这座城市正常运转是我的首要任务。
But now things changed, and these cracked roads are an example of what happens if you don't keep maintaining the structures.	不过现在好像不太一样了。这些坑坑洼洼的道路就是一个例子，如果不好好维护的话，会出现很严重的后果。
Certainly, you have my permission to go there, I'd come with you and fix it myself if I were younger.	如果我再年轻一点的话，我会亲自和你一起去修理的。
Here, take this note.	给，拿着这个，你就可以进入隧道里了。
Thank you very much madam.	谢谢您！
dialogue_elderWoman 03	
Have I already given that permission to you, right?	我已经把书面许可给你了吧？
Yes madam, thank you.	是的。
Oh my, I am forgetting things at my age.	哎.....我老了，记性不太好了。
dialogue_elderMan_01 01	
This fountain used to be the symbol of our city: energy and elegance...	这个喷泉曾经是我们城市的象征：活力与优雅.....
it is ashaming that recently it's not working as it should. This bureaucracy behind the maintenances is strangling our town.	最近连这个喷泉都出问题了，我觉得这太不像话了。政府官员没有把维修的费用用在该用的地方。
dialogue_elderMan_01 02	
Excuse me, I work for the post office and...	您好，打扰您了，我是邮局的工作人员，我.....
Don't say anything more, I already paid my quota for the city delivery service and I am fine already...	好的我知道了，我已经付过快递费了，还有什么事？
moreover there are already too many promotion to change contracts for a "better offer" and I got enough...	而且你们的促销活动太多了，我已经签了“最优惠”的合同。

so again "no thank you!".	所以我的回答是，不要，谢谢！
Sir, excuse me but there must be a misunderstanding. I said I am from the post office and we are experiencing a problem with the water pumping system...	先生，不好意思，我觉得您误会了我的意思，我是邮局的工作人员，我们的抽水系统出了一些问题.....
it appears there has been a overflow and the post-delivery machine, the one I am using to deliver and collect packages, is temporarily out of service.	好像是有泄露，因为我们用来收发快递的机器都不运转了。
Water pumping system you say?	抽水系统啊？
I wonder if this may be related with our prestigious fountain as well..	我很好奇这会不会也和这个华而不实的喷泉有关系。
You see, the water stopped and there must be some technical problem in the technical pumping machine right under us...	如果水停了的话，我觉得地下的抽水机肯定有问题。
I am an engineer, now retired but I never stopped loving those machines. You can understand them by their sound, and right now this is telling me something is not aligned correctly.	我以前是工程师，现在已经退休了，但我从未停止过对这些机器的热爱。你可以通过它们的声音去判断，现在这个声音听起来好像出了些问题。
Yes sir, I already spoke to madame mayor and she somehow told me that there are some entitlement issues for fixing it but I am sure your guidance can be of great help.	是的，您说的对。而且市长和我说，解决这个问题还牵扯到一些权力的事情，但我相信您的指导会很有帮助。
Well, the machine has been upgraded a lot during the years, but behind its complexity there is a main rule: alignment.	好吧，这台机器这几年升级了好几次，看起来很复杂，其实背后只有一个主要规则：对齐。
It is constructed by three stages and each has a command to align the pipes and deliver water in various directions.	它由三个平台构成，每个平台都有它自己的操作台。你可以用每个平台的操作台来对准水管，并向不同的方向抽水。
It was constructed this way to route the water to the excavation mine. Right now, I am sure that the mine is flooded and this is where the water is going.	这个机器本来的用途是把水引向矿井。我觉得如果现在被淹的地方是矿井的话，那问题肯定也出在那里。
Alignment. Right, this is very helpful, thank you. I also need your permission to enter there. You know, safety protocols.	对齐，好的我知道了，这些信息对我很重要。对了，我还得拿到您的许可才能去那里，这个您应该也知道吧.....
Of course, you can go, you have my permission, yes.	当然，我同意你去！
I mean, I need a written permission.	我指的是，书面许可。

Oh, I see. Here you go.	哦对对对，来，给你。
dialogue_elderMan_01 03	
Do you want me to come with you to the maintenance tunnels?	需要我和你一起去维修隧道吗？
I can land you a hand in the repairment.	也许我可以帮你进行维修，把抽水系统的问题解决好。
That would be great, thanks.	太好了，谢谢您！
Great, let's meet tomorrow morning then.	好的，那咱们就明天见哈。
Unfortunately, I need to fix it right now. I am still on duty at the post office and I have one last package to process.	其实，我需要尽快把这个问题解决好，邮局那边还有一个包裹没处理好，所以我也没办法下班。
What a pity, today there is my favourite talent show on TV.	那我也没办法了，今天会播出我会喜欢看的选秀节目.....
No problem, I can manage it. Thank you once again for the written permission.	没关系，我自己去吧。还是要谢谢您。
dialogue_elderMan_01 04	
The water is back and the fountain started working again...	有水了，喷泉又恢复正常了。
I suppose we all have to thank you for this.	因为这个，我们都得谢谢你。
dialogue_elderMan_03 01	
We used to have nice sprinklers here for keeping the grass growing nicely...	这里曾经有一个很好的洒水器，周边的草长得也很好。
but today the grass on the flowerbeds on the other side are greener.	但是现在看上去，对面花坛里的花草好像更绿了。
They look the same to me sir. Can it be just a perception?	也可能只是我的错觉.....
I don't think so, starting by the fact that there is no water for the sprinklers right now...	我觉得不是，毕竟现在洒水器里都没水了
So, I may stay longer today. This is a good point.	既然洒水器没有水，我觉得我可能会在这里多待一会儿，起码不会把自己弄湿。
dialogue_elderMan_03 02	

Excuse me sir, I am employed in the post office and we have a problem today.	您好，我是邮局的工作人员。邮局今天出了一些问题。
In my long life I saw many problems in this city, but never like this last period...	在我漫长的一生中，我看到了这座城市的许多问题，但从来没有像最近这么频繁.....
I am also having problem in the maintenance of this resting place. In the past we had a great gardener, but she moved in an island far from here...	我在看护这片墓园的时候也遇到了这个问题，过去我们有一个很棒的园丁，但是后来她搬到了离这儿很远的一个岛上.....
she was saying that the taxes were oppressing her creativity and her income too. I remember her asking me consultancy suggestions about filling paper for taxes...	她说这里的高税收打压了她的创造力和收入，我还记得她之前向我咨询过填报税务单的事情。
this because my longevity and experience, but I am not a tax consultant, I am an historian. I used to work in our school, teaching how to anticipate the future by reading our past...	她之所以问我不是因为我擅长这个，而是因为我的经验相对多一些。我不是税务顾问，而是历史学家，我曾经在学校工作，教大家如何通过历史来预测未来.....
Unfortunately though, there has always been a lack of attention for the subject, and now even my life is part of the past.	不过问题是，学生对历史不感兴趣，现在就连我的生活都变成了过去的一部分。
I am sorry to hear this sir.	哎.....这也没有办法
Oh, you have a life ahead of you, and I am sure everybody can do great thing if they think before acting.	没事，你还有大把的时间。我相信任何人只要能在行动前慎重考虑好，就能做成任何事情。
Yes sir, this is why I'd like to give my contribute to the community. My work is to collect and deliver packages and I want to do my best in this...	您说的对，这也是为什么我愿意为社区做出贡献。我的工作收集和运送包裹，我想在这方面做到最好.....
but the problem right now is that there is an issue with my terminal and nobody can fix it, since there has been a tender and nobody got approved as a maintenace company...	但现在邮局的包裹处理器出现了问题，而且没有人能把它修好。以前虽然有过一次招标，但是我们没有找到合格的维修公司。
now, I am totally aware that I am not a maintenance company representative, but I may give my small contribution trying to solve the problem...	我虽然知道自己不是维修公司的代表，但是至少我可以为解决问题贡献一份力量。
and with the help of an expert engineer, a blacksmith, your permission and a little of fortune I may be able to try...	在一个专业工程师、一个铁匠，还有您的帮助下，再加上一点点运气，我觉得值得一试.....

The history, or at least my history, teaches that it is better to try and regret than not to try and regret...	这就是历史，以我的经验来说，尝试过而后悔比从未尝试过好一些。
so here is my permission. Let me write it down for you since spoken words may disappear with time.	来，给你，这是我的许可。还是要写下来，不写下来的话就会随着时间消失了。
dialogue_elderMan_03 03	
I found a book in our archives about a city far away from here, where there is no grass at all, only sand...	我在我们的档案馆里发现了一本书，讲的是离这里很远的一个城市，那里根本没有草，只有沙子.....
can you imagine such a place?	你能想象出来这样的地方吗？
Surely one needs to travel the world to see with their own eyes all the beauties that it has to offer.	人们确实需要环球旅行才能亲眼发现这样的美景。
dialogue_elderMan_03 04	
I hear the sound of the sprinklers but there is no water coming out yet...	我听到了洒水器的声音，但水还没有流出来.....
I am no technician, but I guess that it may take time for the water to reach the surface.	我不是个技术员，但我觉得水流出来也得花点时间。
What a pity that the mayor made the crypt down here off-limit, I could visit my ancestors on my way home.	只可惜市长不让无关人员随意进出这下面的墓室，不然我可以在回家的路上祭拜一下我的祖先。
dialogue_Blacksmith 01 (male)	
Good afternoon, you finished earlier your shift today...	嗨！我看你今天很早就下班了。
me too since there is a problem with the water pumping system once again and I had to close earlier my forge to let the iron cool down.	因为抽水系统又出问题了，我也不得不提前关闭机器，让它冷却下来。
Yes, my shift is not over yet, just one package remains to be delivered but I got stuck for the same reason...	这样啊，其实我还没有下班呢，我还剩一个包裹需要发出去。但是因为抽水系统的问题，我一时半会儿也没法完成。
do you know if it is possible to solve this problem?	你知道怎么才能把这个问题解决好吗？
As long as I know, all the maintenace systems are under the control of the mayor. She should be in her office in the city hall now.	据我所知，城市的所有维修系统都由市长管理。她现在应该在市政厅的办公室里。
dialogue_Blacksmith 02	

Good afternoon, sorry for disturbing you but the mayor told me that she lost her key for the maintenace tunnels, but maybe you can make me a new copy.	你好，市长告诉我她把维修隧道的钥匙弄丢了，你可以再帮我配一把吗？
I'd gladly help you but at the moment I am experiencing a little problem since the water pumping stopped working and I am not able to smith any iron.	我也很想帮忙，可是现在因为抽水系统出了问题，所以我也没有办法工作。
Yes, that is the reason why I need the key. Since no water pumping maintenace company has won the tender for the job, I'd like to go myself and fix it.	这也是我需要钥匙的原因，因为没有合适的维修公司，所以我想自己去把问题解决好。
As said, I already spoke to the mayor and she told me to come here to you.	我已经去找过市长了，她让我来这里找你。
I see...	我懂了.....
OK then, but it won't be easy because I need some materials to craft the key, some water to cool it down and, most important, the permission of the council.	好吧，不过情况有些复杂.....首先我需要制造钥匙的原材料，然后为了让铁器冷却下来，我还需要水，以及最重要，我还需要市议会的许可。
Whoa, this sounds like a lot of work, especially for the permission.	天啊，这听起来确实有点复杂，尤其是许可的事。
Indeed, the city council is formed by three elders that used to work for our community long before the mayor arrived...	是的，市议会有三个老前辈，在市长来到这座城市之前，他们三个就在了。
I even don't remember when we had elections...	我已经记不清当时的选举是什么时候举行的了.....
Anyway, I suppose they are enjoying their retirement and you can find them roaming around the city.	我觉得他们现在已经过上惬意的退休生活了。我建议你在街上随便走走，没准儿能碰到他们。
dialogue_Blacksmith 06	
Did you manage to get the elders permissions for me to craft your maintenance key?	你已经拿到了三位老前辈的许可了吗？
No, not yet. Do you have ideas on where they can be right now?	还没，你知道在哪里能找到他们吗？
Let's see...	我想想.....
dialogue_Blacksmith 04	
I see you still have no permission from our former mine engineer...	你好像也还没拿到前一位矿井工程师的许可.....
He went in retirement just a little before they closed the mines on the other side of the forest...	在森林另一边的矿井关闭前，他就已经退休了.....

Knowing his passion for splendidly working machines, I suppose you can find him nearby the fountain. I think I can see him from here.	他对机械力学非常着迷，所以我猜你在喷泉附近就能找到他。
dialogue_Blacksmith 03	
I see you still have no permission from our senior madame...	你好像还是没有得到我们老太太的许可.....
Do you know she is the former mayor of this town?	你知道她是这座城市的前任市长吗？
After she retired from her role, she is spending time taking care of her two sons, though they are not kids anymore...	她退休后的生活主要就是在照顾两个儿子，虽然他们已经不是小孩子了.....
One works at the cable car to the port and is responsible for selling tickets and helping passengers...	一个儿子在港口附近的缆车站工作，负责售票和协助乘客.....
The other is guarding the passage to the forest...	另一个负责看守通往森林的通道.....
Those two places are not so close one to another, but I am sure you may find whom you are looking for in one place or the other.	我刚提到的这两个地方不太近，但我觉得你可以在其中一个地方找到你要找的人。
dialogue_Blacksmith 05	
I see you still have no permission from our oldest citizen...	你好像还没有拿到最年长市民的许可.....
being an historian he is still taking care of the graveyard...	作为一个历史学家，他现在在看管城市的墓园.....
Obviously that is not his job since he is retired, but I am sure you can spot him in that direction. If you see the open gate, he's there for sure.	当然，他早就退休了，这也不是他的工作。不过我相信你可以在那里找到他，如果你看到门是开着的，他肯定就在那里。
dialogue_Blacksmith 07	
Here, I got all three permissions.	我终于得到了所有三个许可。
Can you please repeat which materials do you need for the key?	请问，配钥匙需要什么原材料来着？
About that...	噢，对了.....
while you were looking for the permissions, I remembered of a spare key I was keeping in my forge just in case...	你刚才去找三个老前辈要许可的时候，我想起我其实还有一把备用钥匙，我把它放在了我的铺子里，以防万一.....
so I went to pick it up for you.	我这就去把它拿过来。
Wow, this is great, thank you!	哇，太好了，谢谢你！

This is great indeed. We'd have had troubles in creating a copy without a reference.	这确实是好消息，因为如果没有任何参考的话，配钥匙就会很麻烦。
Please don't lose it, and if you can ship it back to me in the next days I'd be thankful.	你可千万别把它弄丢了，等你用完了之后把它寄回来，我会谢谢你的。
dialogue_Blacksmith 08	
How is it going with the water pumping station? If you manage to successfully repair it before the evening, I can get back to my work as well.	抽水站修的怎么样了？如果你能在天黑之前把它修好，我就可以继续回去工作了。
I am heading that way right now.	我正在去的路上。
dialogue_Mayor 01 (female)	
Good afternoon mayor, the water pumping system is broken again and the delivery machine at the post office is stuck once again.	下午好，市长。我来这儿的原因是，抽水系统又出问题了，邮局的机器也出了点故障。
As of statement 345/2 bis comma 7, the pumping system maintenance must be regularly done by the certified provider...	根据条例 345 中的第 2 条第 7 项，抽水系统的保养和维修必须定期由认证的供应商来实施。
Since no company resulted eligible for the task, we are still doing our best effort in finding an appropriate supplier...	由于暂时还没有要求的供应商，所以我们现在得尽量找到合适的厂家。
I understand that this is very complicated task, but we cannot wait for one month.	我理解这个问题有点复杂，但这事不能耽误太长时间。
Maybe I can temporarily adjust the water pressure myself by intervening on the pumping valves?	也许，如果我能直接调整一下抽水系统的阀门，我可以自己完成维修。
The security door mounted on the entrance of the maintenance tunnel prevents the intrusion of uncertified individuals.	没有拿到许可的人不能进入维修隧道。
Yes, but maybe just as an exception you can grant me permission by giving me the key?	是的，但也许这次咱们破个例，您可以通过给我钥匙来授予我权限？
What a pity, it appears I lost my key and the blacksmith that can produce a new one is surely very busy working in this moment.	很可惜，我好像把钥匙弄丢了.....不过铁匠可以帮你配一把新的，但他现在在工作，应该很忙。
I am very sorry for the inconvenience and we'll escalate your request as soon as possible. Have a nice day.	抱歉给你添了这么多麻烦，我们会尽快找到解决的办法，再见。
dialogue_Mayor 02	

I don't have time right now, book an appointment with my secretary. We are all very busy with a water pumping situation that recently happened...	我现在没有时间，你先去跟我的秘书做个预约吧。我最近太忙了，抽水系统不知道发生了什么问题.....
and I am busy with the new protocols for this situation. Less water means a bigger effort from the city hall, hence more taxes to support the costs.	我正忙着办理解决抽水系统问题的新手续，不仅市政厅要付出更大的努力，还需要更多的税收来支撑成本。
dialogue_Mayor 03	
I heard that you managed to find a solution. Please accept my words of gratitude from all the community...	听说你已经把问题解决好了。我和整个社区都不胜感激。
and now give me back that key.	现在请把钥匙给我吧。
But isn't this the key of the blacksmith? I promised to send it back to him.	但这是铁匠的钥匙啊？我已经答应他会把钥匙寄回给他了。
That is not necessary, just handle it to me and I'll manage the rest.	没关系，你先把钥匙给我吧。
dialogue_Mayor 04	
I don't have time right now, book an appointment with my secretary. We are all very busy upgrading our security protocols for keys transfers...	我现在没时间，你得先和我的秘书预约。我们都忙着改换更安全的锁芯。
An increased security system for the new keys means a bigger effort from the city hall, hence more taxes to support the costs.	为了升级锁芯，市政厅要付出更多努力，也需要更多的税收。
Dialogue_Influencer_01	
Hi! What a day today!	嗨！今天天气多好啊！
Hi yourself! What a day indeed!	你好啊！今天确实是个好天气！
By the way, my package that I asked you about yesterday and also the day before yesterday - did it arrive today?	对了，我昨天和前天问过你的包裹，今天收到了吗？
I am afraid not, sorry. I remember how it is important for you.	对不起，我还没收到。我知道这个包裹十分重要。
Yes, very, very important. I have ordered one thing online. It will change my blog. if it arrives of course.	是的，特别特别重要。我在网上订购了一件东西。当我拿到了它，我就可以用它来美化我的博客了。
Wow! May I ask what it is?	哇！我能问问是什么吗？

Of course, but keep it in secret, please. It's a special tool that would allow me to take my own photos. By myself. Alone.	当然了，不过你要替我保密。这是一个可以让我给自己拍照的特殊设备。给我自己，只有我自己。
Really? I've heard about something similar, I think...	真的吗？我好像听说过这样的东西。
Yes, it should be an amazing thing. I've ordered it from the city in the mountains, where they sell it to the tourists.	是的，这是个非常 amazing 的东西。这是我从山城里订的，他们在山城卖给游客。
I can't imagine it's lost somewhere! I need to make some amazing photos for my blog and I really can't do without it...	可是包裹竟然丢了！我需要用它为我的博客拍一些 amazing 的照片，没了它我真的不知道怎么办.....
My amazing blog is in danger. I am waiting to meet a very important advertiser now...	这样的话，我的 amazing 的博客就危险了。我正在等一位非常重要的广告商.....
and I really needed to show him all the technical abilities of my blog.	我真的需要向他展示我制作博客的技术能力。
And how is your day, by the way?	对了，你今天过得怎么样？
Quite intence. Problems with the post office deliveries again.	相当的繁忙。邮局的快递又出问题了。
Dialogue_Influencer_02	
Did your meeting with the advertiser go well?	你和广告商的见面顺利吗？
I'm still waiting for him. Seems that he is late because of the problems with the cable car.	我还在等他呢。好像是因为缆车的问题，他迟到了。
What a day! The post office delivery system is out of order and now the cable car as well?	瞧这一天！邮局投递系统坏了，现在连缆车也坏了？
And you forgot about my missing amazing self photo taking device!	还有我那丢了的 amazing 的自拍设备！
How could I forget!	噢，对啊.....
Dialogue_Influencer_03	
Can you imagine, who I just have met there on the stairs?	你猜我刚刚在楼梯上碰到谁了？
Do not tell me that it was the very important advertiser that I am waiting to discuss the strategy of product placements in my amazing blog...	千万别告诉我，你遇到的人就是我正在等的那位要一起讨论关于在我的 amazing 的博客的广告商.....

that won't be so amazing soon, because my amazing photo device did not arrive.	但是我的博客不会再 amazing 了, 因为我的 amazing 的自拍设备并没有来。
No, actually I met the designer. The guy who worked at the famous robot factory that was recently closed.	不, 实际上我遇到了设计师。那个在最近关闭的著名的机器人工厂工作的人。
The guy who designs products?	设计产品的人?
Yes, I've told him about your device for making photos of yourself.	是的, 我已经告诉他你那个自拍设备的事情了。
Amazing photos.	我那个“amazing”的自拍设备。
Yes, amazing photos. And he has sketched this. Look.	噢, 对, 你那个 amazing 的自拍设备。而且他还画了这些草图。你看。
This is a blueprint of how you can make a photcamera holding thingy.	这是一个关于如何制作一种相机支架的蓝图。
What a nice design! You are my saviour!	这设计太赞了! 你是我的救星!
You saved my amazing blog!	你救了我的 amazing 的博客!
The designer said...	设计师说.....
The amazing designer! I'll talk to him and together we can start the production of the amazing photcamera-holders!	真是个 amazing 的设计师! 我会和他谈谈, 我们可以一起开始制作 amazing 的相机支架!
Do you want to be a part of our amazing startup?	你想成为我们 amazing 的创业公司的一员吗?
No, thanks, I am fine. Just happy to help.	谢谢, 我还是不了。很开心能帮到你。
Wait, no, please at least take this as a sign of my gratitude.	等等, 请至少收下这个作为我的谢礼。
You are wellcome, do not worry.	没事的, 你不用这么客气。
Okay, but now I owe you one.	既然如此, 我欠了你个大人情。
Dialogue_Influencer_04	
I am working on the marketing and distribution plan for my amazing camera-holder.	我正在给我的 amazing 的相机支架制定营销和分销计划。
It would be a success, I guarantee you.	我向你保证它会成功。
No doubt, it will.	我相信。

I want to call it the Selfie Stick. How does it sound?	我想叫它自拍杆。你觉得怎么样？
The Amazing Selfie Stick, you mean?	你是说 amazing 的自拍杆？
Yes, that's the name, you got it!	是的，你说的没错，你太懂我了！

Il porto

Bianco: ragazzo

Grigio: personaggi secondari

dialogue_fishingSpot 01 01	
Seems I can get some fish from here...	看起来这儿是个钓鱼的好地方。
I can use my custom-made fishing rod.	我正好能用我自己动手做的鱼竿。
dialogue_forestGuard 01 (male)	
Good evening, sir. May I ask where you are going?	你好，请问你要去哪儿？
Good evening to you, I just arrived in this region and I am looking for the post office.	你好，我刚搬到这儿，我在找邮局。
Well, this path leads to the forest and further to the mines. There is also a cable car to the upper city back in the port.	这条路通往森林，一直往里走是矿井。港口那边还有一个缆车，你可以坐缆车去市里。
Unfortunately, I cannot let you pass through here after the sunset.	很抱歉，太阳下山之后你就不可以进入这里了。
This forest is very dark even during day, and during night it is nearly impossible to see one's feet.	就连大白天的时候森林里都黑漆漆的，更别说夜里了，你连自己的脚都看不见。
But worry not, sir, there is a comfy tavern where I suggest you to spend the night.	不过也没关系，这边有一家不错的小酒馆，你可以在那里过夜。
OK I will visit the tavern then. Thank you for the info.	好的，那我去酒馆看看，谢谢你。
dialogue_forestGuard 02	

Good evening, sir. I am sorry but as I told you before, this path is closed during night.	你好，很抱歉，我刚刚已经和你说过了，这里晚上禁止进入。
This forest is very dark even during day, and during night it is nearly impossible to see one's feet.	就连大白天的时候森林里都黑漆漆的，更别说夜里了，你连自己的脚都看不见。
But worry not, sir, there is a comfy tavern where I suggest you spend the night.	不过也没关系，这边有一家不错的小酒馆，你可以在那里过夜。
You are right, I am sorry I forgot you already advised on that.	哦对，抱歉，你已经跟我说过了。
dialogue_Ticketman 01 (male)	
Good evening, sir. May I ask where you are going?	你好，请问你要去哪儿？
Good evening to you, I just arrived in this region and I am looking for the post office.	你好，我刚搬到这儿，我在找邮局。
Well, this cable car leads to the upper city. There is also a path to the forest and further to the mines.	这个缆车通往市里边，那边那条小路是去森林的，一直走就是矿井。
I have doubts you can take the path to the forest right now since it is already sunset, and the forest is very dark even during day.	不过我觉得你现在应该过不去了，因为天快黑了.....那个森林里就连大白天都是漆黑一片。
And unfortunately, I am afraid you cannot take the cable car as well because you have no ticket, true, but more importantly because something must have happened with the power generator.	另外还有一个问题，恐怕你现在连缆车也坐不了了.....你没有车票就算了，更糟糕的是现在发电机好像出故障了。
You see sir, recently we are experiencing some dramatic cuts in the budget as the new mayor does not trust in technology, and these are the results.	最近经常发生这样的事情，因为新来的市长不怎么相信高科技，所以你看，结果就成现在这样了。
We even don't recall of having some elections, but there has been a twist in the management of our town.	我不确定我们是否走过正常的选举流程，但是我觉得我们这儿的城市管理发生过不小的变化。
This sounds very unfair.	听起来不太公平公正。
Unfair indeed, dear sir.	你说的对.....
Now back to our power problem, the power plant is in the opposite part of the forest since there were machinery used for the mine as well.	再回到咱们刚说的电力问题，发电机再森林的那头，应该离矿井不远，因为以前发电机也需要给矿井供电。
I'd go to try to fix the problem myself but not with this dark. No way, I will wait the morning before	我觉得要是天没黑的话，我自己也可以去把发电机修好，但是现在天太黑了，我还是等到明天一

crossing that area. One risks getting hurt, or worse, lost.	早再去吧。非要现在去的话，要么受伤、要么迷路。
Talking about a forest, as you describe it, I can't imagine if it is worse to get hurt or get lost	在森林里，真说不好是受伤更惨还是迷路更惨。
Well said sir.	没错。
But worry not, sir, there is a comfy tavern where I suggest you spend the night.	不过没关系，这里还有一家不错的酒馆，你可以在那过夜。
OK I will visit the tavern then. Thank you for the info.	好的，那我去看看你说的那个酒馆，谢谢你。
dialogue_Ticketman 02	
Good evening, sir. I am sorry but as I told you before, this cable car has no power.	你好，很抱歉，我刚刚已经和你说了，缆车现在没有电。
The generator has been placed in the back of the forest, close to the mine entrance for working reasons, but with this dark is impossible to find it.	发电机在森林里，离矿井不远。不过现在天太黑了，根本找不着。
But worry not, sir, there is a comfy tavern where I suggest you spend the night.	不过没关系，这里还有一家不错的酒馆，你可以在那过夜。
You are right, I am sorry I forgot you already advised on that.	哦对，抱歉，你已经跟我说过了。
dialogue_Ticketman 03	
Excuse me, do you know a good place for fishing?	你好，请问这附近有适合钓鱼的地方吗？
Well, I don't have much experience, but I suppose you should check the port. I'd try in a spot away from the boats.	具体我也不太清楚，不过我觉得你可以去港口那看看，如果是我的话我会去离船有些距离的地方。
dialogue_Ticketman 04	
Excuse me, do you know a good place for spending the night?	你好，请问这附近有没有过夜的好地方？
Haven't you been into our tavern? They have rooms to rent that may be used as an inn.	你还没去过这附近的那家酒馆吗？你可以租间房来过夜。
dialogue_portalToTavern 01	
The pirate said that he will be in the tavern with his friends. Being on this port for the first time is so exciting...	海盗说过他会在酒馆和他的朋友们碰面。我还是第一次到这个港口，感觉挺有意思的。

I can ask around about the post office. When coming here I think I saw a mechanical structure looking like a cable car.	我应该去问一下到邮局怎么走，刚刚我好像路过了一个像缆车站一样的建筑。
---	------------------------------------

La taverna

Bianco: ragazzo

Grigi: personaggi secondari

dialogue_room 01	
I could probably spend the night in this room...	我也许可以在这个房间里过夜。
but I first need to book it from the tavern manager.	但我先要问问老板。
dialogue_room 02	
I can finally have some rest...	终于可以歇会儿了.....
Today was a long day and tomorrow I want to visit the post office for my letter.	累死了，今天真是漫长的一天。明天我得去邮局看看我那封信。
dialogue_Waiter 01 (female)	
Good evening young customer...	晚上好呀！年轻人。
I need to see your ID card before serving you something to drink.	你想喝点什么呢？对了，先把你的身份证拿给我看看。
Good evening, this is my first time in town. I arrived here with my friend pirate.	晚上好，这是我第一次来这个小镇，跟一个海盗朋友一起来的。
And I will drink a glass of apple juice please.	给我来一杯橙汁吧，谢谢。
A pirate friend of yours? Oh dear, here everyone is a pirate. If you can provide me a more precise description I will be happy to help you find him.	你的海盗朋友？哈哈，其实这里没有几个不是海盗的。如果你想让我帮你找到他的话，你得给我点更具体的描述。
A more precise description? let me think about...	具体点的描述？我想想.....

Oh yes, my friend loves video games. I remember him telling me this back to our island.	噢，对了！我记得我们还在岛上的时候他跟我说过，他特别喜欢玩打电子游戏。
A videogame enthusiast? I know who he is, you can find him upstairs with his other friends...	电子游戏的忠实玩家？那我知道是谁了，你去楼上看看，他正跟朋友们一起呢。
Those three are some important looking pirates.	这三个海盗看起来像是什么重要人物。
Thank you.	谢谢你。
You are welcome. And here is your apple juice. Are you planning to spend the night in our tavern? You want me to put the payment on your room?	不用谢，还有，这是你要的橙汁。你打算在我这酒馆里过夜吗？要不要把这个也算在你的房费里？
Yes, about that...	嗯，噢，对了.....
I think you probably should cancel my order since I remembered not having coin with me.	不好意思，我得把我订的房间取消了，我才想起来我没带钱。
I see, but you look tired and a fresh juice may help you. Moreover where do you think to spend the night? I can't let you stay outside...	这样啊，但是你看起来很累，喝杯橙汁应该会好些。那你一会儿打算去哪过夜呢？我又不能让你露宿街头。
This tavern has been founded with the ideal of helping pirates from all over the worlds and I cannot let you feel uncomfortable.	之所以建立这家酒馆，就是为了给来自世界各地的海盗们提供帮助。我怎么可能对你“见死不救”呢？
What about an exchange? Since tonight we got lot of fish orders and we remained with short rations, you may help us and in change you can have juice and a room.	要不这样吧，今天晚上有很多客人点了鱼，但是厨房里的库存快用完了。你能不能帮我们去钓几条鱼回来，然后这杯橙汁和房间的费用你就不用给了。
Are you sure about this?	真的吗？
Yes of course, why shouldn't I be? After all I'd spent your money to purchase other fish for the customers. And there are no merchants at this time too.	当然，为什么不行呢。因为即使你付钱了，我也得用你的房费去买鱼给客人吃，而且最近来这里卖东西的商人也变少了。
OK, thank you very much for this. How much fish do you need?	好的，太谢谢你了！我大概需要钓多少鱼回来呢？
Not much, let's say two good fishes and the juice is on the house.	不用太多，差不多两条就行了。

dialogue_Waiter 02	
How much fish we agreed on?	我们刚才说需要几条鱼来的?
We agreed about two fishes for the room and the apple juice is on the house.	两条就行, 橙汁和房费就不用给钱了。
OK, any suggestions on a good fishing spot?	好的, 你知道这附近哪里比较适合钓鱼吗?
I don't have much of experience on the matter, but I am sure you can find a good point near the port. Probably I won't look for a place too close to the boats.	我对钓鱼没什么经验, 不过我觉得你在港口附近应该能找到合适的地方, 还有就是离船太近的地方应该不太合适。
dialogue_Waiter 03	
I got the fish you need.	你要的鱼, 我钓回来了。
Splendid. As agreed here is your badge for your room and your orange juice.	太棒了, 谢谢你! 这是你的钥匙, 还有橙汁。
Thank you, what is the number of the room?	谢谢, 我的房间是几号?
We don't have numbers on them, but you can't be wrong. Your room is the one upstairs in the middle.	我们这里的房间都没有号码, 但你的房间很好找, 在二楼中间。
Please enjoy your evening and your stay in our tavern.	希望你能睡个好觉。
One small thing, if I can ask.	哦对了, 还有一件小事想麻烦你帮个忙。
Absolutely, what is it about?	怎么了, 你说。
We have some VIP customers tonight among our guests. Can you inform them that their fish order is coming right away?	今天店里来了几个VIP客人, 你能不能过去招呼一下他们, 跟他们说他们点的鱼马上做好了。
Sure thing.	好的, 没问题!
dialogue_Waiter 04	
Phew, what a day.	累死了.....
What a day indeed.	真是充实的一天.....
dialogue_pirates 01	
Ahoy kid...	嗨, 小伙子!
Have you met my friends?	我还没给你介绍我的朋友们呢吧。

Guys, this is the brave kid with whom I crossed the ocean this afternoon.	朋友们，这就是我跟你们提过的，跟我一起过海的大胆的年轻人。
Nice to meet you.	你们好。
You three look very familiar.	你们三位看起来感觉很熟悉.....
Of course! they are celebrities known as the "Three Pirate Leaders".	那当然！他们三位就是有名的“Three Pirate Leaders”!
They got many adventures around the world. Unfortunately I was not with them on one of their most famous one.	他们去过世界各地探险，很可惜我没能跟他们一起经历这些。
I see...	噢，原来如此.....
Well, nice to meet you all.	很高兴认识你们。
dialogue_pirates 02	
Ahoy kid...	嗨，小伙子！
Enjoying your first evening on the mainland?	怎么样，你在陆地上住的第一个晚上，感受如何？
Did you already give a shot to our coin-ops downstairs?	楼下还有台游戏机，你玩了没？
dialogue_pirates 03	
Ahoy kid...	嗨，小伙子！
Enjoying your first evening on the mainland?	怎么样，你在陆地上住的第一个晚上，感受如何？
Did you already give a shot to our coin-ops downstairs?	楼下还有台游戏机，你玩了没？
I am going to check them right now.	我这就去试试。
The waitress told me to tell you that the fish I fished is soon to be ready.	对了，老板说你们点的鱼马上就好了。
What? what the fish told you?	啥？鱼跟你说了啥？
Wait, don't tell me, I need another drink to hear better.	等一下，先别告诉我。我得再喝一杯才能听清你说了啥。
dialogues_arcade_qb	

Here it says the name of the game: qb	这是游戏的名字，“qb”。
Sounds like an awesome game, I must try it.	听起来很有意思，我得试试。
dialogue_Sailor 01	
Always follow your dreams, buddy, otherwise you'll end up like me.	永远不要放弃自己的梦想，小伙子，不然你就会变成我现在这样。
The sea, the sea is my passion. Always was. Since early childhood i loved the sea.	大海，大海就是一切热情的来源。我从小就热爱大海。
When I was young I wanted to be a pirate! Freedom, sea, the boat and me!	我小时候的梦想就是成为一名海盗。自由、大海、一艘船、一个人.....
But my wife said that I needed the salary and the contract, so I started working here in the port.	但是后来我结了婚，我有了妻子。她让我去找一份稳定的工作，拿稳定的薪水。于是我就开始在这里巩固走了。
My wife! Where is she now?	哎，我的妻子，我也不知道她现在到底在哪儿.....
Married to a pirate! Travelling the world with him!	后来她嫁给了一个海盗，两个人去浪迹天涯了.....
And I am old, here, in the port, alone! Don't give up your dreams, buddy! Ever!	而我已经老了，在这儿，这个小港口里，孤孤单单的一个人！千万不要放弃你的梦想啊，小伙子，绝对不要！
dialogue_PirateBoy 01	
This place is the best!	这真是个好地方！
Why?	为什么？
Because of the arcades, of course!	当然是因为这台游戏机啊，不然还能是啥？
And you, do you play videogames?	你呢，你喜欢打游戏吗？
I do. I have a console at home.	我喜欢，我家里就有一台。
Oh, I wish I had my own console.	哇哦，如果我也有自己的游戏机就好了。
But wifi doesn't function well on the boat, especially in the ocean.	问题是船上的 WiFi 不好，尤其是在海里航行的时候。
dialogue_LadyPirate 01	

When my friend told me stories about pirates and the tavern, I couldn't imagine how it all really is here.	我的朋友跟我讲过很多关于海盗和这家酒馆的故事，但是当我真正到了这里，没想到实际上竟然是这样的。
People often exaggerate when talking about pirates. Rumours and all.	人们经常会讲很多关于海盗的故事，但都是凭空捏造的。
Who is your friend?	你刚才说的朋友是谁？
The elder pirate. He never exaggerates. I think.	就是那个老海盗，但是我觉得他说的故事没有特别夸张。
Of course, I know him. He is my father's friend.	噢！我认识他，他是我爸爸的朋友。
How is his pension going? I've heard that he moved to that faraway island years ago.	他的退休生活过得怎么样？听说几年前他搬到了一个非常遥远的小岛上。
You can ask him yourself.	你可以自己去问问他。
He brought me here and now he is upstairs.	他现在就在楼上呢，就是他带我来的这里。
Upstairs? That's what they are celebrating there! Their reunion!	楼上？我说今天酒馆的气氛怎么这么欢乐呢！原来是多年未见的老朋友们都在楼上聚会呢。
dialogue_Merchants	
There is no sense going back tomorrow, we can stay a couple more days.	为啥明天就要走呢了，我们不如再多待几天吧！
I would prefer to go, though. I don't like this climate here.	我觉得还是早点走吧，我不太喜欢这里的气候。
Me neither. But I left the boat in the docks for some repairs and they would take a couple of days at least.	我也不喜欢，但是我们的船还在修，我觉得还得花上几天时间才能修好吧。
You could do it in the desert city, the prices there are much more convenient.	你可以去“沙漠之城”修船，那里的价格非常便宜。
Sorry, I didn't mean to eavesdrop, but you said "Desert City", didn't you?	不好意思，我不是有意偷听你们说话的。不过我刚刚好像听到了“沙漠之城”？
You can go to the desert by boat, really?	你们不会是打算开船去沙漠吧？
We can go everywhere, we are merchants!	我们哪儿都能去，我们可是商人。

He is pulling your leg, kid. There is an ocean shore as well, not just a desert.	他跟你开玩笑，小伙子。“沙漠之城”旁边除了沙漠以外还有海。
dialogue_Couple	
What are you doing here alone at this hour?	这么晚了，你一个人在这儿干什么呢？
Are you lost?	你是不是迷路了？
I'm fine, thank you.	我没事，谢谢。
And I am not alone, I am with my friend pirate.	我不是一个人来的，我是跟我的海盗朋友一起过来的。
Oh, those pirates.	哎，这些海盗.....
They create a distorted perception of work.	他们对“工作”这件事有自己的理解。
They go around the world as they please and call it freelance.	他们去世界各地旅游，不务正业，他们觉得这既是所谓的“工作”。
Yes, and promote this lifestyle in blogs...	是的，然后他们还会在网上推广这种生活方式.....
"How to leave your corporate career and become a pirate in 10 days"	比如现在有很多像“如何在 10 天内从公司辞职并成为一名海盗”这样的帖子。
Exactly, blogs! Social media should be forbidden.	你说得对，博客，还有其他的社交媒体，都应该限制他们使用。
dialogue_CityLady5 01	
Are you on vacation here?	你是来这儿度假的吗？
Not really. I am going to the post office in the city.	不算是吧，我要去城里的邮局办一些事情。
Good for you.	明白了。
I am going on vacation next week.	我下个星期要去度假。
Sounds great, isn't it?	听起来不错啊，怎么，你不开心吗？
It isn't! I am terrified.	我没有不开心，我只是有点焦虑。
There is too much work to be done!	我的工作实在是太忙了.....
There are new projects starting and others that need to be completed.	我有一些新的项目需要启动，之前的一些项目也得抓紧做完。

How could I possibly have selected this particular week to go away?	我为什么要挑这个时间点去度假呢?
And I have to plan the vacation itself as well!	而且我还要做一下假期旅游的攻略.....
Remember my word, never go on vacation and you save yourself a lot of trouble.	记住我说的话, 不外出度假的话, 就不会有这么多麻烦事了。
dialogue_CityLady1 01	
Excuse me, can I play one game with you?	你好, 要不要跟我一起打一局台球?
Not today. Today's game is ladies only.	今天没办法。今晚的比赛只限女生参加。
dialogue_CityMan3 01	
Are you frozen walking through the forest too?	这一路你也冻坏了吧?
Warm yourself up.	做点热身活动就好了。
Thanks, I am fine.	谢谢, 我这会儿已经好多了。
The guard said that the forest was closed for the night, wasn't it?	看护森林的保安说, 森林在晚上是关着的, 是这样吗?
Probably for going there, yes.	去城市的话, 可能是。
I've arrived from the city. With the cable car turned off, the forest was the only way.	我是从城市那边过来的, 既然现在缆车不能运行了, 从森林穿过去是唯一的选择了。
Hope, it will be back in order in the morning.	但愿, 明天一早缆车就能恢复运行。

La taverna: giorno

Bianco: ragazzo

Grigio: personaggi secondari

dialogue_room 01	
-------------------------	--

This room is so cosy. I slept very well in it last night...	这个房间很舒服，昨天晚上我睡得特别好。
and this was my first time in a inn all by myself.	而且这是我第一次一个人出来住，我觉得体验很好。
dialogue_Waiter 01 (female)	
Oh, good morning, did you sleep well last night?	早上好，昨天晚上睡得怎么样？
Yes, thank you once again for letting me stay here.	睡得非常好，还是得谢谢你能留我在这里过夜。
Glad to hear that, I am running this activity all by myself as I inherited it from my family, and I am doing a big effort in having everything at peace.	那就好。这家酒馆是我从父母那里继承来的，现在我能做的就是尽力把这里运营好，虽然也不是件容易事。
Did you try our arcades? They were the favourites of my father. in the past they were called coin-ops because you were supposed to put a coin for each run.	你有没有试过我们的游戏机，那是我父亲的最爱。我小的时候，我们管这种机器叫“投币游戏机”，你只有投币才能玩。
Today they are free to play for every guest of the tavern.	现在，所有的游戏机都是免费给客人使用的。
That's great!	太好了！
dialogue_Waiter 02	
Hello, can I play with your arcade machines?	你好，我可以玩会儿游戏机吗？
Sure, have fun.	可以，没问题！
event 19	
dialogue_purse	
I think that lady was sitting here last night.	我觉得那个女士昨晚就坐在这里。
Yes, I clearly remember her.	是的，我记得她，记得很清楚。
And this is the purse she has left here. At the table, exactly like she said.	这是她的皮包，还在桌子上放着，就跟她说的一样。
I can take it and bring it to her up there in the city. Maybe I need just to inform the waitress first.	我觉得我可以把包顺利带到城里，还给那个女士。但我觉得应该先跟服务员说一下。
dialogue_Waiter 01	
Excuse me?	你好。

Yes? How can I help you?	你好，有什么能帮你的？
I am looking for a purse.	我在找一个皮包。
A purse?	什么皮包？
It's not mine... You see, one lady who was here last night has probably left her purse	不是我的包，我不知道你记不记得，昨晚有个女士坐在这个位置，她把自己的包落在这儿了。
A lady wearing a green dress and glasses?	是不是那个穿着绿色的衣服，戴着眼镜的女士？
Of course, she did!	对，就是她！
Do you know her?	你认识她吗？
I sure do!	当然认识！
She was working here before. Then one day she had a fight with my father and he fired her. Now I manage this place alone.	以前她在这儿工作，后来有一天她跟我父亲吵架了，她就被辞退了。所以现在就剩我一个人管理这小酒馆了。
Now every time she comes to the tavern, she forgets something - her glasses, her scarf, now a purse.	现在，每次她来酒馆喝酒的时候，肯定会落下什么东西，比如眼镜、手帕什么的，这次是皮包。
I suppose, she expects that the things would be lost and she would have her revenge by accusing me in stealing.	我猜她是故意的，她就是希望她在这里落下的东西再也找不到了，然后她就说是我偷了她的东西，她想用这种方式报复我。
But everything is always found.	不过她所有落下的东西都被找到了。
I am sure, her purse is there at the table, where she has left it.	她的皮包一定还在她的桌子上，就是她昨天晚上坐的位置。
I will have a look, thank you.	好的，我去看看，谢谢你。
What a strange and sad situation.	哎，真是又奇怪又心酸.....
dialogue_Waiter 02	
Excuse me?	你好。
There was a purse there at the table.	这是刚才在那张桌子上的皮包。

One lady, who was here last night, has forgotten it, and asked me to bring it to her. So I took it.	有一个女士，昨晚来这里的时候把皮包落在桌子上了。她让我帮她把包带回去给她，我来问问你。
A lady wearing a green dress and glasses?	是不是那个穿着绿色的衣服，戴着眼镜的女士？
Of course, she did!	对，就是她！
Do you know her?	你认识她吗？
I sure do!	当然认识！
She was working here before. Then one day she had a fight with my father and he fired her. Now I manage this place alone.	以前她在这儿工作，后来有一天她跟我父亲吵架了，她就被辞退了。所以现在就剩我一个人管理这小酒馆了。
Now every time she comes to the tavern, she forgets something - her glasses, her scarf, now a purse.	现在，每次她来酒馆喝酒的时候，肯定会落下什么东西，比如眼镜、手帕什么的，这次是皮包。
I suppose, she expects that the things would be lost and she would have her revenge by accusing me in stealing.	我猜她是故意的，她就是希望她在这里落下的东西再也找不到了，然后她就说是我偷了她的东西，她想用这种方式报复我。
But everything is always found.	不过她所有落下的东西都被找到了。
What a strange and sad situation.	哎，真是又奇怪又心酸.....
dialogue_arcade_qb	
Here it says the name of the game: qb	这是游戏的名字，“qb”。
Sounds like an awesome game, I must try it.	听起来很有意思，我得试试。
dialogue_Pirate	
Oh, hello, kiddo!	嗨！小伙子！
Enjoying your time here?	你在这儿玩得怎么样啊？
Yeah, I think so.	还好。
I told you that this place is a miracle!	我早跟你说了，这个地方就是个天堂！
I love our quite island, you know, but I really miss arcades there!	我喜欢我们那个安静的小岛，但是我也喜欢来这里打游戏！

Now please do not distract me. I need to win this game.	好了先不说了，我得先赢下这局才行。
Good luck then and see you later.	好，祝你好运，一会儿见。

Il porto: giorno

Bianco: ragazzo

Grigio: personaggi secondari

dialogue_Ticketman 01 (male)	
Good morning sir. Unfortunately the cable car is out of order. Right now we are experiencing a major energy shortage.	早上好！很抱歉地通知您，由于能源供应不足，缆车现在没有办法使用。
Now way, I have an urgent matter to be solved in the post office.	怎么会这样！我现在有急事，得去趟邮局。
I understand sir, and I apologize for the inconvenience, but I have to ask you to wait until the power comes back.	我能理解，很抱歉给您造成了不便。但是我现在也只能让您在这儿等一等，直到电源恢复正常。
Instead, it is powered by generator of the mines and that is placed on the opposite side of the forest.	因为给矿井供电的发电机在森林的另一边儿，离这儿很远。
You can sit on that comfortable bench while you are waiting the report of our electrician who went to investigate about the shortage.	您可以先到那边的长椅上坐着等等，电工刚才去检查发电机了，一会儿就会把检修报告拿来。
Do you think it may take long? Can I go to see the generator?	你觉得我们会等很久吗？要不然我自己直接去看看发电机吧？
Personally, I would sit and wait, but if you decide to walk to the generator direction, I'd ask you to hurry up the electrician.	如果是我的话，我会坐下静静地等。但如果您决定要亲自去看看发电机的话，那您也可以顺便催一下电工。
Okay, I'll see what I can do. Thanks again.	好的，那我去看看能不能帮上什么忙，谢谢。
dialogue_Ticketman 02	

The cable car is still out of order and the electricity has not been restored yet.	缆车还无法正常使用，供电还没有恢复。
I am still waiting the electrician who went into the forest to investigate the problem.	我还在等电工，她去检修发电机的问题了。
dialogue_Ticketman 03	
Good news sir, the electricity is back and you can now take the cable car to the city.	好消息！供电已经恢复正常了，您可以坐缆车进城了。
You had important matters to be solved in the city hall if I am not wrong.	我记得您说要去市政厅办理什么重要的事情来着？
No, I am going to the post office, and about the electricity...	不是市政厅，是邮局。我想发电机应该不会再出什么问题了吧.....
Oh, the post office, I see. Well, have a safe travel. I am sure there won't be any shortages anymore.	噢，对对对，是邮局。那祝您一路平安，我保证发电机不会再出什么故障了。
Our electrician is very talented and she is also very smart if I may say.	我们的电工非常专业，而且我个人也认为她非常的聪明。
dialogue_Ticketman 04	
This cable car will take you up to the city.	缆车可以直达城市。
Since the cable car was out of order for half a day, to compensate the inconvenience the rides are free.	由于缆车停运半天给您带来了不便，所以这趟免费。
dialogue_crickRaccolta 01	
I shouldn't mess up with those tools here.	这些工具我还是不要碰的好。
I'd also better leave this demolition area before somebody gets angry.	我最好早点离开这个造船厂，免得被工作人员发现了冲我发脾气。
dialogue_crickRaccolta 02	
This can be useful to reach the top of this ship.	这个千斤顶可以帮我到船的顶层去。
I can take with me to sneak up.	我先把它装起来。
I remember that pirate back in town, telling me about something he left on the deck, when they confiscated this ship of his.	我记得在城里遇见的那个海盗跟我说过，当他这艘船被没收的时候，他把什么东西留在了甲板的最高处。
dialogue_crick 02	

I can use this plank to reach the higher level...	这款木板能帮我爬得更高。
but I need something that can keep it up though.	但我需要找个东西来把它固定住。
I can look here around if somebody left a crane or something.	我可以看看周围有没有起重机之类的东西。
dialogue_crick 03	
Just a little higher.	再往上一点。
dialogue_crick 04	
I can't use this anymore. The jack is already in the maximum extension...	这个千斤顶已经撑到最高了，再使劲撑的话就该撑不住了。
I'd also better do my search fast before somebody gets angry.	我最好赶紧找到海盗留在这里的东西，趁着工作人员还没发现我。
dialogue_treasure 01	
I can't reach it. There must be a way to open this hatch.	我够不到。。。一定有什么别的办法来打开这个舱门？
dialogue_treasure 02	
Gotcha!	找到了！
This must be the precious treasure the pirate was talking about...	这应该就是海盗跟我提起过的宝藏。
it is so heavy. Had to ask for the key and collect just what is inside...	竟然这么沉。早知道我就应该早点从海盗那里把钥匙拿过来，现在就能直接拿上里边的东西走人了.....
but we are talking about pirate biz here, I don't think I'd have gotten the key so easily.	但这毕竟是海盗的生意，我觉得不会那么轻易就能拿到宝箱的钥匙。
dialogue_argano 01	
I can pick that treasure and go away from here.	我可以把这些宝藏都拿走。
dialogue_argano 02	
I don't need to mess with this anymore. Better go away from here.	我不用再跟这个绞车费劲了，我得走了。
dialogue_argano 03	
This device should allow me to open that hatch.	用这个绞车应该能打开舱门。

dialogue_argano 04	
I don't think that there are any other treasures left here...	我觉得这儿应该没有什么别的值钱东西了。
And also that treasure story was a sort of scam.	而且海盗跟我说的宝藏的故事，我觉得有吹牛的成分。
dialogue_crane 01 (talking to a worker, male)	
Thank you again for earlier. I had a great inspiration from your success and decided to purchase some glass detergent for the window here.	谢谢你刚刚帮了我。你给了我很大的启发，我决定去买点玻璃清洁剂。
I can manage myself from now on.	我现在知道该怎么处理这样的问题了。
Sounds great. See you.	那就好，祝你好运。
Yes, and the view looks great too.	这下终于能看清窗外的景色了。
dialogue_crane 02 (talking to a worker, male)	
Hi, after you left, I tried a little by my own, but looks like I really need your help once again.	你好，你走了之后，我尝试一个人整理集装箱来着，但我感觉还是得麻烦你再帮我一下。
dialogue_crane 03 (talking to a worker, male)	
Hi there, can you see me? I am up here.	嗨，你看得见我吗？我在这儿呢！
Hello, yes, I see you.	Hello，我看见你啦！
Can you? perfect, this means you have a good sight and not only good taste for the colours of your outfit.	能看见就行！看来你除了在衣服的颜色搭配上比较有品味以外，你视力也不错！
Listen I need your help to align those containers.	有件事儿想麻烦你一下，我想让你帮我整理那些集装箱。
Sure, but don't you have an advantage point from up there?	好的，没问题。你从那上边看是不是能看得更清楚呀？
Well, yes and no. The problem is that the glass here is too dirty and it is not possible to see a thing.	怎么说呢，能看见但是看得也不是很清楚。起重机的玻璃太脏了，很影响视线。
Just tell me in which direction I should move this magnet to put the remaining containers in the right place here below. It won't be long, please.	那你凭感觉跟我说一下，我应该往哪个方向移动这个磁铁，把剩下的集装箱放到合适的地方。我觉得我们很快就能搞定。
Okay, I'm ready when you are.	好的，准备好了我们就开始吧。

dialogue_crane 04 (talking to a worker, male)	
All right, you got it!	太棒了!
Thank you very much, as a sign of appreciation I can give to you this city pass.	太谢谢你了。作为对你的答谢, 我送你一张城市的通行卡吧。
Oh, thanks. Where should I use this?	谢谢, 这个我应该在哪儿用啊?
There is a door that you may find in some tunnels under the city and you can use this pass to open it.	在城市的地下通道里有一扇门, 这张卡是用来打开那扇门的。
The pass has a magnetic stripe that should activate the door when nearby. I am not sure this still works though...	卡上有一个磁条, 当靠近那扇门的时候, 用这个磁条就能把门打开。但是我不确定这张卡现在还能不能用了。
to be honest I never used this. I won it yesterday playing cards in the tavern.	说实话, 其实我从来没用过这张卡, 这是我昨天晚上在酒馆里打牌赢来的。
dialogue_cable Car 01	
It seems that this cable car is out of order.	看起来缆车现在没法使用。
dialogue_LittleGirl3_01	
Hello! Who are you? I've never seen you before and I know everybody here.	请问你是? 我认识这里的所有人, 但是你看起来不像是熟人。
Hi, you are right, I am new here. I come from the island with the lighthouse. Do you know where it is?	你说得对, 我是新来的。我从有灯塔的那个小岛上来, 你知道那座岛吗?
The island? You mean the one you can see on the horizon when you go up with the cable car. That one?	小岛? 你说的是不是坐缆车的时候能看到的那座, 在地平线上的小岛?
Probably. I need to check better what is seen from the cable car.	可能是吧, 我得坐上缆车看看才能知道。
And why did you come here from your island?	那你是来这里做什么的呀?
I am searching for my grandma's address. She invited me for a strawberry pie.	我在找我奶奶家的地址, 她邀请我去她家吃草莓蛋糕。
My grandma makes all sorts of pies as well. That's what all grandmas usually do, right? What is your grandma like?	我奶奶也会做各种各样的蛋糕, 她就喜欢做这件事。你奶奶长什么样子呀?
I don't know, I've never met her yet.	我不知道, 其实我都没见过她。

Strange. Never heard of anything similar.	奇怪，从没听说过这样的事情。
dialogue_LittleGirl3_02	
Hi there!	嗨，你好!
Are you talking to me?	你在跟我说话吗?
Of course I do.	那当然，不然呢?
That's a pity. I thought I was hidden quite well, pretending to be a rabbit. Don't I look like one with these ears?	真可惜，我还以为我藏得很隐蔽呢，还把自己打扮得像个兔子。你看这个耳朵，像不像兔子?
Maybe like quite a big rabbit, yes.	嗯.....而且是那种超大只的兔子。
By the way, miss rabbit, do you go to school?	对了，兔子女士，你去不去学校上学?
Of course I do, in the city. With other kids. Why are you asking?	那当然，跟其他小朋友们一起，怎么了?
I've met a teacher recently that asked my help in informing the pupils from her class about their homework for tomorrow.	我遇见了一位老师，她让我帮忙通知她的学生作业是什么。
She said that the kids were hiding from her all day.	她说她的学生们一整天都在躲着她。
Do you know anything about that?	你知不知道这件事?
I know that you won't ever succeed in your homework mission like that.	我只知道，她留给你的这个“作业”，你完成不了了。
There is an unofficial "hide-and-peek" championship today and tomorrow. All the school kids have just it on their mind.	今天和明天，我们会举办一场“捉迷藏”冠军赛，所有的学生们现在脑子里想的都只有这一件事。
Nobody would admit to having homework. Let alone to the stranger.	所以没有人想提作业这回事，除了你这个新来的。
Hide and seek championship? Sounds cool! That's a pity I promised the teacher to help though.	捉迷藏比赛? 听起来很有意思! 不过我已经答应了老师，我会帮她。
I understand. I do not like to break my promises either.	我理解，我也不喜欢说话不算数。
You've found me even if I was so perfectly hidden in the bushes here pretending to be a rabbit.	我伪装的这么好，这么像一只兔子，但还是被你发现了。
So I will help you as a reward, what do you say?	既然你这么厉害，那我来帮帮你吧。

Let's say, you give all the homework to me and I pass them to my classmates later.	要不这样，你把作业告诉我，然后再告诉其他同学。
Thank you! It's a great idea.	好啊！是个不错的主意！
dialogue_LittleGirl3_03	
Hey, miss rabbit, are you still here?	兔子女士，你怎么还在这儿呢？
And you are still here too, as I see. Where are you headed?	你不是也还在这儿呢吗，你要去哪儿呀？
Did I tell you that I am searching for my grandma's address?	我有没有跟你说过，我正在找我奶奶家的地址。
Grandma's address. I do not know the one of mine either.	奶奶家的地址.....这么说来，我好像也不知道我奶奶家在哪。
I just know that I have to go right, then left, then a little straight ahead, then a little bit more and then her house is the third one after the corner.	我就知道，我得先右转再左转，然后一直走，她家就是第一个拐角处的第三间房子。
dialogue_Boys_01	
Hi, may I ask what game you are playing?	打扰啦，我想问问你们在玩什么游戏呢？
It's not a game, bro! It's a lifestyle.	哟 bro! 这不是游戏，这是一种生活方式。
We are drone racers.	我们是无人机赛车手。
Drones? Cool! I have a drone that fell through my window yesterday, but it's broken.	无人机？Cool! 我昨天刚好捡到了一台无人机，它直接从我家厨房的窗户飞进来，把玻璃都撞坏了，不过这无人机也坏了。
Yours looks like a post office drone, bro.	bro，你这架无人机看着像是邮局的。
dialogue_Boys_02	
Hi there!	你们好
Hi yourself!	Hi! 你好呀!
Do you go to school here?	你们在这儿上学吗？
Yeah, we do! Are you the new guy in our class?	是呀，你是我们班上新来的学生吗？
No, I study online, although I'd like to be in a real school.	应该不是，我只上网课。但其实我会更喜欢坐在教室里听课。

No, bro, you don't know what you are saying. Strict timetables, lessons and homework - you don't need, believe me.	你不是在开玩笑吧 bro。按时上课、按时交作业，你不会喜欢这些的。还是上网课更好，相信我。
About homework. I've met a teacher up there in the city and she asked me to pass the info about homework to her students who were not in class today.	说到作业，我在城里遇到了一位老师，她说今天她的学生都没去上课，所以让我帮她把作业布置给大家。
I suppose, it could be for you.	我猜，老师说的就是你们吧？
No, no, bro, not ours. We've done our homework and are free for the rest of the day.	不不不，大兄弟，不是我们。今天的作业我们已经写完了，我们这会儿可以放松放松啦！
Ok, I search for other students then.	噢，好的，那我去问问其他学生吧。
dialogue_Boys_03	
Hey, wait!	
Do you want to challenge me in a drone race? But beware I am really good at it.	你想不想来参加无人机比赛？咱们可以一决高下。不过你得做好准备，我在这方面可是很厉害的。
Yeah, I'd love to.	好，那我们赛场上见！
dialogue_Merchant1_01	
Hey, lad, I think I saw you in the tavern last night? Are you a traveller, like us?	Hey, 小伙子，我好像昨晚在酒馆见过你吧？你也跟我们一样，是个探险家吧？
Yes, you can say so. I came from the island yesterday.	也可以这么说吧。我从岛上来，昨天刚到这里。
It means that you are a sailor then! We arrive from our city with boats as well, it's faster than crossing the desert.	这么说的话，你算是名水手啊！我们也是一路开船过来的，要比徒步横跨沙漠快得多。
dialogue_Merchant2_01	
Just please wait that I serve the lady who was first.	请等一下，我先接待这位先到的女士。
Fresh vegetables and fresh fish! Everything you need to prepare a healthy meal.	我们有新鲜的蔬菜、鱼肉，还有许多健康食材。
Sorry for disturbing, I am just curious.	不好意思，我只是好奇，随便看看而已。
Come back when you like. I am here all day.	没事儿，有任何需要的话随时过来，我一直都在。
dialogue_Merchant3_01	

Good morning, traveller!	早上好，探险家！
Good morning, but I am not a traveller, you know.	早啊！不过你应该也知道，我并不能算是探险家。
How not? I see you exited the tavern, that's the place for travellers, isn't it?	怎么不算呢？我明明昨天亲眼看到你从酒馆里出来，那明明就是探险家才会去的地儿啊。
Yes, I think so. Although I just arrived here last night from the island.	如果这么说的话，那勉强算是吧，尽管我昨天才从我住的小岛来到这里。
The island, you say? Me myself have never been outside the mainland.	岛？我大概知道你所说的那个岛，不过我没去过，我甚至从来都没离开过大陆。
Although I really like to explore new places. That's why I've chosen to become a merchant.	但说实话，我其实很喜欢去陌生的地方探险，这也是我为什么选择成为一名商人。
So, tell me, what's your island like?	扯远了……跟我说说你住的地方吧，那个岛。
It's quite small, just about ten houses. We have a beach, a lighthouse and a fruit garden.	我们的岛还挺小的，上面大概只有十几户人家，还有一片海滩、一座灯塔和一个果园。
Sounds like a nice place.	听起来不错啊。
Tell me, as a traveller to a traveller, what, in your opinion, is the most strange place in the world?	我想问一下，在你看来，对一名探险家来说，世界上最奇怪的地方在哪里？
That's an interesting question! I think I need to travel more to give you an answer.	这个问题有点儿意思！不过我觉得我还得多去几个地方看看，才能回答你这个问题。
Yes, think about it and tell me next time we meet.	好，那希望我们下次见面的时候，你心里已经有答案了。
dialogue_Merchant3_02	
I grew up in the desert and no matter how long I travel I can't get used to the storms and rains. And you?	我是在沙漠里长大的，所以不管我去哪儿旅游，我都没有办法适应有暴风雨的天气。你呢？
We have storms on my island from time to time, but usually the weather is good.	我住的岛上偶尔也会有暴风雨，但多数时间天气都很不错。
I should go to your island then. Maybe the pirates can give me a lift?	这个气候听起来很适合我，我得好好考虑考虑要不要搬家到你的岛上。没准儿海盗能顺便送我一程？

dialogue_Merchant4_01	
Come, try my pears and apples!	瞧一瞧，看一看！这儿有新鲜的梨子和苹果！
You have beautiful fruit, but no, thank you, I just had a breakfast at the tavern.	谢谢！你的水果看上去确实不错，但是我刚刚吃过早饭，这会儿吃不下啦。
You do not know what you are missing out. My pears are the sweetest in all the region!	哎，那真是太遗憾了。你错过了品尝这里最甜的梨子的机会。
dialogue_Merchant5_01	
No, sir, sorry, only fish. All meat was sold early in the morning.	不好意思，现在我们只有鱼了，其他的肉都已经卖光了。
But I always buy meat from you! How is it possible that there is nothing left?	我每次都来你家买肉啊，今天怎么一点儿都不剩了？
When I didn't see you early as always, I thought you won't come today.	我今天早上没看到你，还以为你不来了，所以也没有特意留一点。
I am sorry, but the fish is very good and fresh today.	真不好意思，不过今天的鱼也特别特别新鲜。
And your wine?	那你们的酒呢？
I would like white wine with a fruity taste and a floral after taste.	我想试试花果香口感的白葡萄酒。
What do you think, lad? What's the right wine for this fish?	你觉得呢？你觉得什么酒和这个鱼比较搭？
I don't know, sir. I didn't drink wine ever yet.	这个我真不知道，我压根儿就没喝过葡萄酒。
Right. But when you decide to taste wine, you come to me, I teach you all about wine.	好吧。不过如果你想试试葡萄酒的话，你可以来找我，我给你讲讲这里边的学问。
I have a sommelier school in the city. I know everything about wine.	我在城里开了一家侍酒师培训学校，葡萄酒这方面我还是挺了解的。
I give you the perfect wine for this fish, sir. It is light like a wind breeze in the desert and strong like the air of the sea shore.	跟这个鱼最搭配的酒，我推荐这一款，它既清爽得像沙漠中的一缕清风，又厚重得像扑面而来的海风。
This merchant is a poet, lad! Remember my word!	这个商人是个诗人啊，小伙子你说是不是。
dialogue_Merchant6_01	
Good morning!	

Good morning! Do you want some fish?	早上好! 你要来点鱼吗?
As you know, I can't sell you wine, since you are not of age yet.	如果你要酒的话, 我可没办法卖给你, 你还未成年呢。
I am just looking, thank you. I've never been out of my island before and saw a market just on TV.	谢谢你, 我就随便看看。这是我第一次离开自己住的小岛, 也是我第一次亲眼看到这样的集市, 之前我都是在电视里看的。
And how do you buy goods then, if not on the market?	那如果岛上没有集市的话, 你们平时买东西都去哪儿呢?
We've always bought everything online and then it was delivered directly to the houses.	我们一般从网上买, 然后快递会直接送到家门口。
I hope it won't happen here, I came all the way from the desert city to sell my goods. I can't lose my job.	我希望这里的集市不会被网购取代。我千里迢迢从沙漠之城赶来, 就是为了卖货的。我可不能把这活儿丢了。
dialogue_CityLady4_01	
There is a market in the city as well, but prices here in the port are much better.	城里也有集市, 但是靠近港口这边的集市卖的更便宜。
It is worth coming here all the way to do the weekly shopping.	每周来一趟港口这里赶集, 其实还挺划算的。
And I always take a walk in the forest in the mornings, so I save the price the cable car ticket as well.	而且习惯每天早上去森林里散散步, 所以赶集的话也顺路就走过来了, 还省了缆车票的钱。
dialogue_OldLady2_01	
Good morning!	早上好!
Good morning, dear! I see you are new here: I know all the kids in town, but I've never seen you before.	早上好啊, 小伙子! 你是新来的吧, 这儿的孩子们我都认识, 但是你看着面生。
Yes, you are right. I arrived yesterday.	对, 我昨天才到这儿。
Have I heard you correctly: you've said "I"? Are you travelling alone?	我没听错吧? 昨天才到? 而且是你一个人?
Actually, my friend Pirate has brought me here from our island, but now I continue on my own to the post office.	其实吧, 是我的海盗朋友送我来的, 我们从我住的小岛一起来的这里。现在我得去趟邮局了。

My grandma has invited me for a strawberry pie and I need to check her address.	我奶奶邀请我去她家吃草莓蛋糕，我得去邮局看看她家的地址在哪儿。
Strawberry pie! How nice! My late husband knew everything about pies and about other dishes as well.	草莓蛋糕，好幸福啊！我已故的丈夫很会做蛋糕啊派啊这些甜点，确切来说，他对做菜这件事很擅长，不管什么菜。
He always had a dream to be a chef in a restaurant and collected recipes from all over the world.	他的梦想就是成为一名厨师，他从世界各地收集来了好多好多菜谱。
Unfortunately, neither in the tavern here, nor in the cafe in the city they never had an opening for a chef, so he prepared his dishes just for the family and friends at home.	可惜的是，不管是这儿的酒馆，还是城里的咖啡厅，他们一直都没招过新的厨师。所以我丈夫的厨艺也只能在家里施展了。
When he passed away last year, we printed a book with his recipes as a memory of him. Would you like to have a copy?	去年他去世的时候，为了纪念他，我们把他收集来的食谱整理成了一本书，你要不要拿一本？
Of course, I do! Maybe there would be a restaurant and I could give this book to them...	谢谢！我太需要了！我正在想，如果遇到什么合适的餐馆的话，我是否可以把菜谱留给他们.....
to make a special menu with the recipes of your husband. If you like this idea, of course.	这样的话，他们就能根据这份菜谱，专门推出一份菜单，也可以让更多人品尝到你丈夫收集来的这些美味。不知道你喜不喜欢这个提议？
It's a wonderful idea, my dear, thank you! And good luck with your travels.	我觉得很好啊，谢谢你！希望你旅途顺利！
dialogue_OldLady2_02	
Take care, my dear. The storm is approaching. It is not safe to stay out during the storm.	注意安全，小伙子！暴风雨马上就来了。在外边待着不安全。
dialogue_ElderWoman_01	
I came here all the way from the city today and believe me in my age it is not so easy.	我花了一天的时间，一路从城里赶过来，这可真是把我这个老太太给累坏了。
But it was worth it. The fish looks very fresh. Do you like fish too?	但是这个集市还是值得逛一逛的，这个鱼看上去真新鲜。你也喜欢吃鱼吗？
I do, I even did a training as a fisherman assistant back on my island.	喜欢，我之前还在岛上当过渔夫的助手，掌握了不少钓鱼的经验。
Fisherman assistant, you say? Good experience for a boy of your age.	你这么年轻就当过渔夫的助手啦？真不错。

dialogue_ElderWoman_02	
Good afternoon, ma'am!	下午好，女士！
Oh, good afternoon, dear.	下午好，小伙子。
As you know, I am new here...	我猜您也看得出来，我才到这里不久.....
and probably it's even none of my business...	虽然这件事好像也跟我没啥关系.....
but if I may ask - you are the mother of the forest guard, aren't you?	但我还是好奇想问一下，您是不是护林员的母亲呀？
Hahaha, dear, yes, indeed I am! and of the cable car conductor as well.	哈哈哈，是的，你猜的没错。而且缆车售票员，他也是我儿子。
Oh, my boys!	这两个孩子啊！
I am so proud of them now and had so much trouble with them when they were your age.	他们都长大了，我特别为他们感到骄傲。不过他们在跟你现在差不多大时，还是挺难搞的。
They were always more than brothers, best friends.	小的时候，这两兄弟天天形影不离的。
May I ask, what happened?	那后来呢？
I've heard, they do not talk to each other anymore...	我听说他们现在都不说话了。
No, they do not...	对...谁都不跟谁说话了.....
They are too similar in everything, even in being stubborn...	因为他俩太像了，方方面面都很像，包括这个固执的脾气。
And no one wants to make the first step...	所以他俩谁都不肯主动迈出第一步.....
But let's not speak about sad things, dear, or we can start the rain with our tears, can't we?	不聊这个了吧，这事儿一提起来就想哭。
It's good that you reminded me about my sons' childhood.	不过你也让我想起了他俩的童年时光，想起这些还挺让我开心的。
You know, they always stole candies from my purse.	你知道吗，他俩小时候经常合起伙来把我包里的糖偷走。
I pretended not to know, but always had some hidden.	我当时也只是假装不知道而已，而且我的包里也总是会为他俩装上一小把糖。

Take a candy, dear. It is one of their favourite, with peach taste.	给, 就是这个糖, 这是桃子味的, 他俩最喜欢的口味之一。
Thank you, ma'am.	谢谢您!
dialogue_ElderWoman_03	
Isn't it you again, dear? What a coincidence!	好巧啊, 又遇见你了, 小伙子。
I told you about my boys earlier, and talking to you brought some good memories.	之前跟你聊了聊我儿子的事情, 勾起了我脑海中一些很有意思的回忆。
I decided that I prepare their favourite lasagne today and invite them both for dinner.	所以我决定, 今天晚上邀请他俩来我家吃饭, 给他们做最喜欢吃的千层面。
It's time to be a family again, am I right?	是时候让兄弟俩重归旧好, 让这个家更温馨和睦了。你说呢?
Yes, you are, ma'am.	是啊! 我觉得您说的对!
Of course, I am right, dear. Mom is always right when decides something for her sons, that's what I think.	我当然是对的, 我觉得, 当母亲为自己儿子着想的时候, 她肯定总是对的。
dialogue_PirateBoy_01	
Good morning! I saw you yesterday in the tavern. Remember me?	你好, 我们昨天在酒馆见过。你还记得吗?
Hi! Of course, I remember you. What are you doing?	你好, 我记得! 你在忙什么呢?
I am studying random values. Did you know that it's random how a stone falls on the water?	我正忙着学编程呢, 我要做一个随机数生成器。你知道吗? 这种随机性, 就像你在打水漂的时候, 你也不知道石头会落在哪儿一样。
Never thought about it before.	我从没想过这样的事情。
You need to think about such things if you want to become a game developer, like me.	如果你想成为一名像我一样的游戏开发者, 那你就得好好想想这样的问题。
And who do you want to be when you grow up?	那你以后想做什么?
A couple of years ago I would answer you "a pirate". Now I sincerely do not know.	如果是在几年前的话, 我会说“成为一名海盗”, 但现在, 我得再慎重考虑一下。
A pirate? No perspectives in this industry anymore, believe me.	海盗? 现在做海盗可没有什么好前景, 相信我。

dialogue_LadyPirate_01	
Hello! May I ask you if you know where the ship routes from this port are leading?	您好，请问您知不知道从这个港口出发的船，一般都会往哪个方向走？
I see you are a curious boy, no wonder you are Elder Pirate's friend!	听起来你是个充满好奇心的年轻人啊，也难怪你会成为老海盗的朋友。
All these boats are private. Bureaucracy, low quality of services and high prices have destroyed public transportation here.	这几艘都是私人的船只，铺天盖地的官僚主义、差劲的服务还有昂贵的价格，都让这里的公共交通变的乱七八糟。
Some ships go far north, another far south. Merchants usually go from the city in the desert to the city in the mountains, while we, pirates, travel as we please.	有的船往北，有的往南。商人们一般会坐船来往于沙漠之城和山城之间，而像我们这些海盗呢，就漫无目的地四处旅游。

La foresta

Bianco: ragazzo

Grigio: personaggi secondari

dialogue_presa 01	
Those lights must be a sort of hint on the actual charge amount.	那些灯应该是某种电量提示灯。
I think there should be some sort of generators here around, connected to this machine.	我觉得这附近应该有发电机一类的东西，用来给这台机器供电。
dialogue_presa 02	
Okay, here we go...	好，我们找找看.....
this should restore the power to all the heavy machineries here around.	这台发电机需要给周围所有的机器供电。
dialogue_presa 03	

It is already turned on and very bright...	发电机已经启动了，它看起来好刺眼。
I don't think I can make it even brighter than it is.	我觉得它不能更亮了。
dialogue_portals 01	
This passage looks dangerous and I don't think I should adventure myself in it.	这个通道看起来好危险，我可不敢只身前往。
dialogue_photographySnail 01 (talking to influencer, male)	
Here you are. Ready for taking amazing pictures of me? Are you good at taking pictures?	你终于来了！准备好为我拍几张 amazing 的大片了吗？还不知道你会不会拍照。
I don't know, I never tried.	我不确定，我从来没拍过照片。
That's okay, I can teach you. There is one simple rule: the picture must be amazing. Everything else is secondary.	没事，我教你。道理很简单：只要照片看起来非常 amazing 就可以了，其他都不重要。
What makes the picture amazing is usually me in the centre of the picture.	哦还有，得保证我在画面中间，这样效果才是最 amazing 的。
Now let me give to you this photo camera. Don't worry about the light as there is a built-in flash and it goes automatically.	给，用这台相机。不用担心光线什么问题，这台相机有内置的自动调光系统。
What you should take care of is the direction you are pointing to. You can use the zoom if you want to give an artistic touch.	你唯一要注意的就是镜头对准的方向，你还可以利用变焦来制造一些艺术感。
Don't walk around, as I already defined the position where you should be and where I am going to pose.	你就站在这别动了，我已经想好我站在那里摆什么动作了。
Is there a limit in the number of pictures I can take?	我能拍几张照片？有数量限制吗？
Not really, the camera is digital, we have lot of free memory and the battery is fully charged.	没有，这是台数码相机，内存很大，而且电量充足。
For my poses I am going to experiment some, be sure you follow me in the various locations. Don't worry if you miss some, just take your time studying my places.	一会儿我想转换几个场景，多摆几个 pose，你就跟着我抓拍就行了。
Now let's see how good you are. Don't stress too much as we can take more if necessary.	来，让我看看你拍的照片！你也不用有压力，如果有必要的话，我们可以再多拍一拍。
dialogue_photographySnail 02 (talking to influencer, male)	

Ready to give another shot?	你准备好再拍一张了吗?
dialogue_photographySnail 03 (talking to influencer, male)	
Impressive. Are you really sure this is the first time you take pictures?	哇好厉害! 你确定这是你第一次按快门吗!
Okay, let's move on to the next location. I'll be waiting for you nearby a small pond. Keep the camera and meet me there when you are ready.	好的, 那我们去下一个场景继续拍吧。我去这附近的小池塘那里等你, 你收拾好了就带着相机来吧, 一会儿见!
dialogue_photographySnail 04 (talking to influencer, male)	
I am not sure I did a good job.	我不确定我拍的到底怎么样。
What you should take care of is the direction you are pointing to. You can use the zoom if you want to give an artistic touch.	你唯一要注意的就是镜头对准的方向, 你还可以利用变焦来制造一些艺术感。
For my poses I am going to experiment some, be sure you follow me in the various locations. Don't worry if you miss some, just take your time studying my places.	一会儿我想转换几个场景, 多摆几个 pose, 你就跟着我抓拍就行了。
Relax a little, have a walk and come here when you are ready to try once again.	先散散步休息一会儿吧, 你准备好了我们就在下一个地方再拍一组。
dialogue_photographySnail 05 (talking to influencer, male)	
I will be waiting for you in the next photoshooting location.	我会在下一个拍摄地点等着你。
Take your time, the inspiration is fundamental for this job.	慢慢来, 拍照片的时候, 灵感非常重要。
dialogue_photographySnail 06(talking to influencer, male)	
Thank you for these pictures, I'll be here around for a while if you need me.	谢谢你帮我拍照。我在这周围转转, 如果有事儿的话尽管找我。
No problem, it was fun and thanks again for both the amazing boots and the camera.	没事, 我觉得当你的摄影师还挺有意思的, 我还得谢谢你送给我的 amazing 的靴子和相机。
Yeah, I hope your friend is comfortable with the amazing boots. Honestly, I never wore them.	不用谢, 我希望你的朋友会喜欢我的靴子, 其实我还没有穿过。
and have fun with that camera.	也希望你能和我的相机愉快相处。

Sure. See you later.	肯定的! 谢谢, 一会儿见。
dialogue_photographySwamp 01 (talking to influencer, male)	
Hi, I am checking this place for later. I'll wait you at the location we agreed for our photo shooting session.	嗨, 我正在想这个地方适不适合拍照。我一会儿在我们商量好的地方等你。
Okay, see you there.	好的, 一会儿见。
dialogue_photographySwamp 02 (talking to influencer, male)	
Okay, let's have an amazing photo shooting in this amazing location.	好, 咱们在这个被选中的 amazing 的地方, 拍一些 amazing 的照片吧!
dialogue_photographySwamp 04 (talking to influencer, male)	
Impressive. Are you really sure this is the first time you take pictures?	哇好厉害! 你确定这是你第一次按快门吗!
Okay, let's move on to the next location. I'll be waiting for you nearby the hunter hut. Keep the camera and meet me there when you are ready.	好的, 我们可以转战下一个拍摄地点了。我在猎人小屋附近等你, 你收拾好了就拿着相机来找我吧。
dialogue_photographyHunter 04 (talking to influencer, male)	
Thanks to you we are nearly done. There is just another final location where I would like to take some pictures.	谢谢你, 咱们就剩最后一个拍摄地了, 马上就能收工啦。
Okay, I don't want to appear rude but it is getting quite late. I agreed with my friend to start traveling before dark, and I need to go back to the post office to give her those amazing boots.	好吧。我希望这么说不会显得太不懂事, 但是说实话现在有点晚了, 而且我已经跟我朋友约好了我们在天黑之前汇合。这会儿我得先赶紧去邮局一趟, 把你的靴子给她。
Ah yes, I forgot to mention that I passed to the post office earlier, before coming here, and we agreed that she will have a photo with me in the next location.	哦对了, 我忘了跟你说了, 我来这儿之前去了趟邮局, 还跟你朋友约好了一会儿去下一个地点拍几张照片。
So we will meet directly there.	你跟你的朋友也可以直接在那儿见。
Sounds great. Where are we going to meet exactly?	这下省事了, 那我们一会儿在哪儿见?

She told me that your journey is going to proceed through the mountain, so we are going to meet where the path starts.	她跟我说过，你们要继续旅途的话，还需要翻过这座山。所以我们约好了在山下小路的入口那里见面。
I take back that amazing boot that I gave you earlier so she can have it and wear for the photo shooting.	你可以先把我给你的靴子还给我，这样的话，她一会儿就可以穿着靴子拍几张照片。
dialogue_photographyPath 01 (talking to the Girl)	
Look, these amazing boots are really amazing!	你看，这双 amazing 的靴子是不是真的很 amazing!
I am happy to make the photos for the blog wearing them.	我很愿意穿着这双靴子拍几张照片 po 到网上。
Yeah, stand back so that I can take a picture of you.	好，你往后退几步，我们准备开拍了!
dialogue_photographyPath 02 (talking to the Girl)	
Wow, thank you, I think this picture is great for the e-commerce.	哇，谢谢！这张照片真的很完美，很适合放在我的电商平台上。
Well, I spent the entire afternoon practicing with a good teacher.	多亏我有一个好老师，我花了一下午学习拍照。
Now, about our trip. We have a problem. This behind me is the path to the desert.	说回来，关于我们的旅程，我觉得出现了一些问题。本来，这里应该有一条通往沙漠的山路的。
You mean that it "was".	噢，本来这里有一条山路啊.....
Yes, I was not aware that it collapsed.	我不知道这条路由于山体坍塌被封住了。
Plan B?	Plan B?
There is an old mine nearby and I hope it is safe to cross it.	这儿附近还有一个老矿井，我希望不会很危险。
You see, yesterday there was a technical issue up in the town and also this morning the cable car had no power to run.	你也知道，昨天城里出现了一个技术问题，今天早上缆车也因为没电所以停运了。
Okay, let's try the mine and hope for the best.	好吧，咱们去矿井，希望一切顺利。
Yeah, the last one that arrives offers an ice cream!	好，最后一个到的人要请客吃冰激凌!
Hey, wait!	哎，等一下啊!
dialogue_photographyPath 03 (talking to the Girl)	
I am not sure I came properly in that picture.	我不确定，在这里拍照会不会好看。

Let's try again.	拍一张试试呗。
dialogue_fishermanSonPath 01 (talking to influencer, male)	
It is amazing to have our friend here for the photo, so I can have variety of subjects in my e-commerce.	刚好我们的朋友也在这里，这样我们可以多拍几组不同风格的照片，放到我的电商平台上。这太amazing了！
dialogue_fishermanSonPath 02 (talking to influencer, male)	
Thank you for the amazing work here today. I am super happy of the results we achieved working together.	你今天帮我拍了好多 amazing 的照片，谢谢你！我觉得我们的合作非常顺利！
Thank you, it has been fun too. Here is your camera.	谢谢，其实我今天也特别开心。给，你的相机。
No keep it. I see that you have a potential in photography. Just don't become my competitor, okay?	相机你留着吧，我觉得你很有拍照的天赋。我有点担心你会成为我的潜在对手了，你可千万别啊！
Wow, thank you very much. I will take some pictures from the resort when I will be back.	哇，谢谢你！我正好可以在回来的路上多拍点度假村的照片。
Really, are you going to the resort? I heard that it is amazing.	你要去度假村吗？我听说那是个 amazing 的地方。
No doubt about that. See you!	我听说也是这样。谢谢你，拜拜！
dialogue_CityLady2_01	
Zzzzzz.... zzzz....	Zzzzzz.....zzzz.....
Sorry for disturbing your sleep, but I think you've dropped something.	不好意思打扰你休息了，这个是不是你丢的呀？
It looks like a controller for your headset.	看起来像是什么遥控器。
dialogue_CityLady2_02	
Zzzzzz.... zzzz....	Zzzzzz.....zzzz.....
Sorry for disturbing your sleep, but I think you've dropped something.	不好意思打扰你休息了，这个是不是你丢的呀？
Thank you. It's a controller that I use for operating my drone.	谢谢！这是我无人机的遥控器。
Do you want to challenge me in a drone race?	你要不要跟我比比无人机呀？

I'd need one to wake up.	比赛能够让我快速醒来。
Sure! I'd love to!	太好了，咱们开始吧!
dialogues_GuardCap 01	
What a nice cap! I am sure, somebody is looking for it.	这顶帽子真好看! 我敢说，这肯定是谁不小心丢在这里的。
Don't want it to get wet in the rain, I'd better take it to "Lost and found" so that the owner could finally get it back.	我不能把它丢在雨里被淋湿了，我最好把它送到失物招领的地方，方便失主能够找到他丢的这顶帽子。
dialogues_GuardCap 02	
Wait, what is it? Looks like the cap the guard told me about.	哎? 这是什么? 好像是护林员跟我提起过的帽子。
Of course, it is. He said he had lost it somewhere in the forest. I can take it and bring it to him.	噢，还真的是! 他跟我说他不小心把帽子丢在森林里了。我觉得我可以把它拿走带给护林员。

La città: giorno

Bianco: ragazzo

Grigi: personaggi secondari

dialogue_Fisherman Son 01 (male)	
It is always so difficult to choose between a tripod or a selfie stick, but I think the selfie stick is better for my images. And you, what do you prefer?	在三脚架和自拍杆之间进行选择总是很困难，但我认为自拍杆更适合我的图像。你更喜欢哪个?
Ouch, I don't have any of them.	哎呀，我哪个都没有。
None of them? you need to pay more effort on your personal brand and social media appearance.	都没有? 你得在个人形象和社交媒体形象上付出更多努力。
dialogue_Fisherman Son 01 (male)	

Excuse me, are you the influencer?	请问，你是网红吗？
No, I am the most influential influencer.	不，我是最最红的网红。
Yes, right sorry. I am looking for you, the most influential influencer, because I have a request regarding some boots.	哦，对、对不起。我正在找你呢，最最红的网红。因为我想咨询一些关于靴子的事情。
Boots? I know nothing about boots sorry.	靴子？对不起，我对靴子可是一无所知。
But I know everything about amazing boots. I am setting up my e-commerce in these days and I am taking plenty of pictures of them.	但是我知道一切关于 amazing 的靴子。这几天我一直忙于电商事务，我正在给商品拍照片呢。
I see. Do you think I can purchase some of those amazing boots?	我懂了。我能不能买几双你说的这种 amazing 的靴子啊？
Sure, in few days from now you'll be able to order your own special amazing boots and receive them with our super fast drone delivery. Here, have a coupon.	当然，今天你可以下单订购特别 amazing 的靴子。之后我们会用我们超快速的无人机递送服务，只需要几天就可以送货上门。来，送你一张优惠券。
No, I meant, do you know if I can have them today? My friend from the post office needs them urgently.	不，我的意思是，我能不能今天就拿到靴子？我邮局的朋友现在就需要。
Friend from the post office you say?	你说邮局的朋友？
I tell you what. You can have one amazing boot right now. It is a special offer just for her free of charge.	那这样吧。我现在就能给你一只 amazing 的靴子。这是免费给她的特别优惠。
Ok, but I am not fully sure that she can manage with only one boot.	哦哦好的，可是我不确定她用一只靴子就能搞定这一切。
Amazing boot.	amazing 的靴子。
Yes right, amazing boot. But still a single one.	对，amazing 的靴子。可是只有一只啊。
Well, the second one I am using for product demonstration in my e-commerce. Those amazing boots are really amazing and I got them from the manufacturer.	问题是，另一只我会放在直播间里进行展示，这双 amazing 的靴子真的很 amazing，这是厂家直接给我的。
So your job is to take pictures of the amazing boots.	那你的工作就是为这些 amazing 的靴子拍照啊？
Yes totally. I even never wear them, it is everything about presentation and choosing the right location.	没错。其实我从来都没试穿过，我就需要做好商品展示的工作，为商品选择最合适的拍摄地点。

And about location, now I have an idea: what if you help me to finish my shots? This way you can have also the other amazing boot.	关于拍摄地点, 我有了一个想法: 你能不能帮我拍一些照片? 这样我就可以把另一只 amazing 的靴子给你。
Think about it, you can even have one each.	考虑一下, 这样你就能有两只了。
Sounds great, what do you need me to do?	好主意, 你需要我做什么?
Today we have a perfect weather for the forest shots. It looks like it is going to rain but there is no real rain yet. This is good for the hair styling.	今天是一个适合在森林拍摄的好天气。这种看起来快要下雨却没有下雨的天气, 对保持发型很有帮助。
Meet me in the forest, close to the awesome ancient snail sculpture.	在森林里碰面吧, 我会在那个壮观的古代蜗牛雕塑附近等你。
Okay, I'll see you there.	好的, 待会见。
dialogues_Pirate001_01	
Hey, hey, kid! You are the elder pirate's friend, aren't you?	嗨, 小伙子! 你是老海盗的朋友对吗?
Yes, hello. We've met in the tavern.	哦嗨, 是啊。我们在酒馆见过。
Can I trust you?	我可以信任你吗?
Of course, you can. What's up?	当然可以。发生什么了?
It's a very confidential pirate business and I need you to keep it in secret. Can you?	这是一项绝密的海盗生意, 我需要你帮我保密。你可以做到吗?
Yes, I can. What's the pirate business?	当然了。什么海盗生意?
It's about my boat. They've confiscated it and are preparing for demolition because of violation of some security regulations.	和我的船有关。由于违反了一些安全规定, 他们没收了我的船并准备拆除它。
I am sorry.	噢那太糟了。
It's ok. It was an old boat. The thing is that I've left there something very important. A treasure.	其实没关系。那只是一艘旧船。但问题是我在那里留下了一个非常重要的东西——一件宝藏。
A treasure?	宝藏?
Yes, a pirate treasure. Can you retrieve it for me?	是的, 海盗的宝藏。你能帮我找回来吗?

I would do it myself, but it was prohibited for me to come near my boat.	我本想自己去拿回来，但他们禁止我靠近自己的船。
Ok. where is it?	行。它在哪里？
The boat? In the port. It's huge. You would notice it. The treasure is hidden under the deck. Be fast and careful.	你问船吗？在港口。它超级大。你一到港口就能看到的。宝藏就藏在甲板下面。你一定要小心，而且动作一定要快。
Understood.	明白。
dialogues_Pirate001_02	
Hey, elder pirate's friend? Were you able to get on my boat to free my treasure?	嘿，老海盗的朋友？你有去我的船上拯救我的宝藏吗？
Not yet, but I am going there.	还没有，但我正准备去那里。
Hurry up. I do not want that they destroy it during the demolition.	抓紧时间。我可不想他们在拆除过程中弄坏了宝藏。
dialogues_Pirate001_03	
Actually yes and I was going to give it to you now.	其实我已经找到了，我现在就把他还给你。
Perfect! Thank you! I hope nobody saw you sneaking on the boat.	太好了！谢谢！应该没有人发现你偷偷跑上船吧。
Nobody, do not worry.	没人发现，不用担心。
You can become a great pirate when you grow up! I see it in you.	你长大后一定会成为一个伟大的海盗！我从你身上看到了你无穷的潜力。
Thanks. May I ask you a question?	谢谢。我可以问你一个问题吗？
Do it. Shoot.	当然。问吧。
What is in the chest?	宝箱里有什么？
In the chest? Nothing. It's empty.	宝箱？什么也没有。里面是空的。
Empty? How? But the treasure?	空的？怎么可能呢？宝藏呢？...
Hahaha, the chest itself is my treasure, kid.	哈哈，这个宝箱本身就是我的宝藏，小伙子。
dialogues_Pirate001_04	

Do you hear the storm approaching, kid?	你听到风暴要来了的声音吗，小朋友？
It's a perfect weather for pirates, remember my word. You sail in the ocean, just wind, waves and your boat. That is paradise!	对于海盗来说，这是一个再完美不过的天气了，记住我说的。当你在海洋中航行时，这里只有呼啸的风、翻滚的浪和你的船。这是海盗的天堂！
dialogues_Mayor_01 (female)	
I don't have time right now, book an appointment with my secretary.	我现在太忙了，和我的秘书预约吧。
Oh, sorry, didn't mean to disturb you.	对不起，我不是有意打扰你。
dialogues_Mayor_02	
If i stay here, I think I can listen what the Mayor is talking about.	如果我待在这里，说不定可以听到市长在说什么。
It's not polite to listen to other people's conversations, but I promised the girl to investigate what is happening in the city.	虽然偷听别人说话不太礼貌，但我答应女孩去调查一下城里发生的事情。
No. of course not.	不，当然不行。
No, we cannot stop the traffic ban in our beautiful city.	不行，我们不能取消我们美丽城市的交通禁令。
It was established that traffic means pollution, danger for the citizens and elevated maintenance costs for the roads.	交通意味着环境污染，公民的人生安全受到威胁，并且会增加道路的养护成本。
If the City council issued the traffic ban, there was a reason for that, so it is not possible to go back. Our City looks for progress, not regress.	市议会发布交通禁令一定有原因的，所以我们不能取消。我们的城市需要不断进步，而不是倒退。
No. It is not possible. No.	不，这不可能。不行。
The girl was right. The mayor is acting really suspiciously. I should investigate more.	女孩说得对。市长的行为真的很可疑。我应该进行更多调查。
dialogues_Mayor_03	
It's not polite to listen to other people's conversations, but I promised the girl to investigate what is happening in the city.	虽然偷听别人说话不太礼貌，但我答应女孩去调查一下城里发生的事情。
No. of course not.	不，当然不行。
No, it's not possible.	这是不可能的。

... but continuing the cable car to the upper city would connect the post office to the port...但是把缆车修到上城可以直接连接邮局和港口.....
... not to mention that walking all the way up and down would become easier, especially for our senior citizen.更不用说从下到上的通勤会变得更加顺畅，尤其是对于我们的老年人来说。
It is not possible without an unanimous approval of the City Council and myself, of course.	如果没有市议会和我本人的一致批准，这是不可能的。
at the moment this issue is to be suspended until the next city budget is defined.	目前这个议题会暂停到下一轮城市预算颁布以后。
And when is the next city budget defined, if I may ask?	那下一轮城市预算何时颁布？
The budget definition was suspended till the next session of the City Council.	预算的颁布将暂停到下届市议会会议。
... and...那.....
... the next session of the City Council is suspended till the budget for the City Council is defined...	... 市议会下届会议暂停，直到市议会预算颁布...
by the City Council that was suspended without budget defined.	在没有确定预算的情况下，市议会会议被暂停了。
... oh...哦.....
The girl was right. The Mayor is acting really suspiciously. I should investigate more.	女孩说得对。市长的行为真的很可疑。我应该进行更多调查。
dialogues_Mayor_04	
It's not polite to listen to other people's conversations, but I promised the girl to investigate what is happening in the city.	虽然偷听别人说话不太礼貌，但我答应女孩去调查一下城里发生的事情。
No. of course not.	不，当然不行。
Yes, mom...	好的，妈妈...
Of course, mom...	当然，妈妈...
No, mom... I am still the Mayor... yes, I am...	不，妈妈.....我仍然是市长.....是的，我是.....
No, mom, I did not lose my job, no...	不，妈妈，我没有失业，不.....
I do not want to disappoint you, mom...	我不想让你失望，妈妈...

No, please, do not say that, I manage the City pretty well...	不, 拜托不要这么说, 我把城市管理得很好.....
No, mom, I did not make any wrong decision, mom...	不, 妈妈, 我没有做出任何错误的决定, 妈妈.....
... actually no decision at all...实际上根本没有做任何决定.....
Of course, I remember who my family is, mom. I will make you proud, I promise...	我当然记得我的家人, 妈妈。我会让你感到骄傲的, 我保证.....
Yes, I know that it was your dream that I make a career in politics, yes. I will do everything to fulfill your dream.	是的, 我当然知道你梦想我从事政治事业。我会尽一切努力实现你的梦想。
No, mom, you won't be ashamed of me, no, please...	不, 妈妈, 你不会以我为耻的, 不, 求你了.....
Oh... The Mayor is not what she seemed to be. I think, I need to tell to the girl what I've heard...	啊.....市长好像并不是她看起来的那个样子。我得把我听到的告诉女孩.....
Event23 - dialogues_Blacksmith_02	
Please be careful. The repairs today were started unexpectedly and I did not have time to put up a safety barrier.	注意安全。今天的维修任务突然就派给我了, 我甚至没有时间放路障。
I come from a small island and for me all these works are a sign of a big City.	我来自一个小岛, 对我来说, 只有在大城市人们才会做这种维修工作。
Do you mean this kind of useless works?	哦, 你说的是这种完全没用的工作吗?
There is nothing wrong with the stairs, but the City management suddenly decided to send me here for the repairs.	这楼梯根本就没有问题, 但城管还是突然派我来这里执行修缮任务。
It feels like the waste of time and of my skills.	这感觉就像是故意在浪费我的时间和精力。
I wish I could do something important for the City, for the people.	我希望我能为这座城市、为人们做一些真正重要的事情。
Do something life changing.... and I am hammering here all day....	甚至是一些能改变人们生活的事情.....而不是整天都在这里敲敲打打.....
Important and life changing?	重要和改变生活?
I've met a girl here today.	我今天在这里遇到了一个女孩。

Her dream is to have a skateboard, but there are none for sale.	她的梦想是拥有一块滑板，但是这里并没有卖的。
Do you know anything about skateboards?	你了解滑板么？
I most definitely do!	当然了！
I even had one myself, when I was your age.	当我和你一样大的时候我甚至自己也有一个。
You know what? I can make a skateboard for your friend...	其实，我可以为你的朋友做一个滑板.....
if you lend me a hand and bring here a safety barrier, before the Mayor notices that I did not put it.	趁着市长还没有发现，你能不能先带一个路障给我，我会不胜感激的。
You can take one close to the clock tower.	你可以在钟楼附近找到一个。
Clock tower? I'm already on my way!	钟楼？我已经在路上了！
Event23 - dialogues_Blacksmith_03	
Excuse me, sir. I've brought a safety barrier, as you asked.	你好啊先生。正如你所说，我带来了路障。
Thank you, lad!	谢谢你，小伙子！
Hope it was not too heavy for you to bring it all the way up here.	希望你把它一路带到这里不会太重。
Don't worry it's not heavy...	没事，它不怎么重...
or maybe just a little.	其实是有一点点重，只是一点点。
In the meanwhile I've finished the skateboard, as I promised.	在你去取路障的时候，我已经做好了滑板。
it's exactly like mine in my high school years, and I was a pro skater that time.	这和我高中的时候一模一样，那时我可是一名职业滑手呢。
It looks so cool!	看起来真棒啊！
I think the girl would love it. Thank you!	那个女孩一定会喜欢的。谢谢！
Please tell her not to do anything reckless, like skating on the stairs.	请告诉她不要做任何太夸张的特技，比如在楼梯上滑滑板。
I will, don't worry.	好的，我会给她忠告。
Event23 - dialogues_barrier	

That's a safety barrier for the blacksmith.	那是铁匠的路障。
Looks quite heavy. Hope I can carry it on the stairs.	看起来相当沉重。 希望我能把它带到楼梯上。
Event23 - dialogues_LittleGirl2_01	
Hey! Are you okay?	嘿! 你还好吗?
You look like the saddest person ever. Or at least the saddest in this city.	你看起来像有史以来见过最伤心的人。或者至少是这个城市最伤心的人。
What happened?	怎么了?
You'd think it's stupid, if I tell you. Everyone says it's stupid.	如果我告诉你的话, 你一定也会认为这是个很愚蠢的想法的。 每个人都对我这么说。
Come on, tell me! Maybe I can help?	告诉我吧! 也许我能帮到你?
Noone can help.	没有人可以帮忙的。
You see, my dream since forever is to have a skateboard.	我一直以来的梦想就是拥有一块滑板。
Noone has a skateboard here. I never even saw one.	这里没有人有滑板。 我甚至连见都没见过。
I mean, I saw one in a video game, but never in real life.	我的意思是, 我在电子游戏中见到过, 但在现实生活中却从来没见过。
I started saving money for it since I was in kindergarden. Yesterday I finally had enough.	我从幼儿园就开始为了买滑板存钱。就在昨天, 我终于存够了足够的钱。
I went to one man, he is a celebrity here and has an e-commerce, we have checked and double checked together...	我去找了一个这里的网红, 他有一个电子商店, 我们一起检索在售的滑板并且再次认真检索了一遍.....
...there are no skateboards available, not even for pre-order, nothing, completely nothing.完全没有在售的滑板, 即使是预订也没有, 什么都没有, 完全没有。
It seems that there were not enough resources after the mines were closed and they've cut all the unnecessary production.	矿山关闭后似乎没有足够的资源, 他们已经削减了所有不必要的产品生产。
The skateboards were considered unnecessary, so it's impossible to buy one.	滑板被认为是不必要的产品, 所以我不可能买到了。
Oh, it's sad...	哎, 好令人伤心.....

It is indeed.	我真的是好难过。
Event23 - dialogues_LittleGirl2_02	
You are still here, good.	你还在这里，太好了。
I have a surprise for you. Look.	我有个惊喜给你。看。
Wait... What is it?	等等.....这是什么?
A skateboard?	滑板?
Am I dreaming?	我是在做梦吗?
How is it possible?	这怎么可能呢?
Did you make a skateboard for me?	这滑板是你为我做吗?
Actually, it was not me.	其实不是我。
I met a blacksmith and told him about your dream to have a skateboard.	我遇到了一个铁匠，然后我告诉他拥有一块滑板是你的梦想。
He said it's quite easy to make.	他说滑板很好做。
And here it is, your new skateboard.	然后瞧，这就是你的新滑板。
Just like that? My own skateboard?	就这样? 我自己的滑板?
Wow! Thank you very much!	哇! 非常感谢你!
You need to thank the blacksmith, not me.	你得感谢铁匠，不是我。
And I promised him, that you'd use it carefully and would not skate on the stairs.	而且我向他保证你会小心地玩，不会在楼梯上玩滑板。
My own skateboard! Thank you, thank you, thank you!	我自己的滑板! 谢谢你，谢谢你，谢谢你!

L'ufficio postale: giorno

Bianco: ragazzo

Rosa: ragazza

Grigio: tecnico dei droni

dialogue_droneTinkererShop 01 (male)	
I have many spare parts and upgrades for your drone. Feel free to look and buy them.	我准备了很多无人机的备用零件，还有升级更新，你看看有没有你需要的。
dialogue_droneTinkererShop 02 (male)	
Thank you. Come back anytime.	谢谢，欢迎下次再来。
dialogue_girl_01	
Whoa...	哎呦！
I see that you are new here, but you need a ticket first.	你应该是新来的吧，你需要先取号。
Please take one at the entrance.	取号机在入口那里。
dialogue_girl_02	
Hello, the post office is at your service. What can I do for you today?	您好，欢迎来到我们的邮局，有什么可以帮您的？
Hello, a drone brought to me a letter yesterday and I think it could be from this post office.	你好，昨天早上有一台无人机到我家来送信，我觉得应该是你们这里的无人机吧。
Here it is.	就是这台。
Ahem, yes, I do recognise that drone, its ours. It is really strange that you had to take it back here.	嗯，对，我知道这台无人机，的确是我们的。很奇怪，竟然是你来把它送回来的。
Yes, it crashed my window while delivering a letter for me.	因为它在送信的时候，撞坏了我家的窗户。
I am sorry, on behalf of the post office I want to express our apologies for the damage. If you would like to fill a complaint form it is on the table.	很抱歉，我代表邮局对给您造成的损失和不便表达歉意。如果您想进行投诉的话，表格就在桌子上。
No that's okay, I don't want to complain. I came here because of the letter: can you tell me the address of who sent it?	没事没事，我没打算投诉。我来这儿是为了了解这封信的信息，您能告诉我这封信的寄信地址吗？

I am afraid I cannot because of privacy rules. But since you already got an issue with the delivery I can try and check it.	抱歉，这些信息是需要保密的，恐怕我没办法告诉您。但是鉴于我们在送信过程中给您造成了一些损失，我试试帮您查一下吧。
From the stamp I can only say that it arrived from another region. To be more precise I have to check the documentation in the back office.	从邮票来看，我只能确定这封信是从另外一个地区寄出的。我得再去里面查一下，看看能不能找到更多的信息。
Unfortunately, I cannot leave the counter during my shift, but later I will check for you.	不过这会儿是我的值班时间，我走不开。等晚一会儿我进去帮你查。
Okay thanks, do you think it will take long? I have a long journey to go back home and I'd prefer to leave before dark.	好，谢谢您。请问大概需要多长时间呀？因为我家离这儿有点远，我想在天黑之前回去。
If I am not wrong you arrived from the island, yes? In this case I won't recommend you use the boat. There is a huge storm approaching us.	你是不是从那个小岛来的？我建议你不要着急坐船回去，有一场很大的暴风雨马上就来了。
I tell you what, my morning shift will be over in an hour and I will check it immediately as soon as I can.	还有一个小时我就下班了，到时候我就帮你去查，好吗？
Okay. Should I leave this drone to you? do you need a report?	好的，我现在要把无人机交给你吗？还需要填写什么报告吗？
About that, I have a confession to make: I was the one using it when it crashed. I don't really know what happened and I am terribly sorry.	这个吧，其实我得坦白一点，这台无人机失控的时候，当时是我在后台操控它。但我真的不太清楚到底发生了什么，真的很抱歉。
Do you think you can take the drone unofficially to our tech specialist. He is not here this morning, but I know he had an appointment at the barber shop.	如果方便的话，你可以直接把这台无人机交给我们的技术专家，他今天早上不在这儿，我知道他去理发店理发了。
it is really not far. It is in the commercial district, area B, nearby the ice cream shop.	理发店离这儿不远，就在商业街的B区，冰淇淋店旁边。
dialogue_girl_03	
Sorry, did you tell me to leave this broken drone here to you?	不好意思，需要我把无人机交给你吗？
No, could you please report it unofficially to our technician? He should be nearby the ice cream shop in the city centre.	不用，你可以直接把它拿给我们的技术专家，跟他说说无人机的情况。他现在在市中心理发，就在冰淇淋店旁边。
dialogue_girl_04	

Mission done! I reported the drone to the technician.	任务完成! 我把无人机交给技术专家了, 还跟他说了具体情况。
Sounds great, thank you for that.	太棒了, 谢谢!
Now, about that letter of yours, I managed to check it earlier when I had five-minute break and discovered that I can not track the sender's location.	刚才我刚好有五分钟的休息时间, 我检查了一下你那封信的情况, 但是并没有办法查到发件人的地址和位置。
Oh.	啊.....
Yes, but I was able to identify the path the letter took and I see it passed by a prestigious sea side resort. The place is really famous. My parents went there for vacations...	不过我找到了这封信一路上经过的几个重要地点, 其中有一处是一家海边的度假村, 这个地方很有名, 我父母今年就去那儿度假了.....
That's how I recognised the stamp, they sent me a lot of post cards from there.	所以我认出了信上的度假村的邮票, 因为我父母从那里给我寄来了好多明信片。
Sounds great then, can you tell me which is the best way to reach the resort?	听起来是个非常重要的信息, 那你知道怎么去那家度假村吗? 怎么走最快。
You said it is in the seaside so maybe I can reach it by boat with a friend of mine.	而且你刚才说度假村在海边, 那我是不是可以和朋友一起坐船过去。
Well, some merchants are going there for sure by boat, but there is a land shortcut passage throughout the mountains.	通常商人们都会坐船去那里, 但我知道山上有一条小路, 过去会更快。
I have never been there, but I know that there is an entrance somewhere from the forest.	我从来没去过, 但是我知道小路的入口在森林里。
Thank you, you have been of great help. I am going on my way right now.	谢谢你, 你真的帮了我一个大忙! 那我现在就出发啦。
You look sad, did I say something wrong?	等一下, 为什么你看起来突然有点低落, 难道是我说错话了吗?
No, is not about that, you see...	没有没有, 就是.....
it is about my parents. They keep sending me postcards, but somehow, I have a strange feeling that something is not right.	是我想到了我的父母, 他们一直在给我寄明信片, 我总感觉有点儿怪怪的。

It is difficult to explain, but there are some things in their writing that doesn't make sense sometime. Moreover, I can't imagine why they are not coming back.	这种感觉很难解释, 怎么说呢.....明信片上的内容有时很奇怪, 而且我不理解, 他们为什么不回来, 而是一直写信。
Maybe that place is really so amazing and they are postponing for "just another day", you know.	也许那家度假村太漂亮了, 所以他们每天都会决定“再多住一天”。
Maybe but it has been already six months.	也许吧, 但是已经 6 个月过去了.....
Whoa, not that is a long vacation!	哇, 这么久吗? 真是个漫长的假期。
Yes, well...Do you think I may join you to the resort? I have some vacation permit that I can take. I was planning to go by myself, but it is a long journey to make alone.	是, 所以我感觉有点不对劲。要不我请个假和你一起去度假村看看吧? 我之前一直打算自己一个人去的, 但这是一段很长的路途。
Sure, that will be fun. Are you ready to go?	好的, 那我们一起去吧! 应该会是一段很有意思的旅途。你都收拾好了吗?
Not yet, I have to finish my shift and find more appropriate boots for crossing the mountain.	还没呢, 我还没下班呢。一会儿我还得去看看, 买双适合登山的靴子。
Okay, you finish the shift and I'll search for some boots for you in the shop.	好的, 那你可以先忙工作, 我去店里帮你看看靴子。
At the moment we do not have a boot shop. I need to ask to a friend of mine. He is a well-known influencer and knows everything about sport equipment.	城里现在还没有鞋店, 不过我有一个很有名的网红朋友, 他非常了解运动装备, 你可以找他问问。
You want me to ask him for you while you are finishing here? Where can I find him?	那你先忙工作吧, 我先去替你找他问问。你知道他在哪儿吗?
He should be recording product reviews in some of the trendiest places in the city.	他现在应该正在录什么产品的测评视频吧, 你可以去城里最潮的地方看看能不能找到他。
dialogue_girl_05	
Where can I find that friend of yours, the one who works as influencer?	你知道你那个网红朋友现在在哪儿吗?
He should be recording product reviews in some of the trendiest places in the city.	他现在应该正在录什么产品的测评视频吧, 你可以去城里最潮的地方看看能不能找到他。
dialogue_girl_05	
I need to finish so many things here today.	我今天太忙了, 好多事情要做。

The service technician will take care of the post office alone till my parents and I are back, and the work would be double for him.	在我跟我父母回来之前，技术专家会帮我看好这个地方。问题就是，这段时间他的工作压力会很大，因为要一个人干两个人的活儿。
Take your time, at the moment I still have just one boot for you.	你先处理好手头的事情吧，我们还有时间，而且我现在只找到了一只靴子。
Just one? Ha ha ha, that's definitely not enough.	一只吗？哈哈，只有一只可不行呀。
dialogues_NPC_01	
I wonder, what's happening in all the technical corridors under the city.	我在想，城市的地下的维修通道里这会儿有什么情况。
The sewers entrance and other passages are locked, but one can clearly hear strange noises, especially at night.	因为下水道的入口和其他隧道的门都被关上了，而且从外边还能听到一些奇奇怪怪的声音，晚上的时候更明显。

La miniera

Bianco: ragazzo

Rosa: ragazza

dialogue Energy Entrance 01 (boy)	
She was running in this cave, I shouldn't waste time with this...	她二话不说就跑到矿井里去了，我感觉不该在这里浪费时间.....
It may be dangerous as well.	看起来很危险.....
dialogue Energy Entrance 02 (boy)	
I think it is already working and I hear the buzzing of lights from the passage ahead...	我觉得好像已经恢复供电了，我听到了电灯嗡嗡的声音。
As a friend once said: "if it works, don't touch it".	有人跟我说过，“如果通电了的话，你就别碰它了。”

dialogue_dynamite_block	
The cave entrance collapsed and I see plenty of dynamite in it...	矿井的入口被石头挡住了，而且零零散散的还有好多炸药。
I could pass here if it wouldn't be for these rocks. Maybe that dynamite can be useful.	石头把入口挡得严严实实的，说不定那个炸药可以派上用场。
dialogue_girl waiting 01 (boy talking to girl)	
Here you are, I was worried about you.	原来你在这儿呀，我刚才很担心你。
Yes sorry for running away, but I wanted to see what was here inside...	抱歉，我刚才不该一个人跑开了，我只是想看看这里边有什么东西。
Look, this elevator should help us to reach the other exit on the opposite side of the mountain...	你看，这个电梯应该能带我们到山那头的出口处。
Since the stairs are collapsed, I think we don't have alternatives.	台阶都坏得没法走了，我们也没别的选择，只能坐电梯了。
I agree but it seems a little dangerous and dark here.	我同意，但是这个电梯看起来有点儿危险，而且好黑。
I think I saw an electricity switch when I was running here before, maybe you can inspect that?	我刚才在跑过来的路上好像看到了一个配电柜，你要不要再去研究研究那是什么？
There was also a telephone nearby the entrance, maybe it can be useful before we adventure deep in this mine?	对了，矿井的入口那里还有一台电话。我觉得趁我们还没走远，最好先用一下试试。
Electricity cabinet and telephone, both near the entrance. Gotcha.	好的，配电柜和电话，两个都在入口那边，我去看一下！
dialogue_girl waiting 02 (boy talking to girl)	
I turned on the lights and the electricity using the cabinet in the entrance.	我去了入口的配电柜那里，把灯和电力系统打开了。
Great, I think we can now proceed deeper in this mine...	太好了，现在我们可以往隧道深处继续探索了。
We should be across it in no time.	我们应该很快就能找到出口。
There was also a phone near the entrance, maybe I should use it before we proceed deeper?	入口那里还有一台电话，在我们继续前进之前，要不要用一下试试？

I think it is a great idea. Pull the other lever when you are ready, I will manage this one here.	我觉得可以。你准备好了就往下拉那个把手，我拉这一个。
dialogue_elevatorA 01	
Looks like we have a problem here...	看起来我们好像遇到了什么问题。
Let's see what we can find out.	让我看一下。
dialogue_montacarichi5 01	
This elevator is jammed...	这台电梯出故障了.....
I need to find another way.	我得找找其他的路。
dialogue_montacarichi5 02	
Although we fit in two on this small elevator, I think one of us should stay...	虽然这台电梯里能站下两个人，但我觉得最好一个人上去，一个人留在这里等等看。
Please step back, this elevator seems weaker than the previous one we used to descend.	麻烦你往后退一步，这台电梯看起来比刚刚我们用过的那台要“脆弱”。
dialogue_montacarichi5 03	
I think the elevator is too small to take us both...	我觉得这台电梯太小了，装不下咱们两个人。
I go up first and send it back for you.	我先上去，一会儿再把它放下来。
dialogue_montacarichi2 01	
Power is off...	没有电.....
Somebody has to turn it on before I can use this elevator.	想坐电梯的话得先把电源打开。
dialogue_montacarichi3 01	
dialogue_energy_18 01	
This place is really falling apart...	这个地方要塌了.....
I heard a distant explosion. We better hurry to get out from here.	我听到了远处的爆炸声。我们最好赶快从这里出去。
dialogue_carrello 01	
This cart looks very heavy and I don't think it is a good idea to push this button right now...	这辆车看起来很重，我觉得我们现在最好不要按这个按钮.....

I should better check the rails first.	我最好先看一下铁轨的情况。
dialogue_carrello 02	
Well, this was interesting to watch.	这看起来很有意思。
Good that I don't have to push it to the end of this rail.	幸好，我不用把它推到轨道的那一头去。
dialogue_piattaforma_Pesa 01	
Looks like that device is plugged to this platform...	看起来这个设备跟这个平台好像是一体的。
But I am not heavy enough to turn it on. I must find something much heavier than me.	但是我的体重不够，我得放个比我沉的东西上去，才能启动这个平台。
dialogue_rotating_Platform02 01	
Looks like I can use the broken lever here...	缺了个把手，我觉得可以拿那个坏了的镐把儿试试看。
This way I should be able to interact with this mechanism.	这样我就能调整轨道的方向了。
dialogue_rotating_Platform02 02	
There is a hole where I can plug something here...	这里有一个窟窿，可以把什么东西插进去.....
I need something thin enough to fit in and robust enough to be pulled.	我需要一根又细又结实的棍子，可以插进去当作杠杆。
dialogue_contol Cart 01	
Seems like this button is connected to the small elevator for the cart...	这个按钮，看起来像是用来操纵矿车升降台的。
Pressing this button doesn't look useful at the moment.	不过现在按起来没什么反应。
dialogue_lever item 01	
This broken pickaxe seems to be useful...	这把坏了的镐可能会用得上.....
I should take it with me. It may be handy later.	我应该把它带上，没准儿以后我会用上。
dialogue_lever item 02	
Looks like something small can pass through here...	我觉得只有又细又小的东西才能穿过这里。
Should be something small enough to fit between the bars.	太大的东西肯定过不去。
dialogue_lever item 03	

Looks like something small can pass through here...	我觉得只有又细又小的东西才能穿过这里。
I think I can throw the pickaxe that I found earlier...	我试试把刚才捡的镐扔过去。
Nice throw...	漂亮!
That stick can be of some use on the other side of this cage.	一会儿肯定能用得上。
dialogue_lever item 04	
I already used this opening to pass the pickaxe...	我已经把镐扔过去了。
it shouldn't be necessary to stay in this area anymore.	现在应该不需要继续呆在这里了。
dialogue_lever item 05	
Looks like something small can pass through here...	我觉得只有又细又小的东西才能穿过这里。
I wonder what it could be.	这是什么东西?
dialogue_lever item 06	
This is exactly what I was looking for...	这就是我需要的东西!
Such a nice piece of wood is always useful.	这么好的木头, 肯定会用得上的。
dialogue_lever item 07	
Here is the place where I found the broken pickaxe.	这儿是我发现那把坏了的镐的地方。
dialogue_lever item 08	
Here is the place where the broken pickaxe has been passed to me.	这儿是那把坏了的镐被扔过去的地方。
dialogue_lever item 09	
I already have the broken pickaxe that has been passed to me through here...	现在我拿到了这把镐。
Now I need to understand what I can do with it.	我想想应该怎么用。
dialogue_rail control 01	
The controls are not responding...	没有反应.....
perhaps there is a security control that avoids accidental movements if somebody is standing on a platform.	也许这里装了什么安全系统。为了避免发生生事故, 如果有人站在平台上, 那么平台就不能移动。
dialogue_dialogues_companions_01	

So, this is how a mine looks inside. Interesting!	原来矿井里面长这个样子啊！好神奇！
Yeah, let's see how to cross it.	是的，我们得想想怎么从这里穿过去。
dialogue_dialogues_companions_02	
You are here! I am so happy to see you!	你在这儿啊！真开心又见到你了！
That was a cool adventure, wasn't it?	怎么样，是一段不错的冒险吧！
Wait, it's not over yet. Let's go find the way up to the surface.	等一下，我们的冒险还没结束呢，我们还得想想怎么到地面上去。
dialogue_dialogues_companions_03	
I think, we should be close to exit already.	我感觉我们离出口不远了。
Yeah, we did it! Follow me, let's go.	对！我们就快走到啦！快跟上！

La scorciatoia per tornare alla città

Bianco: ragazzo

Rosa: ragazza

dialogue_dialogues_companions_01	
Do you mind if I go back to the port and the city? I need to finish one thing there.	你介意我回趟港口和城里吗？我有件事需要解决。
Not at all. I'll wait you here.	没事，你去吧，我在这儿等你。
Are you sure, you don't want to go with me?	你确定不跟我一起去吗？
Absolutely. I'll rest here a little before we continue, there is a long way ahead.	我确定，我想在这儿休息一会儿，我们还要走很长很长的路呢。
Okay, I'll be fast.	好的，我速去速回。
Take your time.	没事，不急。

I am here.	好，我走了。
dialogue_dialogues_companions_02	
I think this should be the passage to the forest, right?	我感觉这好像是通往森林的路，是不是？
Yes, I suppose this is the shortcut. Did you forget something?	是的，这就是通往森林的捷径。你是不是忘了什么东西？
Yeah, but I'll be back fast.	是的，但我很快就回来。
Sure, I'll wait you here.	好吧，那我在这儿等你。
dialogue_dialogue_02 ((with girl)	
I think this should be the passage between the forest and the other side of the mines, right?	我感觉这好像是通往森林和矿井的路，是不是？
Yes, I suppose this is the shortcut.	是的，这就是通往森林的捷径。
dialogue_girl_01	
So, let's go? What do you say?	那咱们走吗？
Yeah, let's go!	好，走吧！

La palude

Bianco: ragazzo

Rosa: ragazza

Azzurro: robot

Grigio: personaggi secondari

dialogue_circusManagerG 01 (female)	
Who is there? What is this noise?	谁在那儿？什么声音这么吵？
Hemm, hello. We are just passing by. We come from the town beyond the mine, and we are looking for a way to reach the resort.	您好，我们是从矿山那头的城市来的，刚好路过这里，我们正在找去度假村的路。

Well, you are in the wrong place, I am afraid. The government closed the road to the resort when they closed our amusement park, long ago.	你们好像走错了。很久以前，政府下令关闭游乐园的时候，连同去度假村的路也一起被关了。
Amusement park? are you serious?	游乐园？真的假的？
Wait one moment. You are kids!	等等，你们应该是小朋友吧！
Did you finally get the permission to come here and play? Did they finally remember about us and decide to let us open our business activity?	你们是要来游乐园玩的吗？大家终于想起我们来了吗？游乐园终于可以重新开放了吗？
Well, we are not kids, but yes, I think you can say that we are young teenagers.	我们不算是小孩子吧.....说我们是年轻人好像更合适一些。
Oh, this is fantastic! I can't wait to say this to my sister. We have been waiting for this day for so long.	太好了！我真想现在就把这个消息告诉我妹妹，等了这么久，这一天终于来了。
I think there may be a misunderstanding. Actually, we are only looking for the passage to the famous seaside resort.	我觉得你可能误会我们了，其实我们只是想去找那个很有名的度假村的路。
So, does it mean that you did not come to our amusement park?	所以.....其实你们不是来游乐园玩的？
No, unfortunately we have never heard about it before. Why are you closed?	嗯.....我们压根儿没听说过这家游乐园，不过它为什么被关了呢？
Oh, they completely forgot about us then. My sister was right.	哦，我懂了，所以他们彻底把我们忘了，我妹妹说的是对的。
We grew up in this park. It belonged to our parents and their parents before them.	我们是在这家游乐园里长大的，我的祖父母把它交给了我的父母，我的父母又把它交给了我们。
dialogue_circusManagerG 02 (female)	
Oh my. I even didn't think that something like this could be possible.	天哪，真的想不到竟然会发生这样的事。
But maybe they will let you open tomorrow?	但没准儿明天游乐园就能开门了。
Maybe. After all, we lived with this hope for our last fifty years.	但愿吧，毕竟过去的五十年里我们一直都在盼望着这一天。
Just one more day.	那就再多等一天吧。
But let's not have sad faces, this is an amusement park and you are very welcome to have fun here.	不过没关系，这总归是一家游乐园，我们还是不要愁眉苦脸的吧，也欢迎你们过来玩！

dialogue_circusManagerG 03 (female)	
Are you having fun my little fellas?	朋友们，你们玩得怎么样？
Some of the attractions need a little of maintenance, but we are going to fix everything as soon as we'll open again.	有些设备需要简单维修一下，一旦游乐园可以重新开门，我们会把里边全都重新装修一遍。
dialogue_photographyTalpa 01 (talking to Girl)	
Look! My mom told me about this game...	看！我妈妈以前跟我说过这个游戏。
you are supposed to hit every moving character with a soft hammer.	当地鼠的脑袋冒出来的时候，你要用软锤把它锤下去。
How can you hit them with a hammer, they look so cute. Look at their teeth.	地鼠这么可爱，怎么可以锤它们！你看它们的牙齿，多可爱！
Yeah, I'd say that it is almost fortunate that the game is half broken.	有道理，所以这个设备坏了反而像是一件好事。
Well, let's take a picture anyway. I want to show this game to my mom later, so we may come to play once the place is open again.	我们还是拍个照留念吧，我想拿给我妈妈看，等到这个游乐园重新开放的时候，我们可以一起来玩。
dialogue_photographyTalpa 02 (talking to Girl)	
Yay, thank you!	谢谢你！
Wow, look at that roller coaster, let's have a closer look.	哇，你看那个过山车！我们过去看看！
Sure. Lead the way.	好的，你来带路。
dialogue_photographyTalpa 03 (talking to Girl)	
Hmm, can we have another one. I think I closed my eyes in this.	我们能不能再拍一张，我刚刚闭眼了。
dialogue_photographyRollerCoaster 01 (talking to Girl)	
Whoa, this doesn't look so secure. I heard stories of rollercoasters stopping midway, but this is totally on another level.	天啊，这个过山车看上去好像不太安全。我听说过不少关于过山车发生故障停在半空中的事故，不过眼前的这个过山车看上去简直比那些还要更吓人！
Probably it was when they were forced to dismantle their attractions to make some money by selling them as spare parts.	没准儿是因为那对姐妹为了维持生活，不得不把游乐园里的设施一点点变卖出去了。

Can you imagine how difficult it was for them?	你能想象这事对她们来说有多难吗?
You mean technically?	你是说技术上吗?
No, silly. Emotionally. These attractions were family business for who knows how long, and they had to dismantle some.	不是啊, 咱俩说的完全是两码事。我指的是在心理上。这本来是她们家世代传下来的生意, 结果她们现在不得不一点点把它割舍掉。
But no matter the state, the rollercoaster always look so cool. I have never been on one. Photo time?	但即便变成了现在这样, 这个过山车看上去还是很酷。我还从来都没坐过呢, 拍张照片如何?
dialogue_ photographyWheel 01 (talking to Girl)	
Can you imagine the view from up there? We could see home maybe!	你能想象在最高处的景色吗? 没准儿能看到我家呢!
Well, not yours anyway, but mine for sure.	怎么可能看得到你家, 太扯了, 不过肯定能看到我家!
Yes, and the resort as well. It shouldn't be too far from here, right?	那应该也能看到度假村吧, 毕竟离这儿不太远, 是不是?
I don't know. Here it feels so humid. I expected it to be in a better climate.	我不知道, 我没想到这里湿气这么大, 我本来以为这里气候挺好的。
Yes, you are right.	你说的对。
I always am. Photo?	我什么时候说错过。拍一张?
dialogue_ photographyWheel 02 (talking to Girl)	
Yay, thank you!	谢谢你!
okay, let's see what else is cool here around.	好, 咱们再看看这附近还有啥新鲜玩意儿。
dialogue_ photographyWheel 03 (talking to Girl)	
<i>-- see line 37</i>	
dialogue_ photographyHammer 01 (talking to Girl)	
Now this is a hammer. Do you think it can be really possible to pick it up?	你看这把锤子, 你觉得我拿得起来吗?
If you can pick it up I will take a photo of you this time.	如果你能拿起来的话, 我一定得给你拍一张。
okay, I understood. Take pose.	好的, 你准备好了吗?

dialogue_ photographyHammer 02 (talking to Girl)	
Yay, thank you!	谢谢你!
Have you seen that broken fence there behind? probably somebody was sneaking here without paying the ticket.	那边有个围栏坏了, 你看到了吗? 没准儿有人经常从那里偷偷溜进去, 从来不买票。
Anyway, what do you think about having a break?	算了, 我们要不要休息一会儿?
A break? Have you been in an amusement park before?	休息? 为什么要休息? 你以前来过游乐园吗?
No, not really. I heard about those places only in books.	并没有, 我只在书里看到过。
Exactly! You know how it works: you pay for the ticket and you stay in the park until it closes.	既然这样的话, 那我们就应该在买票进来之后, 一直玩到关门, 这样才对啊!
Yeah, but we didn't pay for the ticket. And technically it is already closed too.	你说得对, 但我们其实并没有买票, 而且这个游乐园还是关闭的状态。
Doesn't matter, follow me.	哎, 没关系! 来吧!
dialogue_ photographyCups 01 (talking to Girl)	
Okay this is the last one, I promise.	好, 这是最后一张, 我发誓。
The fact is that I wanted to see this kind of attraction with my eyes.	其实是因为我想亲眼看看这些游乐设备。
It looks sweet.	其实很漂亮。
Yes. My mom told me that she met my daddy on this very kind of attraction when they were young.	没错, 我妈妈跟我说过, 她年轻的时候就是在游乐园和我爸爸认识的。
I am sure they'll both love a picture as a memory.	我相信他俩都会喜欢一张这样的照片作为纪念的。
dialogue_ photographyCups 02 (talking to Girl)	
Oh, so sweet. Thank you.	哇, 看起来真不错。谢谢你!
Let's have a break. I want to look around a bit more and maybe you can check what is inside that curtain.	我们休息一会儿吧。我想随便转转, 你也可以到那个马戏团的幕布后面看看, 里面有什么好玩意儿。
This place is awesome. Can you imagine? An amusement park with a circus inside it.	这个地方简直太棒了。谁会想到这个游乐园里竟然会有个马戏团呢!

Okay, I'll go check what else is inside. See you later.	好的，我去看看里边还有什么新鲜玩意儿，一会儿见。
dialogue_recinzione Intero 01	
Looks like somebody was passing through here.	看来以前经常有人从这里溜进来。
Probably it was an old passage to avoid the entrance ticket...	这儿可能是以前逃票的入口。
I wonder what is beyond this. Who could come from such a remote place?	我很好奇这后边是什么，谁会住在这个荒凉的地方？
dialogue_recinzione Rotto 01 (talking to Girl)	
Look the passage is open. I am pretty sure that it was closed the last time I checked.	看，有人把栅栏打开了。我敢肯定上次我来这里的时候它还是关着的。
I wonder what may have happened here.	这里到底发生什么了。
Let's proceed further, I think I see a light over there.	我们先继续往前走吧，我在那里好像看到了一点灯光。
That is the rendezvous point we agree with the robot.	那里就是我们跟机器人约好的集合地点。
dialogue_block Circo Entrance 01	
This looks like some sort of entrance to the circus...	这好像是马戏团的一个入口。
maybe I should check what else is here outside before entering.	我应该先在外边接着看看还有什么新鲜玩意儿，再进去。
dialogue_interactive Girl 01 (talking to Girl)	
I really love this place, although it is all empty now. I wonder how it looked in the old days with people and music.	虽然这里现在空无一人，但我真的很喜欢这个地方。我在想以前这里大家热热闹闹、唱歌跳舞的日子是什么样的。
I'm going to explore a little bit more around here while you have a look inside the circus, and then we decide what to do next.	我想继续在周围转转，你可以去马戏团里看看有什么，然后咱们再想想接下来干点啥。
dialogue_interactive Girl 02 (talking to Girl)	
You can't imagine whom I met inside the circus!	你肯定猜不到我在马戏团里遇见谁了。
Who? A clown? Cabaret dancers? Tigers?	谁啊？小丑？百老汇的舞娘？老虎？
No, no. A robot.	不不不，都不是。我看到了一个机器人。

Robot in the circus? What a peculiar choice.	马戏团里有一个机器人？为什么呢？这也太奇怪了吧。
Strange indeed. Moreover, he was locked in a cage all alone.	确实很奇怪，而且它被锁在一个笼子里，就它自己。
Does he have AC at least?	笼子里至少有个空调吧？
No.	没有。
Then we need to help him.	那我们一定得救救它。
He said there is a little swamp nearby the amusement park with lot of scraps in it. Maybe I can find something in it to help him escape.	它跟我说，这个游乐园附近有一个小沼泽，里面有很多垃圾。没准儿我们能在那里找到什么有用的工具来帮它越狱。
What you expect to find, a bolt cutter?	
Yes, with a little of luck I may find something similar.	是的，如果运气好的话，我觉得能够找到这样的工具吧。
Let's go fishing then. What are we waiting for?	那还等什么呢？咱们也可以试试用鱼竿把钳子钓出来。
dialogue_interactive Girl 03 (talking to Girl)	
Guess what? I found a bolt cutter exactly as you were saying.	你猜怎么着？真被你说中了，我找到了一把钳子！
Well, mine was a hypothesis, I was not meant to be so specific but yeah, that may do the trick.	其实我刚才只是随便说说而已，我没想到你真的能找到。不过也好，我们确实需要一把钳子。
Sometimes I feel like if somebody is talking in my head.	有的时候我总感觉好像有人在我的脑子里，告诉我应该做什么什么。
I suppose that's called intuition.	那我觉得这叫“直觉”。
dialogue_interactive Girl 04 (talking to Girl)	
So where is this robot? I can't wait to meet him.	你说的机器人到底在哪儿呀？我想见见它。
I gave him the bolt cutters and he suggested us to leave by passing over a fence in the back of this amusement park.	我把钳子给它了，然后它还跟我说，建议我们从游乐园后边的栅栏那里跑出去。
He mentioned something about a passage in the fence that we may jump.	我记得它说，有一处栅栏很好翻过去。

I think I know what you are talking about. I saw something similar earlier when idling nearby the hammer attraction.	我知道了，就在刚才我们玩打地鼠游戏的那里，我记得经过的时候好像看到了它说的这个地方。
dialogue_interactive Girl 05 (talking to Girl)	
You know, I can't stop thinking about my city...	其实，我一直都在惦记我的城市.....
Your city? Why?	你的城市？为什么？
It's about the Mayor. She is always so strange, I am sure she is hiding something.	因为我对现在的这个市长不太放心，她有点奇怪，好像她有什么事情一直瞒着我们。
Hiding something? I love mysteries!	你觉得她在隐瞒着什么嘛？哇，我这个人最喜欢打听秘密了。
Yes, me too! I am so curious, you can't imagine!	我也是，我真的太好奇了，想知道她究竟在想什么。
But I was never able to find out anything, because she knows me and would suspect me immediately.	但是我一直都没能找到什么蛛丝马迹，因为她认识我，而且她马上就能看穿我到底想干嘛。
But she does not know me.	不过她不认识我呀。
True! You can investigate the Mayor without rising any suspicions.	有道理！如果你去调查市长的话，应该不会引起她的怀疑。
Be careful and then tell me what you find out.	你可以偷偷调查下，然后告诉我你都发现了什么。
dialogue_interactive Girl 06 (talking to Girl)	
By the way, I went back to your City and followed the Mayor.	对了，我去跟踪你的市长了。
Really?! Can't wait to hear more!	真的吗？然后呢？
What did you find out? She is hiding something, right?	你发现什么了吗？她是不是在隐瞒着什么？
Yes, I think she is.	嗯，我觉得是。
Oh, I am so curious!	真的吗，我太好奇了！
She is not the friendliest person I know.	其实她人不太友好。
Yes, tell me about it.	然后呢？

But then I've overheard her phone call with her mother.	我听到她跟她妈妈打电话。
Her mother?	她妈妈?
Yes, her mother. And it seems that her mother considers her a loser who is not able to make anything right.	是的，她的妈妈好像觉得她是个没出息的人，觉得她什么事都做不对，也做不好。
And the mayor is so scared to make a mistake and to disappoint her family, that she is not doing anything at all.	所以市长非常害怕犯错误，害怕让自己的家人失望，于是她也就什么事都不敢做。
She is hiding inside all this bureaucracy to keep her Mayor position forever and to show to her mother that she is worth something.	她一直躲在这个市长的头衔后边，在保住自己这个职务的同时，也能向她的妈妈证明她自己。
Oh... so she is bullying all the city while she herself is bullied by her mother...	噢.....也就是说，她妈妈欺负她，然后她欺负整个城市.....
I had an impression that everything is contorted there, but could not imagine this. So sad.	我一开始是觉得这件事有点蹊跷，但没想到原因竟然是这样的，哎.....
dialogue_interactive Girl 07 (talking to Girl)	
So, what's here on the other side of the mines?	原来矿井后边是这个样子的。你觉得这是什么地方?
No idea... It doesn't look like a desert if you ask my opinion, but it shouldn't be far... I think.	我不知道.....这看起来并不像沙漠，但我猜沙漠不会很远吧。
dialogue_robot 01 (talking to Robot and to Girl)	
Here you are.	你到了!
Hello there, thank you for that bolt cutter, it was very useful.	嗨，谢谢你给我的钳子，它非常有用。
Glad to know it, and this is my friend.	不用谢，这是我的朋友。
Nice to meet you, mister robot	很高兴认识你，机器人先生。
Wait one moment. How can it be that you are already here? I left you in that cage just one moment ago.	等会儿，你怎么可能这么快就到这儿了呀? 我感觉我是才把钳子给你的。
Well, this is going to be a nice story, now I tell you how I managed to escape...	这是个有趣的故事，我给你们讲讲我是怎么从笼子里越狱的。
dialogue_robot 02 (talking to Robot)	

The way you escaped from the circus is amazing. Can you tell me the story again?	你从马戏团里跑出来的故事太有趣了，你能再讲一遍吗？
Sure thing. As I was telling you...	好的，没问题。就像我刚才跟你说的一样，我.....
dialogue_robot 03 (talking to Robot)	
Wait, let me tell you the story again, something went wrong in my previous explanation.	等一下，你让我把故事再给你讲一遍，我刚才讲故事的过程中发生了故障。
Okay, but don't miss any detail this time.	好的，不过你这次别遗漏了任何细节。
dialogue_portal To Desert 01	
Before checking where this door leads, I must talk to the robot. I want to know how he managed to arrive here before us.	在知道这扇门通往什么地方之前，我觉得有必要先跟机器人聊一聊，我想知道它是如何在咱们之前到这里的。
dialogue_portal To Desert 02 (talking to Robot and to Girl)	
I wonder where this door is going to take us.	我想知道这扇门会带我们去哪里。
Probably this was used long ago to sneak into the circus from the back. Let's check it out, we may find a way to reach the resort.	也许，这扇门以前是用来偷偷溜进游乐园的。咱们过去看看，没准儿我们能找到去度假村的路。
Yes, and there we should also find my parents having their long vacation.	好的，我们到度假村应该能见到我的父母，他们现在正在那里度假呢。
Yes, I got enough of this humidity here, it damages my circuits. The resort sounds wonderful.	好的，这里的湿气太重了，会对我的电路有损害。度假村听起来是个不错的地方。
Okay, you lead the way. That escape of yours was formidable and I am sure you can take us to the resort in no time.	好的，你来带路吧！你的逃跑计划确实非常成功，我相信由你带路的话我们很快就度假村里。
Sure I can. Follow me.	那肯定的，来，跟上。
dialogue_Pirate_01	
Hello, my little friend! I know why you are here!	嗨，朋友！我知道你为什么回来这里！
Hello... really?	嗨，真的吗？
But of course! You can't hide it from me!	当然，你什么都瞒不了我！
I can recognize a gamer, when I see one!	我一看到你就知道你是个游戏玩家！

This swamp is perfect for drone challenges...	这个沼泽非常适合无人机比赛。
Just the way from the port is a little bit long, isn't it?	就是来这里的路太长了.....
Yeah, it's not easy...	是啊，不容易走.....
Exactly! Especially when you had too much rum, as I did yesterday...	对吧？尤其是你喝太多朗姆酒的时候，就像我昨天晚上一样.....
Don't go through the mines when you are drunk, remember my advice.	我建议你，喝多了就不要去矿井了。
Okay...	好吧.....
I suppose I stumbled on some cable there last night...	我觉得我昨天晚上在那里，好像把电线踩坏了。
The power went off and the elevator went done in the emergency position...	电源被切断了，导致电梯启动了应急模式.....
But considering that you are here now, my friend, I presume the electricity supply is restored, am I correct?	但是既然你已经到这儿了，所以我猜供电现在应该已经恢复正常了。
The power is back on, yes.	是的，供电恢复正常了。
Well, well, do you know that there was also a shortcut to the forest? Couldn't find it, though, in the darkness...	你知道其实森林里有一条可以到这里的捷径吗。不过昨天晚上太黑了，所以我没找到路.....
Just rocks and rocks everywhere....	到处都是石头.....
I heard an explosion, though...	而且我还听到了一次爆炸声.....
Was it you, my friend?	是不是你们干的？
I am afraid, it could be us, yes...	噢，恐怕你猜的没错.....
I knew, you are a real adventurer!	我就知道你是个真正的探险家！
But be careful playing with explosives, some rocks may fall, one passage closes, another opens, what a mess...	但你下次玩炸药的时候，还是要多加小心，因为爆炸会引起山崩，有时候会启动一些线路，有时候会导致一些线路短路，太危险了.....
And I still need to go back to buy new propellers for my drone from the post office guy, do you know him?	你认识邮局的那个员工吗？我得回去找他买副新的螺旋桨，把他装在我的无人机上。
I do. He repaired my drone.	我知道这个人，他还帮我修过无人机。

I knew that you had a drone! Challenge me for a race sometime.	我就知道，你肯定也有无人机。那我们以后可以来场比赛啊！
dialogue_Pirate_02	
Hello, sir, you said, I could race with you here?	您好！你之前说，我们可以来一场无人机比赛，就在这儿怎么样？
If you have time, of course.	如果你有时间的话。
I have all the time in the world when it comes to drone racing!	无人机比赛的话，我有的是时间！
Come on, let's see what you can do.	来吧，让我看看你的本事！
dialogues_fishingSpot_01	
What is this place? It looks like a waste dump more than a pond...	这是什么地方？相比于池塘，这里更像是一个垃圾场。
I am not really a fishing expert, but I am sure one cannot catch anything decent here.	虽然我不是一个钓鱼专家，但我敢断言没有人可以在这里钓到任何东西。
I can try to fish though...	我只好试试运气了.....
dialogues_fishingSpot_02	
This is the swamp the Robot mentioned before.	这里就是机器人先生跟我提过的沼泽了。
I can use my custom-made fishing rod to try catching those bolt cutters.	就让我用这把我自己组装的鱼竿，来试试看能不能钓到一些断线钳。
dialogues_fishingSpot_03	
I don't really need anything anymore here.	我已经得到所有我需要的东西了，
Maybe I can still practice my fishing skills. Who knows, what else one can find in here.	但是也许我可以继续练习一下我的钓鱼技巧。谁知道我会在这里找到些什么呢？
dialogue_portal To Desert 02	
I have the feeling that after crossing this door we won't be able to come back for a while.	我感觉离开这个地方之后，我们很长一段时间都不会回来了。
Better to be sure that we don't have anything else to do here.	最好检查一下我们还有没有什么事情没有做完。
Next time I won't have hesitation.	下次我会毫不犹豫地前往沙漠继续我们的旅程。

Il circo nella palude

Bianco: ragazzo

Azzurro: robot

Grigio: personaggio secondario

dialogue_ Robot 01	
Hey, hey. Come here	来来，这边！
Uh? who is there?	哎？谁在说话？
Hi, I am in trouble here and I need your help. I was doing something I can not remember, and then I got taken, and then I got moved to this cage and then...	你好，我这里遇到了一点麻烦事，想请你帮忙。我刚刚正在忙一些事情，不过我这会儿已经想不起来具体是什么事了。然后我就被抓起来，还被关在这个笼子里.....
Wait calm down, are you...a robot?	哎？等一下，你是不是个.....机器人？
Oh, yes I am. I am Robot, nice to meet you stranger.	没错，我是个机器人，很高兴认识你，陌生人。
Why are you in this cage? Are you dangerous?	可你为什么被关在笼子里了呀？你会伤害别人吗？
Yes, yes. No wait, no, no. I am not dangerous. I am a very precious kitchen robot, that's why they locked me.	会，会的。啊不，等一下，不会不会，我一点都不危险。我是一个炒菜机器人，很值钱，所以他们把我关起来了。
Ah okay, so letting you free is somehow...stealing I suppose?	我懂了，那如果你放出来的话，岂不就是.....偷东西了？
Yes, yes. No wait, no, no. I am nobody's property. I am a grownup, free and independent robot.	是，是的。啊不，等一下，不是不是，我不受任何人支配。我是一个成熟、自由、独立的机器人。

The only problem is that my eye got dismantled from me and I can only hear. Do you have something that can be used to see through?	唯一的问题就在于，我的眼睛被拆掉了，所以我现在只能靠听觉。你身上有没有什么东西，可以装在我身上当作“眼睛”的？
I don't think so...	我没有.....
wait, I have a camera. Do you think you can use it?	等一下，我有一台相机。你觉得可以派上用场吗？
Yes, can you dismantle the viewfinder?	好，你能把相机上的取景器拆下来吗？
It has lot of cables inside.	里面有很多的电线。
Oh, I can't see that. I may faint seeing all these cables.	噢，我看不到具体有几条电线，我只能假装我看到。
Wait, let me do it...	等一下，我来。
dialogue_ Robot 02	
Oh thank you so much. I can finally see again.	太好了，谢谢。我终于能看得见了。
What a spooky place. Last time I saw it I was in this cage outside and the managers where paranoid and searching the swamp for some noise.	这个地方很可怕。我记得上次还能看得见的时候，我还在这个笼子里面。还记得当时这里的那两个老板一直在沼泽里疑神疑鬼地找某个声音的来源。
Then they dismantled my eye to use it for one of their machines.	然后他们就把我的眼睛拆下来了，还把它们装在了另一个机器上。
So do you have something to cut this lock open?	你有什么能把这个锁剪断的工具吗？
If I'd have, I would have made myself free already. You have no idea of what happens to machines here inside.	如果我有的话就好了，那样我早就逃出去了。你不知道在这个笼子里我都经历了什么。
I see. Well let me search here around for some tool to open this cage.	我懂了，那我来帮你，我去周围找找有没有什么用的上的工具。
I am afraid there is not much stuff around here. You should search in a small dump nearby the swamp.	恐怕这附近没什么有用的工具，你可以去沼泽附近的垃圾堆里找找看。
People are sadistic and melt the scraps with corrosive stuff there. Please be quick and be quiet too.	有一些很疯狂的人，会把没用的废品拿到那里融化掉。所以你如果去的话，最好快一点，也安静一点。

There are two sisters here, one is gentle and polite while the other has lost her gears.	这里有一对双胞胎姐妹，一个很客气也很有礼貌，另一个嘛.....我觉得她脑子里缺根弦。
We met one at the entrance and she was very friendly.	我们应该是在门口见到了双胞胎之一，她很友好。
We?	你们?
I'll tell you later. Wait me here.	我一会儿给你解释。你在这儿等我哈。
Sure, where else?	那肯定的，不然呢?
dialogue_ Robot 03	
Did you find anything sharp, like a bolt cutter for example?	你有没有找到什么锋利、尖锐的东西，或者是钳子什么的?
Not yet, where should I look.	还没有，我应该去哪儿找呢?
I am afraid there are not many stuff here around. You should search in a small dump nearby the swamp.	恐怕这附近没什么有用的工具，你可以去沼泽附近的垃圾堆里找找看。
If you have something that can be used for fishing, you may grab something from the dump there.	如果你有钓鱼工具的话，也可以试试用钓的方式，看看能不能在垃圾堆里找到什么宝贝。
dialogue_ Robot 04	
OMG you found it!	OMG，你真的找到啦!
Yes, now I can cut this lock.	是啊，这下我就能救你出来了。
No, let me do it. It is going to be quite noisy and we risk to be both captured.	你把钳子给我，我自己来。因为这个动静会很大，我怕我们会暴露了然后都被抓起来。
Go outside and meet me in the back of the circus area. There is a passage there and I can cut it open with these.	你先出去吧，我们在马戏团后面见。你在那能看到一排铁栅栏，栅栏旁还有一条小路。我一会儿过去可以直接用这把钳子把铁栅栏剪断。
And where does this passage lead?	那条路通往哪儿呢?
I don't know yet. It is important that it leads us as much far away from this place.	这我还不知道，但愿能带我们离开这里，而且越远越好。
dialogue_ Robot 05	

Be quiet. Don't attract attention. Let's meet in the back of the circus.	注意一定要悄悄地，悄悄地离开这里，不要被人发现。我们一会儿在马戏团后面见。
Okay, I'll sneak out right now. See you there.	好的，我知道了，一会儿见。
dialogue_ manager E 01 (female)	
Who are you?	你是谁?
Who let you in?	谁让你进来的?
Nobody can enter here.	闲杂人等请勿入内。
Now go out!	你出去吧!

La fuga del robot

Bianco: robot

Azzurro: ragazzo

dialogue robot 01	
It is better if I retreat to fine-tune my escape plan...	为了成功逃跑，我最好先做个小撤退.....
probably I shouldn't mention this occurrence when telling this story to somebody.	以后当我讲起这段经历的时候，我肯定得省略掉这部分。
dialogue robot 02 (talking to Boy)	
So, just after you gave me the bolt cutters, I managed to free myself from that cage, but I had no idea of the perils awaiting for me in the circus.	你把钳子给我之后，我毫不犹豫地把笼子上的门锁剪断了，但我也不知道，在马戏团里还有什么样的危险在等待着我.....
I proceeded cautiously without doing any sound.	我一路上蹑手蹑脚的，不敢发出一丁点声音。
It must have been scary.	那应该很可怕。
You have no idea, but I managed to keep my circuits steady.	我当时害怕极了，不过还是能尽力保持我的电路稳定，真是万幸。

dialogue robot 03 (talking to Boy)	
And that was it. When I finally saw the light I knew that I could put my cannon at rest for my hull was safe.	整个过程大概就是这样。最后，当我又看到阳光的时候，我终于能安心地把我随身携带的炸药放在一边了，因为我知道我安全了。
This is an incredible story. So you have hidden cannons in your body. How exciting, can I see it?	真是个精彩的故事！原来你的身体里还藏着炸药啊？听起来很神奇，我能看看吗？
Uh, well, maybe later.	噢，以后再说吧。
Now let's move out from this area. Look there is a door in that old wooden root. Let's go.	我们现在要抓紧离开这里。你看，那棵树上有一扇门，咱们过去。
Sure thing.	好的。

Il deserto: giorno 1

Azzurro: ragazzo

Bianco: robot

Rosa: ragazza

dialogue Characters 01	
There it is! I think I can see the desert city on the horizon.	看到了！沙漠之城，在地平线上！
Yes you are right, I can see it too.	我也看到了！
I suggest we keep a straight trajectory as it is the shortest path between our two Vector3.positions.	我建议我们按一条直线前进，因为它是两个 Vector3 位置之间最短的距离。
dialogue Characters 02	
Are we almost there?	我们还要走很久吗？
I think so, it should be after a couple of dunes.	应该不用，再过两三个沙丘就到了吧。

dialogue Characters 03	
It is so hot out here.	这里太热了。
I agree. Since we can see our destination from here, maybe we can slow down?	我同意。既然目的地已经在我们目光所及的范围里了，我觉得我们走慢点也没问题吧。
What about resting for the night and continue tomorrow morning before the heat becomes so unbearable?	要不我们现在直接原地休息吧，等到明天一早不太热的时候，我们再继续赶路。
Fine for me.	我觉得可以。
I feel like I'm having some grip troubles in all this sand and my circuits are overheating. Let's make a camp for the night. I may have all the necessary equipment for all of us.	我感觉这些沙子正在慢慢损坏我身体里的装置，而且现在我的电路温度过高，我们不如就在这里扎营过夜吧。咱们过夜需要的设备，我应该都有。
Uh?	啊？
UI prompt	
make camp for the night	就地扎营过夜

Il deserto: notte 1

Azzurro: ragazzo

Bianco: robot

Rosa: ragazza

dialogue Characters 01	
It was a long walk today.	今天走了很久。
Yup. I can't feel my feet anymore.	是啊，我的脚都快没知觉了。
Hahaha, yes I see.	哈哈，怎么可能？

What?	怎么了?
Your feet. How can they hurt?	你的脚怎么可能会疼?
Well, I may not have feet like you two have, but to move I push the air to the ground and on the sand I need to push heavier.	好吧, 我的脚跟你们的不太一样, 我是靠身体里的喷气式发动机向前移动, 不过在沙地里行走的时候, 会消耗掉更多的能量。
I also have problems with dust coming back and entering in my joints.	而且当起风沙的时候, 小沙子也会被吹到我身体里, 这都是不小的麻烦呢。
Hahaha	哈哈!
Believe me, there is nothing funny in all of this.	相信我, 这种问题并不好笑。
So, are you excited to visit this resort?	我们终于快到度假村了, 你开心吗?
Very. It must be awesome if my parents decided to prolong their vacations so much.	我太开心了! 我父母待在这里度假, 迟迟不肯离开, 说明这个地方一定特别特别漂亮!
Vacations?	度假?
Yes, her parents left some time ago to have a vacation in this resort.	是的, 前段时间她父母丢下她一个人, 来这里度假了。
I took their workplace into the post office back in town. We are not a rich family and I was so happy when they announced that they wanted to spend time together.	对, 所以这段时间我一直在邮局里, 接替他们的工作。我们家里不怎么富裕, 不过当他们说想要一起过二人世界的时候, 我还是很开心, 他们能够享受享受生活。
Is it a sort of anniversary?	他们会不会是在庆祝什么结婚纪念日之类的?
!	噢, 对啊!
You are right! How could I not think about it? Yes, it is their marriage anniversary. I don't remember precisely the day, but I know that it is in this period of the year.	你说得对, 我怎么给忘了! 对, 就是他们的结婚纪念日, 但我不太记得具体是哪天了, 不过我肯定就是最近的某一天。
So they left for the anniversary and are still there? Don't you feel like we are, I don't know, intruding ourself?	那他们去那家度假村, 庆祝他们的结婚纪念日, 然后直到现在他们都还在那里? 那你觉得我们突然过去的话, 会不会, 我说不好, 打扰他们?

Maybe just a little, but I don't want to spend all the time with them. I am simply curious to see the place.	我觉得没关系吧，反正我也没打算一直和他们在一起，我只是好奇，想看看那个地方到底怎么样而已。
And worried.	而且其实你也有点担心他们吧。
I remember your expression back at the post office when talking about it.	我还记得你在邮局跟我提到你的父母的时候，你看上去一副忧心忡忡的样子。
Yeah, I feel a little worried, you are right.	是的，我也有点担心他们，你说得对。
I am sure it will all be fine. What about resting our circuits?	我相信他们一定过得很开心，我们先休息休息，顺便让我的电路也休息休息吧，怎么样？
Yes it will, I saw amazing post cards from there.	是的，他们应该玩得挺好的吧，我看过几张他们寄回来的明信片，确实不错。
Okay, let's rest our circuits.	好的，那我们让我们的“电路”休息吧。
Goodnight everybody.	大家晚安。
UI prompt	
go to sleep	去睡觉

Il deserto: giorno 2

Azzurro: ragazzo

Bianco: robot

Rosa: ragazza

dialogue Characters 01	
Guys where are you? I just finished packing the stuff of our camp	你们去哪儿啦？我刚把我们露营的东西收拾好。
Guys?	怎么了？

Hey, we have a problem!	出事儿了!
We just went up to that dune to see the dawn and we were not able to see the city.	我们刚刚爬到那个小沙丘上，本来打算去看看日出的，结果发现昨天还能看到的城市，这会儿根本看不见了。
Calm down, it is simply not possible. We did not move and neither the city could.	等等，冷静下，这不可能呀。不光我们没有移动位置，而且一座城市更不可能凭空消失了。
Seems like the desert changed its shape during the night. What can we do now?	难道是这座沙漠在晚上发生了什么变化？那我们现在怎么办呀？
In my opinion it makes sense to go back to the swamp and find another way before we move too deep in this region.	我觉得，趁我们现在还没走远，最好先回沼泽去，找找另一条路。
You are right, I remember my parents telling me stories about a snowy mountain path that somehow can be used as an alternative way. But we have to walk back almost from where we started.	有道理。我想到了我父母跟我提起的一条雪山小路，好像也就在这附近。不过我们得先回到我们的出发点，才能找到这条路.....
A snow path leading to a desert area? It doesn't make any sense, but I'd like some snow right now. I never saw snow with my eyes and it must be so nice.	一条通往沙漠的雪山路，这说不通啊！不过现在能看到雪也行，我从来没见过雪，应该很漂亮。
I honestly don't know, but the sun is getting high now and the temperature is raising quickly. We have to take a decision now.	说实话其实我也不是很清楚，不过太阳已经升起来了，气温马上就升高了。我们得尽快做决定。
I vote for going back.	我投票，往回走。
Same for me.	我也是。
I don't want to go back. I am too afraid of that circus area, remember?	我真的不想回去，那个马戏团太让我害怕了，你们都不记得了吗？
Don't worry, we are with you now and we'll protect you. We saved you once remember?	不用害怕，我们跟你在一起呢，我们会保护你的。而且我们之前救过你，你还记得吗？
Are you implying that we are friends?	你的意思是，我们已经是朋友了吗？
Of course we are.	我们当然是朋友啊！
Okay then! follow me, I will detect our way back to that zone. it is a piece of cake for my sophisticated direction control system.	那好吧，那你们跟着我，我有一个很先进的导航系统，找到回去的路对我来说不是什么难事。
dialogue Characters 02	

Sorry guys, I think I am lost. I cannot sense the path for the swamp that we took earlier.	不好意思，我觉得我迷路了。我找不到我们之前走的那条通往沼泽的小路。
Can you at least feel if we got closer to the city?	或者，你觉得我们现在有没有在正确的方向上？有没有接近了？
I am sorry	对不起。
We trusted you twice for leading the way. No surprise they were getting scraps from you.	你已经害我们走错两次了，难怪马戏团的人只把你当作提取废品的工具。
How rude of you! This is not the moment for starting a fight.	你怎么能说这样的话啊！现在不是吵架的时候。
I am truly sorry	真的很抱歉。
You are sorry? I am sorry! I am sorry of not speaking about my mind the moment you told us how you did escape from that circus.	你为什么会抱歉？该说对不起的是我才对，我很抱歉我没有说出对你的逃跑计划的真实想法。
I gave to you the bolt cutters remember? You told us that magnificent story of action and grandiosity.	是我把钳子递给你的，你记得吗？你跟我们讲了那个很精彩的动作故事。
but...	但是我.....
I have the strong feeling that you simply sneaked out scared. I am on a mission here, I am looking for something important.	我感觉你就是心惊胆颤地溜了出来而已。我是带着任务来的，我在找一件很重要的事情。
Now you all shut up!	你们都闭嘴！
I feel that we are totally lost here and there is no need to be rude on each other.	我们完全迷失了方向，没必要对对方这么不礼貌。
This is a big difficulty that we are facing, and we will come over it by staying together.	现在的情况需要我们一起来面对，我们得团结起来并肩作战才能克服眼前的困难。
We had a bad day, the air was unbreathable and soon it will be night. I suggest that we camp here to plan our next move.	今天真的太倒霉了，这儿的环境让人喘不上气来，天也马上黑了，我建议我们现在就在这里就地休息吧，商量一下下一步该怎么办。
We can watch the stars together, after all the weather is clear.	我们可以一起看星星，反正没有云。
What are you talking about?	你在说啥？

He is saying that with the dark we may see the distant glow of the city or something else. Come on, let's camp and chill.	它在说，天黑了之后我们应该能看到从远处闪闪发光的城市，或者其他别的东西。来吧，咱们扎营然后早点休息。
---	--

Il deserto: notte 2

Rosa: ragazza

dialogue Characters 01	
Today was a long walk too.	我们今天也走了很久。
But I am sure we are in the right direction. I mean, how far can we be? After all we were walking only one day.	但我确定我们走的方向是对的。反正我们应该离沼泽不远吧，毕竟我们朝着沙漠之城只走了一天。
And we are also walking slowly with all this sand.	而且走在沙子上真不容易，我们也走得很慢。
I feel a little bit thirsty too.	我也开始觉得有点渴。
Oh come on guys! say something. You can't stay silent all the time.	你们说什么好不好？你们不能一直不说话！
I did nothing wrong to you two. Actually nobody did anything wrong. We simply got lost.	我到底做错了什么？其实我们三个什么都没做错呀！
We thought it could be safe to camp for the night. We all agreed on this. The city was already visible and we felt safe.	我们以为在夜里扎营会更安全。我们都同意了这件事。而且当时我们已经可以看到沙漠之城，所以我们就觉得很安全。
I mean, how could we expect that we could be lost without even moving, right?	我的意思是，谁会想到即使我们夜里没动，我们也会迷路呢？
Fine, okay, goodnight.	好吧.....晚安了。
Oh, and in any case, tomorrow I'll lead the way.	噢，对了，明天我来带路吧。

Il deserto: giorno 3

Azzurro: ragazzo

Bianco: robot

Rosa: ragazza

dialogue Characters 01	
Wait is that a...?	哎？那不就是.....？
Look, water!	你看，水！
I think I can see an oasis with water!	那是不是个绿洲啊？！
Yeah, I need to cool down. The sun just went up and the air is already unbreathable.	太好了，我太热了，需要水来降降温。太阳这会儿升起来了，这个气温真的让人受不了。
Yes, we are safe.	太好了，我们安全了！
Come on, follow me.	来，你们跟着我！
dialogue Characters 02	
I can't believe that we did not manage to find that water.	难以置信，我还以为我们会找到水。
Yes we are walking and walking without any luck.	我们一直走、一直走，但是一点运气都没有。
I am sorry, I thought it was in this direction. This desert is tricking us.	真的太对不起了，我以为度假村就在这个方向，这个沙漠把我们耍的团团转。
I know the feeling, and I am sorry.	我能理解你的感受，我也觉得很对不起。
I am sorry for all of us.	我也想跟大家说声对不起。
This is all my fault. It was my idea to come here. If only I didn't suggested to visit this resort.	都怪我，来这里是我的主意，我一开始就不该让你们陪我一起。

For what it may count, I would like to apology. In reality it is my fault if we took this path.	其实，我也很对不起大家，之所以选择了现在这条路都是我的错。
And I would like to apology for being so angry as well. I don't know what happened to me.	我也很想为昨天发脾气的事情向你们道歉，我不知道我当时怎么了。
That's okay. It is this hot air. I feel exhausted and without energy to proceed.	没事，应该是因为天气太热了，容易让人急躁。我现在觉得好累啊，一点力气都没了，走不动了。
Do we have any water left?	我们还有水吗？
No. That oasis was our last possibility. I am afraid we are close to our end.	已经没有了，那个绿洲是我们目前唯一的希望。我真的担心我们没法坚持到那里了.....
Don't say that. We can still cross this place or find the entrance that we took a couple of days ago.	别说这样的话，我们肯定能走出去的，不管是找到什么新的出口，还是找到来时的路。
How much time do you think it passed already?	你们觉得我们在沙漠里一共待了多久了？
I don't know. I think we are here since one week or so.	觉得差不多一个星期。
I am so thirsty.	我渴死了。
And hungry. Listen, we are going nowhere here. Let's camp and rest.	我饿死了，我们一直在走，但是我们好像哪儿也没走到。我们就先在这里就地休息吧。
I agree. I don't know if I can manage another day like this. I wanted to keep the mood up, but I am sorry I am close to my limits.	我同意，我觉得不能再继续这样了，再多一天我都撑不住了。我们一直在尝试克服这个无边无尽的沙漠，但是.....不好意思，我觉得我走不动了.....
Oh I just remember having this apple juice with me. I got it few days ago in the port.	噢！我现在才想起来我身上还有一杯橙汁，是我前几天在港口那里拿到的。
I am afraid it is not much for all of us. Actually it is not much even for one person, but is all I have.	恐怕这一杯不仅不够我们三个人来喝，就算对一个人来说也不是很多，但是我身上也没有别的什么了.....
Thank you, we can share it later in the camp.	谢谢，我们扎好帐篷之后可以一起喝。

Il deserto: notte 3

Azzurro: ragazzo

Bianco: robot

Rosa: ragazza

dialogue Characters 01	
Thank you for this orange juice. it is very tasty. A little warm, but tasty.	谢谢你的橙汁，很好喝，虽然已经被晒得有点热了，但还是很好喝。
But this situation is too heavy for me.	现在这个情况对我来说真的有点痛苦。
I don't see how we can escape this situation. I feel we are trapped here. I feel like something or somebody is watching us suffer.	我不知道我们该怎么做才能摆脱现状，好像我们掉到了陷阱里一样，而且我总觉得隐约中好像有某个人或某种力量，让我们经历这一切。
You mean that there is somebody in this desert watching us now?	你的意思是，现在这个沙漠里，有人在偷偷看着我们吗？
Yes. I mean, no. Not in the desert, but I feel being observed. Don't you? I feel like we are some sort of an experiment?	对，但这么说也不太准确，不是在沙漠里，是我一直觉得好像有人在盯着我们。你们不觉得吗？感觉我们好像在某种实验里，像是什么被观察的对象。
A sort of psychological experiment?	你是说心理实验这种吗？
More like a simulation I would say. Have you ever played some video games? Have you evel thought how the characters may feel?	就仿佛我们是某种模拟试验里的人物。你玩过电子游戏吗？你有没有想过里面的人物可能会有什么感受？
What are you guys talking about?	你们在讨论什么？
At this point I am not fully sure anymore.	其实我也不太清楚。
Characters in video games. Have you ever thought how they feel?	游戏里面的人物。你有没有考虑过他们的感受？

How can they feel? They are virtual characters, not real people like us. I mean, you are a robot. But you are real like everybody is.	他们的感受？他们是虚拟人物，不像我们这样，我们是真实的。噢，我的意思是说，你是一个机器人，但是你也真的存在，就像大家一样。
And what if we are not real? What if all of this is like a dream?	如果我们不存在呢？如果这个一切都是个梦境呢？
or a nightmare.	或者一个噩梦？
or a simulation?	或者一个模拟试验？
Exactly! How do you know we are not a part of a simulation and somebody is kind of playing us?	对啊！你们怎么知道我们不是什么模拟试验或者什么游戏里面的人物呢？你们怎么知道现在不是有人在控制我们呢？
Well, I simply know it. I know that I am real. I know that if I'd touch this fire, my feeling will be very real.	嗯.....我就是知道，我知道我活着，我是真的。我知道如果我现在去摸这团火，我的手就会被烫伤，而且我会感觉到明显的疼痛。
How do you know? Have you touched it?	你怎么知道，你摸过吗？
I know that I am not stupid and that I am not going to touch it.	我没摸过，因为我知道我不是傻子。
or maybe you were not meant to touch it. Maybe you are not programmed to take some actions. Have you ever thought about this?	我们可以说，有可能你不去触摸火这件事本身就是命中注定的，也有可能，是因为没有后台程序或是什么指令能让你完成这个动作，你有没有想过这件事？
So if I understood correctly, I should touch a fire after days in the desert, without water nor perspective, to simply understand that I am not a part of any simulation?	那如果我没理解错的话，你是说别看我们在沙漠中过了这么多天，我们身上不仅没有水，而且已经失去了所有的希望，但是我应该烫伤我的手，仅仅来证明我们并不是存在于一个模拟试验里面？
Here we go again. Guys please. I am exhausted of your continuous debates. But this last one is on a total new level.	又来了。拜托，我听够了你们没完没了的吵架。不过这个辩论确实还挺有意思的。
I can touch the fire.	我可以伸手去摸这团火，没问题的。
Ouch!	哎哟！
See? happy now?	看到了吗？你现在高兴了吗？

Touching fire in the middle of nowhere. What a brilliant idea. A what a brilliant suggestion.	真是的，在这么一个荒无人烟的地方，竟然被烫伤.....
Come here, let me see your hand.	来，给我看看你的手。

Il deserto: giorno 4

Azzurro: ragazzo

Bianco: robot

Rosa: ragazza

dialogue Characters 01	
Any new brilliant idea?	你还有什么其他鬼点子吗?
Something to touch maybe?	比如再去摸摸什么危险的东西?
Or, I don't know, a new creative way to get injured. After all we are being simulated right?	或者，我也不知道，找找什么有创意的办法来伤害自己。反正我们都是模拟实验里的虚拟人物，对吧?
That's not what I meant. I never asked to touch the fire. I was simply saying that I have this strong feeling of being...	我不是这个意思。我不是真的让你去摸那团火，而是说我一直觉得有人在.....
I feel sick. Can we stop?	我觉得很不舒服，我们可以停下休息一会儿吗?
Are we almost arrived?	我们快到了吗?
I don't like this. I think she is going to faint from a moment to another.	情况不太对劲，我感觉她随时都有可能晕倒。
Look, there is a vending machine there.	你看！那里有一台自动售货机!
This doesn't look good.	这看起来太蹊跷了。
Vending machine...	售货机.....

Hold on. Let's slow down.	等等，别着急。
Vending machine...	售货机.....
You are having allucinations.	你有幻觉了。
dialogue Characters 02	
We can not continue this way. Let's camp.	我们不能再继续往前走了，我们就在这露营休息吧。
dialogue vending Machine 01	
Vending machine...	售货机.....
in the desert?	在沙漠里？
What could be possibly be available?	沙漠里怎么会有自动售货机呢？
Vending machine...	售货机.....
never working...vending machine....	永远会卡住的.....售货机.....
Do you have any coin?	你有硬币吗？
Vending machine...	售货机.....
Why should we even try? It is obviously an hallucination.	你还真的想试试啊？这就是个幻觉而已啊。
You mean a mirage, like we had yesterday with the oasis?	你的意思是海市蜃楼吧？就像我们昨天看到的绿洲一样。
Yes it must be. I suppose that if we are all seeing this is because of the hot air refraction.	对，应该就是海市蜃楼。我觉得我们之所以能看到这些，是因为热气流造成的折射现象。
But then, there must be a vending machine being refracted to here.	那么，这就意味着，那边应该有一台被折射到这里的售货机。
I am not sure that is the correct technical terminology.	我不确定这是不是最准确的说法。
Vending machine...	售货机.....
Okay, let's move on. She is getting zombified by this thing.	好吧，我们继续往前走走。她看到的海市蜃楼正在慢慢让她变得像僵尸一样。

Il deserto: notte 4

Azzurro: ragazzo

Bianco: robot

Rosa: ragazza

dialogue Characters 01	
I feel so weak and thirsty.	我觉得我快不行了.....我要渴死了.....
But I wanted to say that I am sorry if I shouted at you.	对不起，我今天不应该冲你发脾气的。
I understand, don't worry. Now sleep and recover your forces.	我能理解，不要紧。你早点休息吧。
Yes, tomorrow we'll find a way to leave this place.	好，明天我们就找到出去的办法了。
Tomorrow...	明天.....
we'll find...	就能找到.....

Il deserto: giorno 5

Azzurro: ragazzo

dialogue Characters 01	
I can't...	我.....
do one...	走.....
more...	不.....

step...	动了.....
sor-ry	对不起.....

La città del deserto

Bianco: ragazzo

Rosa: ragazza

Azzurro: robot

Grigio: personaggi secondari

dialogue_departure_01 talking to Governor, male	
Here he is! How are you champion? I told your friends about this small boat and they wanted to check it out right now.	他在这里！我们的冠军最近过得好吗？我告诉了你的朋友这艘小船的事，他们现在就想来看看。
Yes, where have you been? We spent lot of time in this amazing place and we almost didn't see you.	嗨，你去哪儿了？我们在这个神奇的地方待了很久，却没怎么见到你。
Hi guys, sorry I was checking things here and there. How are you?	好久不见啊大家伙。抱歉，我一直留在这里检查东检查西的。大家还好么？
We are great thanks, I just understood how to manouver this water bike with my turbine. Can you imagine? I am going to be captain!	我们都很好。我刚刚学会了如何用我的涡轮机驱动这辆水上自行车。你知道这意味着什么吗？我要当队长了！
Ahah, have fun out there. I hope you can find information about your parents on that oil platform.	啊哈，看来你们在外面玩得很开心。我希望你可以在那个钻油平台上找到你父母的信息。
I sure hope so. Will we find you here when we'll come back, right?	肯定可以的。那等我们回来的时候还回来这里找你吧？
Well actually guys I am also going somewhere else. You see, the governor told me that my letter came from the mountain region.	其实我的朋友们，我也准备动身去其他地方。你看，市长告诉我，我的信是从山区来的。

And after some chit-chat with the merchants down in the bazaar, I understood that one of them is going back to the mountain, so I am going to tag with him.	然后我又在集市上跟商人们闲聊了几句，得知其中有位商人要回山区了，所以我准备跟着他一起去。
Oh.	原来是这样。
all right, so I suppose this is a goodbye then.	既然如此，那我们是不是从现在起就要暂时分别了？
Not at all. Let's meet later in town for a lemonade. This way we can share the news on our discoveries.	不是呀。我们一会去城里喝柠檬水吧。我们可以分享一下各自发现的新消息。
So cool. Can I also join? I hope you are not mad at me anymore.	真棒。我也可以去吗？我希望你不再生我的气了。
Of course I am not, I was just nervous and I am really sorry about what I said to you both.	当然不，我那时候只是很紧张，之前对你们俩说的话，我真的感觉很抱歉。
Oh, I almost forgot. I bought this present for you. Hopefully it is your size.	噢，我差点就忘了。我给你买了个礼物。希望尺寸合适。
Whoa! an elegant hat. I always wanted one. Thank you!	哇！好精致的帽子。我一直都想要一顶。谢谢！
You are more than welcome! I also grabbed some sandwiches to have before leaving. Here, have one each. You too governor.	别客气！我还在离开前拿了一些三明治。给，每人一份。市长也有。
And I guess that's it. Be careful out there.	那就先这样。你们在外面要注意安全。
You too. See you later.	你也是。回头见。
Bye guys! Thank you for everything and come back for a vacation. My Treat!	再见，伙计们！谢谢你所做的一切，记得回来度假。我请客！
dialogue_resort_01	
Closed.	门是关着的。
How could I expect that there could be somebody here. The entire city is empty, but I don't understand where everybody is.	我竟然还指望这里有人呢。这整个城市都是空的，但我不明白大家都跑哪去了。
Everything looks so clean and neat and some buildings have even the lights on.	到处看起来都非常干净整洁，有些建筑物甚至还亮着灯。
Something very strange is happening here.	真是个奇怪的地方。

dialogue_resort_02	
How long have I been here inside working earlier?	我之前在里面工作多久了?
I can have some free time to visit this city and my friends now.	我现在有一些空闲时间逛逛这座城市, 见见朋友们了。
I wonder if they are still sleeping on the beach.	我想知道他们是否还在海滩上睡觉。
dialogue_resort_03	
I should talk to the governor about this issue first.	我应该先和市长谈谈这个问题。
I think I saw him on the bridge between the two districts.	我想我在连接两个区之间的桥上看到他了。
dialogue_resort_04	
I suppose I did my part here.	我觉得我已经在这里尽了我自己的一份力。
Probably I shouldn't go inside anymore for now. The office floor was also pretty cold for my feet.	可能我现在不应该再进去了。办公室地板也很冰冷。
dialogue_girlRobot_01	
I can't believe this. You guys must be joking!	我简直不敢相信。你们在开玩笑吧!
We almost died out there and the first thought here is your tan?	我们差点死在那里, 而你们出来以后惦记的第一件事竟然是日光浴?
ZZZ...	Zzz.....
Are you even listening to me?	你们在听我说话吗?
ZZZ...	Zzz.....
Unbelievable.	真是无言以对。
Well, I suppose you guys deserve to rest a little. We had a really difficult moment out there.	好吧, 其实你们是得休息一下。我们的确经历了很多苦难。
Maybe I can go inside and ask if I can have one of those deckchairs for myself. They all are free but maybe a reservation is necessary.	也许我也可以进去问问, 能不能找一张躺椅让我歇一会儿。虽然现在躺椅都空着, 但估计还是需要先找工作人员订一下才行。
Don't move, I'll be back in a moment.	待在原地, 我去去就来。
ZZZ...	Zzz.....
ZZZ...	Zzz.....

dialogue_girlRobot_02	
I can't believe this. You guys must be joking!	我简直不敢相信。你们在开玩笑吧!
zzz...	Zzz.....
dialogue_governor_01	
Since I was a child, there was no way to keep this lamp on. Everything is so perfect, but this lamp and another one are always giving problems.	从我小的时候到现在，这盏灯就没怎么亮过，还有另外一盏，也总是出问题。不过出了这些以外，其他设施都还挺好的。
Oh, hi there stranger. I was absorbed in my thoughts and actually I was speaking them out of me.	噢，你好陌生人。我太全神贯注于自己的想法了，导致我经常自说自话。
Being alone for so long has this bad effect on me.	独处太久让我感觉有点恍惚。
Anyway, I suppose you already met your friends. Sorry you were late for the welcome drink, but you got a special treatment from a guard that escorted you all here.	不过，我猜你应该已经找到你的朋友了吧。很遗憾你错过了我们的欢迎酒会，不过护送你们来这里的警卫，他给了你们一些特别的关照。
Now, how do you feel?	现在你感觉如何?
Uh, I feel better but...did you gave some sort of sleeping drink to my friends?	呃，我感觉好多了，但是.....你是不是喂我的朋友们吃安眠药了?
Sleeping drink? Hahaha, you go direct to the goal.	安眠药? 哈哈，你真直接呀。
Why should I give some sleeping drink to my only visitors? Moreover they appeared so tired already.	我为什么要给我仅有的客人们喂安眠药? 况且他们看起来已经很累了。
But why there is nobody here around? This place looks like a desert.	说起这个，为什么这里都没有人呢? 这个地方看起来像在沙漠。
Well, I am glad you ask, you see, I am the governor here and let me tell you my story.	好吧，既然你开口问了，那就让我告诉你我的故事吧。我其实是这里的市长。
dialogue_governor_02	
Wait a minute. So, you mean that this letter is counterfeit?	等等。所以你的意思是这封信是伪造的?
Let me see.	让我看看。
Ah yes, the strawberry cake! I remember it.	啊对，草莓蛋糕! 我想起来了。
What? You are reading them? You know that this is forbidden by law?	什么? 你读过? 你知道这是违法的吗?

No, usually I am never opening nor reading them, but this one had this sweet smell. it reminded me my childhood afternoon in the yard, playing while my mom was cooking something delicious.	不不，一般我不会拆开或阅读信件的，但这封信有一股淡淡的甜味。它让我回想起了我小时候那个在院子里玩耍的下午，和我妈妈正在做的美味食物。
Shortly put: I couldn't resist.	换句话说就是：我控制不住我自己去打开它。
Anyway, this envelope has been made with a precious paper, didn't you notice it? And there is only one place where such paper is made: the mountains.	而且你注意到这个信封是用一种很少见的纸做的了吗？只有一个地方生产这种特殊的纸：山区。
M-mountains?	山、山区？
Yes, this special paper is very resistant. Don't you feel it's rough texture? I don't precisely know how it's made, but I know for certain that it arrives from the mountains.	是的，这种特殊的纸非常耐磨。你不觉得它的质地很粗糙吗？我不太清楚这种纸是怎么造的，但我可以肯定它是山区那边特产的。
After all, who better than me knows letter envelopes, am I right?	毕竟，没有谁比我更了解信封了。
Okay I trust you. But about my friend, sha had not received letters from her parents whom were having a vacation here.	那好吧，我相信你。但是我的朋友并没有收到她父母的来信。那时他们在这里度假。
Can it be that you...hem, manipulated that letter and it never arrived to her?	会不会是你.....哼哼，私自篡改了那封信，然后一直没有送到她手上？
How strange. Every citizen that was here moved to that oil platform that you can see in the horizon. Some of the last tourists were moved there in a tourist trip.	真是奇怪。在这里的每个市民都搬到了那个在地平线上的钻井平台生活。最后一批旅客也去了那里参观。
As long as I know everybody went home safe after the trip. I have no reservations, and everybody paid their vacation here.	据我所知，每个人在参观过后都安全到家了。我没有理由骗你，而他们每个人之前也确实都在这里度假。
How strange.	真奇怪。
What do you say if I check my archives in my office. Maybe I can find something.	我可以去办公室检查一下档案，也许能找到一些信息。
Oh, and do you have experience in hotel management?	对了，你有酒店管理的经验吗？
Hotel management?	酒店管理？

Yes. Join me in my office when you have a free moment so we can discuss about it.	是的。等你有空的时候来一趟我的办公室吧，我想和你商量点事。
dialogue_governor_03	
Curious thing, also this lamp doesn't work as it should	真奇怪，这盏灯也不亮了。
Excuse me governor, do you have a minute?	打扰了市长，你现在有空吗？
Oh, hi there, sure.	噢你好，当然了。
We need to go back to the office and check the policy on water usage. It looks like merchants arrived but there is still no water in the district.	我们回到办公室是想查看一下用水政策。商人们现在已经到了，但好像这个地区还是没有水。
Hmm, I suppose the contract has been suspended when the last citizen left long time ago. Okay let's go to check.	嗯.....我记得当最后一个市民在很久以前离开的时候，合同就已经中止了。好吧，我们一起查看一下。
Oh, and speaking of water. I can confirm that every last tourist left to visit the oil platform with a boat trip, again, long ago.	噢，说到水。很久以前最后去参观钻油平台的游客都是乘船去的。
Everybody who was spending the vacation here left and I suppose they are all back home now.	所有曾经在这里度假的人都离开了，我觉得他们现在都回家了。
Well, this is even more strange because the parents of my friends didn't come back, so we come here to check.	嗯，这就更奇怪了，因为我朋友的父母没有回来，所以我们才来这里寻找。
I can relate with this, but unfortunately there is not much I can do. If you want you can use one of the pedal boats from the hangar nearby the resort.	我能理解你们多么困惑，可我实在是无能为力。如果你愿意的话，我可以把度假村附近机库中的一艘脚踏船给你们用。
Generally, they are rented to the tourists, but I suppose you can have one for as long as you like. After all you are helping me really a lot with the management.	通常这些船是租给游客的，但我应该可以送你们一艘。毕竟你们在城市管理上帮了我很多忙。
Thank you, governor. Actually, I spoke with some merchants and a couples of them are leaving soon for the mountain, so I think I will join them to backtrack the letter.	谢谢市长。其实我和一些商人聊过天，有几位马上就要动身去山区了，所以我想我会和他们一起动身去追踪这封信。
Why are you going to the mountain?	你为什么要去山区？
Ah yes, I remember, the paper of the envelope, right. Good idea.	啊，我想起来了，信封的纸。没错，这确实是个好主意。

Well, if your friends want to use the boat while you are leaving they can have it.	好吧，如果你的朋友想在你离开时使用这艘船，他们可以拥有它。
Thank you again.	再次感谢你。
dialogue_merchant_001_01	
Welcome to the bazaar	欢迎来到集市
Hello, I came here to see if there has been any kind of improvement recently.	你好啊，最近这里有什么起色吗？
Difficult to say, but we heard a voice that there have been some new management for the town and decided to come and have a look.	我也说不好，但我们听说镇上来了一些新的管理员。他们准备来集市看看。
Where are you from?	你从哪里来？
Well, we are all from different parts of the world. I myself, am from the mountain region. And where are you from kid?	我们其实都来自五湖四海。我是从山区来的。你是哪里来的，小伙子？
I am from an island that is not seen from this part of the ocean.	我是从一个站在海边望不到的小岛来的。
Are you saying that you are from that remote shore? Oh my, there are some plants there which roots have an incredible medicinal power.	你是说你来自那个遥远的海岛？哦天哪，那里一些植物的根部具有非常高的药用价值。
Brewing them roots produces also a very rare liquor.	用它们的根也可以酿造一种非常稀有的酒。
Really? Let me see, I think I should have some seeds with me. Oh yes, I got them from a gardner whom was working on her fields most of her days.	真的吗？等一下，我好像随身带了一些种子。噢我找到了，这是一位岛上的园丁给我的，她多数时间都在她的田地里干活。
Are you serious? Can I really have them?	你说的是真的吗？你真要把种子给我吗？
here, let me give you something in exchange. You are surely too young for these concoctions, but I have something that I am sure you'll like.	等等，让我给你点什么东西作为交换。这些调料你应该不感兴趣，但我有一些你可能会喜欢的东西。
A hat? Wow, this is amazing. I have a friend who may love it. I hope he is still interested in talking to me, you see, we had a little of an argument earlier.	一顶帽子？哇这太棒了。我的一个朋友应该会很喜欢。只是我们之前吵架了，我希望它还愿意和我说话。
I am sure that if you consider this friend of yours a friend, it means that you are not a stranger to him either.	如果你真的把他当作你的好朋友，他肯定不会不理你的。因为对于他来说，你也是他的好朋友。
Moreover, you know have a present with you.	况且，你还带了份礼物。

Can't wait to give this to him, it looks exactly like his elegant style. Thank you!	我真是迫不及待地想把礼物送给它，这顶帽子和它优雅的气质很相配。谢谢！
dialogue_merchant_001_02	
Have you already given that hat to your friend?	你已经把那顶帽子送给了你的朋友吗？
Come and talk to me later.	送了以后记得告诉我啊。
dialogue_merchant_001_03	
Excuse me, earlier you mentioned that you arrived from the mountain region, right?	抱歉打扰了，你刚才说你是从山区来的对吧？
Yes kid, and very soon I will have to go there again to replenish my goods. This economy boost has been so quick that I am already out of stock.	是的，小伙子，马上我就要回去补充我的货物了。这里的经济增长很快，导致我都缺货了。
Can you write to me the road on this map? Last time I got lost with my friends in the desert.	你能帮我在地图上画一下去山区的路吗？之前我和朋友们就在沙漠里迷路了。
This desert is quite dangerous and it is very easy to lose the way. if you want, we can make a part of the trip together.	这片沙漠很危险，也很容易迷路。如果你愿意的话，我可以带上你一起走。
It would be great, thank you.	太好了，谢谢。
Just for you to know, however, I am not arriving to the city up there as me and my wife are brewing stuff in the land just before the great mountain.	不过我得提前告诉你，我的目的地不是山区的城市，因为我和我的妻子只是在大山脚附下酿造东西。
But anyway, once there you'll be able to spot the way yourself. If that's okay, we are going to leave very soon.	但是只要到了山脚附近，你就可以轻松找到路去往山区城市的路了。如果你想和我一起走，我们很快就可以出发了。
Awesome, just give me few minutes to inform my friends.	太棒了，请等我一下，让我去告诉我的朋友们。
dialogue_merchant_001_generic	
What a nice day.	多好的天气啊。
dialogue_merchant_004_01	
Once you know the path in the sand it is easy to reach this city.	一旦你知道了沙滩上的路径，就很容易到达这座城市。
but, phew, I remembered this path shorter. I need to take my breath here in the shadow for a while.	但是，呼，我记得这条路应该没这么长的啊。我得在阴凉处休息一下。

dialogue_merchant_005_01	
Hi there! Do you live here?	你好！你住在这里吗？
Good afternoon, no I suppose I can say that I am a tourist.	下午好，我其实只是一名游客。
A tourist! So this place is really getting a revamp in its management system.	游客！看来这个地方的管理系统真的在改善。
You see, us merchants were not visiting this place so often anymore because of the poor development of the region.	看看这个地区啊，因为发展欠佳，我们商人也不常来这个地方做生意了。
Almost everyone knew about the beauty of this place, but the bad management led this city to its own ruin.	其实大家都知道这里很美，但差劲的管理让这座城市变成了一片废墟。
As long as I know it was not the bad management, or at least it was not only that.	据我所知这不并不是因为差劲的管理，或者说不仅是因为这个。
Looks like you studied the history of this place uh?	看来你对这个地方的历史有所研究啊？
Not really. My friends and I arrived here because of a series of random events, and we have been greeted and fed by the governor.	其实也不是。由于发生了一连串的事情，我和我的朋友们偶然间来到了这里，然后我们受到了市长的欢迎和招待。
A politician being nice with citizens? This is the first time I hear something like this!	一个对市民友善的政客？这还是第一次听说呢！
Well yes, he is involved in the administration, but he was the only one here when we arrived.	嗯是的，他在这里做管理工作，但其实当我们到这时候，他是这里唯一的人了。
No, actually they were in two: the governor and a guard. But anyway, this is not the point. The point is that he took care of this place when everybody else was gone.	啊不，实际上有两个：市长和警卫。但无论如何，这不是重点。主要是他在其他人都离开了的情况下还在管理这个地方。
And he told you that, right?	这些是他告诉你的，对吧？
Yes, but he also asked me my opinions about how to renew the appeal of this place, so we had a little brainstorming together.	是的，而且关于怎么重新恢复这座城市的吸引力，他也问了我很多的意见。所以我们一起进行了一些头脑风暴。
So you are the mastermind behind this new management system? Well, it has been a pleasure to meet you kid, let me give this token of gratitude.	这么说你是这个新管理系统幕后的策划者？很高兴认识你，男孩儿。我替这座城市感谢你。

Just one more thing: it would be good to have water here in the channel.	还有一件事情想麻烦你，我们很希望看到运河恢复通水。
If you talk to the governor again, could you please mention that? Don't know what happened, but water is really necessary for the proper functioning of this part of the city.	如果你还会去见市长的话，你能不能跟他提一下这件事？我虽然不知道到底发生了什么，不过，水对这个地方来说，可真是必不可少的啊。
Sure, water! I go and tell him about the water immediately.	好的，水，运河里的水。我这就去找他说一下。
Oh, and I have a little question for your thoughts. Earlier you said that you arrived here by chance, right? well, my question for you is: what if wasn't chance that brought you here?	其实，我有一个小问题想问你。刚才你说你是偶然间来到这里的对吧？所以我想问：如果这不是机缘巧合呢？
dialogue_merchant_005_02	
It was nice talking to you kid.	很高兴和你聊天，小伙子。
dialogue_merchant_009_01	
Good afternoon! Seems like the sales are quite good today, aren't they?	下午好！看来今天的销量还不错吧？
On the contrary, sweetie, I did not manage to sell a thing since my arrival.	正相反，宝贝儿。打今天开张以来，我就没有卖出过任何东西。
Oh, sorry to hear.	哦抱歉。
Probably I got mistaken by seeing empty pots.	我看到空空如也的锅，还以为.....
Pots are exactly what I sell, sweetie.	这些锅正是我要卖的，宝贝儿。
Usually, I make cooking masterclasses to demonstrate my pots in action.	我通常会在这里办烹饪班，以此来宣传我的锅。
But today I have assembled my stand quite in a hurry and did not bring anything to cook...	只是今天我没有带任何食材来做饭，因为我搭摊位的时候实在是太匆忙了.....
I'd go to pick up some mushrooms, but how can I leave the goods unattended?	我得去采点蘑菇，不过这样就没人看管这些货物了。
Are there mushrooms here in a desert?	沙漠里会有蘑菇吗？
Today is the perfect day for mushroom hunting, I can feel it.	今天是采蘑菇的好日子，我能感觉到。
If you manage to bring me some, I'll pay you well for the trouble.	如果你能给我带一些，我会给你丰厚的报酬。

I'll see if I can find some.	我看看能不能帮你找一些。
They usually grow in quite hidden places, those mushrooms.	那些蘑菇通常生长在非常隐蔽的地方。
dialogue_merchant_009_02	
You are back, sweetie! Did you manage to find any mushrooms?	你回来了, 宝贝儿! 你找到蘑菇了吗?
Yes, actually I did.	我找到了。
They look quite strange. Are you sure they are edible?	但是这些蘑菇长得很奇怪。你确定可以吃吗?
Thank you! I buy them all from you, sweetie.	谢谢! 我会把这些蘑菇都买过来, 宝贝儿。
Perfect mushrooms!	这些蘑菇实在是太棒了!
Exactly what I need for my hookah over there.	有了这些, 我就能继续宣传水烟锅了。
Hookah?	水烟?
But didn't you say that they are for the cooking masterclass to promote the pots?	你不是说要用蘑菇在烹饪班做饭的同时宣传这些锅的吗?
Yes, for the pots... I mean, for the pot... You are too young to understand.	是的, 水烟锅.....我是说, 锅.....你还太小了, 不懂这些。
Here is your payment, thank you.	这是你的报酬, 谢谢。
dialogue_merchant_009_03	
Wow, look at this place!	哇, 这地方真不错!
Do you like it here?	你喜欢这里吗?
Yes, very much!	很喜欢!
As I understood from my fellow merchants here, we have to be thankful to you, my friend, for the recent developments.	就像我从另一个商人朋友那儿听说的一样, 我们都得感谢你最近对改善这个地方做出的努力, 我的朋友。
I am just doing my best to support the governor.	我只是尽我所能帮助市长罢了。
No need to be so modest, sweetie.	你不用这么谦虚的, 宝贝儿。
The ability to accept praise is no less important than to take responsibility.	接受赞美的能力和承担责任的能力同样重要。

dialogue_merchant_009_04	
Wow, look at this place!	哇，这地方真不错！
I always heard about it but I never got a chance to come here and visit.	我之前就听说过这个地方了，只是从来没有亲自过来看看。
Fortunately, the management system had some improvement here recently and the word got around pretty fast.	好消息是，最近这里的管理系统确实有了一些改进，这个消息大家都听说了。
dialogue_mushroom	
Mushrooms? I hope, these are the ones that the merchant is looking for.	蘑菇？希望这是商人正在寻找的那种。
dialogue_merchant_10_01	
Such a nice place. I can't imagine that people left it.	真是个好地方。人们竟然都离开了这里。
But I suppose they had their own reasons and probably something so beautiful hides something shady behind.	或许他们有自己的理由，又或许美丽的表象下总是隐藏着黑暗。
Let's hope that this place will get wealthy as I heard it was in the past.	真希望这个地方可以变得像我听说过的传言的那样富有。
dialogue_girl_01	
I really love this resort! And the ocean! And the beach! And all these narrow streets and channels!	我真的很喜欢这个度假村！还有海洋！还有海沙滩！还有这些幽静的街道和运河！
I'm going to explore a little bit more around here.	我要多探索一下这里。
dialogue_robot_01	
Isn't it nice here? Quite hot, yes, but the view is just gorgeous. The view on the famous oil platform in the ocean, I mean.	这里是不是还挺好的？热是热了，不过景色非常优美。我是说，海上的那座著名钻油平台那儿的景色。
I'm going to explore a little bit more around here, though. Who knows, when I have another chance to behave as a tourist.	我现在想在这里多探索一下，毕竟来都来了，谁会知道我下一次以游客身份再来这里是什么时候。
dialogue_merchant_03_01	
What a beautiful view, isn't it?	多么美丽的景色，不是吗？
Beautiful, indeed, sir.	确实很漂亮，先生。

I grew up as my parents and my parents' parents and this view never stops to amaze me.	我从小到大，直到我像我的父母一样也生了孩子，又到我爷奶一样也有了孙子，这个景色一直都让我着迷。
Every time I return from my travels, I come to this place to enjoy the view of my home city.	每次旅行归来，我都会来这里欣赏家乡的美景。
dialogue_merchant_03_02	
Hello, my traveller friend! Happy to meet you again! Welcome to my home city.	你好啊，我的旅行者朋友！很高兴再次见到你！欢迎来到我的家乡。
Good afternoon, sir. You said you grew up in the desert, but still, I did not expect to meet you here.	下午好先生。你之前不是说你在沙漠长大吗？没想到在这里遇到你了。
You said, you were no traveller, but I knew from the start that you are. I always recognise a traveller when I see one.	你不是也说过你不是旅行者，但我从看到你的第一眼就知道你是。一个人是不是旅行者，我一眼就能看出来。
I suppose you were right. And I was thinking of what you've asked me last time.	你说得对。其实我在回想你上次问我的问题。
Yes? Have you found the strangest place in the world?	是的？你找到世界上最奇怪的地方了吗？
On the road here I passed by an amusement park that was not amusing at all.	在这里的路上，我路过了一个很无聊的游乐园。
Is it strange enough?	够奇怪吗？
Indeed, it is. An amusement park which is not amusing, this is strange indeed.	确实很奇怪。一个无聊的游乐园，这确实很奇怪。
dialogue_merchant_02_01	
I have never been in this part of the city before! It's the first time that I see the gates open.	我之前从来没有来过城市的这个地方！这是我第一次看到门都开着。
Really? When I've arrived everything was open, but deserted unfortunately.	真的吗？我刚来的时候，这里所有的门都是开着的，只是一个人影都没有。
As I've heard, the citizens moved to work on the oil platform.	据我所知，市民们都搬去钻油平台上工作了。
Yes, I've heard so as well.	我也听说过。
dialogue_merchant_06_01	
What a hot day today, isn't it?	今天真热啊。

Hot, indeed. I think I remember you from the market in the port or am I mistaken?	确实好热。如果我没猜错，我好像在港口的市场上见过你？
Yes, probably. I am travelling through all the country selling my fruit and what are you doing here?	或许吧。我正在全国各地兜售我的水果。那你又在这里做什么呢？
I am looking for my grandma address and it seems that finding it is more difficult than I imagined initially.	我正在寻找我奶奶的地址，这似乎比我最初想象的要困难好多。
And now I am also assisting the governor to manage this place.	而且同时我也在协助市长管理这个地方。
I see, I see... Take care and do not stay at the sun long, it's too hot.	我明白了，我明白了……小心点，不要长时间待在太阳底下，太热了。
dialogue_merchant_07_01	
Hello, I am so happy you are here. It was so empty before!	你好，在这见到你可真高兴。之前这里可是人迹罕至！
One day I am here, another in another place on another market. We are travelling merchants and it's not just a job, but the whole lifestyle.	今天我在这里，明天我就会出现在另一个地方的另一个市场里。我们是旅行商人，这不仅仅是我们的工作，更是我们的生活方式。
I saw you in the city, close to the port. Did you cross the desert to arrive here?	我之前在城市的港口附近见过你。你是横穿沙漠才来到这里的吗？
No, it would be too long and the fruit and fish would expire. We have our boats.	不是，如果我们这么做的话得需要很长时间，水果和鱼就会过期的。我们有我们自己的船。
dialogue_merchant_08_01	
Welcome, welcome, have a look at my new collection of the most beautiful bracelets, earrings and pendants.	欢迎光临，请看看我这里超漂亮的新系列手镯、耳环和吊坠。
Yes, they are beautiful.	确实很漂亮。
They were always very popular among the tourists in the resort, and the sales lately are not going so well, you know, considering that the resort is empty.	这些饰品一直很受度假村中游客的欢迎。不过，最近的销售情况不怎么好，你也知道的，现在度假村空无一人。
I understand. The governor and I are doing our best to bring the tourists back.	我明白。市长和我正在尽最大的努力把游客带回来。
That's good to hear.	听起来还不错。

dialogue_desert_guard_01	
Morning, kid! I see, you woke up already. Next time do not go to the desert unprepared, it's not a place for tourists.	早上好，孩子！看来你已经醒了。下次不要再随便跑去沙漠了，那可不是游客该去的地方。
Good morning, sir. But how do you know...?	早上好先生。但是你怎么知道.....?
Of course, I know. I was the one who found you and your friends.	我当然知道。因为我是发现你和你的朋友的人。
And you were lucky that I went to the desert to look for my drone. The desert is not a place for walks.	我去沙漠找我的无人机，恰巧发现了你们。沙漠可不是散步的地方。
Thank you, sir. We were not walking...	谢谢你，先生。其实我们不是在散步.....
no, actually, we were. But we did not plan to.	实际上，我们看起来像是在散步。但这是迫不得已的。
We were lost.	我们迷路了。
I know, your friends already explained me everything.	我知道，你的朋友已经告诉了我你们的遭遇。
You said, you were looking for a drone, weren't you?	你说你在找无人机对吗？
Yes, I was testing a new battery that I bought recently and lost the control of it. I am a passionate drone racer.	是的，当我在测试最近购买的新电池的时候，无人机失控了。我可是一个充满斗志的无人机赛车手。
Me too!	我也是！
dialogue_desert_guard_02	
So, do you want to make a couple of drone races with me, kid?	那么，你想和我来场无人机比赛吗，孩子？
I'd really love to!	好啊！
And do have a look in my shop. Do not mind, that I am in the desert here, I have a good stock of drone spare parts and fair prices.	有空去我的店逛逛吧。别看我的店开在这茫茫沙漠里，我可是有很多物美价廉的无人机配件呢。
And you were lucky that I went to the desert to look for my drone. The desert is not a place for walks.	你们还好遇到了去沙漠找无人机的我。沙漠可不是散步的地方。
dialogue_robot_02	
By the way, I have something for you. Just give me a minute to solve one thing with the governor first.	对了，我还有一个东西想给你。你在这里稍微等等，我还有件事需要跟市长商量一下。

Sure, I'll be walking around here. Oh, I love surprises!	好啊，我在这附近转转。我很期待你要给我的“惊喜”哦！
--	----------------------------

Gli investimenti della città nel deserto: le telefonate

Bianco: ragazzo

Grigio: personaggi secondari

dialogues_desk 01 (telephone calls)	
Doctor, I forgot which pill I should take: the red one or the blue one.	大夫，我忘了该吃哪个药丸了，是红色还是蓝色？
I think this is the wrong number.	你输错电话号码了吧？
How could you answer if it is wrong?	如果号码错了的话怎么可能打通呢？
No, I mean, you did the wrong number.	不是，我的意思是你打错人了。
dialogues_desk 02	
Hello lucky 100th answerer! You won a all-in-one kitchen robot.	嗨！我们幸运的第 100 个接听者，恭喜你赢得了一个多功能厨房机器人。
Please type in the numpad your credit card numbers to receive it today!	请输入您的信用卡号，然后您就可以在今天收到它了！
dialogues_desk 03	
Yes, who is this?	喂？哪位？
Hello, I just picked up the phone, who is this?	喂？你是.....？
Who am I talking to?	我在和谁讲话？
dialogues_desk 04	
Hello sweetie, how are you today?	你好，宝贝儿，你今天怎么样？

dialogues_desk 05	
Do you need a new phone contract, a new insurance policy, a new tax consultant or a new bank account?	您需要换个电话合同，办新的保险，开新的银行账户，或者找新的税务顾问吗？
No thank you, we are fine.	都不用，我们已经好了，谢谢。
-- line 18	
dialogues_governor - tutorial 01	
Hello.	你好。
Thank you for meeting me in my office. From here we can handle policies for the region's economy.	在这儿我们可以管理整个地区的经济政策。
As you see the situation is difficult and we need a better boost to the market if we are aiming to attract more citizens.	你也看到了，城市处于很艰难的困境。为了吸引更多公民，我们需要更有效地促进城市。
Please, check if there is something we can do to attract more merchants with goods.	请看一下有没有什么办法可以吸引来更多商人。
Invest the budget wisely and don't forget to visit the shops in the bazaar by time to time to check your progress.	合理的利用你的投资预算，并且不要忘了没事儿多去集市的商店检查一下进度。
Oh, and have a walk outside if you feel tired. You'll find me here anytime.	噢，如果你累的话，你也可以出去走走。你随时都能来这儿找我。
Allright.	好的。
dialogues_governor - tutorial 02	
Okay, about the water provisioning situation...	哦对了，关于供水的问题.....
I remember having here a contract somewhere. It was suspended when everybody left but we can use it to restore the situation.	我记得这里有一份合同。之前所有人都离开的时候，它被暂停了，但是现在我们可以用它来解决现在的问题。
Where is it? I can't find it with all this mess on my desk.	我到底把它藏哪儿了？我的写字台太乱了，我没办法找到它。
Can you help me to archive all this paperwork?	你能帮我收拾一下这些文件吗？
Let me see what I can do.	好的，我看看能做什么。
Thank's. I'll keep looking for the contract in meanwhile.	谢谢。我继续找合同。
dialogues_governor - victory 01	

Good work. Now, you can go to check how the bazaar has grown thanks to your help.	非常好! 在你的帮助下, 集市里新开了不少商店。你可以去看看!
I am sure there will be happy merchants and customers now.	我确定现在都来了很多商人和顾客。
dialogues_governor - victory 02	
Yeah! By making order in all those paperworks I found the water provisioning contract.	太好了, 收拾好这些文件之后, 我就找到供水合同了。
I can sign it right now and the water should be here in no time.	我这就签个字, 水应该马上就来。
I feel so inspired by all this. I want to make this place glorious as once it was.	我太兴奋了, 我特别想让这个地方变得像以前一样富饶。

La piattaforma petrolifera: esterno A

Bianco: robot

Rosa: ragazza

Grigio: personaggi secondari

dialogue_missingPlayer_01	
I shouldn't use this device alone...	这个设备, 一个人好像没办法使用。
I'd better wait for the robot.	我最好等等机器人来和我一起。
dialogue_missingPlayer_02	
As defined by the law ID 458/786 G/79P1...	根据法律规定, ID 458/786 G/79P1.....
young, inexperienced robots, wearing a funny hat, with a drone camera mounted as single eye...	年轻的、没有经验的、戴着可笑的帽子的、头上装有一台相机当作眼睛的机器人.....
are not allowed to operate heavy machineries without supervision.	在没有监督的情况下, 不允许它们操作重型机械设备。

dialogue_canNotOperate_01	
I cannot use this device...	我不能用这个东西.....
It feels slippery to my clamp, and I am afraid to break it.	摸上去滑滑的，而且我很担心会把它弄坏。
dialogue_notNecessaryAnymore_01	
I don't need to use this anymore...	我应该不需要再用这个了.....
it seems already fine.	看起来都搞定了。
dialogue_Robot	
Hello! Excuse me. I am looking for my friend's parents. Have you seen them? They are humans, like you.	你好，打扰一下，我正在找我朋友的父母，请问你有没有见过他们，他们和你们一样，也是人类。
Talking machinery? What a strange robot! It should be brought to the maintenance for a check up.	天哪！你竟然会说话！应该把这个机器人送到维修部门检查一下吧。
Excuse me, bye, I'd better be going now.	对不起，拜拜，我该走了。
dialogue_workerM00	
Dad?	爸爸，是你吗？
Sorry. Good afternoon! I am looking for my parents, maybe you have seen them.	噢，对不起。我在找我父母，你有没有见过他们？
Recruitment and Human Resources are downstairs. Please report yourself and wear protective equipment to work.	招聘与人力资源部门在楼下，请做好登记并戴好防护装备。
Ok, thank you, sorry for disturbing, I continue looking.	好的，谢谢，不好意思打扰你了，我继续找找。
dialogue_workerM01	
Work! No distraction! Work! Work!	工作！不要分心！工作！工作！
dialogue_workerM02	
Please proceed to your work place. Efficiency and increased productivity are the goals of our enterprise.	请继续往你的工位走。提高工作效率和生产率才是我们企业最重要的目标。
dialogue_workerM03	
More work, more oil, more happiness for everybody!	努力工作，石油多多，人人快乐！

dialogue_workerM04	
Work, produce, never stop. I work therefore I am.	不停地工作、生产。“我工作故我在”。
dialogue_workerM05	
The only happiness in life is a happiness in work!	生活中只有一种快乐，就是工作带来的快乐！
dialogue_workerM06	
Join our corporation. Working for living is an old deprecated concept. Living for working - that is the future.	加入我们。为了生活而工作已经是老生常谈的话题了，而为了工作去生活，这才是真正的未来。
dialogue_workerM07	
No bees, no honey; no work, no money. Productivity is the king!	“没有蜜蜂，就没有蜜，没有工作，就没有钱”。生产力才是最重要的！
dialogue_workerM08	
Work! Work! Work! And more work! Don't work for living, but live for working!	工作！工作！工作！多工作！不要为了生活而工作，要为工作而生活！
dialogue_workerF00	
Mom?	
Sorry. Good afternoon! I am looking for my parents, maybe you have seen them.	噢，对不起。我在找我父母，你有没有见过他们？
Recruitment and Human Resources are downstairs. Please report yourself and wear protective equipment to work.	招聘与人力资源部门在楼下，请做好登记并戴好防护装备。
Ok, thank you, sorry for disturbing, I continue looking.	好的，谢谢，不好意思打扰你了，我继续找找。
dialogue_start	
Nice that somebody pulled us us here.	还好这里有个升降台可以把我们送上来。
When getting closer I was thinking how we could climb up this platform.	我们刚到钻油平台附近的时候，我还以为我们得自己爬上来呢。
Yes. Look how much space up here. This place is huge. It is even better than my expectations!	对啊，你看这上面多大啊。真的好大，比我想象的好多了。
And did you see all these machineries? They are awesome.	你看到这些机器了吗？看上去好神奇！

Well, to be honest such a huge space looks intimidating.	说实话，这个地方看起来太大了，我有点害怕。
Don't worry about that. Even your parents came to such a cool place to visit.	别想太多，况且你父母也在这儿呢，这看起来挺不错的。
Let's go find them. Lead the way.	来，我们一起去找他们，你带路吧。
dialogue_01	
All the workers here act very strange! They speak like work motivation brochures!	这里所有的工人看上去都很奇怪，他们好像被洗脑了一样，一直在讲什么宣传语。
It's because they are work motivated. You are overreacting.	你想多了吧，可能就是因为他们喜欢工作而已。
Am I? I can't imagine, what my parents can be doing here.	是我想多了吗？我不太理解，搞不懂我父母为什么要来这里。
Now we find them and you ask them yourself. Let's go.	我们先去找他们吧。这样你也可以直接问问他们。我们走吧。
dialogue_02	
This place is so cool!	这个地方这么酷啊！
I don't know if "cool" is the right choice of words, but I agree with you, this place is massive.	我不太确定“酷”是不是最合适的形容词，但我也不得不承认，这个地方确实挺大的。
Let's keep exploring.	我们继续找吧。

La piattaforma petrolifera: interno

Bianco: robot

Rosa: ragazza

Grigio: personaggi secondari

dialogue_boss_01	
I don't like this. I expected this door to lead to the power source, but it appears we have more tunnels in front of us.	真没想到啊，我还以为这扇门会带我们找到这里的总电源，没想到里面是更多的隧道。
What is this place? This all looks very suspicious.	很奇怪，目前发生的一切都太奇怪了，这到底是什么地方？
We'd better stay close from now on.	从现在开始，我们最好一起行动，不要分开。
dialogue_boss_02	
I think we proceeded too far and I really have a bad feeling about this.	我们是不是走太远了？我心里真的很不踏实。
dialogue_collect_01	
A power cell!	一个能量球！
I can take this. It is better nobody else touches these materials with bare hands.	我来拿，这个东西最好不要空手直接去拿。
dialogue_canNotTake_01	
A power cell!	一个能量球！
it is better I do not touch these with bare hands.	我最好不要用手直接摸这个能量球。
dialogue_centraline04_01	
It seems that this device can be used to route power to the door nearby...	看起来这台设备可以用来把能量转移到附近的那扇门上.....
Unfortunately, I can't handle these power orbs...	可是我没办法用这些能量球.....
it is a special technology designed for robots.	这是专门为机器人研制的技术。
dialogue_centraline04_02	
It seems that this device can be used to route power to the door nearby...	看起来这台设备可以用来把能量转移到附近的那扇门上.....
I can place here the four power orbs that we collected before...	我可以把我们之前捡到的那四个能量球放在这里.....
this should allow us to unlock this door by giving it enough power to open.	如果我们提供足够的能量，这扇门应该就能打开。
dialogue_centraline04_03	

It seems that this device can be used to route power to the door nearby...	看起来这台设备可以用来把能量转移到附近的那扇门上.....
I could place here in the sockets four power orbs, but we don't have enough...	这个插座一共需要四个能量球。我们身上没带这么多能量球.....
we should look around to see if we can find some.	我们看看这附近有没有别的。
dialogue_centraline04_04	
It seems that this device can be used to route power to the door nearby...	看起来这台设备可以用来把能量转移到附近的那扇门上.....
I can extract the power orbs to use for some other locks...	我可以把这些能量球拿走，用它们来打开其他的门.....
but this will block this door, so we need to find another way around it.	不过这样一来，这扇门就会关上了，我们得找另一条路走。
dialogue_centraline04_05	
I suppose that something very important is behind this door.	我猜这扇门后面有非常重要的东西。
Look how much power it requires. Let's try to open it and see what is inside.	你看一下它需要多少能量，我们试试把门打开，看看里面有什么东西。
I have a good feeling about this. I am sure this may also be our way out from this place.	我有种预感，我觉得我们找对方向了，而且这肯定也是这个地方的出路。
deadRobots - dialogue_Robot	
Terrible! What could have happened here?	太可怕了！这儿到底发生了什么？
I am starting to have bad vibes and my Artificial Intuition is never wrong.	我的“第六感”从来没错过，我有种不好的感觉，这个地方变得原来越不对劲了。
deadRobots - dialogue_Girl	
Something is definitely wrong about this place! Why are all robots broken?	这个地方确实有些不对劲！为什么其他所有的机器人都坏了？
I need to warn the Robot.	我需要把这件事告诉我的机器人朋友。
dialogue_mom	
Mom?	妈妈，是你吗？

dialogue_dad	
Dad?	爸爸，是你吗？
dialogue_worker11	
Sorry. Good afternoon! I am looking for my parents, maybe you have seen them.	噢，对不起。我在找我父母，你有没有见过他们？
Work makes people free and happy! Join our community of workers, apply in the human resources downstairs.	工作让人自由、快乐！你快到楼下的人力资源部门面试，加入我们！
Ok, thank you, sorry for disturbing, I continue looking.	好的，谢谢，不好意思打扰你了，我继续找找。
dialogue_revelation	
One in. Two out. Two in...	一进！二出！二进！一出.....
More efficiency, more oil to underground level. Cut all unnecessary costs.	提高效率，把更多的石油送到地下的楼层，减少所有不必要的成本。
More spare parts. Disassemble all unnecessary machinery.	拿到更多备件。拆卸所有不必要的机械。
Everything for the underground level.	把一切都送到底层。
What is happening here? What's on the monitors?	这儿到底发生了什么？屏幕上的是什么？
More efficiency, more oil to underground level. Production never stops. Everything for the underground level.	提高效率，把更多的石油送到底层。不要打断生产，把一切都送到底层。
Wait... I see...	等一下.....我知道了！
This was a high-tech startup where people and robots worked together in oil production.	这里以前是一个高新技术创业公司，那时候，人和机器人合作，一起在这里采石油。
But apparently something went out of control.	但好像后来出了什么问题。
All robots are broken, people do not look human...	现在不光所有的机器人都坏了，人类也变得不像人了.....
More efficiency, more oil to underground level. Production never stops. Everything for the underground level.	提高效率，把更多的石油送到底层。不要打断生产，把一切都送到底层。
Why does she keep repeating that phrase about the underground level?	她为什么一直在说底层的事呢？

Who is downstairs? The owner of this place? The management that has enslaved everybody?	谁在底层呢？这个地方的主人吗？是奴役所有员工的负责人吗？
We need to go underground and confront them.	我们需要下去和他们当面对质。
dialogue_03	
I don't like it here. It all seems very strange.	我不喜欢这儿，这个地方看起来非常奇怪。
Yes, it is strange.... where are all the robots that work happily here?	对，确实很奇怪.....而且在这儿“快乐”工作的其他机器人在哪儿？
Exactly my point. I do not see any happiness here at all.	对，我也不知道。在我看来，这个地方一点都不会让人感到快乐。
dialogue_04	
What do you think is on the underground level?	你觉得底层有什么东西？
The boss that manages all the Oil Platform?	管理整个平台的头儿吗？
We need to go there and see ourselves.	我们一定得去那儿亲眼看看！

La piattaforma petrolifera: esterno B

Bianco: robot

Rosa: ragazza

Grigio: personaggi secondari

dialogue_girl_01	
Phew, these boots were advertised as very comfortable but my feet hurt.	哎哟，广告里说这双鞋很舒服，但其实我的脚很疼。
Is it okay if I wait here few minutes?	我能不能在这儿歇一会儿，等几分钟？

Fine for me, but are you sure you don't want to search for your parents in this area?	好的，没问题，你确定不继续找你父母了吗？
I don't know. Honestly, I am losing my expectations to find them here.	我不知道，其实，我越来越觉得，找到他们的希望太渺茫了。
You see what this place has done to all these people?	你有没有看到在这里的人都变成什么样了？
I...	我.....
Yes, I am sorry.	我觉得你说的有道理。我很遗憾你没有找到你父母。
Okay, wait me here, but stay ready to push that button, I feel that our adventure in this place is not over.	好，你先在这儿等我吧。到时候你帮我按那个按钮就好了，我感觉我们在这个地方的冒险还没结束。
Sure.	好的。
dialogue_girl_02	
Found anything interesting?	你发现什么了吗？
Well, I found a power orb, but this place is not so big. It looks like a sort of panopticon and there are no accessible connection to the other areas.	我找到了一个能量球，不过这个地方真的太大了，像一个“圆形监狱”一样，跟其他的地方完全隔绝开了。
What is a panoptiwhat?	什么叫“圆形监狱”啊？
A panopticon. It is a sort of central tower from which guards can see inmates without the possibility to being seen back.	就是整个监狱是环形的，监狱中间还有一座塔，塔上的警卫可以看到所有囚犯的一举一动，但是囚犯却看不到警卫。
But why do they need something like this?	他们到底为什么会需要这样的东西？
I think this is an ancient measure of control, but judging by its state and all the surveillance cameras inside, I am almost sure it got abandoned.	我觉得这是一种比较古老的监狱。但从它的状态和里面的监控来看，我敢确定这个地方已经被废弃了很久。
This place gets creepier and creepier. And I am losing any expectation of finding my parents here. And also, the robots don't seem happy here.	这个地方越来越诡异了，我对找到父母已经不抱什么希望了，而且这里的机器人看起来都这么的不开心。

Let's not panic, I am sure we will find them somehow. I feel something interesting may be found in the deepest part of this place.	你先别着急，我相信我们会找到他们的。我感觉在这个地方的最深处，一定藏着什么重要的秘密。
We simply need enough power orbs to proceed.	只要我们找到足够的能量球，就能继续往前走。
You are right.	没错。
Okay, let me know when you want to use the elevator and I'll press the button for you.	好的，你需要用电梯的时候就告诉我，我会帮你按下这个钮。

L'arrivo alla montagna

Bianco: ragazzo

Grigio: personaggi secondari

dialogue_start	
The merchant told me that there should be a road to the city somewhere.	商人告诉我这附近应该有一条通往山村的道路。
I've never seen so much snow in my life....	我从来没见过这么多的雪.....
To tell the truth, I've never seen any snow in my life at all.	更确切地说，我从来都没见过雪。
It's beautiful, but so cold.	原来雪这么好看呀，就是太冷了。
I think I can walk to the city and wait for the Girl and the Robot there.	我可以先去山村，然后在那儿等女孩和机器人。
dialogue_FishMerchant_01	
Hey, boy! It's not the weather for walking in the snow. Particularly, it's not the weather for kids walking in the snow alone.	嗨，小伙子！今天这么大的雪，这种天气不适合出门啊，尤其像你这样小的小伙子。
Good afternoon, don't worry for me, I am quite experienced in walking, I may admit.	没事，不用担心，我很擅长走路。

But what has happened with your cart? Do you need any help?	你的推车怎么了？需要帮忙吗？
The wheel stuck in the ice and got broken., but my brother is already on his way to land me a hand.	推车的车轮坏了，卡在冰里了。我的弟弟一会儿就来帮我，他已经在来的路上了。
Where are you walking then, my experienced friend?	既然你这么擅长走路，那你现在是在往哪儿走呢？
Down to the shore. I need to catch some fish.	往海边走，我要去钓鱼。
Going to fish?	你要去钓鱼啊？
Our town is not the place where kids fish alone in the snow. At least not on my watch.	我不能让这么年轻的小伙子自己一个人在雪中钓鱼，太危险了！
Here, take a fish from my cart.	来，你从我的车里随便拿一条鱼吧。
It has fallen in the snow, so it is very fresh. Frozen even.	这个鱼掉在雪地上了，所以很新鲜，它都冻僵了！
Thank you very much, it's very generous.	非常感谢，你真是太好了！
dialogue_FishMerchant_02	
Hello again, sir! I see you are still here in the snow.	我看你和你的车还在这里。
Are you sure you do not need any help?	你确定不需要帮忙吗？
Do not worry, my friend. My brother is coming to give me a hand.	真的不用，我弟弟马上就来了。
dialogue_DesertMerchant	
I always forget how cold this place is when I am not here for some time and now, I can't even remember how hot the desert was.	每当我离开这里一段时间之后，我就会忘记这里有多么的冷，就像我现在已经忘了当时在沙漠里有多么的热一样。
Yes, it's cold indeed.	是啊，这里确实很冷。
Go to the town before you get frozen, lad. It's not so far, just across the forest.	小伙子，你快去山城吧，不然你会冻僵的。山城离这里很近，你过了那个森林就到了。
And you? Won't you come with me to the town? We may have a cup of hot chocolate so I can repay you for your help.	你呢？你不跟我一起去山城吗？我可以请你喝一杯热巧克力，作为你帮助我的报答。

Much appreciated, lad, but I've just made a small detour to have a look at the fort. When I was your age, my father worked there.	谢谢你，小伙子。不过我特意绕路来这里就是为了看看这座堡垒，我在你这个年龄的时候，我父亲就在那儿工作。
I haven't been here for a long time already and did not know that the bridge was broken.	我已经很久没来这儿了，都不知道那座桥已经塌了。
Thank you for the chocolate offer, but I need to continue my travels. I won't pass by the town this time, too many memories...	谢谢你的心意，不过现在我需要继续我的旅行的，而且这次我不太想去山城了，我在那里有太多的回忆.....
and not all of them are good ones.	不好的回忆.....
Okay, thank you for giving me a lift then.	好的，那谢谢你让我搭顺风车来这里。
Good luck to you, lad. See you around.	祝你好运，小伙子。后会有期。

La città di montagna

Bianco: ragazzo

Grigi: personaggi secondari

dialogue_EntranceGuard_01	
Hey, kid!	嗨，小伙子!
Hello, sir. Are you talking to me?	你好，你在跟我说话吗?
Of course! There is no one else around here.	那当然，这里除了你以外还有谁呢?
Did you see my boot over there on the road?	你在路上有没有看到我的靴子?
These military boots are sort of uncomfortable, so I've put them off to rest my feet a little.	我穿的这种军靴不太舒服，我就把它们脱了下来，让我的脚休息一下。

Then one boot got caught in my drone and has fallen quite far.	然后我的无人机莫名其妙地把一只靴子抢走了，在很远的地方才把它放开。
So, it's your boot then! Yes, I've found it. Here it is.	原来那只靴子是你的！是的，是我捡到它的。来，给你。
Thank you, kid! Here, take some coins, as a drone race yourself you'll find a good use for them.	谢谢，小伙子！给你一点硬币。如果你喜欢参加无人机比赛的话，你一定会需要它。
dialogue_EntranceGuard_02	
Hello, kid, and what brings you to our beautiful mountain town?	嗨，小伙子。什么风把你吹到我们这座美丽的山城来了？
I've noticed you with my drone from behind the corner there.	我通过后面角落里的那台无人机注意到了你。
Hello, sir! So that cool drone is yours, isn't it? I have a drone too.	你好，原来那台特别酷的无人机是你的！我也有一台无人机。
I see, you appreciate drones. Come to race with me sometime. I am always here.	原来你也喜欢无人机。有空来和我一起比赛吧。你随时都可以来这里找我。
Anyway, what has brought you here?	对了，你到这里来是为了什么？
I am searching for my grandmother. She has sent me an invitation to visit her, but did not write the address.	我在找我奶奶。她邀请我来拜访她，可是邀请函上又没有地址。
The governor of the desert city said that - judging by the paper - her letter might have arrived from this mountain region.	沙漠之城的市长说，从纸张的质感来看，这封信应该是从这个山区寄来的。
Can you please help me to collect some information about it?	能否请你给我提供更多的信息吗？
A lot of people arrive to our mountain to meet the famous hermit, who knows answers to all the questions. Maybe your grandma was here as well.	很多人来到这座山上是为了见到在这儿隐居的那个有名的隐士，他知道所有问题的答案。也许你奶奶也来过这里。
Hermit who has answers to all questions, you've said? Where can I meet him?	你是说这里有一位可以回答所有问题的隐士？那么我在哪儿能找到他呢？
He lives on the top of the mountain and receives visitors by appointments only. That's all I know.	我只有知道，他隐居在山顶上，要想见到他必须提前预约。

The hermit's representative in the town welcomes all the travellers personally, go talk to him, he should be in the restaurant at this hour.	隐士的代表会在城市里迎接所有的旅游者。你先去问问他吧。这个点儿他应该正在餐馆里。
I am sure, he will help you to meet the hermit and to find your grandmother.	他一定会很愿意帮助你找你奶奶，所以我相信他也会为你约个时间跟隐士见面。
Thank you. One more question. Did you by any chance see my friends? We have agreed to meet here, and I was wondering if they have already arrived.	谢谢。我还有一个问题。你有没有碰见过我的朋友们？我跟他们说好我们会这里会合。我不知道他们有没有来。
If they did, then I've met them. This is the only entrance to the town. Who are your friends?	如果他到了，我肯定已经见过他们。这是山城的唯一入口。你的朋友有什么特征？
They are a girl of my age and a robot wearing a cylinder hat.	就是一个长得跟我一样大的女孩和一个带着圆筒帽的机器人。
A robot of your age and a girl with a cylinder hat? I think I remember her. She was quite frozen, so I suggested her to go to the restaurant to warm up.	一个长得跟你一样大的机器人和一个带着圆筒帽的女孩？我好像记得这个女孩。她刚刚到的时候都快冻僵了，所以我建议她去这里的餐馆取一下暖。
Thank you, sir. I'll go check in the restaurant.	谢谢，先生，那我去餐馆看一下。
Good luck, kid. And come back here sometime for a drone racing with me.	祝你好运，小伙子。有空来找我一起参加无人机比赛！
dialogue_EntranceGuard_03	
Hello again, sir. You've mentioned that you like the drone racing, don't you?	你好。你是不是说你喜欢无人机比赛？
Of course, I do! There are some people there in the village who do racing and even sell drone spare parts, but here on my post I am all the time alone with my drone.	对啊，我非常喜欢！这座山城里也有别的朋友喜欢参加无人机比赛，而且他们也会卖无人机配件，不过我一直一个人在这儿守门，跟我的无人机一起。
Would you like to race with me?	你要不要跟我比赛？
I'd love to!	好的！
dialogue_boot	
A boot? Who could throw away a boot?	哎，一只靴子？谁会把自己的靴子扔掉啊？

It's not a weather for walking barefoot. I am sure its owner is looking for it.	天气都这么冷，谁会光着脚走路？这只靴子的主人一定在找它。
I can take it before it's completely covered with snow.	我可以把它拿走，避免雪完全覆盖它。
dialogue_drone	
Cool drone! Maybe someone does the drone racing here as well?	那台无人机真酷啊，说不定这里有人喜欢参加无人机比赛。
dialogue_Girl4_drone	
Hi there! I see you are into drone racings, aren't you?	你好，我看到你很喜欢无人机比赛。
Hi, stranger! Yes, I am practicing a little and testing the new upgrades I've just bought.	你好，是的，我在做点练习，试试我新改装的无人机。
About the upgrades, do you know if I can buy them here? I'd like to tune my drone.	对了，我也想改装我的无人机，我可以去哪儿买新配件？
The lady in the house across the bridge always has a good choice of spare parts and honest prices.	过了这座桥有一个房子，那里面的女士会卖一些很不错的配件，而且价格很便宜。
Thanks for the hint. I'll go visit her then. But first I'd like to challenge you for a race if you are interested.	谢谢，我去看一下。但我先想和你比赛一下，如果你有兴趣的话。
Sure thing! But beware, the tracks here are not simple.	好的，不过你先得提醒你一下，这里的跑道可不简单。
dialogue_Female2_droneShop_01	
Good afternoon, I've heard that you have some drone upgrades for sale.	你好，我听说你卖无人机配件。
It's not a popular line of business here, but yes, I have many spare parts and upgrades for drones. Feel free to look and buy them.	是的，虽然这不算是这里特别流行的生意，但是我有很多无人机配件。你随便看一下。
dialogue_Female2_droneShop_02	
Thank you. Come back anytime.	谢谢，欢迎你下次再来。
dialogue_Event10_01 (a man (dark grey) talking to his daughter (light grey))	
We can rent this house, what do you think?	我们可以租这个房子，你觉得呢？

Or this one, father, please! It's looks so cosy, doesn't it? And then we go to play snowballs! I've never seen snow before.	哇，要不租这个！爸，求求你！这里看起来很舒服，对不对？而且我们还可以在这里玩雪球！这是我第一次看到雪。
Me neither! It's really cold, but the snow looks so cool. So, how is your vacation going?	这也是我第一次看到雪！天气真的很冷，但是雪看起来很好玩。对了，你们的假期过得怎么样？
It's super mega wonderful! This vacation is the best birthday present ever!	过的非常好！这个假期是我到现在为止收到的最好的生日礼物！
And then we do some sightseeing! I do not remember last time when I had a vacation like this!	我们还打算参观游览一下这里！这是我生活中最好玩的假期！
dialogue_Event10_03 (a man (dark grey) talking to his daughter (light grey))	
Hello! I think, we've met in the city if I am not mistaken.	你好，如果我没记错的话，我们是在城市已经见过面的。
Well, hello! Of course, we did! Do you remember my daughter? We've decided to celebrate her birthday here.	你好。我们当然见过面！你还记得我女儿吗？我们决定来这里庆祝她的生日。
Did you arrive here by boat from our port as well?	你也是从港口坐船过来的吗？
No, I've visited the desert resort first and from there I've travelled with the merchants.	没有，我先去了沙漠度假村，然后跟商人们一起来这儿了。
Desert resort? How interesting! We can visit it next year for my birthday, right, father?	沙漠度假村？应该很好玩！爸，明年过生日的时候我们可不可以去那儿玩？
Of course, we will. Now birthday trips would be our family tradition.	我们当然可以。过生日的时候去旅游，已经是我们的家庭的习惯了。
dialogue_Merchant8_01	
Hello, traveller! Welcome! Did you arrive from far away?	旅游者，你好！欢迎，欢迎！你来自很远的地方吗？
Hello, sir. Quite far, yes. I grew up on the island in the ocean, then I've travelled to the city on the mainland with my friend pirate...	你好。是的，我来自很远的地方。我是在大海中的岛上长大的，然后我跟我的海盗朋友一起来到了陆地上的城市。

from there I crossed the mountains, the swamp and the desert to arrive to the seaside resort and finally the merchant gave me a ride here.	后来，我穿过了山，经过了沼泽和沙漠，直到海边的度假村。最后，我在度假村搭了一个商人的顺风车，一路到了这里。
So you are a real traveller at such an early age! I am very curious about other regions, even if I myself had never left our town.	那你可以被称为一个真正的旅游者了，而且你还很年轻！我很想去看其他的地区，毕竟我从来没离开过这座山村。
To tell the truth, my interest is mainly gastronomic. My dream is to become a chef.	说实话，我对美食特别感兴趣。我的梦想就是成为一名厨师。
I collect recipes from all over the world and prepare my own menu. I wish I can get a job in our restaurant one day.	我在学习来自世界各地的菜谱，来拓展我自己的菜单。我希望以后有一天，我能够在这座山村的餐馆里工作。
dialogue_Merchant8_02	
Would you be interested to have more recipes then?	你要不要学习更多的菜谱？
Of course, what a question! You are not just a traveller, but also a cook, aren't you.	当然要，这还用问！听你这么一问，我猜你不仅是个旅游者，而且是一名厨师，对吗？
I am afraid I am not, but back in the port I've met a lady whose husband was a great cook.	其实不是，可是以前我在港口遇到了一个女士，她的丈夫曾经是一名很不错的厨师。
After he passed away she published a book of his recipes to cherish his memory.	他去世之后，为了纪念他，这个女士就把他收集来的菜谱整理好装订成册了。
Would you be interested in having it? Maybe it can inspire you.	你要不要一本？也许它会帮你找到灵感。
It would be a very generous gift, thank you.	谢谢，你太客气了。
You do not need to thank me. I've promised to share this book with someone who would actually use the recipes.	不用谢。我答应了这个女士会把这本书给一个会努力学习里面的菜谱的人。
I am sure, the lady who published it, would be happy to know that you cook her husband's recipes for the people.	我相信这个女士一定会很高兴你能为别人烹饪他丈夫菜单上的菜。
dialogue_Merchant8_03	
Hey, lad! I want to thank you for the recipe book again! With my menu I got the job as a chef in the restaurant, I am starting next week!	嗨，小伙子！再次谢谢你给我的菜谱！凭借着推出的新菜单，餐馆马上就招聘我了。我从下个星期就开始在那儿工作了。

That's a good news! Congratulations!	太好了，恭喜你!
And I've contacted the lady who published the book - she will come here for the official presentation of my menu devoted to her husband.	我还联系到了出版了这份菜谱的女士。我跟她说，我推出的新菜单是献给她丈夫的，然后她答应我会来参加这份菜单的正式展示会。
dialogue_Guard_01	
Welcome to our beautiful town, tourist!	欢迎你来到我们美丽的城市!
Thank you! I just arrived and I am looking for some information about letters and post offices.	谢谢。我是刚刚来到的，我需要去邮局打听一下我收到的一封信的情况。
If you just arrived, first you need to rest and enjoy our beautiful city.	如果你是刚来到的话，我建议你先休息一下，游览一下我们这座美丽的山城。
We have a wonderful restaurant open 24/7 where you can taste all the best local dishes and purchase postcards and souvenirs.	我们有一家 7/24 小时营业的餐馆。你可以去那儿试一下这里最好吃的特产，买些邮票和纪念品。
If you need a photo of you here at the shrine, don't hesitate to ask me. It's my pleasure to help tourists.	如果你想的话，我可以帮你拍你站在寺庙对面的照片。我很乐意帮助游客。
Thank you, sir, very kind of you.	太客气了，谢谢你。
dialogue_Guard_02	
Excuse me, sir! I've heard there is a famous hermit who lives here in the mountain and knows answers to all the questions.	耽搁一下，我听说这里有一个很有名的大师，隐居在山中，他知道所有问题的答案。
I am looking for my grandma and I was thinking that probably he could help me.	我在找我奶奶，你觉得他能帮助我吗?
Of course, he can help you! He knows everything!	他肯定能帮助你! 他什么都知道!
Wow, great! Do you know how I can meet him?	太好了，你知道我怎么能见到他吗?
He lives on the top of the mountain behind this shrine. We respect his wish for the solitude.	他隐居在山顶上，在这座寺庙后面。我们都尽量不打扰他。
You need to wait when the hermit is ready to meet you.	只有隐士准备好接待你，你才能去见到他。
In the meanwhile, go sightseeing, make some selfies, relax in the restaurant. Enjoy your stay in our city.	你暂时可以继续游览这座城市、多拍几张自拍、到餐馆吃点东西、休息一下。希望你有机会在我们的城市玩得很开心。

Your city is very beautiful, but I really need to ask the hermit about my grandma.	这座城市很漂亮，不过我真的需要问问隐士关于我奶奶的事。
I won't disturb him long. Maybe you can let me pass?	我不会打扰他很久。你可以让我过去吗？
No, I can't open you the gate to the shrine.	不可以，我不能为你打开寺庙的大门。
This day is enough difficult already, don't make it worse.	今天本来就是很艰难的一天，别让它更糟糕，好吗？
I forgot home my lunch today and have to stay here hungry during all my shift.	今天我把我的午饭忘在家里了。我要饿死了，难道我要这样工作一整天吗？
Go, do your tourist stuff.	去吧，做一名游客该做的事情去吧。
dialogue_Guard_03	
I already told you that the shrine is closed for tourists today. You can't enter.	我不是跟你说了吗？今天游客不能进入寺庙。你不能进去。
Enjoy your stay in our city and wait when the Hermit is ready to meet you.	你暂时就继续在我们的城市玩下去吧。等隐士准备好接待你的时候再回来。
dialogue_Boy1_01	
Welcome to our beautiful town, tourist!	欢迎来到我们美丽的城市！
Hi! Everybody here tells me the same phrase.	谢谢，这里所有人都跟我说这句话。
Of course, because we all welcome all the tourists that arrive to our beautiful town.	对，我们总是会热烈欢迎来参观这座美丽山城的游客。
It's very nice, although sounds a little bit strange.	我感觉你们都很热情，可要是大家都一直这样说话，会不会有点奇怪？
There is nothing strange. These are the rules for the citizens here.	不奇怪，这是我们这里的规定。
We want the tourists to enjoy their time here - do sightseeing, take photos, taste local dishes in the restaurant and even maybe meet the famous hermit.	这就是因为我们希望游客有机会在这里玩得很开心、参观游览我们的城市、拍照片、在餐馆试一试我们的特产，然后跟隐居在山顶上的那个有名的隐士见面。
dialogue_Boy1_02	

Can I ask you about the hermit? The guard said that he can't let me in the shrine to meet him.	我可以问你一下关于隐士的事情吗？守卫跟我说他不能让我进入寺庙去见他。
No, nobody can meet the hermit without his personal invitation. You just need to wait.	对，没有隐士的个人邀请，就不能去见他。你能做的就只有等一等了。
I can't wait, you know. I really need to ask the Hermit about my grandma.	可是我不能等太久。我急需问问隐士我奶奶的事。
The guard said that he hungry today and I thought that if I bring him lunch, maybe he could let me pass in the shrine.	守卫说他今天很饿，所以我想，如果我能给他带点东西吃，作为午饭的话，有可能他会让我进入寺庙。
Great idea! I think you can sneak inside, while he will be eating. It's just he won't take food from a stranger.	好主意！我觉得你可以在他吃饭的时候悄悄溜进去。唯一的问题是，他不会接受陌生人给他吃的东西。
You know what? I'll help you. The guard is my uncle.	这样吧，我来帮你吧。守卫是我叔叔。
Usually, he eats fried fish for lunch. You can get some fried fish and give it to me. I bring lunch to him and distract him, so you can open the gate and enter the shrine.	午饭的时候他一般都很喜欢吃炸鱼。如果你去钓条鱼然后炸一下，我可以帮你把它给我叔叔送去，来分散他的注意力。你可以抓住机会把寺庙的大门打开，然后溜进去。
I'll be around, at my house or in the restaurant. Find me when you are ready.	我会在这附近等你。你准备好了去我家，或者去餐馆找我。
Sounds like a solid plan. I go get the fish then, I am an expert in that already.	听起来像个很不错的计划。那我这就去钓鱼，我已经是个很专业的渔夫了。
dialogue_Boy1_03	
The boy is not here. Strange. We've agreed to meet here, at his house.	那个孩子居然不在这儿。很奇怪，我们约好了在他家见面。
Is it possible that it was all a scam?	他不会是在骗我了吧？
He took my fish, my fishing rod and disappeared.	他拿走了我的鱼和鱼竿，然后就消失了。
He never planned to help me with the guard. He tricked me!	他本来就不想帮助我。他骗了我！
Ok, calm down. I need to think of something else.	好吧，我需要冷静下来，想想别的办法。

I need to distract the guard and sneak inside the shrine when he is not watching the gate.	我需要分散守卫的注意力，然后偷偷溜进寺庙。
What can I do?	我应该怎么办？
That huge bell in the centre, I suppose it can make a lot of noise. Maybe that could serve as a distraction?	那儿中间地那个巨大的钟，如果我能敲响它的话，它肯定会发出特别大的声音。也许这会分散守卫的注意力。
I better go check it.	我最好去看看。
dialogue_Boy1_05	
How is our fish plan going?	我们的钓鱼计划进展得怎么样？
Hurry up, hunger makes my uncle unmanageable. And don't even think of bringing him something else than fish.	快点，我叔叔饿了就会变得很不耐烦。别忘了，我叔叔在午餐时只喜欢吃鱼，你千万别给他其他的东西吃。
When I first did my internship with the fisherman on my island, I couldn't even imagine, that fishing is such an important skill.	在岛上和渔夫一起完成我的钓鱼实习的时候，我完全没有想到钓鱼原来是这么重要的能力。
I'll prepare the best grilled fish for your uncle, he won't be disappointed. Just give me some more time.	我会为你叔叔准备最好吃的炸鱼，他不会失望的。请再给我一点时间。
I'll be around, at my house or in the restaurant. Find me when you are ready.	我会在这附近等你。你准备好了去我家，或者去餐馆找我。
dialogue_Campana_01	
That is a huge bell indeed. It should make a great noise and attract attention of the guard.	那确实是个巨大的钟。我猜它会制造出特别大的噪音，这肯定会吸引守卫的注意力。
What can I do?	那么怎么才可以敲响它呢？
Of course! I can hit it with my drone!	我知道了！我可以利用我的无人机去碰撞它。
dialogue_Campana_02	
I don't need to mess with this bell anymore.	我不用再管这个钟了。
I'd better sneak inside the shrine while no one is watching.	我最好趁着没人注意，偷偷溜进寺庙去。
dialogue_Merchant4_01	
Welcome to our beautiful town, tourist!	欢迎来到我们美丽的城市！

My daughter is a certified guide, let me know if you want a tour.	我女儿是一名认证的导游，你要游览山城的话就告诉我。
Thank you, maybe another time.	好的，谢谢，以后再说吧。
For now I am going to explore a little myself.	我现在想自己去探索一下周围。
Enjoy your stay and do not forget that here you can purchase touristic brochures and travel guides.	祝你在这儿玩得很开心。别忘了，你随时都可以在这儿买到旅游手册和旅游指南。
Thank you, have a good day.	谢谢，拜拜。
dialogue_Merchant4_02	
You look like the one who was running in the snow recently.	你看起来就像你刚才一直在雪中跑步。
Really? Though it's true, I was.	是吗？其实是对的。
Have you by any chance met my brother? He was trasporting fish in our cart.	你有没有见过我弟弟？刚才他在路上推着一车鱼。
Yes, I've met him. His cart has broken a wheel and he got stuck in the snow.	是的，我见过他。他的车轮坏了，他在雪中卡住了。
He said he was waiting for his brother to give him a hand. I suppose, he was talking about you then.	他说他在等他弟弟去帮助他。那么，他说的一定就是你了。
No, not me. I am too old for this kind of adventures. Our youngest brother went to help him, and I am waiting for both of them.	不，不是我。对于这种冒险来说我已经太老了。我们最小的弟弟已经去帮助他了，我在等他们两个过来。
You are three brothers, like in story, cool!	噢，原来你们三个兄弟啊，简直像故事里写的一样，你们一定很幸福！
No. We are five.	不是，我们是兄弟五个。
dialogue_FlowerLady01	
Welcome to our beautiful town, tourist!	欢迎来到我们美丽的城市！
Would you like some flowers as a memory of our town?	你要不要一束新鲜的花来纪念我们的山城？
Good afternoon. No, thank you.	下午好，不用了，谢谢。

I am here if you change your mind. I offer you a good price and only local mountain flowers.	如果你改变主意的话，你随时可以来这儿找我。我卖的花都是当地的山花，而且价格也很优惠。
dialogue_FlowerLady02	
Would you like some flowers as a memory of our town?	你要不要一束新鲜的花来纪念我们的山城？
Good afternoon. No, thank you.	下午好，不用了，谢谢。
If you change your mind, I am always here.	如果你改变主意的话，你随时可以来这儿找我。
dialogue_FlowerLady03	
Excuse me, ma'am. I am looking for your neighbour, the boy from the house near the restaurant.	你好，我在找你的邻居，就是餐馆旁边的房子的那个孩子。
We've agreed to meet with him here, but I can't find him. Did you see him recently?	我们约好了在这儿见面，但我找不到他。你最近有没有见过他？
Ah, yes, I just saw him. He had a fishing rod in his hand, although I know him well and he was never interested in fishing.	啊，对，我刚才就见过他。他手里拿着一把鱼竿。我跟他认识很久了，从来没有见到过他对钓鱼感兴趣。
Do you have any idea where he might be?	你知道他现在可能在哪儿吗？
I don't know, he looked quite anxious, as if hiding something and ran fast from the city in the direction of the forest, I suppose.	我不太确定。刚才他看起来很着急，好像在躲着什么东西，我看到他很快就跑出了城市，往森林那边跑了。
It's so strange that he run away. I was supposed to see him here.	很奇怪，我本来要在这儿和他见面。
If you want my opinion, I don't think that anybody would see him here in the next couple of weeks.	我跟你讲啊，我觉得接下来的几个星期都不会有人见到他了。
NPC -- dialogue_Campana	
What is this sound? The bell? What happened?	这是什么声音？是钟声吗？出了什么事啊？
dialogue_Girl1	
Welcome to our beautiful town!	欢迎你来到我们美丽的城市！
There are many tourists today. Is it your family over there making photos?	今天来了很多游客。你的家人也在这儿拍照片了吗？
No, I have arrived alone.	没有，我是自己来的。

Isn't it sad to travel alone?	一个人旅游不会很无聊吗?
Actually, I am travelling with my friends.	其实我是和我的朋友们一起的。
And I am going to meet them here soon.	我很快就会在这儿和他们见面。
Try to have fun with your friends here. Our town is quite boring for children.	那我希望你跟你的朋友们能玩得很开心。其实我们的城市对于小孩子来说有一点无聊。
But you didn't hear it from me.	我的意思，我什么都没有说。
dialogue_FemaleGuard	
Welcome to our beautiful town!	欢迎你来到我们美丽的城市!
Thank you! I am looking for some information, maybe you could help me?	谢谢，我需要找一些信息，也许你能帮助我。
I've heard there is a hermit who knows answers to all the questions.	我听说这里有一个隐士知道所有问题的答案。
I am searching for my grandma, and I was thinking that probably he could help me.	我在找我奶奶，没准他能帮助我。
You are in the right place.	你来对地方了。
But you need to wait when the hermit is ready to meet you. In the meanwhile, rest and enjoy our beautiful town.	不过你需要等到隐士准备好接待你的时候才能见到他。你现在可以先休息一会儿，或者继续在我们美丽得城市玩下去。
We have a wonderful restaurant open 24/7 where you can taste all the best local dishes and purchase postcards and souvenirs.	我们有一家 7/24 小时都开门营业的餐厅。你可以去那儿试一下所有当地的特产，买些邮票和纪念品。
If you need a photo of you here, don't hesitate to ask me. It's my pleasure to help tourists.	如果你想要一张在这儿的照片，你可以直接问我。我很乐意帮助游客。
Thank you, very kind of you.	谢谢，你太客气了。
dialogue_Male1	
Welcome to our beautiful town!	欢迎你来到我们美丽的城市!
Our town is famous for its arts and crafts and also because of the hermit that lives in the shrine in the mountain.	我们的城市以传统艺术、工艺和有名的隐士闻名于世。
I see, you look a little lost and it's my pleasure to provide the guidance.	你看上去有点迷茫，我很乐意给你一些指引。

On the left, you can find the restaurant that offers local cuisine, while the central street leads you to the bell and the shrine that are symbols of our town.	左边是我们当地美食的餐馆，中间的那条路通往大钟和寺庙——我们城市的象征。
Thank you for the information.	谢谢你告诉我这些。
The hermit that you have mentioned, is it possible to meet him?	你说的那个隐士，我能不能跟他见面？
Everybody wants to meet him, you need to book an appointment first.	大家都想跟他见面，你需要先预约，才能见到他。
I do not know the details, you better ask the town manager, he usually works from the restaurant.	我不知道具体应该怎么办，你可以去问问村长，他一般都在餐馆工作。
dialogue_Male4	
Welcome to our beautiful town!	欢迎你来到我们美丽的城市！
I am the official fruit supplier for the famous hermit.	我是隐士的认证水果供应商。
You can have an augmented sightseeing experience when tasting the best local fresh fruit.	真正的“扩增”游览经验来源于最好吃、最新鲜的当地水果，你要不要尝一尝？
Good afternoon. No, thank you, I'm fine.	你好。先不用吧，我已经好了。谢谢。
If you change your mind, I am always here.	如果你改变主意的话，你随时可以来这儿找我。
dialogue_Male4_apple	
Welcome to our beautiful town!	欢迎你来到我们美丽的城市！
You can have an augmented sightseeing experience when tasting the best local fresh fruit.	真正的“扩增”游览经验来源于最好吃、最新鲜的当地水果，你要不要尝一尝？
Good afternoon. No, thank you, I'm fine.	你好。先不用吧，我已经好了。谢谢。
My apples here combine the freshness of the mountain snow with warmth of mountain sun.	我的苹果把凉爽的山雪和山上温暖的阳光结合起来。
It doesn't feel very warm, actually...	其实我没有觉得那么温暖.....
No, it doesn't. But exactly this climate gives my apples their unique taste that attracts food lovers from all the regions.	对，不温暖。但这种气候才会给我的苹果这种独特的味道，这就是为什么有这么多的美食家从四面八方来这儿品尝我的苹果。

Take one. After you taste it, you'd not want anything else.	随便拿一个。吃了一口你会觉得世界上没有比它更好吃的东西了。
Thank you, very kind of you.	好，谢谢。
dialogue_Merchant2	
Welcome to our beautiful town!	欢迎你来到我们美丽的城市！
Good afternoon. Do you have a post office here?	你好，请问，这里有没有一个邮局？
It seems that my grandmother sent me a letter from here and I am trying to collect more information.	好像我奶奶从这里给我送了一封信。我想知道更多有关的信息。
No, post office, no. The town manager provides mailing services for tourists when necessary.	没有，这里没有邮局。村长负责为游客们提供邮件服务。
You can always find him working from his private hall in the restaurant.	他一直从他在餐馆里的办公室工作。你随时都能去找他。
dialogue_Male2	
Welcome to our beautiful town!	欢迎你来到我们美丽的城市！
Tell your parents, that if you plan to stay here longer, you can rent a comfortable room in my house.	告诉你的父母，如果你想在这里待得久一些，你可以在我的家里租到一间舒服的房间。
Thank you, I am travelling with friends and do not think we would stay here long.	谢谢，不过我在跟我的朋友们一起旅游。我们不打算在这儿待很久。
I think I just need to talk to the hermit about my grandma and then we would leave.	我只需要问问隐士我奶奶的事，然后我们就走。
Everybody wants to talk to the hermit, but he meets just those who are patient enough waiting for the appointment.	大家都希望尽早跟隐士谈话，不过他只会接待那些有足够耐心烦的人。
And it's always better to wait in a comfy room.	所以我觉得你们还是不如在一个很舒服的房间等着。
dialogue_Female1	
Welcome to our beautiful town!	欢迎你来到我们美丽的城市！
Not many children of your age arrive here alone. Are you lost? Do you need help?	像你这么年轻的男孩一般不会独自来到这里。你是不是迷路了？你需要帮忙吗？

I am not lost, thank you. I am looking for my grandmother, though.	我没有迷路, 谢谢。我在找我奶奶。
She invited me to visit her, but forgot to write her address. I tracked her letter to this town and now I am trying to find more information.	她给我发信, 请我去找她, 不过她忘了把地址写在信上。信好像是从这座城市发来的, 我现在希望能发现更多有关的信息。
What a story! A lot of people visit our town - for mountain walks, sightseeing and the famous Hermit, of course.	这个故事挺有意思的! 很多游客来参观我们的山城, 一般就是为了游览这个地方、爬山等等, 当然, 也是为了和有名的隐士见面。
Your grandmother might have been among the tourists.	你奶奶可能也来过这里旅游。
I hope that somebody here remembers her or may recognize the letter.	我希望这里有人记得她, 或者认得出她的信来。
The hermit knows answers to all the questions, he will help you for sure.	隐士知道所有问题的答案, 他肯定能帮助你。
dialogue_Girl2	
Welcome to our beautiful town!	欢迎你来到我们美丽的城市!
Actually, you do not look like a real tourist.	你看起来并不像一个游客。
Please don't tell me that your parents were so impressed by their vacation that decided to move here.	千万不要告诉我你的父母是在参观了这里之后就马上决定搬到这里来了。
No, no, I am just passing by looking for my grandma.	不是不是, 我来这儿就是为了找我奶奶而已。
But why did you say that you hope I did not move here?	但是为什么你不希望我搬来这里住呢?
It's a boring place if you are not interested in tourism and hospitality.	如果你对旅游业不感兴趣的话, 你会觉得这个地方特别无聊。
My grandparents provided vegetables to the restaurant, my parents provide vegetables to the restaurant, and here is me with the vegetables.	我爷奶为餐馆提供水果和蔬菜, 我父母也为餐馆提供水果和蔬菜, 现在变成我来为餐馆提供蔬菜。
My dream, though, is to become a musician, but the only musical instrument here is that huge bell over there.	不过其实我的梦想是成为一名音乐家, 可是这里唯一的“乐器”就是那个巨大的钟。
dialogue_Male6	
Hello, pal! Do you want to join my beginner's course?	嗨, 朋友! 你要不要加入我的初级课程?

It's a very famous sports that is practiced just here in the Mountains.	这是一个很有名的运动，而且只能在这座山上参加。
Actually, I am the only keeper of this long tradition.	老实说，其实我是这个传统运动的唯一传人。
I have just one spot in my new group. Do you want to join?	我的队里面还有一个人的位置。你要不要参加？
Thank you, I will think about it. First, I need to finish something here.	谢谢，我会考虑一下。但是我要先忙完一些事情。
dialogue_Male6_event20	
Good afternoon, may I ask what sport you are practicing?	你好，请问，你在做什么运动？
Hello, pal! This is our local kind of sport, very famous.	嗨，朋友！这是我们当地的传统运动。很有名的。
You came just in time.	你来得正是时候呢。
I am starting a new beginner's course tomorrow.	初级课程明天就要开始了。
What's your name? I will enrol you to my course.	你叫什么名字？我马上就帮你报名。
I have a friend who might be interested to participate in your course. He loves sports very much.	我有一个朋友可能对你的课程比较感兴趣。它特别喜欢运动。
Just one question: is your course approved by the hermit?	我只有一个问题：你的课程得到了隐士得许可吗？
Of course! How could you think otherwise!	那当然！不然呢？
Approved and certified.	我的运动得到了他的许可和认证。
It's written on the enrolment certificate here. take it for your friend.	都在报名表上写着。你可以拿着这一张，给你的朋友看。
And tell him to be here tomorrow morning.	你告诉他，我们明天早上在这儿开始。

La città di montagna: il ristorante

Bianco: ragazzo

Rosa: ragazza

Grigio: personaggi secondari

dialogue_Girl_01	
You are already here! I am so happy to see you!	你到了, 很高兴又跟你见面了!
I am happy to see you too, very happy.	我也很高兴。
Where is the robot? Did he decide to stay in the oil platform?	机器人在哪儿? 它决定留在钻油平台了吗?
Yes... he stayed...	是的.....它留在那儿了.....
Wait. What happened there?	啊? 怎么了?
Where are your parents?	你父母在哪儿呢?
I do not know...	我还不知道.....
The oil platform - it was not as expected...	钻油平台.....不像我们想象的那样.....
All the people working there, they were like zombies. And robots, they were all broken to pieces...	那儿的所有员工看起来都像丧尸一样, 而且所有的机器人都被毁坏了.....
And there was a monster, huge mechanic monster...	那里还有一个怪物, 巨大的机械怪物.....
We tried to escape... then I turned back, and the robot was not there...	我们试着一起逃跑.....可是我回头看的时候, 机器人已经不在我后面了.....
I can't talk about it now...	我现在不想说这个.....
Oh, I am so sorry...	天啊, 怎么会这样.....
Yes, me too...	是的.....
Any news about your grandma here?	你找到什么跟你奶奶有关的新线索了吗?
Not yet... But I've heard there is a hermit who knows everything.	还没有.....不过我听说这儿有一个隐士, 他什么都知道。
Yes, I've heard about him too.	是的, 我也听说过。

It seems that the man in the jacket with feathers is a manager here, he should know something.	那个穿着羽毛外套的人，好像是这里的村长，他应该知道这个隐士。
I'll try to ask around and see what I can find out.	我去打听打听，看看他们知道什么。
I'll wait you here...	好，我在这儿等你.....
That hermit - maybe he knows about the robot and my parents as well...	那个隐士，说不定也知道我父母和机器人在哪儿.....
dialogue_Girl_02	
Did you find anything about the hermit?	你有没有找到关于隐士的更多信息?
It seems that everybody here wants to meet him.	好像这里大家都想和他见面。
I really hope that he is as good as they say and really has answers to all the questions...	我希望他真的像大家都说的那样，知道所有问题的答案.....
and with his help we find my grandmother, your parents and the robot...	我希望我们在他的帮助下能找到我奶奶，你父母，还有机器人.....
yes, and Robot...	对，还有机器人.....
I've heard that the hermit lives in the shrine. Maybe the guards there know anything?	我听说隐士隐居在寺庙里面，说不定寺庙的守卫知道的信息更多。
And also, the man with feathers... I saw him in this restaurant when I just arrived, he is a sort of boss here...	对了，还有那个穿着羽毛外套的人.....我刚到这儿的时候，在餐馆里见过他，他好像是这座山村的什么头儿.....
Yes, I go to ask everybody. Wait for me here.	好像是，我去找人问问。你在这儿等我吧。
dialogue_Girl_03	
Any news?	有什么新消息吗?
Yes, I found out that the hermit lives in the shrine...	是的，我听说隐士就住在寺庙里。
Precisely - on the top of the mountain on the other side of the shrine.	确切地说，他隐居在深山的最高处，就在寺庙后面。
But one can't just go and meet him.	但是外人也不能随便去找他，他也不是大家想见就能轻易见到的。
Why not?	为什么不可以?

They say, you are supposed to wait till he invites you himself.	大家都说，需要他主动请你，你才能见到他。
But I was thinking - we just need to enter into the shrine and go to the mountain top.	我不过觉得.....我们进到寺庙里，爬到山顶上，或许就能见到他了吧。
Let's go then.	那咱们去吧！
Not so simple. The gate is protected by the guard, who is always there.	其实也没有说的这么简单。寺庙的大门口有一个守卫，他一直在那儿看着。
I heard though, that he forgot his lunch today.	不过我听说了，这个守卫今天忘了带午饭。
And so, I was thinking, that I can bring him lunch, some fish, let's say.	所以我在想，我可以给他带点什么东西当作午饭，比如说鱼。
Maybe then he would open the gate, right?	这样一来，没准儿他就直接开门让我们进去了，你说呢？
Sounds like a good plan.	听起来是个好主意。
If you have fish, you can ask the barman here to cook it for you.	如果你有鱼的话，你可以去问问酒吧问问有没有人能帮你把它做好。
dialogue_Girl_04	
Did I tell you about my plan to enter the shrine and meet the hermit without waiting for the appointment?	我有没有跟你说过我的计划？我们可以不用预约，直接去寺庙里找隐士。
There is a significant progress in it.	现在这个计划有了很大的进展。
I just met a local kid, who happens to be a nephew of the guard that protects the shrine entrance.	我刚刚遇见一个当地的小孩，他是寺庙守卫的侄子。
The boy said that he would help me to distract the guard.	这个小孩说他会帮我来分散守卫的注意力。
And open the gate to the shrine?	然后我们直接开门进去吗？
Exactly. So, I prepared the lunch for the guard. I mean, the barman did - he grilled the fish that I brought here.	没错。所以，我为守卫准备了午饭，确切地说，是酒吧的人帮忙准备的，他给了我一条炸鱼。
The kid will take the lunch to his uncle guard and in the meanwhile we will open the gate.	然后，那个小孩再把这份午饭拿给他的门卫叔叔。我们就趁这个时候把门打开，偷偷溜进去。
So, I gave him the fish.	我已经把炸鱼给那个孩子了。

Are you sure you can trust him?	你觉得他信得过吗?
Why not? We agreed to meet outside the restaurant and go to the guard together.	我当然相信他。我们都约好了在餐厅外面见面，然后再一起去守卫那儿。
dialogue_Girl_05	
Oh, good that you are still here.	太好了，你还在这儿。
Did I tell you about my plan to enter the shrine and meet the hermit without waiting for the appointment?	你还记得我跟你说的那个计划吗？我们可以不用预约，直接去寺庙里找隐士。
It did not work.	一整个大失败。
The guard didn't like the lunch, did he?	啊？守卫不喜欢你给他的炸鱼吗？
No... There was a local kid that promised to help me.	不是.....有一个孩子本来答应帮我的。
He said he would pass the lunch to the guard and distract him...	他说帮我把菜拿给守卫，来分散守卫的注意力。
What happened?	然后呢？
Long story short: he stole my fish. And my fishing rod.	长话短说，他把我的炸鱼和鱼竿都偷走了。
Oh...	啊？！
But I have another idea.	不过我又有了一个新的想法。
Remember that huge bell in the center of the town?	还记得村子中间有一个巨大的钟吗？
If I can tell it, it would distract the guard, so that we can pass inside the shrine. What do you say?	如果我能把钟敲响的话，我觉得钟声也可以分散守卫的注意力。这么一来，我们就有机会偷偷溜进去。你觉得呢？
I say that you go check that bell and go to the gate as well. And see you there.	我觉得你最好先去看看那座钟，还有大门，摸清楚具体情况。我们一会儿直接在寺庙对面见吧。
dialogue_Girl_06	
And I have something for you.	我有个东西给你。
It's a mountain apple. I know it's nothing, but I want to cheer you up.	是一个长在山里的苹果。我知道这不算什么，我就是希望你能振作起来。
Oh, thank you, it looks very sweet.	哇，谢谢，看起来很甜。

dialogue_Girl_07	
She is not here...	她已经不在这儿了.....
I suppose she has heard the bell and gone to the shrine. I better hurry.	我觉得她听到钟声之后，就进到寺庙里去了。我最好抓紧时间。
dialogue_Barman_01	
Welcome! Welcome to our beautiful town and to my restaurant in particular!	欢迎光临，欢迎来到我们美丽的山城！这是我的餐馆！
Here you can find everything for your vacation. Comfy sofas to rest, the best local food, tourist guides and some arcades downstairs.	这个度假天堂应有尽有。在我们这家餐馆里，你能品尝到最好的当地美食、最舒服的沙发、最有经验的导游，甚至楼下还有几台游戏机。
Thank you. I wonder if you have seen my friend - the girl of my age, it seems that she has arrived recently.	谢谢。我想问一下你有没有看到我的朋友，一个和我差不多大的女孩，她也刚来不久。
Yes, I think I saw a girl going upstairs.	我好像看到一个女孩去楼上了。
I go check upstairs then, thank you.	好，那我去楼上看一下，谢谢。
dialogue_Barman_02	
Hello, buddy, enjoying your stay in our beautiful town?	朋友！在这儿过得怎么样？
Are you hungry? We offer the best local dishes here.	你饿了吗？我们这里有最好吃的当地美食。
And soon we are going to hire a new chef to offer our guests more international and fusion cuisine.	我们还打算再招一个新的厨师，这样就能给顾客们提供更丰富的用餐选择。
I am not hungry, thank you.	我不是很饿，谢谢。
I was looking for the hermit. Is it true that he has answers to all questions?	我想去找隐士。他真的知道所有问题的答案吗？
Of course it's true. Everybody knows that.	当然！大家都这么说。
I've never met him myself, though. Do not want to waste my opportunity with some stupid question and so I am thinking of something important to ask, when he invites me.	可是我还没见过他。我不想把我提问的机会浪费在几个愚蠢的问题上，所以我一直在思考应该问他什么事情，这样当我见到他的时候就不会手忙脚乱了。
So, where I can find him?	那我在哪儿能见到他呢？

He lives in solitude on the top of the mountain behind the shrine.	他隐居在山顶上，在寺庙后边。
Cool, thanks, I go to the shrine then and ask for him.	好，谢谢。那我去寺庙那边问一下。
dialogue_Barman_03	
Hi, excuse me, you've mentioned that you have a kitchen here, don't you?	你好，请问，你是不是跟我说过你们这儿有厨房？
Of course we do, it's a restaurant. Today's menu consists of our best vegan dishes.	当然了，我们这儿可是一家餐馆啊。而且今天的菜单都是我们最好的素食特产。
Vegan? You do not have any fish, don't you?	素食？所以今天吃不到鱼了，对吗？
Not today. But if you can catch some fish in the ocean, I cook it for you for free.	确实，今天没有鱼。但如果你想吃的话，你也可以去海边钓几条，我可以免费帮你做。
Cool! I go fishing then, I am a pro at that already.	好啊！那我去钓几条回来，我现在可擅长这回事了！
dialogue_Barman_04	
Hi, excuse me, you've mentioned that you have a kitchen here, don't you?	你好，请问，你是不是跟我说过你们这儿有厨房？
Of course we do, it's a restaurant. Today's menu consists of our best vegan dishes.	当然了，我们这儿可是一家餐馆啊。而且今天的菜单都是我们最好的素食特产。
If you do not like vegan, I can prepare something specifically for you.	如果你不喜欢吃素的话，我再帮你做点其他的。
Really? Can you prepare a fish that I have? It's for my friend who didn't have lunch today.	真的吗？那你能帮我处理一下我刚刚钓来的这条鱼吗？这是给我一个朋友吃的，他忘了带今天的午饭。
No problem. I grill that fish for you.	没问题，我帮你把它做成炸鱼。
Thank you very much.	非常感谢。
dialogue_Barman_05	
Thanks for the fish earlier.	谢谢你帮我做了炸鱼。
No problem, buddy. My work is to make tourists happy, I hope you enjoy your vacation.	没事儿，我的工作就是让游客满意，让顾客开心，希望你在这儿玩得愉快。

I like it here, thank you, but I am not on vacation.	我特别喜欢这里，谢谢你，不过我来这儿并不是为了度假。
I am looking for my grandma and I thought that the hermit could help with that.	我在找我奶奶，我在想，也许隐士能帮助我。
Of course he would! He knows everything!	那肯定的！他什么都知道！
dialogue_Scammer_01	
Welcome. welcome to our beautiful mountain!	欢迎来到我们美丽的山城。
I am the manager of this town and it's my personal responsibility to welcome here all the tourists.	我是这里的村长，迎接来这儿的所有游客，是我义不容辞的责任。
You can enjoy your sightseeing as well as guided tours with certified professionals, purchase souvenirs and gifts for your family and friends and relax here, in this wonderful restaurant.	你可以在我们专业导游的引导下，参观这里美丽的风景，顺便给家人朋友买些纪念品，最后，再在这家餐厅品尝品尝当地美食。
Thank you.	谢谢。
If you meet all tourists personally, maybe you have seen my friend, the girl of my age with red hair?	如果你会亲自接待每一个游客的话，也许你见过我的朋友——一个和我差不多大的红头发女孩儿。
I think, I saw her in this restaurant, yes. Enjoy your vacation with your friend.	如果我没记错的话，我在这家餐馆见过她。希望你们在这儿玩很开心。
dialogue_Scammer_02	
Welcome. welcome to our beautiful mountain!	欢迎来到我们美丽的山城。
You can enjoy your sightseeing as well as guided tours with certified professionals, purchase souvenirs and gifts for your family and friends and relax here, in this wonderful restaurant.	你可以在我们专业导游的引导下，参观这里美丽的风景，顺便给家人朋友买些纪念品，最后，再在这家餐厅品尝品尝当地美食。
Thank you, I am looking for my grandma, it seems that her letter came from this region.	谢谢，我在找我奶奶，她给我的信好像是从这个地区寄出去的。
I've heard about the famous hermit and I thought that maybe he knew her or he could help me with finding her address.	我听说这儿有一位无所不知的隐士，说不定他知道我奶奶的事情，能帮我找到我奶奶的地址。
Yes, of course, the hermit on the top of the mountain knows answers to all the questions.	那肯定的，住在山顶上的隐士，他知道所有问题的答案。

Great, how can I meet him then?	太好了，我怎么才能见到他呢？
I make a note here that you are interested in meeting the hermit, and when he is ready, he would invite you in the shrine.	我先给他留个字条，告诉他你想跟他见个面。等他准备好了之后，他会邀请你去寺庙找他的。
It's just that then? I just need to wait?	这样就可以吗？我要做的只有等待吗？
No, you also need enjoy your stay here - go see the local beauties, the bell, the shrine, buy some souvenirs.	不是，你还可以在这里四处转转，参观参观景点，比如大钟、寺庙什么的，还能顺便买点纪念品。
dialogue_Scammer_03	
Excuse me? I wanted to check about my appointment with the hermit...	你好，我想问问和隐士见面的事，我已经预约过了。
Ah, yes, of course, I remember you. I've personally booked an appointment for you, yes.	噢，我记得你。是我帮你写的字条，跟隐士做的预约。
May I ask when the hermit can meet me?	我想问问，我大概什么时候才能见到他呢？
Maybe tomorrow... Today the hermit stays in solitude.	可能明天吧.....隐士今天在闭关打坐。
Do not worry, guards will inform you when the hermit is ready to meet you. I will personally controll it.	别着急，隐士准备好跟你见面的时候，守卫会去通知你的。我帮你盯着这件事。
Enjoy your stay here - go see the local beauties, the bell, the shrine, buy some souvenirs. If you are tired, you can always rent a room in one of the certified bed&breakfasts.	希望你在这儿玩得开心，参观参观这里的名胜古迹，比如大钟、寺庙什么的，多买点纪念品。如果累了的话，你可以随时订一间舒服的民宿。
dialogue_Scammer_04	
Hope you enjoy your stay at our beautiful mountain!	希望你在山里玩得开心！
-- line 127	
-- line 128	
Thank you. Is there a post office here?	谢谢，请问这附近有邮局吗？
No post office, but me and my team take care of the correspondence for tourists.	没有邮局，只有我和我的同事们，为游客提供邮寄服务。
Would you like to send a post card?	你想寄明信片吗？

No, I am searching for my grandma. It seems that her letter, look, this one, came from this region.	没有，我在找我的奶奶。你看，这是她给我的信，好像就是从你们这里寄出去的。
Let me see... I am not sure... I need to check better...	我看一下.....我也不太确定.....我得去查一下。
Yes, please, that would be very kind of you.	好的，麻烦你了，谢谢。
dialogue_Boy1_03	
The barman just grilled the fish for me, look.	你看，这是酒吧的人刚刚帮我做好的炸鱼。
Smells tasty! Exactly the kind of fish my uncle likes...	哇，闻起来很香！就是我叔叔喜欢的那种.....
It's just that I am worried. You would go away, but I stay here after I help you to sneak in.	不过我还有一点担心，我帮你偷偷溜进去了，以后你会离开这里，可是我还会留下。我叔叔迟早有一天会发现不对劲的。
It's risky... I could do only if it's really worth it.	我觉得太冒险了，而且我帮了你，我能拿到什么好处呢？
Here, take my fishing rod as a payment. It's a good one.	来，给你我的鱼竿，就把它作为给你的回报吧。这根鱼竿很不错。
Okay, I will help you. Give me the fish and let's meet outside in front of my house, so that nobody suspects us.	好，我帮你。你把做好的鱼给我，我们一会儿在我家门口见面，这样就不会引起别人的怀疑了。
Thank you, see you there.	好的，我们一会儿在那儿见。
dialogue_Boy1_04	
Don't attract too much attention, we do not need to look suspicious.	我们不要太引人注目，也不要让人生疑。
We go to the guard, I talk to him and give him lunch and you sneak into the gate to the shrine.	我们一起去守卫那儿，我跟他打个招呼，把鱼拿给他吸引他的注意，然后你趁机溜到寺庙里面去。
Let's meet outside. You remember my house? The one on the left.	我们先在我家门口碰头，好吗？你记得我家在哪儿吗？就是左边的那个。
I remember, see you there.	我记着呢，一会儿见。
dialogue_Boy1_06	
Here you are! I was looking for you everywhere!	原来你在这儿！我找你找了半天。

We need to hurry, soon the shift will change and the other guard is very strict, not like my uncle.	我们得快点了，守卫一会儿就要换班了。一会儿来的守卫很严格，不像我叔叔这么好。
dialogue_Two_men	
Good afternoon, what this is game?	你好，这是什么游戏啊？
Hello, kiddo! It's the money eater, believe me, forget about it!	Hello, 小伙子。这个游戏就是骗钱的，你最好还是不要知道它的名字为好。
Nooo, you can't win! I try every day and always lose. And the tokens for it cost a fortune!	对啊，这游戏根本赢不了。我每天都会来玩一把，但是从来都没赢过。而且它一把游戏要花好多游戏币！
If you are a gamer, better go play arcades over there, that's my advice.	如果你真的对游戏机感兴趣的话，我建议你去试试那边的那台。
Arcades are cool, kiddo! They also have qb, it's my favorite game. It's fun and it's free.	这些游戏机很有意思啊小伙子！里边还有一个叫qb的游戏，是我最喜欢的，而且还是免费的！
I go check it, thanks for the hint.	好，我去看一下，谢谢你们的建议。
dialogue_People_eating	
I do not want to go see the fort! It's too cold out there in the snow!	我对堡垒没什么兴趣，太冷了而且全是雪。
The fort? Where is the fort?	堡垒？堡垒在哪儿？
It's on the other side of the forest. It's not snowing tomorrow, so we booked the tour there while we are waiting for appointment with the Hermit, and now she doesn't want to go.	就在森林的那头儿。明天不下雪，既然我们现在得等隐士的见面邀请，不如明天去堡垒那边看看。不过她现在不想去了。
Yes, mom, can we do something else? Please? Pretty please?	我不想去！妈妈，我们能不能做点别的事情。拜托拜托！
Let's see... What do you want to do?	我想想.....那你想干什么呢？
Cooking or flower masterclasses? Sports school?	烹饪，或者园艺活动？再不然的话可以做点运动？
We are waiting for the Hermit already the second week, it's always being postponed for tomorrow.	我们等隐士的邀请，已经等了两个星期了。每次他都说“明天”、“明天”。
I see. I would like to meet Hermit as well.	懂了，我也想和隐士见面。

dialogue_LittleGirl1	
I've never seen this kind of racing game before! And you?	哇，这个游戏里面还能参加比赛，我从来没见过这种游戏！你呢？
Me neither! It looks really cool!	我也没见过！看起来真不错！
Yes, but it's for adults only.	是的，不过只有成年人才能玩。
Why?	为什么呢？
Don't know... They've just told me it's not for kids.	我也不知道，他们就跟我说不是给小孩玩的而已。
We may only watch, what a pity!	真可惜，我们只能看。
dialogue_CityMan4	
The food here is the best!	这里的菜是最好的！
I was choosing between this place and the seaside resort for my vacation and didn't regret it even for a second.	一开始我还在犹豫去哪儿度假，这里还是海边。我现在觉得我做了一个明智的决定，一点都不后悔。
The seaside is cool as well, I just was there.	海边的度假村也不错，我刚从那儿过来。
Yes, I saw the postcards! Next summer - seaside! Decided!	是的，我看到了明信片。明年夏天我就去海边度假村！就这么决定了！
dialogue_TouristLady	
Do you think, the photo looks better from the left or from above?	你觉得从哪个角度拍照比较好看，左边，还是上边？
They both look great, in my opinion.	我觉得都很好看。
I've met one guy in the city who had a photo device exactly like yours.	我在港口附近的城市里认识了一个网红，他也有这样的拍照设备。
The selfie stick?	你说的是自拍杆吗？
I've just bought it from a very famous influencer. He said it would make my vacation here amazing.	我刚从一个特别有名的网红那里买了这把自拍杆，他说有了这把自拍杆，我的假期会变得非常amazing。

Amazing? It sounds exactly like him.	他说了“amazing”吗？那我们说的是同一个人，只有他会这样说话。
dialogue_LittleBoy1_01	
Have you seen all this tourist guides and books?	你有没有看过这里的旅游指南。
It's written that the town was founded long ago under the mountain where lives a very famous hermit.	上面写着，这座山脚下的城市历史十分久远，而且山中还住着一个很有名的隐士。
Long ago? The Hermit should be very old then.	十分久远吗？那说明这名隐士应该也很大岁数了。
I suppose he is. That is why he knows answers to all the questions.	你说的有道理，不过或许这也是为什么他知道所有问题的答案。
Have you met him?	你见过他吗？
Me? No! But my parents have booked the appointment. Maybe we'll see him tomorrow.	我吗？没有！但我父母已经跟他预约了。也许我们明天就能见到他了。
dialogue_LittleBoy1_02	
Hi, I remember you! I've seen you in my city.	Hi！我记得你，我在我的城市见过你。
Yes, true! How are you doing? What are you reading?	对啊，我也想起来了！你最近怎么样？在看什么书呢？
Some books about sports.	我在看一些关于运动的书。
I love sports, my dream is to become an athlete.	我非常喜欢运动，我的梦想就是成为一名运动员。
But my parents are against it.	不过我的父母反对我当运动员。
Why? What's wrong in being an athlete?	为什么呢？当运动员有什么不好的呢？
My parents say that I should waste my time with sports....	他们觉得运动是一件浪费时间的事情。
they think that it will stop me from getting a good education to become a lawyer or an architect, like they are.	他们还说，运动会影响我的学习，会耽误我考上理想的大学，这样我就不能成为像他们一样的律师，或者是建筑学家。
They are happy when I read books, so I read books about sports.	不管我看什么书，他们看到我看书就很开心，所以我只看和运动有关的书。

Soon we are going to see the hermit.	我们应该很快就能见到隐士了。
I hope he tells them, that I can do sports and so they would change their mind.	我希望他能跟我的父母说，我其实可以从事运动行业。我觉得只有这样，我的父母才会改变主意。
dialogue_LittleBoy1_03	
You are still here, reading? Good!	你还在这儿，还在看书呢。真认真!
Where else can I be?	不然呢，我可以干嘛?
Look.	你看。
I have something for you.	我有东西要给你。
What is it?	这是什么?
It's an enrolment certificate for the sports course.	是一个运动课程的报名表。
There is a guy in town who teaches here famous local sports. You probably saw him not so far from the bell.	城市里有一个教练，他在教一项很有名的当地运动。没准儿你之前在大钟附近见过他。
His new beginner course starts tomorrow and so I've enrolled you.	初级的课程明天就开始了，我已经帮你报名了。
Really? Wow...	哇，真的吗?
But my parents will never let me...	可是我的父母一定不会同意的.....
I am sure they will.	我觉得他们会同意的。
The course is approved and certified by the hermit himself.	因为这项课程得到了隐士的认证和许可。
Look, it's written here on the coupon.	你看，就在这儿写着呢。
Yes, I see! The hermit is an authority for my parents. If he approves this sport, they will as well.	我看到啦! 对我父母来说，隐士是一个十分有权威的人。如果他说这项运动好的话，那我的父母应该会同意我参加的。
Thank you, you made my dream come true.	谢谢，你让我的梦想成真了。
Take this book, it's my favourite.	这本书送给你吧，是我最喜欢的一本。

Il tempio della montagna

Bianco: ragazzo

Rosa: ragazza

Grigio: l'eremita

dialogue_totem_001	
I can insert an object here.	看起来这里可以插入个什么东西。
dialogue_totem_002	
I can take this with me. It may be useful later.	我应该把这个东西带走，以后可能还用得上。
dialogue_totem_003	
I can't remove this object while somebody is standing near a door.	如果有人站在门附近的话，这个图腾就得一直插着，让门打开。不能把它拔掉。
It may be very dangerous.	可能会很危险。
dialogue_totem_005	
Is too narrow to fit through.	门缝太窄了，我肯定过不去。
This aperture can be used to pass something if we are close enough.	如果有人就在大门的另一侧的话，我应该能从门缝里给他递东西。
dialogue_totem_006	
We can pass some object from this aperture.	我们可以用这个门缝来递东西。
dialogue_movement_01	
This elevator seems quite weak, and the rope is very thin.	这台电梯看起来不稳定，而且它的绳子也很细。
I am afraid that the cable can snap in any moment.	我担心绳子随时会断掉。
dialogue_movement_02	
Seems like this button is connected to something in this room.	这个按钮看起来像是用来操纵这个房间的。

Better check that elevator, maybe one of us can use it.	我最好先检查一下电梯的情况。说不定只有一个人坐的话，它还算安全。
dialogue_ascensore04_001	
I can probably press the two buttons in the same time by laying in the middle...	如果我站在中间的话，应该可以同时按下这两个按钮。
but I suppose it is better if we both stand on them and use this device as it is meant to.	不过我觉得最好还是两个人分别踩在不同的按钮上，这才是正确的用法。
Moreover, it wouldn't make sense to proceed alone.	而且我觉得我一个人继续往前走的话，也没有什么意义。
dialogue_mountainHealer_01	
Good afternoon!	你好!
Good afternoon to you, my friends!	你们好!
I am so happy to see you, it means that the mountain town is already near.	很高兴见到你们，这里是不是离山城不远了。
Yes, it's not so far actually. Are you going to the town?	对，没那么远，你要去山城吗?
Of course! Where else, there is nothing else here.	当然了。为什么要留在这里，这里什么都没有。
How do you mean "nothing else"?	啊? 什么叫“什么都没有”?
There should be a place on the other side of this shrine, where the famous hermit lives.	寺庙后边不就是那个有名隐士的住所吗?
We are going there to meet him.	我们想去见见他。
To meet the hermit?	噢，你们要去见隐士吗?
Yes, they say that the hermit knows answers to all the questions, and we really need to talk to him.	是的，据说隐士知道所有问题的答案，我们有一些事情非常需要他来帮忙。
We won't disturb him long, we just need his help to find the grandmother, the parents and our friend robot.	我们不会打扰他很久，我们就希望他会帮助我们找我奶奶、她父母和我们机器人朋友。
Do you think we are on the right way?	我们没走错吧?
Famous hermit, you say? ...Let me tell you my story...	有名的隐士?那我先跟你们讲一下我的故事吧.....

dialogue_mountainHealer_02	
Are you saying that there is no famous hermit?	你的意思是说那个有名的隐士其实不存在吗?
Not as I know...	据我所知, 他不存在.....
And he can't help us to find the grandmother, the parents and our friend robot?	那么, 如果他不行, 这里还有谁能帮我们找到我奶奶、她父母, 还有我们的机器人朋友吗?
I doubt he can.	恐怕没有。
But I might.	也许我可以?
You can use the hot air balloon on the top of the mountain, the one that I took care for many years.	山顶上有一个热气球, 我已经保管它很多年了, 或许你们可以试试用热气球来找人?
Maybe going up you can see the world better and will be able to find another place to look for your grandmother and your friends.	坐上热气球就能俯瞰世界了, 或许你们会在上面发现你们要找的人的线索, 或者是知道应该去哪儿找。
It sounds like a great idea! We go and take the balloon immediately!	听起来是个好主意! 那我们现在就去坐热气球吧!
I suppose it would be better to postpone the flight till the morning, the snowstorm now is too strong and it's cold outside.	我觉得你们最好明天早上再出发, 因为一场大暴风雪马上就要来了, 外边会非常冷的。
Take shelter in my hut for the night, relax a little bit and continue your journey tomorrow.	你们今晚就在我家过夜吧, 好好休息休息, 然后明天再继续出发。
Thank you very much for your hospitality. Are you sure you are not THE hermit?	谢谢你的热情款待。难不成你就是传说中的隐士?
I am afraid I am not, but I wish I were him...	恐怕你猜错了, 我也希望我是呢.....
Just one more question: you came from the other side, didn't you? How did you cross the gap?	最后一个问题: 你是来自峡谷的另一边吗? 你怎么过来的?
The gap? Oh... I just wanted so badly to cross it to go back to the town, so I just walked.	峡谷? 噢.....我太想回城市了, 所以我就一直沿着悬崖走啊走.....
I've read it in one self-help book on motivation and entrepreneurship I found in the hermit's house: "If you want it, you can do it".	有一次我在隐士家里找到了一本关于自我激励和创业精神的书, 里面有一句话让我印象非常深刻, 就是“有志者, 事竟成”。

So, I guess I wanted it enough.	所以，我猜是因为我想回到城市里的意志足够坚定吧。
dialogue_mountainHealer_03	
I wish you succeed with your search, my friends, while I did not succeed with mine....	我希望你们能够实现你们当下的愿望，成功找到自己的家人和朋友，不要像我一样，一只都没能实现自己的梦想。
Take shelter in my hut for the night, relax a little bit and continue your journey tomorrow.	你们今晚就在我家过夜吧，好好休息休息，然后明天再继续出发。
You can use the hot air balloon on the top of the mountain, the one that I took care for many years.	山顶上有一个热气球，我已经保管它很多年了，或许你们可以试试用热气球来找人？
Maybe going up you can see the world better and will be able to find another place to look for your grandmother and your friends.	坐上热气球就能俯瞰世界了，或许你们会在上面发现你们要找的人的线索，或者是知道应该去哪儿找。
Thank you very much for your hospitality. And how did you say you have crossed the gap?	谢谢你的热情款待。对了，你是怎么跨过那个峡谷的呢？
The gap? Oh... I just wanted so badly to cross it to go back to the town, so I just walked.	峡谷？噢.....我太想回城市了，所以我就一直沿着悬崖走啊走.....
dialogue_start	
What?	不是吧？
What "what"?	怎么了？
Have you been here inside all this time after we met at the restaurant?	从我们上次在餐馆见面到现在，你就一直在这待着吗？
Yes, I came to this guard few minutes ago and asked if I could sneak inside this door.	是啊，几分钟之前我还问了警卫，我能不能偷偷溜进来。
How did you ask?	你是怎么问的？
I don't know. I just said "please" and that's all.	具体我记不清了，但我表现的很有礼貌。
dialogue_01	
So apparently the hermit should be up inside this mountain, right?	所以，隐士应该就住在这座山里，对吗？

Yes, I suppose so.	好像是。
How cold is this place. After the desert I'd never expect I could complain about cold.	这个地方太冷了。我们在沙漠里的时候，我根本想不到我竟然会有一天抱怨太冷了。
Yes...	是吧.....
Back in the desert I also never thought I could miss our friend so much. I am still sorry I shouted at him.	当时我也没想到，我现在会这么想念我们的机器人朋友，我甚至还在为凶了它而感到抱歉。
Well, it was a difficult situation for all of us. I can understand how you felt back then.	没关系，我们当时的处境太难了，我理解你。
And I also do miss him.	我也很想它。
dialogue_02	
Question: do you think this maze is constructed to keep people out, or to keep the hermit in?	天啊，这个迷宫到底是为了不让外边的人进来，还是为了不让隐士出去？
Do you think he may be scary or dangerous?	你觉得隐士会是一个很可怕，或者说很危险的人吗？
I don't think so. If honest I didn't think about that.	我也不知道，其实我根本没考虑过这件事。
but really, this place is kind of absurd to me.	不过我觉得这个地方真的很诡异。

La cima della montagna

Bianco: ragazzo

Wow, what a snowstorm.	天啊，这场暴风雪太大了。
I can't imagine the hermit living up here absolutely alone all this time.	我想像不了隐士是怎么在这样的环境中独自生活这么久的。

This elevator goes back into the mountain.	这台电梯会带你回到山里。
Look, this must be the balloon the hermit mentioned.	你看，这应该就是隐士跟我们说的热气球。
We can't use it right now with this storm.	但是我们现在还不能坐，因为暴风雪太大了。
Let's head inside the hut for the night.	我们先在小屋里面过夜吧。

Il rifugio dell'eremita sulla cima della montagna

Bianco: ragazzo

Rosa: ragazza

Dialogue in Mountain Healer's Hut	
...
I keep thinking about what happened to you and the robot.	我一直在想你和机器人到底经历了什么？
I'm still not able to realize that he's not with us anymore.	我还没意识到它已经不和我们在一起了。
Yes, it all happened so fast. We saw that light and heard that metallic noise getting closer and closer.	这件事发生得太快了。当时我们看到了那个耀眼的红灯，还听到了齿轮摩擦的声音离我们越来越近，越来越响。
He pointed toward a hatch, and he helped me to descend to it. The noise and that light. We were so scared.	它给我指了指桥下的一扇门，然后帮我跳到了下面。我现在还记得当时的声音和灯光，我们害怕极了。
I am so sorry.	我理解你。
I found this diving suit and this button, so I did wear them and jumped out from that hatch. I was certain that the robot was just behind me.	后来我找到了这件潜水服，我连忙换了一身。然后我又拧了拧门把手，门就打开了，我直接走了

	出来。我很确定当时机器人就在我后边一直跟着我。
But when I turned back, he was not there. And the pressure of the water was so strong I couldn't even swim back. So I arrived ashore and I waited but he did not emerge, and it was so freezing.	不过后来我再回头看的时候，它已经不在那儿了。门外的水压太大了，我根本游不回去。所以我直接到沙滩上等着机器人，我等了很久很久，冷得发抖，可是机器人一直都没有出来。
Do you think he knew that he was going to be trapped?	你觉得它是不是从一开始就知道它没办法出来？
I don't know. Maybe he had the impression we could escape together, but yeah, I suppose he realized that the jump could be too high for him.	我不知道。没准儿一开始它也觉得可以和我们一起逃出来，但是我猜或许是因为桥太高了，它也意识到了它没办法跳下来。
I feel so sad.	我觉得很难过。
...
You know, ever since we had that conversation back in the desert, I cannot remove his words from my head.	说实话，自从我们上次在沙漠里聊过之后，有个问题就一直困扰着我。
Do you really think we may be part of some kind of experiment?	你真的觉得我们是什么模拟试验的人物吗？
I don't know, but I can not see the meaning of that.	我不知道，我也没办法完全理解这其中的意义。
Yeah, me neither, but what if we are really being simulated? I can't see the reason but think about it.	我也是，可是如果我们真的是什么模拟试验里的人物呢？我虽然也找不到证据，但是我一直在思考这个问题。
So, you think that what happened was not a casualty, but it happened for some reason?	那你觉得现在发生的一切，都不是巧合，而是被设定好的吗？
Like us talking here now. Do you think we are using words that have been defined by somebody for us?	包括我们现在的谈话，都是被设定好的。比如，你有没有觉得我们现在谈话的内容，都是别人写好的稿子吗？
It feels crazy, I mean, you are thinking what you are saying, right?	我知道这件事听起来挺荒谬的。好吧，其实你心里还是觉得你在说你自己想说的话，对吧？
Yes of course.	对啊，当然了。

Well, me too. I can think even if it is a brief moment before pronouncing my words. Actually, if I think about my emotions right now it feels that my words are very fast compared to what they should be.	我也是。不过哪怕我马上就要开始说话，我都能想好我要说什么。说实话，我现在就觉得我开口说话的时候，反应有点太快了。
You are saying that they are already written? By who? And for what reason?	你的意思是说，我们在说的话是被某人提前写下来的吗？谁会这样做？他的目的到底是什么？
How can somebody, or something, do it?	我也不知道。而且我们也很难说，写下这些内容的，到底是个人，还是什么东西？
I am also full of emotions and to me, they don't feel fake at all.	我也有过很多不同的情绪，每种感觉都很真实。
Do you think our emotions are fake as our words? If so everything is fiction.	难道你觉得我们的情感，也像说话一样都是假的吗？如果都是假的的话，那我们的整个生活也都是虚构的，像一部小说样。
I don't feel it possible but think about the characters in a movie or in a video game.	我不觉得都是虚构的，不过你想想电影里面的人物。
But they are actors. They know that everything is a scene!	可是他们是演员。他们知道他们在演戏，所以他们也知道他们周围的世界都是假的。
Yes, but what about the characters in a video game? Do you think they may feel something?	好吧，那电子游戏里面的人物呢？你有没有想过，他们也可能会有真实的情感？
They are scripted but their reactions are sometimes depending on how we play.	他们是程控的，不过有时候他们的行动取决于我们如何玩游戏。
Yes, but video games are made by people like us.	可是开发游戏的就是真实的人，像我们一样。
Real people who make them for fun, or at least to let other people have fun with them.	他们开发游戏的目的是为了玩，或者至少让别人玩。
Wait, are you saying that we are being a part of what should be fun for somebody? Because I don't feel entertained at all. First my parents, then the robot. And now we are in this frozen place.	那么，你的意思是说我们是在别人看来很好玩的东西吗？因为我们刚刚经历的这一系列的事情——我父母，还有机器人的事故——其实我觉得一点都不好玩。而且我们现在，还在一个冰天雪地的地方。
We walked so much and we accomplished nothing. Nothing at all.	跑了这么远，结果我们什么都没完成，看上去好像什么都没有干。

Do you really think our failure and our emotions now, our sadness, are made to entertain somebody...or something?	你真的相信有人，或者有什么东西，觉得我们的失败，我们的情感，还有我们的失落，都是好玩的吗？
I suppose you are right. This is one of these thoughts that are generating such contorted conversations.	我觉得你说的是对的，我的这种想法经常会得出一个很荒谬的结论。
I feel dumb for having surfaced this topic.	我后悔提到这个话题了。
But still, our friend knew how to be deep sometime. He was so secure of himself and at the same time so insecure. Sometimes I had the feeling that he was exaggerating everything.	我们的朋友确实是一个很有思想的机器人。他很自信，但同时也很自卑，我觉得它对待所有事情都很认真。
Yeah, he was.	对，它就是这样的。
So are we going to sleep?	所以我们现在要去睡觉吗？
Don't you want to stay up with me a little more?	你要不要和我多呆一会儿？
I am thinking about my parents, your grandma, and all of this.	我在想我父母、你奶奶，还有到现在发生的一切。
I think that if that drone wouldn't get broken mid-air, we would have never met.	我在想，如果那台无人机没有撞坏你家的窗户的话，我们或许永远都不会遇见。
Yeah, that's crazy if you think it this way.	对，这事真有意思。
This search for that grandma's cake has been epic. I even don't know why I moved from the island in the first place.	寻找奶奶和她的地址的这件事，确实是我人生中最宝贵的一段经历。我现在都想不起来，一开始我是怎么下定决心离开我住的小岛的。
I mean, I am intrigued, but the idea of traveling around the world for a piece of cake makes me feel so silly.	我的意思是，我对于这个冒险的旅程确实很兴奋，但是仔细想一想，为了一块儿蛋糕而环游世界，听上去确实有点傻。
Ahahah, it is. It feels like one of these stories.	哈哈，听起来不太像那种很常见的故事。
“And then the brave knight left his castle in search of the demoiselle”.	“后来勇敢的骑士离开了他的城堡来找公主。”
Wait, I didn't mean that!	等一下，我不是那个意思！
Ahaha, you are funny.	哈哈，你很可爱。

But then what? After all of this, we go back empty-handed?	可是，然后呢？等着一切都结束了之后，我们就“空手而归”吗？
“The knight returns back to his castle”?	“骑士回到自己的城堡”吗？
Yeah, and I return to my duties at the post office.	哎……是的，然后我就要回邮局，继续我本来的工作。
...
You know what? I don't want to return to my island. I mean, yeah, I like the place, but I don't want to go back right now. After all, we saw I want to keep exploring.	你知道吗，其实我现在不太想回到我住的小岛。我很喜欢那个地方，只是我现在不想回去而已。
Me too. I expected we'd meet my parents, and they would be back to the post office duty. I can't tell exactly what I expected next, but I suppose I want to see more.	我也是，现在也没那么想回去。我以为我们会找到我的父母，然后他们回邮局上班。我现在也不知道我究竟在期待什么，但我确定我想再多发现一些新鲜事。
As you said, I also don't feel like getting back. At least not right now.	就像你说的一样，我也不想回去，至少不要现在马上回去。
Well, I guess that after all we are not being simulated.	好啊，这么说来，我觉得我们肯定不是什么模拟试验的人物。
Ahah, true!	哈哈哈，没错！
Okay, let's sleep now. Tomorrow we'll have a new adventure above the clouds waiting for us.	好了，我们现在就去睡觉吧。明天还有一个彩云中的新冒险在等着我们呢。
Who knows, maybe my parents were in another resort, and from above we may spot it and your grandma's house.	谁知道明天会发生什么呢？也许我们从空中就能看到我的父母去了另一个度假村，然后我们还能看到你奶奶家在哪。
Can't wait.	我太期待了。
...
So, good night I suppose?	那就，晚安啦。
Yeah, goodnight	嗯，晚安。
...
And thank you for being here with me.	谢谢你一直陪着我。

La partenza con la mongolfiera

Bianco: ragazzo

Rosa: ragazza

dialogue_ascensore_01	
This elevator goes back into the mountain.	这台电梯会带你回到山里。
dialogue_mongolfiera_01	
Ready?	你准备好了吗?
Yes! Can't wait!	准备好了, 我已经迫不及待了!
Up we go then.	那咱们出发, 飞上云霄!
dialogue_mongolfiera_02	
I can't take the balloon without the Girl. I wonder, what she is doing. I better go find her.	我一定得和女孩一起坐热气球。不知道她现在在干嘛, 我去找找她。
dialogue_01	
Found you!	找到你了!
A snowman!	一个雪人!
Wait, he is so similar to...	等一下, 它看起来很像.....
Yes, he is.	是的, 它就是。
I wish, he were here with us now.	如果它现在跟我们在一块儿就好了。
Yes, me too.	对。
Okay, let's take that balloon. I am sure, we'd be able to see everything from up there.	好, 咱们去坐热气球吧。我相信我们从空中能看到全世界。

dialogue_02	
Such a good weather today. Perfect for a balloon flight, right?	今天天气真好，很适合坐热气球，对吧？
A little bit cold, but finally the storm is over. The snow is sparkling so nicely in the sun rays.	我感觉有点冷，但是暴风雪终于停了。雪花在阳光下闪闪发光，好漂亮呀！
Are you ready for the flight?	你准备好起飞了吗？
I can't wait! This balloon looks really cool!	我等不及了！这个热气球看起来可真酷。

Il volo con la mongolfiera

Bianco: ragazzo

Rosa: ragazza

dialogue_baloon_01	
wow, how nice.	哇，很漂亮！
Amazing! We can see all the world from here.	真好！我们从这上面能看到全世界！

La regione oscura

Bianco: ragazzo

Rosa: ragazza

Grigio: personaggi secondari

fire_01	
---------	--

Oh dear, I hope she managed to jump out in time.	天啊，我希望她能及时跳出来。
This is too hot to stay here so close.	这里太热了，根本没办法靠近。
I should look for her somewhere in the area though.	不过我必须得在附近继续找她。
fire_02	
If I recall correctly, we got hit by a lightning.	如果我没记错的话，我们被闪电击中了。
I remember the wind and us falling so fast.	我还记得风吹得特别急，我们极速下坠、落地。
Our balloon was so beautiful, but we will repair it.	我们的热气球非常漂亮，我们会想办法把它维修好。
The only thing that matters now is that she is fine.	现在唯一重要的事情是，她没事。
I must keep looking for her.	我必须得继续找她。
start	
My head...What happened?	我的头很疼.....发生了什么事?
Where am I?	我在哪儿啊?
And where is she?	她在哪儿?
Hey, this direction!	嗨，这边!
Come, quick!	来，快点!
Uh? where are these voices coming from?	哎? 这个声音来自哪里?
Hey, is anybody there?	嗨，有人吗?
Anybody, please help! we had an accident.	救命啊! 救命啊! 我们出了事故。
baloon_phase_02	
I think I already saw the lamps, we must have crashed in the forest nearby the port.	我感觉我好像看到了闪电。我们肯定是在森林还是港口附近落地的。
Hello! anybody around?	有人在吗?
Stay away from the fire!	离火远点!
Who is there?	谁在说话?

let me lift it.	让我把它端起来。
Here, move on.	好，你快跑。
Hey, I can hear you but I don't see you.	我听得到你说话，可是我看不见你。
Please give me a sign.	求你了，给我个信号。
Okay, this way looks safer.	好，这样看起来更安全。
Yes, let's go.	好，走吧。
baloon_phase_03	
Anybody, please.	来人，救救我。
please, help!	求求你们，救救我！
My leg hurts but I must walk faster.	我的腿很疼，但我必须得走快点。
Seems there is more fire up ahead and maybe somebody from the city can find us down here.	看起来前边有好多火，也许城市里会有人找到我们。
I hope she is okay.	我希望她没事。
dialogues_agingPlayer 01	
I feel dizzy.	我头好晕。
What's happening to me? It must have been the smoke I inhaled before.	我怎么了？应该是因为我之前吸进来了太多的烟吧。
My clothes got darker because of it.	我的衣服都变黑了。
And what is this crazy place?	这个奇怪的地方是哪儿呢？
It must be some sort of hallucination or something.	应该是什么幻觉之类的东西。
Or perhaps I took a wrong turn?	也许我走错路了？
dialogues_agingPlayer 02	
I feel not well.	我觉得很难受。
But I must endure.	不过我要坚持走下去。
dialogues_agingPlayer 03	
What is happening to me? what is this crazy place?	我怎么了？这个奇怪的地方是哪里？

It feels like a nightmare and I can see through my hands!	像一个噩梦一样，我的手怎么变成透明的了，我都看不到了！
Help please!!!	求求你们，救救我!!!
Somebody, help me please!	来人，求求你们，救救我！
my hands... I am vanishing.	我的手.....我在慢慢消失吗.....
This can't be real!	这不可能是真的！
dialogues_agingPlayer 04	
What is this place doing to me? I need to leave it as soon as possible.	这个地方把我怎么了？我要尽早离开这个地方。
Maybe she already found a way out from here and is looking for me elsewhere?	她可能已经找到出路离开这里了，现在正在外边找我。
dialogues_agingPlayer 05	
I feel my body changing inside.	我感觉我的身体在发生变化。
I start thinking that we may not survived the crash.	我觉得我们没办法在这次事故中幸免了。
dialogues_letter01	
This looks like my old house. I almost forgot what was it like.	这看起来像我的老家，我都快忘了它长什么样了。
How long have I been here? It feels almost an eternity.	我被困在这里多久了？感觉好像有一辈子了。
A letter for me?	给我寄来的信？
Who could leave a letter for me in such a place?	谁会在这样的地方给我寄信？
It opens with the sentence "wake up".	信的开头写着：“醒醒”。

11.6. I pensieri

Nel gioco, premendo un tasto specifico del joystick, si può accedere ai pensieri condotti dal personaggio che si sta controllando (il ragazzo, la ragazza o il robot). Attraverso l'uso di una delle due levette è anche

possibile scegliere e selezionare il tempo dei pensieri che si desidera visualizzare, il quale si divide tra presente, passato e futuro. I pensieri sul presente riguardano considerazioni su fatti in corso di svolgimento o accaduti di recente; quelli sul passato si ricollegano a ricordi passati o ad avvenimenti della trama relativamente lontani nel tempo, mentre i pensieri futuri sono supposizioni o anticipazioni di ciò che potrebbe succedere nel futuro prossimo. Talvolta, i pensieri dei personaggi contengono alcuni indizi e consigli su come procedere nella missione principale del gioco.

Si è deciso di esporre i pensieri in base alla loro disposizione originale nei fogli di lavoro per la gestione delle traduzioni: i pensieri saranno visualizzati in 4 colonne, la prima contiene il loro numero di riferimento (in totale esistono 224 pensieri), la seconda il personaggio a cui appartengono (il ragazzo, il ragazzo o il robot), la terza colonna contiene il testo originale e la quarta la traduzione in cinese.





01	boy	I wonder what's on TV tonight. I heard about this funny series where they all are inside an office and face daily routine.	我在想今晚有什么电视节目，我听说最近有个关于办公室和职场的喜剧。
02	boy	Yesterday's storm was really heavy.	昨天的风暴真的很大。
03	boy	I'm closed at home since I woke up this morning. Maybe I should go out to take some sun?	我今天早上起床后就一直待在家里。也许我应该出去晒晒太阳？
04	boy	If I don't take some sun in these days, I risk remaining pale for the rest of the year.	如果我再不见见阳光的话，我可能就要一直这样面无血色了。
05	boy	Strange, that the pirate was so good in that multiplayer video game that we played yesterday. Was he cheating?	奇怪，昨天我们一起玩电子游戏的时候，海盗实在是太强了，他是不是作弊了？
06	boy	My window is broken. Should I order the glass online or the carpenter can fix it?	我的窗户破了。我是应该在网上买一块儿玻璃呢，还是直接找一位木工过来直接帮我修呢？
07	boy	I never met my parents, let alone the grandma, I wonder how this letter found me?	我从来没有见过我的父母，更不用说奶奶了，真不知道这封信是怎么送到我手上的？
08	boy	So, it was a drone! Never seen one before.	噢，这是一架无人机啊！我还是第一次见呢。
09	boy	When I meet my grandma, I'd ask her everything about our family.	当我见到奶奶的时候，我得问问她关于我们家的所有事情。

10	boy	There were many ship routes to our island when they constructed the lighthouse, but nowadays boats do not arrive here often.	最开始建造这座灯塔的时候，这里还有许多来往我们小岛的航线，但现在已经没多少船来这里了。
11	boy	I wish I were a pirate myself, I'm really curious to see the world.	我如果是个海盗就好了，世界这么大，我想去看看。
12	boy	This boat is completely destroyed, can't imagine what should have happened to it.	这艘船彻底坏了，真想象不到究竟发生了什么。
13	boy	Can't understand, why he decided to paint it yellow now.	我不理解，为什么他决定把它涂成黄色的。
14	boy	I think, it's pretty much fair - I help to fix the boat and the fisherman gives me a ride to the mainland.	我觉得这还挺公平的，我帮渔夫修船，渔夫让我搭他的船顺路去大陆。
15	boy	These chickens are always so cute, I used to play with them a lot, when I was a kid.	这些小鸡一直都是这么可爱，我小的时候经常和小鸡一起玩。
16	boy	Okay, I need to think as a chicken. Where would I go?	好吧，我觉得我得换位思考一下，如果我是一只小鸡的话，那么我会去哪里？
17	boy	If I would want to hide, I'd probably choose some quite place on the shore.	如果我想多起来的话，我可能会选择海边的安静的地方。
18	boy	In a month these chicks would grow and become lazy and won't escape anymore.	一个月之后，这些小鸡不仅会长大，而且还会变得很懒，到那个时候，他们就再也不会想逃跑了。
19	boy	Today is the disappearance day - first the chickens, now also the fisherman.	今天真是“失踪日”——首先是小鸡，现在是渔夫。
20	boy	Fortunately, I've finished all my homework for this week and now can run around the island searching for everybody.	幸好，这周的作业我都已经写完了，现在还有时间在岛上跑来跑去找找“失踪”的人。
21	boy	I remember, when the fisherman just moved here a couple of years ago from the city, everybody was saying how fortunate we are to have him.	我还记得，当渔夫几年前刚从成立半岛我记得，当渔夫几年前刚从城里搬到这里时，每个人都这样说，这对我们来说是一件很幸运的事。
22	boy	Now I am an apprentice, cool!	现在我成为了他的学徒，cool!

23	boy	They say online that it's not easy to find an internship, and I got one without even looking for it.	网上都在说，这年头找到实习的机会是一件多么不容易的事，而我甚至都没怎么找就得到了。
24	boy	What's a fishing rod? A stick with a rope, right?	什么是鱼竿？一根带绳子的棍子，对吧？
25	boy	My grandma will be impressed when she knows that I did a training as a fisherman.	如果我奶奶知道我接受过钓鱼训练，她一定会惊讶的。
26	boy	Knowing how to fish, could be a useful skill for the future.	钓鱼，是一件从长远来看非常有益的技能。
27	boy	Fish seems pretty smart and doesn't want to eat those worms.	鱼看起来很聪明，它们不想吃那些虫子。
28	boy	Can't wait for the trip to the mainland.	我已经等不及去大陆旅行了。
29	boy	I don't need to take a change of clothes, I'll be back fast enough.	我觉得都不用换衣服了，我会很快就回来的。
30	girl	That's a pity that we don't have seagulls anymore in our post office. They were so smart and so cute.	可惜我们邮局里没有海鸥了。它们那么聪明，那么可爱。
31	girl	I'd really love to have a chocolate bar now.	我现在真的很想来一块儿巧克力。
32	girl	Sometimes I travel the world and visit all the places that now I know just by stamps.	有的时候，我出去环球旅行，参观所有的地方；而现在，我只能看看手里的邮票。
33	girl	The cooling systems again. Definitely, seagulls were more reliable.	又是冷却系统。当然，还是海鸥更可靠。
34	girl	I wonder, where is the drone that I've lost yesterday.	我想知道，我昨天丢了的无人机在哪里。
35	girl	I go talk to the mayor and finish all this in no time.	我去和市长谈谈，然后尽快搞定一切。
36	girl	I can repair it all myself, can't I? I am sure, it's just a switch to turn on.	我觉得我自己也能把它修好啊。不用说，这肯定是一个开关。
37	girl	I remember, when I was a kid, the blacksmith came to our kindergarten dressed as Santa Claus.	我记得，在我小的时候，铁匠打扮成圣诞老人的样子来过我们幼儿园。
38	girl	Three written permissions from people that are nowhere to be found! And they promised us to make all paperwork digital.	来自无处可寻的人的三份书面许可！他们答应我们将所有文书工作数字化。
39	girl	I need to go try that new arcade they've installed in the port tavern.	我得去试一把他们在港口小酒馆里新安装的游戏机。

40	girl	I don't even remember when they've locked all the tunnels and sewers, but I remember it was a network of shortcuts to go everywhere in the city.	我都不知道他们什么时候把所有的隧道和下水道都锁上了，我记得地下路线是一个可以去城市各处的捷径。
41	girl	They say 10.000 steps a day make you healthy. I wonder, how many I make? I need to buy a pedometer.	他们说，“饭后百步走，活到九十九”，我今天走了多少步呢？我得买一个计步器。
42	boy	This place is so cool. So many houses! And the paved roads!	这个地方太酷了，好多房子啊！还有平整的马路！
43	boy	So, the plan is: find grandma's address, visit her, go back to the island with the Elder Pirate.	所以，我的计划是：找到奶奶的地址，然后去找她，然后再和老海盗一起回到岛上。
44	boy	The boat trip was longer than I expected, the mainland seemed closer when watching from the island.	在船上花费的时间比我预期的要久，而且，从岛上看去，大陆似乎更近了。
45	boy	That's a pity I can't go to the post office today, but probably it's closed this hour anyway.	真可惜，我今天不能去邮局了，不过都这个时候了，邮局可能已经关门了。
46	boy	Elder Pirate told me numerous bedtime stories about this tavern and the pirates.	老海盗给我讲了很多睡前故事，都是关于这家酒馆和海盗的。
47	boy	I was sure that knowing how to fish is a very useful skill.	我确信，钓鱼是一项非常有用的技能。
48	boy	The water in the port is not so clean as on our island, I hope the fish is edible.	港口的水可没有我们岛上的那么干净，我希望这儿的鱼是可以吃的。
49	boy	I wish I could stay up all night! This place is as great as I imagined.	我希望我可以在这里通宵达旦地工作！这个地方和我想象的一样棒。
50	boy	It looks like storm is coming. I need to do everything fast to go back to the island before rain.	看上去暴风雨马上就要来了，我得抓紧做完手头的工作，在下雨前回到岛上。
51	boy	I am so curious about the cable car. Will I be able to see my lighthouse from it?	我对缆车很好奇。我能从那里看到我们岛上的灯塔吗？
52	boy	I've never seen a generator before. On our island all the technical stuff was always managed by the carpenter.	我以前从来没见过发电机。在我们岛上，所有的技术设备和资料都是由木匠管理的。
53	boy	The forest is huge! I wonder, if there are wild animals here.	森林可真大！我在想这里有没有野生动物。

54	boy	Maybe my grandma lives here in the city and I can see her already today?	也许我的奶奶就住在这个城市，也许我今天就能见到她了？
55	boy	That generator problem was not a problem at all, it was even fun to fix it.	那个发电机的问题根本不算是什么问题，而且修理它的过程甚至可以说挺有趣的。
56	boy	Bad news - grandma's letter didn't arrive from in this city.	坏消息——奶奶的信不是从这个城市寄出来的。
57		Good news - the girl said she can track the letter, it requires a little more time.	好消息——女孩说她可以帮我查一下这封信是从哪里寄的，不过要花点时间。
58	boy	Wow, now I have my own drone and I can fly it.	哇，现在我也是有无人机的人了！我要试着操作一下。
59	boy	I wish I could fly drones too, maybe I could come back here some time and ask if they have a job for me in the post office?	我希望我也能操控无人机。也许我可以过段时间再回邮局问问，看看这里有没有适合我的工作？
60	boy	I wonder, if my grandma lives in the desert city or she is on vacation in the resort.	我很好奇，我的奶奶是在哪儿度假，沙漠城市还是度假村？
61	boy	It would be fun to travel together with the girl!	和女孩一起去旅行一定很有趣！
62	boy	If I knew, I could take another pair of hiking boots from my wardrobe.	早知道是这样的话，我应该从我的衣柜里多拿一双登山靴的。
63	boy	This guy really reminds me someone. There is something very familiar in his appearance and his behaviour.	这个人真的让我想起了某个人。他的外表和举止让我感觉很熟悉。
64	boy	Maybe I can work as a photographer one day?	也许有一天我也能成为一名摄影师？
65	boy	The forest looked quite dark, luckily, I've turned the generator on.	森林看起来黑漆漆的，幸好我打开了发电机。
66	boy	Not bad! I have a drone and now I can also make photos.	不错不错，我有一架无人机，现在我也能用它来拍照了。
67	boy	One boot! He gave me just one! What a funny guy!	一只靴子！他只给了我一只！真是个有意思的小伙子！
68	boy	Did he say, "hunter hut"? Who was the hunter?	他说的是“猎人小屋”吗？猎人是谁？
69	boy	One day there will be shoes that can increase the running speed.	总有一天，会发明出能提高跑步速度的鞋子。

70	boy	It's cool that the girl comes to the mountain path and I do not need to go back to the post office.	女孩子来山里找我了，太好了，这样我就不用再跑到邮局去找她了。
71	boy	Did she run to the mine already? She was so fast.	她已经到矿井了吗？她跑得可真快啊。
72	boy	Going through the mine tunnels seems even safer than crossing the mountain.	从矿井里穿过去，似乎比翻山过去更安全些。
73	boy	What do I do now? Follow the girl or go quickly to the port to finish some things I left there?	我现在该怎么做？是跟着女孩，还是抓紧时间去港口处理一些没做完的事情？
74	boy	This mine looks like a labyrinth.	这个矿井看起来像一个迷宫。
75	girl	Okay, let's check another elevator. Where this time: up or down?	好吧，让我们再来看看另一部电梯，这次去哪儿呢？上还是下？
76	boy	Have I already passed here?	我是不是已经来过这儿了？
77	girl	It's not scary, but still great, that I am not here alone.	其实这里也没那么可怕，但有个人陪着也总比只有自己一个人强。
78	girl	Maybe going to the mines was a premature decision?	也许去矿井不是一个好主意？
79	boy	Never been to the mines before! It was a great decision to go here.	我以前从来没去过矿井！这真是一个很棒的主意。
80	girl	I visited these mines once with a school trip, but I do not remember anything.	我之前在一次学校组织的旅行里参观过这些矿井，但现在我差不多都忘了。
81	boy	I wonder, how many people worked here and how they found their way out.	我很好奇，之前有多少人曾在这里工作，他们后来又是因为什么离开这里的。
82	boy	Will we arrive to the resort before dinner?	我们能在晚饭前感到度假村吗？
83	girl	Probably, I shouldn't tell my parents that I crossed the mines.	也许，我不应该跟我的父母说我来过矿井。
84	boy	We did it! I am sure the road to the resort is already near.	我们成功了！我觉得现在我们离度假村很近了。
85	girl	We did it! That's what I call teamwork.	我们做到了！这都是团队合作的结果。
86	boy	These mines were such a cool adventure, one can make a video game out of it.	矿井的探索之旅真的很难忘，我觉得都可以把这段经历做成电子游戏了。

87	girl	That explosion sound was quite loud.	好大的爆炸声。
88	girl	Maybe my parents will rent a boat to come back from the resort? I am really up for an ocean trip.	没准儿我的父母会租一艘船从度假村回来，我真的很想来一次海上旅行。
89	boy	Maybe I shouldn't tell me grandma about the mines. I do not know her, but usually grandmas consider adventures reckless.	或许我不应该跟奶奶提起和矿井有关的事情。即便我不是很了解她，但我觉得所有人的奶奶应该都会觉得这样的旅程太危险了吧。
90	boy	So sad growing here without friends... I grew up without friends as well.	如果身边没有朋友，独自一人在这样的环境里长大，应该是一件很痛苦的事吧.....虽然我也是自己一个人这么过来的。
91	boy	These attractions were so cool years ago. I can imagine everything moving and sparkling.	几年前，这些都是很吸引人的景点。我可以想象那时候这里人头攒动与灯火辉煌的盛况。
92	boy	I really like taking photos! They make such a great memory!	我真的很喜欢拍照！它们帮我记录下来了每一个珍贵的时刻，每一段美好的回忆。
93	boy	We do not need to hurry to the desert and can spend some more time here in the park.	不用急着去沙漠，我们可以在公园里多待一会儿。
94	boy	If we make a stop here a little longer, I can quickly go back to the city and buy some upgrades for my drone.	如果我们要在这儿多待一会儿的话，我可以抓紧时间回趟城市里，给我的无人机买一些升级配件。
95	boy	I wonder, if my grandma saw this park when it was still open.	我想知道，在这个公园还开放的时候，奶奶有没有来过这里。
96	boy	I am with a friend in an amusement park! That's what these places are for, right?	我和朋友在游乐园！这地方是游乐园，对吧？
97	boy	We can make a tradition to come here every year and make photos.	我们可以约定每年都来这里拍拍照片。
98	boy	A robot! Talking and alive robot! sounds like sci fi!	机器人！会说话的机器人！简直就像科幻小说一样！
99	boy	Why did they put the robot in the cage? Were there any other robots here?	他们为什么把机器人关在笼子里？这里还有其他机器人吗？
100	boy	I need to find something sharp, like a saw or scissors.	我需要找一些锋利的东西，比如锯子或剪刀。

101	boy	When the fisherman offered me an internship, I couldn't imagine these skills would be so useful.	当我给渔夫当实习生的时候，可没想到这些技能会这么有用。
102	boy	So, they are selling metals - dismantling attractions, robots and all they can find.	所以他们在变卖金属——拆除景点、机器人和他们能找到的一切。
103	boy	In ten years from now this swamp will look like a horror movie decoration.	今后十年，这片沼泽地会变得像恐怖电影的取景地一样。
104	boy	Maybe the robot can go with us to the resort? If he doesn't have his own plans, of course.	也许机器人可以和我们一起去度假村？当然，如果他没有自己的计划的话。
105	boy	Maybe I had to stay with the robot and help him to open the cage?	也许我得帮机器人打开笼子？
106	boy	It's getting late, we better go away from here.	时间不早了，我们最好离开这里。
107	boy	We will be in trouble, if they find out that we helped the robot to escape.	如果他们发现我们帮助机器人“越狱”了，我们就有麻烦了。
108	boy	This escape story doesn't sound real. Is it?	这个“越狱”故事听起来可真不现实，不是吗？
109	boy	This robot looks so confident. It's probably because of AI.	这个机器人看起来很自信。这可能因为它是人工智能。
110	boy	We'll be like three musketeers travelling together.	我们就像一起旅行的三个火枪手一样。
111	robot	It was all dark when they took me to that circus, don't think I've passed here.	他们带我去那个马戏团的时候天已经黑了，所以我不确定我有没有经过这里。
112	robot	In the factory there were robots with a navigation AI chip, I wish they've mounted one on me.	工厂里有带有导航人工智能芯片的机器人，我希望他们在我身上也安装了一个。
113	robot	They said, I could be useful, but in reality, they didn't want me, just my spare parts.	他们说，我可能有用，但实际上他们不想要我，只想要我的备件。
114	robot	There is a place in the ocean with many robots and an access to the unlimited oil. I will be happy there.	海洋中有一个地方有许多机器人，并且可以使用无限量石油。在那里我会很开心的。
115	robot	Why there is so much sand everywhere? It's blocking my vents.	为什么到处都是傻子？我的通风口都被堵住了。
116	robot	The city doesn't seem far, we just need to make the path on a straight line to shorten the distance and we get there by sunset.	这座城市似乎并不远，我们只需要直直地朝那里走，就可以在日落前赶到。

117	robot	It was all my fault, I created high expectations talking about my escape and lost the road. There is no way out.	这完全是我的错，我对逃出牢笼太开心了，以至于迷失了道路。这里已经没有路可以走了。
118	robot	I was probably made as a non-functional prototype. That's why there was never a use for me anywhere.	我可能是作为一个非功能性的原型机器人被生产出来的。这就是为什么我在任何地方都没有用处。
119	robot	One day I will be useful by working together with other robots, I will have many friends. I won't be alone anymore.	有一天我会和其他机器人一起工作，到时候我就会变得有用，也会有许多朋友。我再也不会孤单了。
120	girl	The passage through the trunk didn't seem long, but the landscape changed drastically.	树洞里的小路似乎并不长，但风景却发生了翻天覆地的变化。
121	girl	If we took the boat with merchants, we wouldn't pass in the park and free the robot.	如果我们和商人一起乘船了，我们就不会经过公园，解救机器人。
122	girl	The city doesn't seem far, we can go without hurry and arrive there before sunset.	这座城市似乎并不远，我们可以不慌不忙地在日落前到达那里。
123	girl	Everything is so yellow! I definitely like the sand.	一片金黄！我真喜欢沙子啊。
124	girl	My mom would be so excited to meet the robot! Can't wait to introduce them!	我妈妈见到机器人会很高兴的！我迫不及待地想给他们介绍！
125	girl	How could a whole city disappear from the horizon? Is it a mirage? Hallucination? Or was it covered in sand during the night?	整个城市怎么会就这样从地平线上消失了？是海市蜃楼吗？幻觉？还是在夜间被沙子覆盖了？
126	girl	We're like the Three Musketeers, right? Musketeers must not quarrel.	我们就像三个火枪手，对吧？火枪手不能吵架。
127	girl	When we finally get to the resort, I will swim in the ocean like a fish to wash all this sand off me. If we get there...	当我们达度假村时，我一定要像一条鱼一样钻进海里游泳，把我身上的沙子洗掉。前提是我们能到达那里.....
128	girl	How hot! Why is it always foggy and damp in some places, and so hot in others?	好热啊！为什么有些地方总是雾蒙蒙的很潮湿，而有些地方却又那么干热？
129	boy	This sand is not at all the same as on my island. Hot and sticky to the feet.	这沙子和岛上的沙子完全不一样。又热又粘脚。

130	boy	The city seems quite close. I'll probably have time to get to the post office and find out about my grandmother's letter before sunset.	城市看起来很近了，我大概能在日落前赶到邮局，打听一下关于我奶奶的信件的消息。
131	boy	Still, this circus was a strange place. No wonder an amusement park is a horror setting in video games.	同样的，这个马戏团是个怪地方。难怪游乐园是电子游戏中的经典恐怖场景。
132	boy	The robot is so cool. And knows where to go. It's great that he joined us.	这机器人太酷了。而且知道该去哪里，他能加入我们真是太好了。
133	boy	I'm sure the robot lied about his escape. And he took us to no one knows where. What did he think of himself! Maybe it's completely broken.	机器人肯定在它逃跑的事情上撒谎了，谁知道它在带着我们去哪，它以为自己是谁啊！没准它已经完全坏了。
134	boy	There was no need to listen to anyone and go on a journey on foot. What nonsense!	我们本来可以直接去，没必要听任何人的意见。真是荒唐！
135	boy	Could it be that there is no city at all, no resort, nothing but this endless sand?	会不会根本就没有城市，没有度假村，只有这无尽的沙漠。
136	boy	If we go all the time in one direction, only forward, do not turn anywhere, then in the end we will come somewhere, the desert is not endless.	如果我们一直朝着一个方向走的话，我们早晚会达到什么地方，毕竟沙漠不可能是无边的吧。
137	boy	When we get out of here, I'll study geography.	我从这个沙漠出去了之后，我会开始学地理。
138	boy	I don't remember at all how I got here.	我完全不记得我是怎么来到这儿的，
139	boy	It doesn't look like a resort. Just a city in the middle of the desert.	看起来并不像一个度假村。就像一座在沙漠中的城市。
140	boy	Now the girl and the robot will tell me what they managed to find out while I was sleeping.	现在女孩和机器人会告诉我，我睡觉的时候他们发现了什么。
141	boy	No-good friends, that's what they are. Okay, I do everything myself. I'll go look for someone in this city.	这两个朋友，我就知道他们会这样。没事，那现在我就自己一个人去找人问问关于我奶奶和女孩父母的事情。
142	boy	I wonder what grandma was doing in this abandoned city. Where have all the inhabitants gone?	我很好奇我的奶奶来这个城市是干嘛的。怎么大街上一个人都没有，大家都去哪儿了？
143	boy	When I finally figure out what's going on here, I'll lie down on a sun lounger on the beach too.	我等所有事情都搞清楚之后，得躺在沙滩的躺椅上好好休息休息。

144	boy	So, then, neither the grandmother is here, nor the girl's parents. It's a complete lie all around.	所以，现在，我的奶奶和女孩的父母都不在这儿，我们都被骗了。
145	boy	It is sad, of course, that the inhabitants simply abandoned their city. Although they can be understood in some way, and the governor as well...	真的太遗憾了，这座城市的市民都离开了这里。不过我相信这也是有原因的，市长应该也能理解.....
146	boy	I can note my significant career growth - from an intern fisherman to a photographer, and now here is a job in the governor's office. What's next?	我很高兴我的“职业生涯”有了这么大的进展：我先成为了个钓鱼实习生，然后又变成了个摄影师，现在，市长的办公室有一个新的工作机会。接下来是什么呢？
147	boy	It was even interesting. It's a shame they don't teach business strategies at school.	这件事挺有趣的，就是很可惜学校里不会教我们一些商业战略。
148	boy	My old acquaintances! Here came the same merchants whom I had met in the port and in the city in the past days.	我的老伙伴！前几天我在港口和城市里见过的商人现在都来这了。
149	boy	I'm starting to like this town. Maybe I'll come back here sometime when the resort is actually open.	我开始喜欢这座城市了。说不定，等到度假村真正开门的时候，我有机会再回来。
150	boy	It is clear that there may be water shortages in the desert, but it is not clear how an entire district can survive without water.	沙漠肯定会缺乏水资源，但我不太清楚一整个地区怎么可能在没有水的情况下生存。
151	boy	No one was involved in management on our island, and everything somehow functioned anyway.	在我住的岛上，没有人负责管理。但不管怎么样，那里的一切都井然有序。
152	boy	On the one hand, I want to quickly get even with all the affairs and go in search of my grandmother. On the other hand, I already feel sorry for leaving this town.	一方面，我想尽快把所有的任务都做完，早点去找我奶奶。另一方面我对这座城市觉得有点留恋。
153	boy	Everything seems in order here and finally I can proceed with my own quests.	这个地方看起来恢复到了原来的秩序，我终于可以继续去做我的任务了。
154	boy	These mountains they all are talking about - are they huge and rocky or just some timid stones here and there? I am really curious.	那是大家常常提起的山，它真的有大家说的那么大吗？还是那只是几个石头而已，我很好奇。
155	boy	What a pity, we had that fight with the robot, I feel terribly guilty.	很可惜，我跟机器人吵架了，我现在觉得很内疚。

156	boy	I am sure that we will part quite briefly and will soon meet again with the girl and the robot. Although I'm going to miss them right away.	我相信，我们只是短暂的分开一会儿，马上就能跟女孩和机器人再次汇合。不过我现在还是很想他们。
157	boy	If I had known that my grandmother's letter came from the mountains, I would have gone straight there. However, then I wouldn't have met my friends...	我如果一早就知道我奶奶的信是从山上寄出来的话，我就会直接去那儿找她。不过这样一来，我就不会遇到我的朋友们了.....
158	boy	I bartered a cool cylinder from a merchant. I hope the robot likes it.	我跟一商人讨价还价买来了一顶大礼帽，希望机器人会喜欢。
159	girl	I can't imagine why my parents would come here.	我想不通我父母为什么会来这种地方。
160	girl	What a strange place, I don't like it here at all.	这个地方太奇怪了，我一点都不喜欢。
161	girl	I have a bad feeling, I need to quickly find my parents and get out of here.	我感觉这个地方有点不对劲，我得尽快找到我的父母，然后离开这里。
162	girl	How I wish I had a modicum of optimism, like robot has, - this oil platform doesn't seem cool to me at all.	如果我像机器人一样乐观就好了，我一直都觉得这个钻油平台不太对劲。
163	girl	OK. I'll ask the workers now, for sure someone saw my parents	好吧，我再和这里的员工打听打听，一定会有人见过我的父母吧。
164	girl	It is a pity that the boy didn't go here with us. All together it would not be so scary in this creepy oil platform.	很可惜男孩没有和我们一起来这儿。如果我们三个人在一起的话，这个钻油平台或许就没有这么可怕了。
165	girl	So, tourists came here, like my parents, stayed to work and turned into ... I don't know who ... zombies or what? How could this happen?	那么，来这里的游客们，都像我的父母一样，先来这儿干活，然后他们慢慢变成了.....我都不知道该怎么形容.....丧尸之类的东西？太可怕了，怎么会发生这样的事？
166		What happened to all the robots here? They had to work and use endless oil. Where are they all?	这里的机器人都怎么了？它们要一刻不停地干活儿，要消耗数不尽的石油。可它们都在哪儿呢？
167	girl	So, somewhere down there is someone who is running this whole place. We must find him.	所以我猜，这个地方的管理者，一定在下边的某个地方。我们必须得去找他。。
168	girl	I have to pull myself together and understand what is really going on here.	我得振作起来，搞清楚这里到底放生了什么。

169	girl	I cannot imagine that I will never see my parents again. Have they also turned into zombies, like all the people here?	我再也见不到我的父母了.....这不可能是真的, 它们会不会像这里的所有人一样, 也变成了丧尸.....?
170	girl	I have to go back and tell everyone in the city about this oil platform.	我回到沙漠之城之后, 一定要告诉大家这里到底是什么样子的。
171	robot	I've always heard so much about this oil platform. All robots have always wanted to get here.	我之前听说过很多关于这个钻油平台的事情。都是好事。我还记得当时所有的机器人都很想来这儿工作。
172	robot	I will work here, I will install some AI updates, and on vacation, I will visit a boy and a girl: the boy in the winter and the girl in the summer.	我会在这儿工作, 我还会做一些人工智能的更新。放假的时候, 我还可以去找男孩和女孩, 冬天的时候可以去找男孩, 夏天去找女孩。
173	robot	I love it here so much! Everything is huge and mechanical.	这个地方好大啊, 我好喜欢! 而且这儿的所有东西都是机器和自动化的。
174	robot	Of course, the people here are strange. But where are they not strange? They are people.	当然, 这里的人有点奇怪, 但是人哪有不奇怪的呢? 毕竟他们是人。
175	robot	So nice that the boy gave me a hat. I'm glad our fight was just a misunderstanding and we're still friends.	我很高兴男孩送了我一顶帽子, 这说明虽然我俩吵了架, 但那也只是误会而已, 我们还是好朋友。
176	robot	I have rich life experience, maybe they will give me a managerial position here right away?	我有着丰富的经验, 说不定, 它们会直接给我一个管理者的职位。
177	robot	All this, of course, is very suspicious. No one happy - not even one functioning - robot. All are broken and energy balls are lying around.	所有的这一切, 还是很奇怪。连一个快乐的, 甚至是活着的机器人都没有, 它们都坏了, 到处都是它们的能量球。
178	robot	I suspected that people could all be the same person, but not to that extent. Which one of them is the girl's parents?	我本来以为所有人只是长得差不多而已, 但是没想到他们会一摸一样.....这些人里边, 究竟谁是女孩的父母?
179	robot	We need to find out who's running this platform, and then it's safer for the girl to go home while I look for other robots.	我们一定要找到这个钻油平台的经历, 只有这样, 女孩才可以安心和父母一起回家, 然后我也可以继续在这儿找其他机器人。

180	robot	Maybe we came here in vain and the oil platform is the same fraud that the circus turned out to be for me?	如果我们来这儿只是白跑一趟呢？有没有可能这个钻油平台和把我关起来的那个马戏团差不多呢？
181	robot	I wonder if the boy has found his grandmother. If I were her, I wouldn't send a letter without a return address.	我在想男孩有没有找到他的奶奶，如果我是他奶奶的话，我就不会发送一封没有写明地址的信。
182	robot	Maybe I shouldn't stay here either? We will go down to the lower floor with the girl, find out what's what and run away from here together on our pedal boat directly to the mountains.	也许我也不应该在这儿待着，我要跟女孩一起去楼下看看到底发生了什么，然后我们直接坐脚踏船，飞快地离开这里，直接驶向大山。
183	boy	Traveling with merchants is still much cooler than with a pirate. Their ships are equipped with the latest technology!	跟商人一起旅行，比和海盗一起旅行要有意思得多。他们的船上装了最先进的设备。
184	boy	How much snow around! Such snowdrifts piled up.	好大的雪！好漂亮的雪堆！
185	boy	Can't wait to meet the girl and the robot! I wonder if they have already come here from the oil platform?	我太期待跟女孩和机器人汇合了！我在想，他们是不是已经离开钻油平台，赶到这里了。
186	boy	And here is the mountain village! Now I find out what's new with the girl and her parents - and immediately to the post office with a letter from my grandmother.	那边就是山村！我很想知道女孩有没有找到他的父母，然后我得赶快去邮局研究一下我奶奶的来信的情况。
187	boy	Probably shouldn't have complained about the heat in the desert. Now I have to freeze.	我在沙漠的时候不应该抱怨有多热的，我感觉现在要冻死了。
188	boy	Such a cool drone this guard has! I'll be back here to fly with him.	这个警卫的无人机好酷啊！以后我有机会要再回来跟他一起比赛。
189	boy	What happened there on that oil platform? What happened to the robot? Does he really no longer exist?	那个钻油平台上到底发生了什么？机器人怎么了？它真的不存在了吗？
190	boy	Everyone here is talking about the almighty hermit. How would you get to him?	这里的所有人都在谈论着一个神通广大的隐士，我们需要怎么做才能见到他？
191	boy	As soon as I find the hermit, I will learn everything from him - about my grandmother, and about the robot, and about the girl's parents.	如果我能找到隐士，他就会告诉我一切：我奶奶、机器人和女孩父母的情况。

192	boy	It is clear that the hermit is there, behind the gate, but you can't just go to him. Why is everything always so complicated?!	显然，隐士就在这扇大门后边，不过我还是没有办法直接见到他。为什么所有事都这么复杂！
193	boy	The guard forgot his lunch. Was it in vain that I had an internship with a fisherman? Come on, my fishing rod, we're going fishing on the ocean.	警卫忘了带午饭。我从岛上渔夫那里学来的钓鱼技能，不是一点用处没有吧！来，拿上鱼竿，我们一起去海边钓鱼吧！
194	boy	If there's anything I've learned these past few days, it's that in the adult world, most problems can be solved by fishing. Who would have thought.	如果说最近几天我学到了什么，那就是在成年人的世界中，绝大多数问题都是可以通过钓鱼来解决的，这谁能想到呢？
195	boy	In general, I like this mountain village, only the service is very intrusive. Buy this, buy that.	总的来说，我很喜欢这个山村，只是服务有点烦人。到处都有人要卖你东西。
196	boy	Somehow, I feel uncomfortable that I left the merchant and his cart there in a snowdrift. I had to help him to drag the goods to the village.	我心里有点不舒服，因为那个商人和他的车陷在了雪堆里，我都没能帮他把他的货搬到山村。
197	boy	I think I want to be an engineer. And design convenient roads connecting all regions to make it easier for people to travel.	我想成为一名工程师，然后设计一条能够连接所有地区的路，让人们的旅行变得更加方便。
198	boy	I think the kid is right and the guard would become suspicious and wouldn't take my fish easily. Good thing the kid will help me.	我觉得那个孩子说的是对的，我如果直接把鱼给警卫的话，他可能会怀疑我是在贿赂他，然后拒绝我。幸亏那个孩子愿意帮我。
199	boy	It is a pity, of course, to part with a fishing rod. Memories of my internship! I still wanted to brag about it to my grandmother.	我很舍不得我的鱼竿，它是我那段实习经历的纪念品。我还想把它拿给我的奶奶看看，得瑟一下。
200	boy	The next time I go on a trip, I will take a backpack with all sorts of things. Who knows what else I might find useful.	我下次旅行的时候，一定要带上个背包，这样我就可以把各种东西都放在里面。而且万一我在旅程中会捡到什么有用的物品呢？
201	boy	I can't imagine that this kid scammed me. Stole my fish and my rod, everything. How can one trust people!	不可思议，这个孩子竟然会骗我。他把我钓来的鱼，还有我的鱼竿都偷走了。看来我不能相信任何人！
202	boy	We must hurry and get through the gate before it gets dark. There is no point in staying in this village any longer.	天都快黑了，我们得快点进入寺庙，不能再在这个城市里多花时间了。

203	boy	There must be some other way to distract the guard. I just need to use my imagination.	肯定会有其他什么办法来分散警卫的注意力，我得好好想想。
204	boy	The robot would know exactly how everything is arranged in this shrine and where the hermit is. He was a specialist in that.	如果机器人也在的话，它肯定能清楚地知道这个寺庙里边是怎么样的，而且也能感应到隐士的确切位置。这些事对它来说没什么难度。
205	boy	How interesting this shrine is. I wonder if the goal is to not let anyone in or not to let anyone out?	这个寺庙很神奇。我在想，这种奇妙的设计，到底是为了不让人进来，还是不让人出去？
206	girl	It seems to me that after the mines and the oil platform, I can build such puzzles myself - a couple of elevators, a couple of corridors. Maybe I'll get a job as an escape room designer?	过了矿井和钻油平台后，我感觉我已经掌握了这种像迷宫一样的空间设计：放几部电梯、几个隧道就好了。我感觉我都可以成为一个“密室逃脱”的设计师了。
207	girl	I did not find my parents, the robot is gone, the boy is now my only friend, there is no one else left.	我没能找到我的父母，而且机器人也不见了。现在男孩是我唯一的朋友，其他人都不见了。
208	girl	I don't want to go back to the post office. What's the point of all this?	我不想再回邮局工作了，现在做的这一切都有什么意义？
209	boy	So the omniscient hermit doesn't exist? Another deception?	神通广大的隐士根本不存在吗？难道这又是一个谎言吗？
210	girl	The hermit that knows answers to all questions? What a sad irony...	他是“知道所有问题的答案的隐士”吗？真让人失望.....
211	boy	It turns out that grandmother was never here in the mountains. And what about the paper on the letter from this region, it's just paper, they sell it everywhere.	看来，我的奶奶从来都没来过这个山区。但是为什么只有这里才生产奶奶写信用的那种信纸呢？算了，不重要，只不过是纸而已，全世界都有人卖。
212	girl	My dad was right. He used to say that everything in the world is done because it is beneficial to someone.	我爸爸说得对。他曾经说过，世界上所有事情的背后都有利益纠葛。
213	boy	Seeing the world from the height of a hot air balloon is not a bad idea. We can find around other settlements with post offices.	从热气球上俯瞰全世界，是一个很好的主意。这样我们就找找其他村子里的邮局在哪里。
214	girl	I doubt that we can find grandma's house like that, but at least we can ride in a hot air balloon.	我们这样虽然不一定能找到我奶奶家在哪里，但至少我们可以坐热气球看看风景，感觉也很有意思。

215	girl	There, on the horizon, an oil platform is seen. From here it seems that it has not changed at all. As if nothing had happened.	从这儿还能看到地平线上的钻油平台。它看起来一点都没变，仿佛什么都没发生。
216	boy	I wonder how many years it took for a bonsai tree to grow so high above the roof of a house.	我在想，一个盆栽需要多长时间，才能在房顶上长这么大？
217	boy	A robot would love it here. I can already imagine his remarks both about snow and about the balloon.	机器人一定会特别喜欢这个地方，我甚至都能想到它看到白雪和热气球时激动的样子。
218	girl	Actually I love it here. The snow, the bonsai tree, the balloon. I could stay here for a short vacation.	其实我很喜欢这里，白雪、盆栽、热气球.....我觉得所有的一切都很漂亮，我以后也可以来这儿度假。
219	boy	Now we will go up in a balloon, and we will find both the grandmother and the girl's parents, and we will find the robot too.	我们马上就要坐热气球起飞了，我们很快就能找到我奶奶、女孩的父母和机器人。
220	boy	So many houses are closed now and waiting for people to visit our island for vacation.	现在有很多房子都关着门，等着人们来我们岛上度假游玩
221	boy	What happened? Where am I? Where is the balloon? Where is the girl?	发生了什么？我在哪？热气球在哪？女孩呢，她又在哪？
222	boy	At first, it looked like our forest. And then it didn't. I feel confused.	最开始，我还以为这个地方就是我家附近的森林。但后来我发现并不是，我有点儿搞不清楚了。
223	boy	Everything is so strange in this place... Too much strange...	这个地方的所有东西都很奇怪，太奇怪了。
224	boy	They say that if you always go forward and never turn, you can arrive somewhere. Or at least you can leave somewhere.	他们说，如果你一直不回头地往前走的话，你肯定能到达某个地方，或者，至少你肯定能离开某个地方。

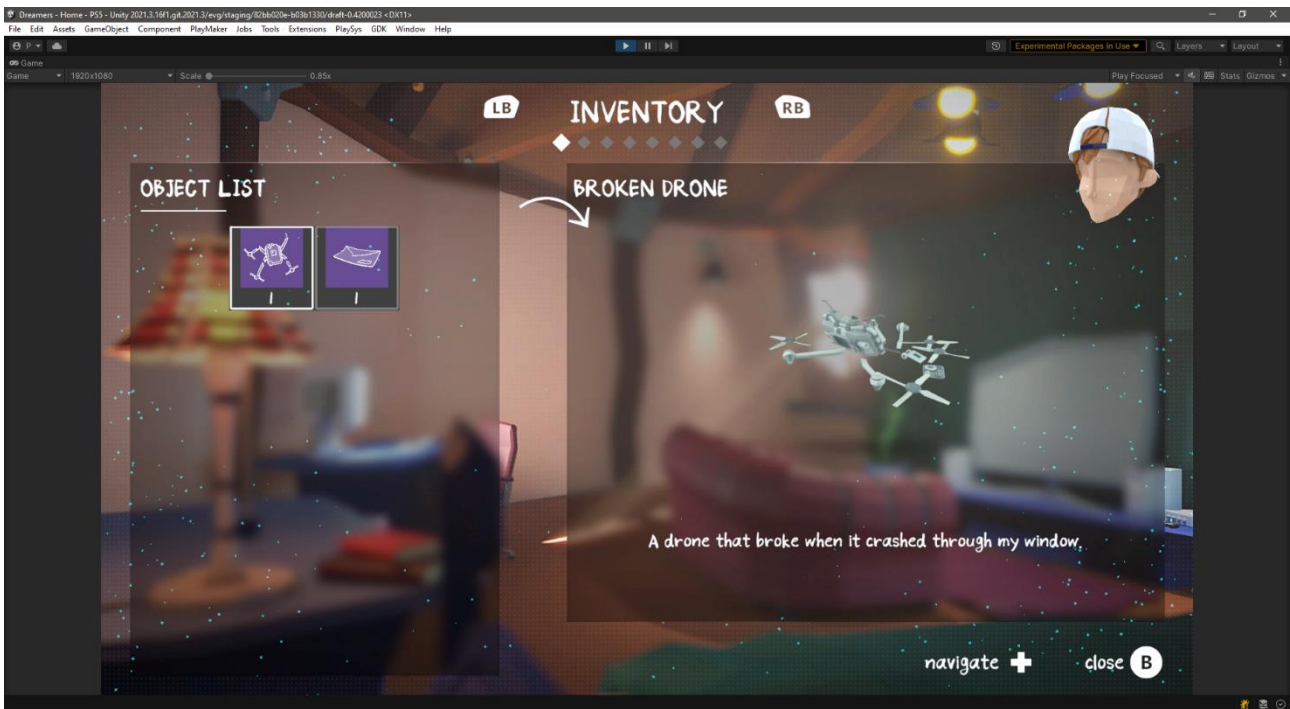
11.7. Inventario

In questa sezione verranno mostrati i contenuti relativi alla lista dell'inventario dei vari oggetti raccolti dai personaggi, visualizzabile in ogni momento del gioco accedendo attraverso l'apposita voce nel menù.

Nell'inventario sono contenuti gli oggetti che i vari personaggi devono raccogliere nel gioco per procedere con la storia principale o per completare le missioni secondarie.

Anche in questo caso, verranno presentate due colonne: una per l'inglese a sinistra e una per la traduzione in cinese a destra.

Le righe in grigio contengono i nomi dei vari oggetti, mentre quelle in bianco corrispondono alle loro brevi descrizioni.



Apple juice	橙汁
A glass of apple juice.	一杯橙汁。
Broken drone	坏了的无人机
A drone that broke when it crashed through my window.	一台把我的窗户撞坏了的无人机，现在它也坏了。
Broom	扫帚把儿
A broom handle made of very flexible wood.	一根有弹性又耐用的扫帚把儿。
Chick	小鸡
A peppy yellow chick.	一只活泼的黄色小鸡。
Delivery receipt	收货单据
A receipt issued for both collecting and receiving a package.	一张取快递和寄快递的单据。
Drone coins	无人机币
Coins received when using the drone. Can be used to buy upgrades.	靠无人机送快递而收集来的硬币，可以攒起来买更加先进的无人机配件。
Fish	鱼
A big fish with glittering scales.	一条鱼鳞闪闪发光的大鱼。
Fishing rod	鱼竿
A homemade fishing rod made with a broom handle, a rope and a tiny hook.	一根用扫帚把儿、绳子和小钩子自制的鱼竿。
Fountain key	喷泉的钥匙
A key necessary to access the inspection shafts under the city fountain.	进入城市喷泉下面的下水道所必需的钥匙。
Junk	垃圾
Completely worthless junk.	一些毫无用处的垃圾。
Kerosene	煤油

A canister filled with kerosene. It is a highly flammable liquid that can be used as fuel.	一个装满煤油的罐子。这是种高度易燃的液体，可以用作燃料。
A mysterious letter	神秘的信
A letter with an invitation to my grandma's birthday. However, her address is not written.	一封奶奶寄来的信，信中奶奶邀请我去给她过生日。不过，她忘记写地址了。
Lever	杠杆
A broken pickaxe. Can be used as a lever.	一把坏了的镐，它的镐把儿可以用来当杠杆。
Nail	钉子
A simple nail.	一个普普通通的钉子。
Empty bucket	空水桶
An empty bucket found in a disused well.	在一口枯井中发现的空水桶。
Paint	颜料
A bucket filled with yellow paint. It's watercolour, non-toxic, and easily washes off.	一桶黄色水彩颜料，无毒，也很容易被洗掉。
Plank	木板
A plank carved out of hard wood.	一块很结实的木板。
Rope	绳子
A long rope.	一根长绳。
Seeds	种子
Birds should love these.	小鸟应该喜欢这些。
Tavern room key	酒馆的钥匙
A key for a room in the tavern.	打开酒馆某个房间的钥匙。
Worm	虫子
A well-fed worm from a garden. It is painted yellow.	庄稼地里一条吃得饱饱的虫子，它被染成黄色了。
Written permission	书面许可

A written permission to obtain the key to the city fountain.	获得城市喷泉钥匙的书面许可。
Yellow bucket	一桶黄色水彩颜料
A bucket filled with yellow paint. It's watercolour, non-toxic, and easily washes off.	一桶黄色水彩颜料，无毒，也很容易被洗掉。
The bolt cutter	钳子
A robust bolt cutter that can be used to cut pretty much everything.	一把十分坚固的钳子，几乎可以钳断所有东西。
Amazing Boot	amazing 的靴子
An amazing boot from a famous manufacturer, received from the most influential influencer.	时下最流行的靴子，这只是从一个顶流网红那里淘来的。
City Pass	城市通行卡
A magnetic city pass that can open a door passage below the city.	一张磁卡，可以打开城市地下隧道入口处的门。
Frog	青蛙
A frog from a swamp near the amusement park.	游乐园附近的沼泽里的青蛙。
Jack	千斤顶
A jack tool, useful to lift heavy objects.	一个千斤顶，可以用来抬起重物。
Photo camera	照相机
A modern photo camera with automatic flash and manual zoom.	一台具有闪光灯和手动变焦功能的现代相机。
Pirate Chest	海盗的宝箱
A pirate chest. It must be full of treasures judging from the weight.	一个海盗的宝箱。从重量上看，里面肯定装满了财宝。
Ticket	邮局票
A post office ticket with a number. You can't speak to an operator without one.	一张写着排队号码的票。没有它的话，就没法在邮局办理业务。
Power Orb	能量球

A power cell used to give life to robots. It can be used to bypass power sources.	一个能启动机器人的能量球，也可以被当作电源使用。
Tuned Drone	改装无人机
A pimped drone that can be used in racing contests.	一台适用于比赛的改装无人机。
Protective barrier	路障
A barrier used for security on construction sites.	一个用在建筑工地里的路障。
Basket ball	篮球
A ball for playing basket. Quite an old one.	一个很旧的篮球。
Blueprint	草图
A blueprint of a device for making selfies sketched by a famous designer.	一个著名设计师的设计草图，是一个用来自拍的工具。
Book	书
A book with fairy tales and adventure stories.	一本包含童话和冒险故事的书。
Candy	糖果
A candy with an artificial color and smell.	一颗添加了人工色素和香精的糖果。
Coffee Cup	咖啡
A cup full of hot coffee.	一杯冒着热气的咖啡。
Elegant Hat	优雅的帽子
A vintage hat that makes quite an appearance.	一顶很显眼的复古帽子。
Certificate	报名表
An enrolment certificate for a beginners' class of mountain traditional sports.	一张为山地运动初级选手准备的报名表。
Fried fish	炸鱼
Fried fish with a crispy crust.	一条脆皮炸鱼。
Flower	花
A fresh flower. Really nice one.	一朵新鲜的花。真漂亮!

Flowerpot	盆栽
A porcelain pot with a colourful flower.	一个陶瓷花盆，里面有一朵鲜艳的花。
Uniform Boot	军靴
A boot found on the road. Its style suggests that it may belong to a uniform.	一只在路上捡到的靴子。从风格来看，好像是军靴。
Guard's Cap	护林员的帽子
A uniform cap that the guard has lost crossing the forest.	护林员经过森林时丢下的帽子。
Mushroom	蘑菇
A rare and hopefully edible mushroom found in the desert.	一朵在沙漠中摘到的稀有蘑菇，希望可以吃吧。
Purse	手提包
A female purse, quite trendy.	一个很流行的女士手提包。
Recipe Book	菜谱
A book with recipes of the dishes from all around the world.	一本涵盖了世界各地美食的菜谱。
Skateboard	滑板
A custom made skateboard.	一块定制滑板。
Thermos	保温杯
A thermos bottle to keep something hot. Or cold.	一个保温杯，可以保热也可以保冷。
Totem	图腾
A small totem statuette with a hexagonal reflector.	一个上面装着六边形镜子的小图腾。
A small totem statuette with two handles.	一个带着两个把手的小图腾。
A small totem statuette with a squared base.	一个有方形底座的小图腾。
A small totem statuette with a pyramidal body.	一个三角锥形状的小图腾。
Very Important Object	非常重要的物品

A package of huge importance that is to be delivered to a very important client.	一件重要客户的重要包裹。
Whistle	哨子
A wooden whistle. Looks like a children toy.	一个木头做的哨子。看起来像小孩儿的玩具。
Apple	苹果
An apple of a rare variety that grows exclusively in the mountains.	一种品种稀有的苹果，只在山区才能见到。

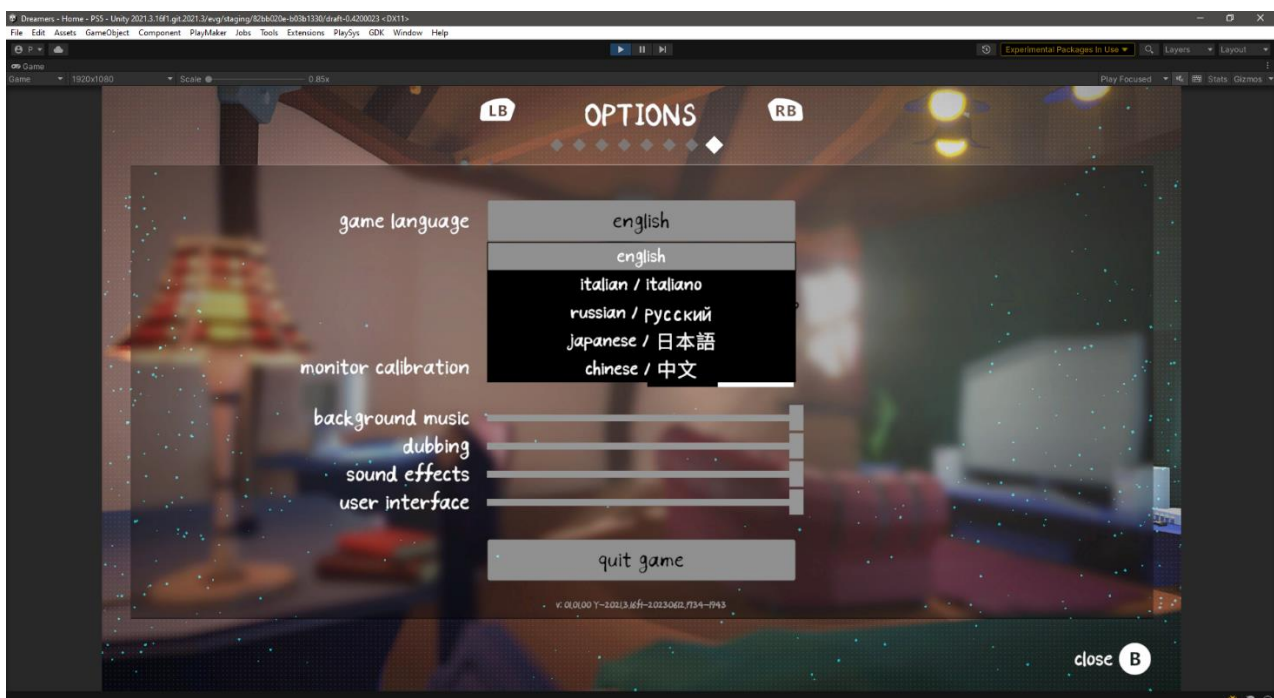
11.8. Interfaccia utente

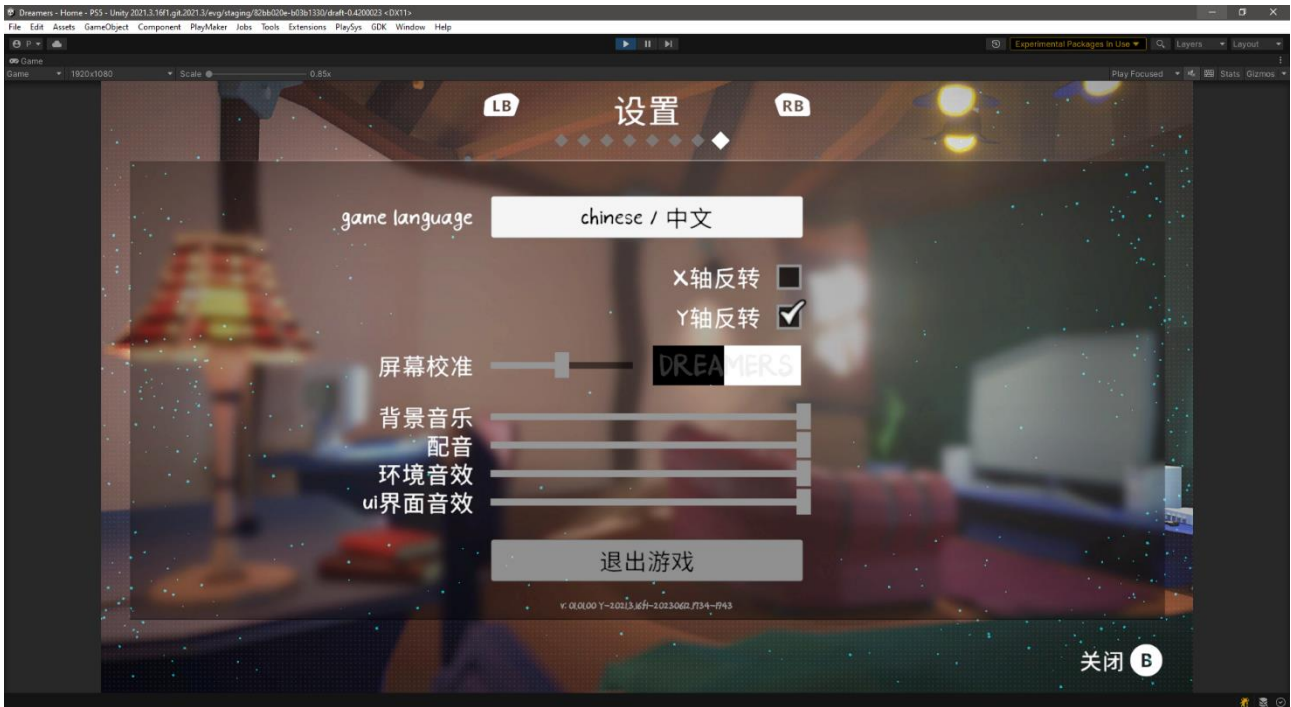
In questa sezione saranno mostrati i testi tradotti relativi alla UI (*user interface*), ovvero i contenuti che compaiono all'interno di tasti, indicazioni, opzioni, istruzioni e tutti i vari mezzi di interazione tra il giocatore e il software.

I contenuti della UI si dividono in: menù, caricamento dei capitoli, il garage del drone, il negozio del drone, le gare con i droni, i pensieri, i giochi arcade, video di presentazione, mappa, disclaimer, trofei PlayStation. Anche in questo caso saranno presentate due colonne: una per l'inglese, l'altra per la traduzione in cinese.

Menù

Di seguito si trovano le traduzioni delle etichette dei tasti del menù di gioco. Le righe colorate in azzurro separano le varie sezioni: inventario (“inventory”, 仓库), storia (“inventory”, 仓库), mappa (“inventory”, 仓库), una divisione per missioni secondarie (“events”, 事件), *collectibles* (“mysteries”, 秘密事件), trofei (“progression”, 进度) e tutorial (教程); impostazioni (“options” 设置), messaggi di avviso, sistema di salvataggio e di caricamento (quest'ultimo contenente il nome dei vari livelli) e disclaimer.





Inventario	
inventory	仓库
inventory update	物品更新
list of items	物品清单
item name	物品名称
item description	物品说明
navigate	挑选物品
Storia	
story	故事
story update	故事更新
the story so far	当前进程
primary task	主要任务
current task	当前任务

scroll	滚动
Missioni secondarie, collectibles, trofei e tutorial	
events	事件
event update	事件更新
mysteries	秘密事件
collectibles update	收藏品更新
progression	进度
progress update	进度更新
tutorial	教程
Impostazioni	
options	设置
language	语言
background music	背景音乐
dubbing	配音
sound effects	环境音效
user sound interface	ui 界面音效
invert horizontal camera axis	X 轴反转
invert vertical camera axis	Y 轴反转
monitor calibration	屏幕校准
Messaggi d'avviso e pausa	
pause	暂停
press any button to start	按下任意键
Controller Lost	游戏手柄未连接
connect your DUALSHOCK®4 wireless controller to resume the game	请连接 DUALSHOCK®4 无线控制器以继续游戏
connect your wireless controller to resume the game	请连接无线控制器以继续游戏
quit game	退出游戏

Quit the game and return to the main menu?	您想退出游戏并返回主菜单吗?
any unsaved progress will be lost	任何未保存的进度将丢失
Yes, quit	是, 退出游戏
No, keep playing	否, 继续游戏
new game	新游戏
continue	继续游戏
credits	游戏开发团队
Warning	注意
Starting a new adventure will overwrite the current autosave data.	开始新冒险将覆盖当前自动储存数据。
Overwrite and start a new game	覆盖并开始新游戏
Close and keep autosave data	保留当前数据并退出
Sistema di salvataggio	
Save your progress?	是否保存进度?
this will overwrite your autosave data	这将覆盖当前储存数据
not yet	否
Yes	是
Save your progress? This will overwrite your save data	是否保存进度? 这将覆盖当前储存数据
Autosave	自动保存
Sistema di caricamento	
level	level
The Island	岛
Home	家
The Village	村子
The Mainland	陆地
The Port	港口

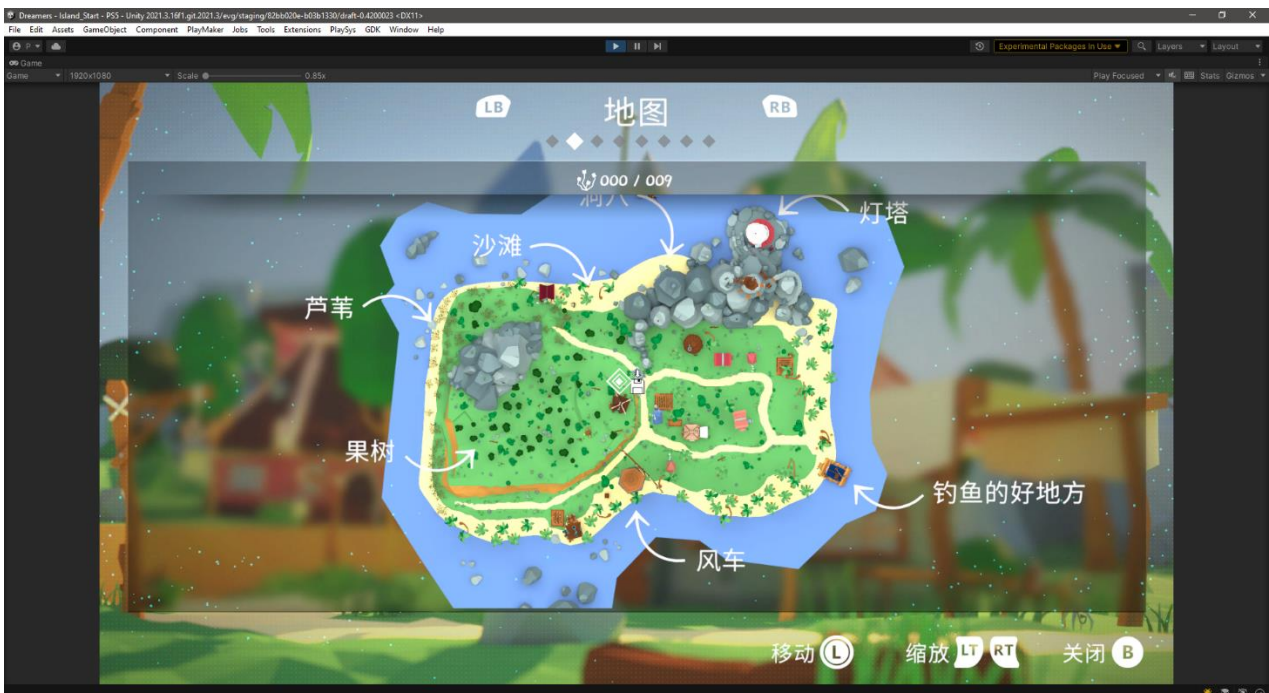
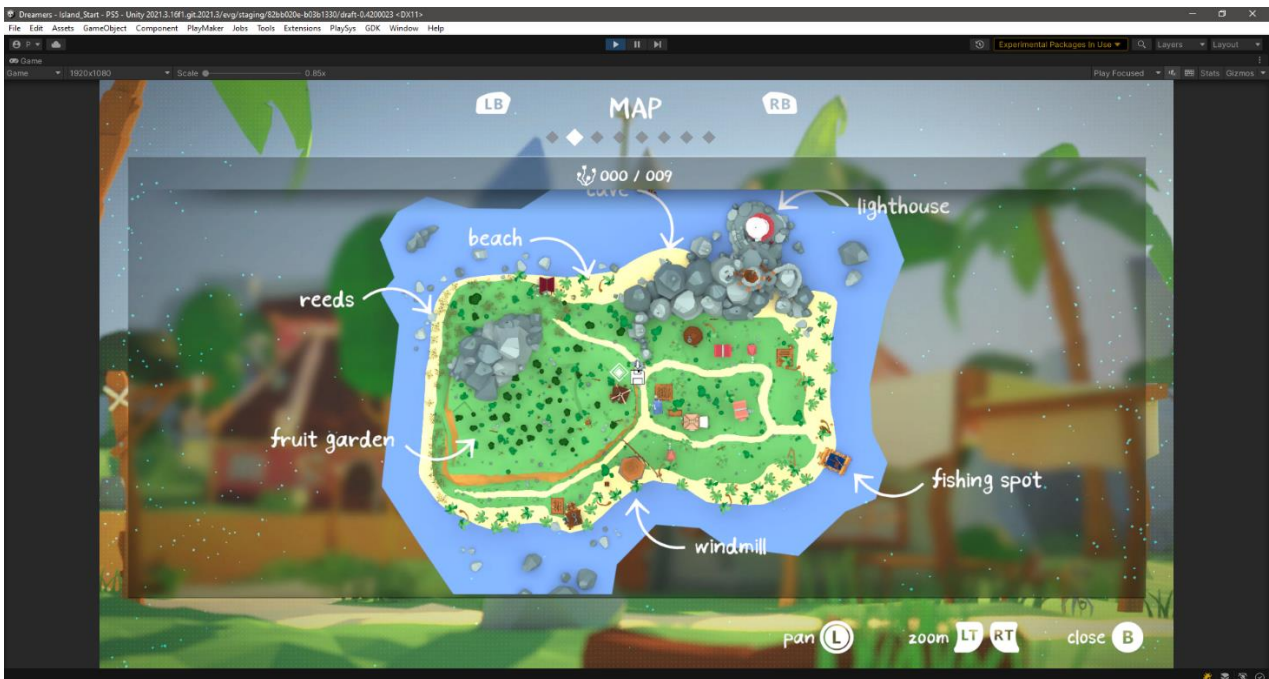
The Tavern	酒馆
The Post Office	邮局
The City	城市
The Forest	森林
Beyond the Mainland	荒地
The Mines	矿井
The Swamp	沼泽
Far Away	无人区
The Desert	沙漠
The Desert City	沙漠之城
In the middle of the Ocean	海洋中心
The Oil Platform	钻油平台
The Mountain Path	山间小道
Inside the Mountain	山里
The Peak	山峰
Terra Incognita	危险地区
The Mountain	山
The Circus	马戏团
Above the clouds	在云层之上
Pitfall	陷阱
Hermit's hut	隐士的小屋
The restaurant	餐馆
The shrine	寺庙
DISCLAIMER	
THIS IS A WORK OF FICTION	这是一部虚构的作品

The story, names, characters, locations and events portrayed in this production are fictitious. No identification with actual persons, places, buildings, and products is intended or should be inferred.

该游戏中描绘的故事、名字、人物、地点和事件都是虚构的。与现实人物或事件无关，如有雷同纯属巧合。

Mappa

Questa porzione di contenuti comprende i nomi dei diversi luoghi presenti sulla mappa di ciascun livello.



Home	
kitchen	厨房
gaming console	游戏机
computer	电脑
exit	出口
wardrobe	衣柜
bed	床
Island Start	
beach	沙滩
cave	洞穴
lighthouse	灯塔
fishing spot	钓鱼的好地方
windmill	风车
fruit garden	果树
reeds	芦苇
Post Office	
workstation	窗口
drone control unit	无人机控制部
storage	仓库
rest area	休息室
ATM machine	取款机
waiting hall	等候室
Port	
forest	森林

shipyard	造船厂
market	市场
our boat	我的船
containers	集装箱
cable car	缆车
tavern	酒馆
Tavern	
rooms	房间
VIP floor	VIP 区
bar counter	吧台
gaming area	游戏室
fireplace	壁炉
Forest	
port	港口
ancient sculpture	蜗牛雕塑
hunter hut	猎人小屋
mines	矿井
mountain path	穿山小路
power generator	发动机
city	城市
quarry	采石场
marsh	沼泽
City	
post office	邮局
bank	银行

hospital	医院
city hall	市政厅
shopping district	集市
crypt	墓穴
fountain	喷泉
café	咖啡馆
maintenance tunnels	维修隧道
Mines	
entrance is somewhere	入口在这附近
exit is unknown	出口未知
Swamp	
rear exit	后面出口
ferris wheel	摩天轮
lunapark entrance	娱乐园的入口
Circus	
stage	舞台
trampoline	跳板
dressing room	更衣室
Desert City	
bazaar	集市
desert	沙漠
pedal boats	脚踏船
resort	度假村
city centre	市中心
Mountain Exterior	

fortress	堡垒
suspended bridge	吊桥
town entrance	山村入口
ocean	大海
Mountain Interior	
shrine	寺庙
restaurant	餐馆
town path	城市的道路
bamboo forest	竹林
bell	大钟
Mountain Top	
workshop	工作室
hermit house	隐士的小屋
hot air balloon	热气球

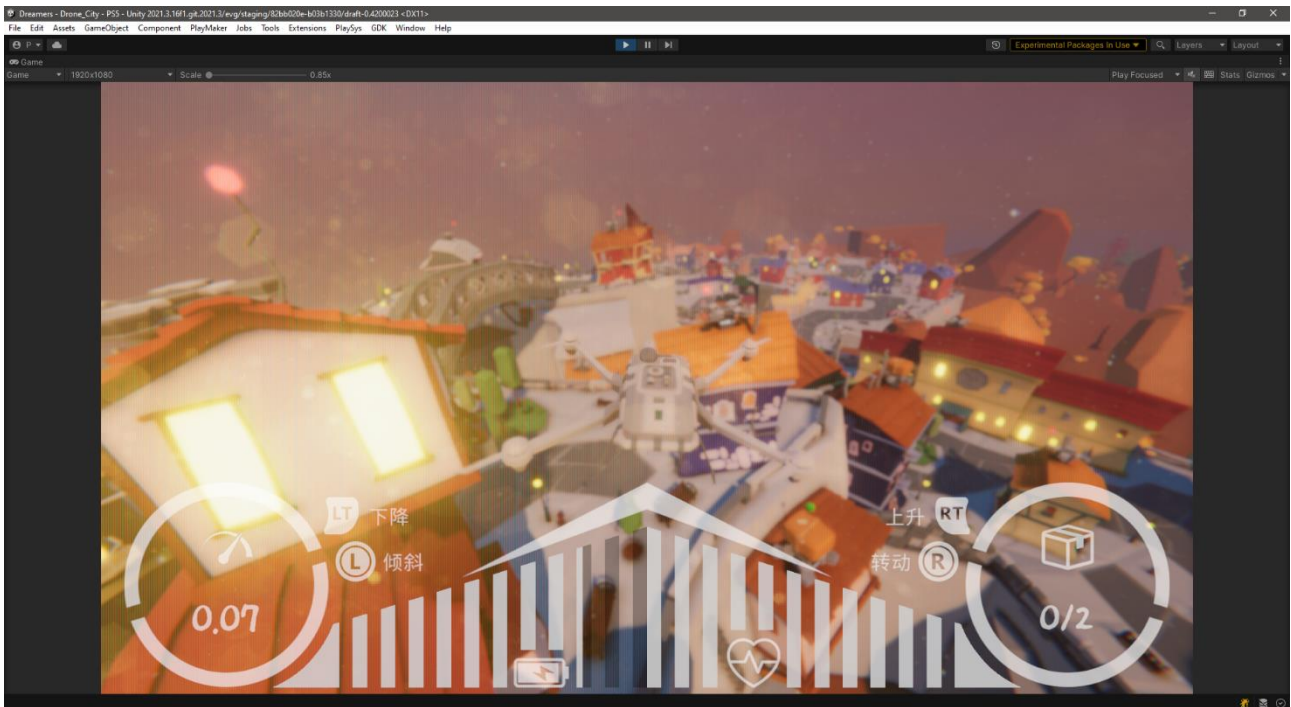
Il gioco del drone

In questa sezione, verranno mostrati i contenuti tradotti dell'interfaccia relativa al gioco dei droni, uno dei *mini-games*, o giochi nel gioco, presenti in *Dreamers* (assieme a *qb* e a *Kitty Scratch*, due titoli sviluppati da PlaySys, ai quali è possibile accedere dall'interno di *Dreamers* attraverso le piattaforme arcade virtuali che si trovano in diversi punti del gioco). In *Dreamers*, i droni sono un mezzo utilizzato per le spedizioni della posta e dei pacchi a domicilio e sono pilotati a distanza dagli "spedizionieri" degli uffici postali. Allo stesso tempo, le gare con i droni costituiscono anche un passatempo e uno sport molto praticato in tutto il mondo dell'opera interattiva. Il ragazzo, una volta fatto riparare il drone rotto con il quale ha ricevuto la lettera della nonna, potrà usarlo liberamente per partecipare alle gare con gli appassionati che incontrerà lungo il suo cammino. Vincere le gare con i droni permette di guadagnare gettoni, o "drone coins" (无人机币), con i quali è possibile acquistare i vari potenziamenti per aumentare le prestazioni di volo e partecipare a sfide di difficoltà più elevata.

Ogni volta che si comincia il gioco del drone, si visualizza il cosiddetto “garage del drone”, in cui è possibile passare in rassegna e selezionare le varie componenti di cui è costituito, sostituendole con i pezzi acquistati dal “negozio del drone” per aumentare le sue prestazioni di volo.

Qui di seguito verranno presentati in successione i segmenti tradotti relativi al garage del drone, al negozio del drone e all’interfaccia che si visualizza in volo in fase di gioco.





DRONE GARAGE	
Drone Setup	无人机设置
Track Selection	选择跑道
Body	机体
Battery	能量值
Shield	外壳
Arms	机臂
Propellers	螺旋桨
Part Properties	零件属性
Agility	灵活性
Health	生命值
Power	电池
Protection	外壳韧性
Speed	速度

Start Mission	开始任务
Yes	是
No	否
Drone Configuration	无人机配置
Selected Track	已选择的跑道
Exit	返回
Start	开始
DRONE SHOP	
Drone Parts Shop	无人机商店
Drone Coins	无人机币
Price	价格
Buy	购买
The Body type is the core component of the drone and defines the main parameters for a proper flying experience.	机身类型是无人机的核心部件，决定无人机在飞行时的主要参数。
The arms are the main structural connection between the body, the engines and the propellers.	机臂是连接机身、发动机和螺旋桨之间的主要构件。
The battery pack is the core power system of the drone and it is the main responsible component of how distant it can fly.	电池组是无人机的核心动力系统，它决定了无人机的飞行距离。
The propellers are directly connected to the engines by a small gear system capable of maximizing their rotation speed and overall drone velocity.	螺旋桨通过一个小型齿轮系统直接与发动机相连，能够最大限度地提高其旋转速度和整个无人机的速度。
The shield system is a complex set of resistant components that can increase the drone toughness and its overall durability.	盾牌系统是一套复杂的抗性部件，可以增加无人机的韧性和其整体耐久性。
DRONE GAME	
fly up	上升
fly down	下降
move	倾斜

rotate	水平转动
--------	------

11.9. Marketing store

L'ultima porzione di testi tradotti presentata in questo elaborato corrisponde al “*marketing store*”, ovvero il la presentazione che compare a fianco dell'icona del gioco sulle varie piattaforme digitali destinate all'acquisto di videogiochi, quali PlayStation Store, Microsoft Store per Xbox, Nintendo e Steam.

Fetch Your Adventures	开始你的冒险之旅
DREAMERS will lead you on an emotional journey in a story about friendship, exploration, and personal growth. Join the three characters in their adventure through a 3D world with secondary storylines and mini-games, vehicles to upgrade, puzzles to solve, and collaborative split-screen experiences.	DREAMERS 将带你踏上一段关于友谊、探索和个人成长的情感之旅。游戏中共设置了 3 个主要人物，玩家将在 3D 的游戏世界中，体验机器人操控、无人机驾驶等多种趣味操作。此外，玩家还可以通过分屏模式同时操控多个游戏角色，在妙趣横生的关卡和解谜游戏中收获绝佳的游戏体验。

Commento traduttologico

12. Tipologia e funzione testuale

Avendo già parlato della collocazione specifica dei vari testi tradotti nella fase di presentazione dei contenuti di *Dreamers*, in questo capitolo si passerà direttamente a discutere della tipologia testuale e della funzione comunicativa. Come si è già accennato nel capitolo di introduzione a questo elaborato, una delle particolarità che contraddistingue la traduzione dei videogiochi dagli altri settori consiste nella loro multimedialità, che implica la coesistenza di diverse tipologie testuali all'interno di un'unica opera interattiva. Allo stesso tempo,

ogni tipologia testuale in cui è divisa l'opera può avere a sua volta una o più funzioni comunicative a sé stanti.¹²⁸

Per l'analisi testuale e la ricerca delle funzioni comunicative di *Dreamers*, è stato necessario suddividere questo capitolo sulla base dello stesso principio di partizione con cui sono stati presentati i testi tradotti nel capitolo precedente. In particolare, il capitolo sarà scomposto in "scene di transizione", "storia", "dialoghi", "pensieri", "inventario", "menù e interfaccia utente" e "marketing store".

Scene di transizione

Le *cutscenes*, o scene di transizione, consistono in sequenze di immagini accompagnate da una voce narrante in lingua inglese che introducono ciascun capitolo del gioco. Il contenuto di quanto viene raccontato è riportato in forma sottotitolata in basso allo schermo. La voce narrante ha la funzione di narrare la cornice degli eventi passati verificatisi fino al momento di gioco, permettendo al giocatore di comprendere meglio lo svolgimento della trama e lo scopo del livello che sta per cominciare. La tipologia testuale di questa porzione di testi coincide pertanto con quella narrativa¹²⁹.

Un esempio che conferma l'appartenenza di questi contenuti alla tipologia del testo narrativo può essere il seguente, relativo alla prima immagine della prima sequenza narrativa (Home) delle *cutscenes*:

"Once upon a time, one usual summer morning, a delivery drone was flying in the direction of a little house on the rocks close to the lighthouse. There was nothing unusual about the drone itself, if not the fact that no other drones had been here before. There were no ship routes close to the island, and even pirates found nothing useful in the area, so all had avoided this part of the ocean for several decades."

Come si può notare dalle espressioni con riferimento al passato come "once upon a time" o "several decades", o dai verbi coniugati al passato, ad esempio "a delivery drone was flying" o "no other drones had been here before", si tratta di testi dove le informazioni sono "disposte in ordine di tempo", caratteristica tipica del linguaggio narrativo.¹³⁰

In alcune parti sono presenti anche elementi descrittivi, come nella prima scena della sequenza Oil Platform Boss:

"Bright red lights were cutting through the darkness of the tunnel. The roar of the engine followed by the scratching of the gears. What -or better to say- who was on the other side of the bridge? So it was true that there was a mechanical creature feeding with the oil of the platform."

Le prime due frasi di questa porzione di contenuto descrivono una scena: la comparsa del mostro meccanico che vive nelle profondità della piattaforma petrolifera. In particolare, la prima frase descrive la scena a

¹²⁸ BERNAL MERINO, *Translation and localisation in video games*, op. cit., pp. 15-16.

¹²⁹ Peter NEWMARK, *A textbook of translation*, New York, Prentice Hall, 1988, p. 13.

¹³⁰ SCARPA, *La traduzione specializzata*, op. cit., p. 11.

livello visivo, “organizzando le informazioni nello spazio”, facendo rientrare questo testo nella categoria del testo descrittivo.¹³¹

Come si può notare dagli esempi appena proposti, in questi testi prevale anche una certa cura estetica nell’utilizzo della lingua, come nella frase “Bright red lights were cutting through the darkness of the tunnel”. Quest’attenzione alla forma in cui il messaggio viene espresso rientra nella funzione poetica.¹³²

Storia

I contenuti della sezione “storia” comprendono diverse porzioni: “*primary task*”, “*current task*”, “*the story so far*”, “eventi” e “trofei”. Si tratta di testi visualizzabili all’interno del menù che servono al giocatore per capire come muoversi, dove andare, con quali personaggi interagire e quello che è necessario compiere per completare un livello e progredire con la trama nel gioco. Per questo motivo, la tipologia testuale di queste porzioni di contenuto è prevalentemente istruttiva, in quanto questi testi mirano a istruire il giocatore influenzando sul suo comportamento futuro e guidandolo nelle sue decisioni.¹³³ Per lo stesso motivo, la funzione comunicativa di questi testi è prevalentemente vocativa o conativa¹³⁴. Un esempio che dimostra l’appartenenza di questi testi alla tipologia del testo istruttivo può essere il seguente, presente in storyTask_Island_003:

“Help the carpenter catch all five yellow chicks.”

Si tratta di un testo relativo alla spiegazione della “missione attuale” (*current task*) del primo capitolo, “l’isola, inizio”, e consiste in una breve frase, un semplice comando rivolto al giocatore stesso, che in questo caso, per completare la missione, deve appunto aiutare il falegname a far rientrare tutti i pulcini che erano scappati dalla gabbia quando la moglie gli aveva aperto per darli da mangiare. La scelta del destinatario dell’informazione contenuta in questo segmento, che è chiaramente il giocatore (*you*), il modo imperativo del verbo principale della frase (*help*), assieme a un utilizzo chiaro della lingua, sono segnali evidenti che indicano la presenza della funzione vocativa.¹³⁵

Alcuni dei segmenti relativi alla storia presentano anche una forte valenza narrativa. Come affermano Hatim e Mason, infatti, i testi possono essere dotati di una natura mista, avvicinandosi allo stesso tempo a due o più tipologie testuali distinte.¹³⁶ In questo caso, sono stati individuati segmenti che narrano il contesto di una situazione presente o riassumono in poche parole quello che sta accadendo o che è appena successo, implicando ugualmente in modo più o meno esplicito come è necessario procedere per completare un livello o una missione. Un esempio è il seguente titolo e segmento esplicativo della prima “*current task*” della fontana della città (storyTask_City_Fountain_001):

“No way to enter”

¹³¹ *Ibid.*

¹³² Bruno OSIMO, *Manuale del traduttore*, Milano, Hoepli, 2011, p. 43.

¹³³ Basil HATIM, Ian MASON, *Discourse and the translator*, New York, Longman Inc, 1990, p.156.

¹³⁴ NEWMARK, *A textbook of translation, op. cit.*, pp. 41-42.

¹³⁵ *Ibid.*

¹³⁶ HATIM, MASON, *Discourse and the translator, op. cit.*, pp.146-147.

“After talking to the mayor, the girl discovers that it may be impossible to enter into the underground tunnels.”

In questo caso si tratta di due segmenti che annunciano alcune novità nello svolgimento della trama. L'esempio riportato, anche se non spiega direttamente quello che è necessario fare per procedere con la trama, suggerisce al giocatore che in quel punto del gioco è necessario trovare un modo alternativo per entrare nei tunnel di riparazione del sistema delle acque sotto la città. Lo scopo di questi testi rimane pertanto quello di istruire e informare il giocatore guidando suo comportamento futuro nel gioco: la loro funzione comunicativa è sempre vocativa.¹³⁷

Dal punto di vista della tipologia testuale, i contenuti della storia che più si avvicinano al testo narrativo sono i segmenti di “*the story so far*” e i contenuti relativi agli “eventi” (*events*) e ai trofei (*trophies*) di PlayStation e Xbox.

Di seguito è riportato l'esempio del testo relativo al primo segmento di “the story so far” della foresta (storyTask_Forest_001):

“Oddly enough, the boy did not meet the electrician neither near the generator nor anywhere else. With this kind of work attitude, there is no surprise that the breakdowns are quite common. However, the generator had a very reliable design and it only required to be restarted. So now, after a short walk through the woods, the boy could finally take the cable car up to the city. If the grandmother only knew that getting to the post office could be such an adventure!”

Come si può notare, si tratta di una narrazione di eventi appena successi (la riparazione del generatore nella foresta da parte del protagonista, ovvero il ragazzo), esposti in ordine di tempo. Il testo implica anche che ora il ragazzo per spostarsi dal porto alla città può finalmente usare la funivia, la quale prima era ferma per mancanza di elettricità, perciò, la funzione comunicativa di questi testi è ancora una volta quella vocativa. Alcuni testi di “the story so far” sono caratterizzati anche dalla presenza della funzione poetica per l'attenzione allo stile estetico.

La componente istruttiva e la funzione vocativa diventano ancora più sottili negli eventi (le missioni secondarie), dove i testi, dal punto di vista del contenuto, possono addirittura essere considerati del tutto narrativi, mentre la loro natura istruttiva è frutto dell'interpretazione del giocatore. Un esempio può essere l'evento numero 2:

“Freshly served.” (titolo)

“There are some VIP customers in the tavern waiting for their order.” (Contenuto dell'evento)

Un altro esempio è l'evento numero 9:

“World Cuisine” (titolo)

“A lady has printed a book with the recipes from her late husband who had a dream to be a chef in a restaurant.” (Contenuto dell'evento)

¹³⁷ NEWMARK, *A textbook of translation, op. cit.*, pp. 41-42.

Come si può notare, i testi degli eventi assomigliano più a degli indovinelli e per poter completare queste missioni secondarie, è necessario “leggere tra le righe”, interpretare il messaggio sulla base di ciò di cui si è già fatto esperienza nel gioco, o procedere nella trama e parlare con altri personaggi secondari fino a quando non si sono trovati indizi a sufficienza per decifrare il messaggio. In particolare, nel primo evento riportato il protagonista deve pescare del pesce e servirlo ai pirati della taverna, mentre nel secondo deve regalare il ricettario a un appassionato di cucina che intende aprire un ristorante. La cura stilistica di questi testi suggerisce anche la presenza della funzione poetica.

I trofei sono divisi in due categorie. La prima è quella dei “*missable trophies*”, ovvero quelli che si ottengono soltanto grazie allo sforzo attivo del giocatore, raggiungendo l’obiettivo indicato nella loro descrizione; in caso di mancato completamento si perde definitivamente la possibilità di vincerli. Nel gioco ce ne sono in tutto 20. La seconda categoria è quella degli “*story progress*”, ovvero i trofei che si ottengono automaticamente in seguito al completamento di un capitolo; in tutto ne sono presenti soltanto 5.

I testi di partenza dei *missable trophies* sono simili per natura a quelli della “missione attuale” o “*current task*”: ancora una volta si tratta di testi istruttivi con funzione vocativa. Un esempio può essere il primo e il quarto trofeo.

Trofeo n. 1:

Extrovert (titolo)

Spoken to citizens 500 times. (testo)

Trofeo n. 4:

Workaholic (titolo)

Fulfilled every delivery from the post office. (testo)

I “*missable trophies*”, contenendo normalmente verbi al passato sono considerabili in parte testi narrativi, in quanto si riferiscono ad un’azione che si è già conclusa. Nel metatesto questa loro valenza narrativa è stata eliminata, mentre la funzione vocativa è stata enfatizzata ulteriormente. Per questo motivo, verrà di seguito riportata la traduzione dei due esempi appena esposti.

Metatesto:

Trofeo n. 1

社交狂 (titolo)

跟市民们讲话 500 次。 (testo)

Trofeo n. 4:

工作狂 (titolo)

完成邮局的所有送货工作。 (testo)

Anche nel caso dei trofei “*story progress*”, la tipologia del testo di partenza è diversa da quella del testo d’arrivo. I testi di partenza di questi trofei assomigliano più a dei titoletti enigmatici che alludono alle principali vicende del capitolo della storia al quale si riferiscono. Sono caratterizzati dalla presenza della funzione poetica, e anche in questo caso il metatesto è istruttivo con funzione vocativa. Un esempio può essere il quinto trofeo (il primo degli *story progress*):

Ahoy (titolo)

Leaving so soon? (testo)

Tradotto con:

“收到，船长！” (titolo)

跟随海盗离开小岛。 (testo)

Dialoghi

Newmark in tutto distingue tra quattro tipologie testuali: testi narrativi, descrittivi, argomentativi e dialogici. In base a questo modello, i dialoghi di *Dreamers* rientrerebbero nella categoria dei testi dialogici.¹³⁸

Normalmente, qualunque dialogo possiede per natura una funzione fatica, ovvero di enfasi e di contatto con l’interlocutore, la quale può essere individuata attraverso quelle espressioni colloquiali standard che mirano a creare un rapporto più diretto con il destinatario, anziché comunicargli informazioni in modo straniante e distaccato.¹³⁹ Nei dialoghi di *Dreamers*, quasi ogni battuta presenta queste caratteristiche; di seguito sono riportati alcuni esempi:

-Dialogo tratto da “ufficio postale”, dialogue_CityLady04_01

Signora: Please, give me some privacy here.

¹³⁸ *Ivi*, p. 13.

¹³⁹ *Ivi*, p. 43.

Ragazza: Sorry, didn't mean to disturb you.

-Dialogo tratto da “l’ufficio postale”, dialogue_CityLady04_02

Ragazza: Oh no, not this. Wait, maybe it's because of the cooling system as well?

-Dialogo tratto da “l’ufficio postale: giorno”, dialogue_girl_04

Ragazzo: Thank you, you have been of great help. I am going on my way right now.

Ragazza: You look sad, did I say something wrong?

Ragazza: No, is not about that, you see...

-Dialogo tratto da “il deserto: notte 1”, dialogue Characters 01

Ragazzo: It was a long walk today.

Robot: Yup. I can't feel my feet anymore.

Ragazza: Hahaha, yes I see.

Robot: What?

Ragazza: Your feet. How can they hurt?

Robot: Well, I may not have feet like you two have, but to move I push the air to the ground and on the sand I need to push harder.

Robot: I also have problems with dust coming back and entering in my joints.

Ragazza: Hahaha

Believe me, there is nothing funny in all of this.

Come si può notare dall'utilizzo insistente dei pronomi personali “*you*” o degli aggettivi e pronomi possessivi “*your*” e “*yours*”, in tutti gli esempi riportati esiste un rapporto estremamente ravvicinato con il destinatario dell'informazione. La funzione fatica è individuabile anche nelle espressioni colloquiali standard come per esempio “*please*” e “*sorry*” nel primo esempio, “*oh no, [...] wait, [...]*” nel secondo o “*what?*” e “*well*” nel terzo. Un'altra caratteristica che dimostra la presenza della funzione fatica in questi testi è l'utilizzo frequente degli imperativi, che mirano a enfatizzare il focus sull'interlocutore all'interno dell'opera.

Trattandosi di un videogioco, ovvero di un'opera che per poter essere completata richiede l'interazione, l'intervento da parte di un giocatore, le informazioni contenute nei dialoghi servono al lettore per capire come procedere per il completamento di un livello. Per questo motivo, nei dialoghi di Dreamers è stata individuata anche la funzione vocativa. Un esempio di tale funzione comunicativa può essere il seguente dialogo (Fisherman_06) tra il ragazzo e il pescatore nel capitolo “L'isola: inizio”, in cui il pescatore elenca al ragazzo (quindi al giocatore) il materiale che deve recuperare nel livello per costruire una canna da pesca, necessaria per il progresso nella trama:

Pescatore: I had no experience in fishing before arriving on the island, but I picked up some very useful tricks that I will share with you now...

Pescatore: You will need a flexible stick...

Pescatore: a rope...

Pescatore: some bait...

Pescatore: and a lot of patience.

Ragazzo: Flexible stick, rope, bait, and patience. Got it.

Pescatore: Come back when you have all those parts, and I will create for you the best fishing rod ever made.

Una volta letto questo elenco di oggetti, il comportamento del giocatore sarà improntato sul recupero del materiale necessario a costruire la canna da pesca. L'uso dell'imperativo "come back" è un ulteriore segno di funzione vocativa e fatica.

Pensieri

I pensieri sono considerazioni e domande che i tre personaggi principali pongono a se stessi nella loro mente lungo il gioco. I pensieri compaiono nella forma di brevi monologhi, ma spesso fanno riferimento ad eventi passati o avvenimenti in corso di svolgimento, narrandone le dinamiche dal punto di vista soggettivo dei tre protagonisti. Per questo motivo, la tipologia testuale individuata per i pensieri è quella narrativa.

I pensieri non hanno scopo istruttivo, in quanto la lettura di questi testi da parte del giocatore è totalmente opzionale ai fini dell'avanzamento nella trama; servono soltanto per conoscere meglio la storia dei vari personaggi, le loro emozioni, il loro modo di ragionare, ecc. La funzione comunicativa è quindi espressiva, in quanto il focus di questi testi coincide con la mente dell'oratore, ma il linguaggio utilizzato è colloquiale e fatico.¹⁴⁰

Di seguito sono riportati alcuni esempi:

Pensiero n. 1 (ragazzo): I wonder what's on TV tonight. I heard about this funny series where they all are inside an office and face daily routine.

Pensiero n. 7 (ragazzo): I never met my parents, let alone my grandma, I wonder how this letter found me?

Pensiero n. 111 (robot): It was all dark when they took me to that circus, don't think I've passed here.

Pensiero n. 133 (ragazzo): I'm sure the robot lied about his escape. And he took us to no one knows where. What did he think of himself! Maybe it's completely broken.

¹⁴⁰ *Ivi*, pp. 39-40.

Pensiero n. 162 (ragazza): How I wish I had a modicum of optimism, like robot has, - this oil platform doesn't seem cool to me at all.

Pensiero n. 164 (ragazza): It is a pity that the boy didn't go here with us. All together it would not be so scary in this creepy oil platform.

Negli esempi proposti è possibile notare l'espressività e la soggettività dei contenuti dei pensieri di ogni personaggio. Si tratta di considerazioni e opinioni personali, come nell'esempio n. 133, dove il ragazzo pensa, è sicuro del fatto che il robot abbia mentito sulla storia di come è scappato dal circo, trasformandola in un'impresa eroica; o come negli ultimi due esempi, i pensieri n. 162 e 164, dove la ragazza, giunta sulla piattaforma petrolifera assieme al robot in cerca dei genitori, rivela di essere spaventata da questo luogo per lei così inquietante.

Altri pensieri delineano più chiaramente i contorni dei vari protagonisti, dando a questi personaggi più volume e permettendo al giocatore di conoscere meglio la loro storia, come nel secondo esempio, il pensiero n. 7, in cui si scopre che effettivamente, il ragazzo non ha mai conosciuto i suoi genitori e non sapeva nemmeno di avere una nonna.

Il linguaggio di questi testi è molto espressivo, colloquiale e incentrato sull'oratore, come dimostra l'utilizzo ricorrente della prima persona singolare, di verbi come "*wonder*", "*think*", e la presenza di espressioni fatiche come "*how I wish*" o "*it's a pity that*".¹⁴¹

Inventario

I testi dell'inventario sono le descrizioni degli oggetti che è possibile trovare, raccogliere e collezionare durante il gioco. Si tratta di frasi brevi, stringate, spesso costituite soltanto da un sintagma nominale, privo di verbo principale copulativo e di soggetto. È come se il soggetto di ogni descrizione fosse costituito dal nome stesso dell'oggetto, il quale, nel capitolo di presentazione dei testi è contenuto normalmente nelle righe contrassegnate dal colore grigio. Sia i nomi, che le descrizioni dell'inventario hanno lo scopo di descrivere gli oggetti che vengono raccolti nel gioco per procedere nella trama o per completare missioni secondarie; per questo si tratta di testi descrittivi.

A seguire, è riportato un esempio:

Fish (nome dell'oggetto)

A big fish with glittering scales. (descrizione)

Il linguaggio stringato, il riferimento di queste descrizioni a una realtà "al di fuori della lingua" e la loro funzione di fornire informazioni aggiuntive al semplice risultato di una mera osservazione dell'oggetto da

¹⁴¹ *Ibid.*

parte del giocatore, sono tutti fattori che suggeriscono la presenza della funzione informativa, o referenziale. Un esempio della funzione informativa in questi testi è il seguente:

Power Orb (nome dell'oggetto)

A power cell used to give life to robots. It can be used to bypass power sources. (descrizione)

Nell'esempio ricorrono verbi in forma passiva come “*used*” o verbi al presente, come il modale “*can*”. Lo stile è piuttosto oggettivo, privo di metafore.¹⁴² Tuttavia, in alcuni dei testi dell'inventario, la “serietà” del linguaggio referenziale viene sdrammatizzata da una certa componente espressiva, come nell'esempio:

Amazing Boot (nome dell'oggetto)

An amazing boot from a famous manufacturer, received from the most influential influencer. (descrizione)

In questo caso, la descrizione si riferisce a uno stivale alla moda ricevuto dall'influencer della città, il quale è solito esaltare ogni cosa descrivendola come “fantastica”, in inglese “*amazing*”. Lo stivale viene descritto quindi con lo stesso aggettivo, “*amazing*”, anche all'interno dell'inventario. Si tratta di una descrizione dell'oggetto basata su un'interpretazione soggettiva, un'opinione espressa dall'oratore, ma inserita ironicamente in un testo con funzione referenziale. Si può quindi asserire che, secondo il modello del “vincolo interpretativo” elaborato da Sabatini, i testi dell'inventario di *Dreamers* sono testi descrittivi, referenziali, in parte espressivi, ma poco vincolanti dal punto di vista dell'interpretazione da parte del lettore.¹⁴³ In effetti, la libera interpretazione di questi testi da parte del giocatore non influisce sulla sua capacità di procedere o meno nella trama o di completare le varie missioni secondarie.

Menù e interfaccia utente

I testi del menù e dell'interfaccia utente sono per lo più etichette che indicano la funzione dei pulsanti che compaiono nelle varie sezioni del menù, o in generale quando si mette in pausa. Anche se si tratta soltanto di nomi da tradurre e non di veri e propri testi, questi contenuti possono essere considerati descrittivi, in quanto descrivono, sebbene in modo essenziale, la funzione dei tasti che fungono da mezzo di interazione tra il giocatore e l'opera videoludica.

Il linguaggio stringato, formale, distaccato dal lettore, con riferimento a una realtà esterna alla lingua e alla trama del gioco, ancora una volta segnalano la funzione referenziale di questi contenuti testuali. A titolo di esempio, si riportano i contenuti del menù relativi alla sezione “opzioni” (*options*):

options

Language

¹⁴² *Ibid.*

¹⁴³ SCARPA, *La traduzione specializzata*, op. cit., p. 12

background music
dubbing
sound effects
user sound interface
invert horizontal camera axis
invert vertical camera axis
monitor calibration

Veri e propri testi con funzione referenziale possono essere quelli che descrivono le varie componenti del drone all'interno dell'interfaccia del "negozio del drone". Queste descrizioni servono al giocatore per capire quali componenti del drone sostituire e potenziare prima di ogni gara sulla base delle modifiche che essi comportano sulle prestazioni di volo. Di seguito è riportato l'esempio del testo relativo alla descrizione del corpo centrale del drone:

The Body type is the core component of the drone and defines the main parameters for a proper flying experience.

La categoria menù e interfaccia utente comprende anche i messaggi di avviso. Nel seguente esempio vengono riportati i messaggi che compaiono in caso di mancato collegamento del joystick alla console durante la fase di gioco; il primo messaggio è per il joystick di PlayStation 4, mentre il secondo è per PlayStation 5:

-connect your DUALSHOCK®4 wireless controller to resume the game

-connect your wireless controller to resume the game

In questo caso, il messaggio serve per istruire il giocatore su come comportarsi, come è necessario procedere per riprendere il gioco nel caso di scollegamento del joystick dalla console. Pertanto, i messaggi di avviso possono essere considerati istruttivi con funzione conativa.

Marketing store

Il testo "marketing store" è la descrizione che compare a fianco del gioco nelle piattaforme di acquisto online sulle varie console come PlayStation (PlayStation Store), Xbox (Microsoft Store), Nintendo e PC (Steam). Il testo è molto breve, ed è il seguente:

Fetch Your Adventures!

DREAMERS will lead you on an emotional journey in a story about friendship, exploration, and personal growth. Join the three characters in their adventure through a 3D world with secondary storylines and mini-games, vehicles to upgrade, puzzles to solve, and collaborative split-screen experiences.

Si tratta di un testo descrittivo con funzione vocativa e promozionale. La funzione vocativa è individuabile anche nell'imperativo con cui si apre il testo: "*fetch your adventures!*", ovvero inizia la tua avventura! L'utilizzo del punto esclamativo alla fine di questa frase e la ricorrenza della seconda persona singolare anche nel testo che segue segnalano la presenza della funzione fatica, che enfatizza il contatto con il lettore, ovvero il possibile acquirente del prodotto.

La funzione promozionale di questo testo può essere colta anche attraverso questo ricco elenco di esperienze di gioco che è possibile sperimentare in Dreamers, con lo scopo di invogliare il lettore al suo acquisto.

13. Dominante

dialoghi, storia, pensieri e scene di transizione.

Questa sezione è dedicata all'individuazione della dominante dei testi di *Dreamers*, in particolare di dialoghi, storia, pensieri e scene di transizione. La dominante relativa all'inventario, al menù, all'interfaccia utente e al marketing store verrà discussa più avanti.

La dominante che caratterizza questi testi coincide con l'elemento del contrasto, già discusso nell'introduzione all'opera tradotta. Il contrasto accompagna i testi di *Dreamers* dall'inizio alla fine, garantendo loro coesione e continuità. Esso si manifesta in varie forme e attraverso diversi media espressivi, come lo stile grafico, le musiche, gli effetti sonori e, naturalmente, i testi stessi.

Come già evidenziato nell'introduzione dell'opera, una delle tipologie più evidenti di contrasto presenti nel gioco è la contrapposizione tra inverosimiglianza e verosimiglianza. Questa caratteristica si riflette nello stile dell'opera, apparentemente irrealistico, rispetto alla dimensione interiore dei personaggi, che invece riproduce con autenticità e complessità i ragionamenti e le emozioni degli esseri umani. Nei testi, come i dialoghi e i pensieri, i personaggi parlano, riflettono e interagiscono tra di loro come farebbero delle persone reali, mentre la storia e le scene di transizione delineano una trama con elementi assurdi, ma coerenti rispetto alla logica che esse stesse propongono.

Un'altra manifestazione dell'elemento del contrasto, già menzionata nell'introduzione all'opera, è la contrapposizione tra complessità e semplicità, rappresentata da uno stile grafico ridotto all'essenziale da una parte e dalla complessità della trama e della dimensione interiore dei personaggi dall'altra. Dal punto di vista narrativo, questa peculiarità si traduce nell'inserimento di elementi tipici della complessità tecnologica, burocratica e professionale del mondo moderno in un contesto di vita più semplice e apparentemente arretrato. A titolo esemplificativo, si possono citare i primi due segmenti della prima scena di transizione:

"Once upon a time, one usual summer morning, a delivery drone was flying in the direction of a little house on the rocks close to the lighthouse. There was nothing unusual about the drone itself, if not the fact that no other drones had been here before. There were no ship routes close to the island, and even pirates found nothing useful in the area, so all had avoided this part of the ocean for several decades."

“It was a very peaceful island where every day was exactly the same – a nice place to live when you are a young boy. You could spend your lazy summer mornings browsing through new video game releases, and maybe even start a download early to play later on. The internet on such islands is not very fast, you know.”

Si tratta delle primissime due porzioni di testo che compaiono all’inizio del gioco, nelle quali è già possibile notare la presenza di droni, internet e videogiochi in un mondo più semplice e primitivo.

Lo stile dei dialoghi tende a mescolare elementi delle lingue speciali di vari ambiti, tra cui quello tecnologico, burocratico e, come nel caso del “metavideogioco”, della programmazione, all’interno di conversazioni quotidiane informali e caratterizzate da funzione fatica. Un esempio è il dialogo della fontana della città (dialogue_Mayor 01 female), dove la ragazza si rivolge al sindaco per ottenere il permesso di accedere ai tunnel sotterranei della città al fine di risolvere il problema del guasto dell’ufficio postale:

-Ragazza: Good afternoon mayor, the water pumping system is broken again and the delivery machine at the post office is stuck once again.

-Sindaco: As of statement 345/2 bis comma 7, the pumping system maintenance must be regularly done by the certified provider...

-Sindaco: Since no company resulted eligible for the task, we are still doing our best effort in finding an appropriate supplier...

-Sindaco: The security door mounted on the entrance of the maintenance tunnel prevents the intrusion of uncertified individuals.

Questo scambio di battute, che rappresenta la complessità del sistema burocratico della città, si avvale di uno stile più formale che imita i tecnicismi del linguaggio giuridico, creando un contrasto con la colloquialità degli altri dialoghi e con l’apparente semplicità delle dinamiche del gioco.

Un’altra manifestazione della dominante del contrasto in *Dreamers* si riscontra nell’opposizione tra l’apparente allegria e vivacità che pervade l’opera e la tragicità e il pessimismo che caratterizzano la sua morale. In un mondo in cui tutto appare bello e colorato, i sogni dei vari personaggi vengono spezzati dall’antagonista del gioco: il tempo.

In questi testi è stato possibile individuare anche una sottodominante: la comicità.

La comicità in *Dreamers* spesso nasce dal contrasto stesso, in quanto esso spesso funge a esaltare o esagerare una situazione, rendendola ulteriormente assurda e ridicola.

La comicità nel gioco la si trova spesso nella rappresentazione della fiscalità, dell’inefficacia e dell’assurda complessità delle regole burocratiche. Un esempio sono le già accennate peripezie che la ragazza deve compiere per ottenere il permesso del sindaco della città per riparare il guasto nell’ufficio postale. Un altro esempio di comicità nell’opera è la scena in cui il ragazzo incontra la ragazza per la prima volta presso l’ufficio postale. Nonostante la totale assenza di altre persone nell’ufficio, la ragazza rifiuta di parlare con il giovane finché questi non estrae un biglietto per la fila d’attesa.

La comicità nel gioco la si nota anche nella sofisticatezza, nella professionalità e nella serietà con cui il gioco presenta le attività e i passatempi dei vari personaggi, trasformandoli in veri e propri mestieri.

Un esempio è il personaggio che aiuterà il ragazzo a costruire la propria canna da pesca, il pescatore dell’isola, il quale in realtà non è altro che un semplice appassionato di pesca che assolve il proprio “mestiere” per mezzo di una rudimentale canna da pesca.

Un altro caso di comicità consiste nella rappresentazione dell'immaginario piratesco del gioco, fortemente ispirato dai videogiochi di avventura "punta e clicca" della tradizione anni '90 come *Monkey Island*.¹⁴⁴ In *Dreamers*, fare il pirata è considerato una professione a tutti gli effetti, per di più molto ambita: lo dimostra il pirata che aiuterà il ragazzo a raggiungere la terraferma in barca, il quale, infatti, è "pensionato"; oppure il signore della taverna che esorta il ragazzo a inseguire sempre le proprie passioni e i propri sogni (rimando al tema dei sogni di *Dreamers*), in modo da evitare il suo triste destino per aver rinunciato da giovane alla sua ispirazione di vita di diventare un pirata:

Dialogo taverna, dialogue_Sailor 01.

"Always follow your dreams, buddy, otherwise you'll end up like me. The sea, the sea is my passion. Always was. Since early childhood I loved the sea. When I was young I wanted to be a pirate! Freedom, sea, the boat and me! But my wife said that I needed the salary and the contract, so I started working here in the port. My wife! Where is she now? Married to a pirate! Travelling the world with him! And I am old, here, in the port, alone! Don't give up your dreams, buddy! Ever!"

Come dimostra l'esempio, la comicità di *Dreamers*, nel momento in cui si incontra con il tema del fallimento della realizzazione i propri sogni, lascia un certo spazio anche a una dimensione umoristica.

Inventario

La comicità, che nei contenuti appena discussi coincide con la sottodominante, nei testi dell'inventario costituisce invece la dominante. La comicità di questi testi di solito nasce dalla funzione espressiva che caratterizza le descrizioni degli oggetti, rendendole più soggettive, buffe e divertenti. Un esempio è il testo che descrive i pulcini raccolti sull'isola dal ragazzo per aiutare il falegname a farli rientrare nella loro gabbietta (ogni volta che il ragazzo acchiappa un pulcino, lo porta con sé inserendolo nel suo inventario personale):

Chick (oggetto)

A peppy yellow chick. (descrizione)

In questo caso l'aggettivo "peppy" è un'aggiunta dell'autore, che contribuisce a rendere l'immagine dei pulcini più buffa e spiritosa.

Un altro esempio di comicità dei testi dell'inventario consiste nell'esagerazione dei nomi o delle descrizioni rispetto alla realtà dell'oggetto. Di seguito sono riportati due esempi:

Blueprint (oggetto)

¹⁴⁴ ACCORDI RICKARDS, *Storia del videogioco*, op. cit., pp. 96-104.

A blueprint of a device for making selfies sketched by a famous designer. (descrizione)

The bolt cutter (oggetto)

A robust bolt cutter that can be used to cut pretty much everything. (descrizione)

Nel primo caso “*blueprint*”, traducibile con “pianta del progetto” si riferisce a un “*device*”, o un “*marchingegno*”, che altro non è che un *selfie-stick* progettato dall’influencer della città. Il secondo esempio è riferito al “tagliabulloni” con cui il ragazzo e la ragazza aiuteranno il robot a fuggire dalla gabbia del circo nella palude, ma si rivela essere soltanto un paio di forbici.

Menù e interfaccia utente

La dominante dei testi del menù e dell’interfaccia utente coincide con l’essenzialità dei contenuti. La maggior parte di questi contenuti è composta da “etichette” che indicano la funzione dei pulsanti che permettono al giocatore di interagire con il videogioco, mediamente composte da una o due parole ciascuna.

Marketing store

La dominante del testo relativo alla presentazione di *Dreamers* sulle varie piattaforme d’acquisto digitali consiste nella ricca varietà di modalità di gioco e di contenuti presenti in *Dreamers*. Il testo è il seguente:

“DREAMERS will lead you on an emotional journey in a story about friendship, exploration, and personal growth. Join the three characters in their adventure through a 3D world with secondary storylines and mini-games, vehicles to upgrade, puzzles to solve, and collaborative split-screen experiences.”

Nonostante la brevità, il testo cerca di convincere il lettore all’acquisto del prodotto dimostrando la ricchezza di esperienze di gioco presenti in esso, tra cui avventura, esplorazione, insegnamenti morali, esperienze di guida (di droni), diverse modalità di gioco, ecc.

14. Lettore modello

Lettore modello del prototesto

Il testo di partenza, sebbene sia scritto in inglese, non presenta particolari contenuti specifici delle culture anglofone come quella inglese o statunitense. Inoltre, l’autore è italiano, per cui l’inglese è stato utilizzato

come lingua franca, per poi essere successivamente revisionato da una madrelingua, con l'obiettivo di allargare il più possibile la cerchia dei potenziali fruitori del prodotto.

Il lettore modello del prototesto potrebbe quindi non identificarsi necessariamente con un madrelingua inglese, ma potrebbe trattarsi semplicemente di una persona che ha appreso l'inglese come seconda lingua e che, per scelta o per necessità (ad esempio in caso di appartenenza a una cultura la cui lingua non è disponibile in *Dreamers*), completa il gioco in inglese.

Per questo motivo, nell'individuazione dell'età del lettore modello del prototesto si è tenuto conto dei dati dei videogiocatori a livello globale, assieme a quelli degli Stati Uniti, che rappresentano la porzione maggiore del mercato videoludico dei paesi anglofoni.

Secondo la Entertainment Software Association, l'età media dei videogiocatori di tutto il mondo è di 34 anni. Il 64% di questi videogiocatori è composto da *gamer* di sesso maschile.¹⁴⁵

La stessa associazione riporta che negli Stati Uniti più di 214 milioni di persone, pari a due terzi della popolazione, giocano ai videogiochi.¹⁴⁶ Il 76% dei giocatori statunitensi è di età superiore ai 18 anni. I giocatori minorenni occupano solo il 24%, mentre la percentuale più bassa, pari al 6% dei *gamer*, è rappresentata dagli over 65. Statista sostiene che la maggior parte dei videogiocatori statunitensi hanno età compresa tra i 18 e i 34 anni di età. Earnest, inoltre, ha dimostrato che i principali acquirenti di videogiochi nel mondo sono persone in possesso di titoli di studio pari o superiori al diploma della maturità.¹⁴⁷

Nonostante la crescente popolarità degli smartphone, le console e il PC rimangono tra le principali piattaforme di gaming al mondo. Nel 2020 PlayStation e Xbox erano le console più utilizzate nel mercato videoludico globale, mentre nel 2022 il mercato delle console è cresciuto a 72,67 miliardi di dollari.¹⁴⁸ Questo dimostra che il videogiocatore modello di *Dreamers* (che per l'appunto è un gioco che sarà disponibile su console e PC) rientra nella fascia di età appena discussa.

Naturalmente, i 34 anni di età del giocatore modello individuato per *Dreamers* sono soltanto il risultato di una media statistica. Come dimostrato nell'introduzione dei testi tradotti, dove si è parlato della trama e dei temi affrontati dal gioco, *Dreamers* è un'opera interattiva apparentemente per bambini, ma allo stesso tempo si fa portavoce di questioni di una certa complessità e delicatezza, rendendo il gioco adatto anche per un pubblico adulto. Il gioco, essendo privo di violenza, è stato catalogato dai sistemi PEGI e GCAM come prodotto adatto per videogiocatori dai 12 anni di età in su. Questo non esclude la possibilità che il gioco possa essere fruito anche da un pubblico più giovane, ma considerando la complessità e la lunghezza dei testi presenti in esso è difficile immaginare un giocatore di età inferiore ai 10 anni interessato al prodotto.

Ricapitolando, il lettore modello del prototesto è un videogiocatore madrelingua inglese o uno straniero che ha acquisito una conoscenza discreta o passiva della lingua inglese; può essere di età compresa tra i 10 e i 65 anni, ma è molto più probabile che si tratti di giocatori tra i 18 e i 34 anni di età con un livello di istruzione medio alto. C'è una probabilità del 64% che si tratti di un giocatore maschio.

Lettore modello del metatesto

¹⁴⁵ Victor YANEV, "Video Game Demographics – Who Plays Games in 2023?" (articolo in linea), *Techjury*, 26/01/2023, URL: <https://techjury.net/blog/video-game-demographics/>, (consultato il 03/05/2023).

¹⁴⁶ JOVANOVIC, "Gamer Demographics: Facts and Stats About the Most Popular Hobby in the World", *op. cit.*

¹⁴⁷ YANEV, "Video Game Demographics – Who Plays Games in 2023?", *op. cit.*

¹⁴⁸ *Ibid.*

Anche in Cina, come negli Stati Uniti, la maggior parte dei videogiocatori si concentra tra i 18 e i 35 anni di età.¹⁴⁹ Il China Gamers Report pubblicato nel 2020 da Niko Partners, una delle maggiori aziende analitiche al mondo che si occupa del mercato videoludico asiatico, ha dichiarato che più del 97% dei cinesi tra i 18 e i 24 anni e il 90% di quelli compresi nella fascia tra i 25 e i 35 anni sono tutti videogiocatori.¹⁵⁰

Una differenza interessante rispetto ai videogiocatori degli altri paesi del mondo o rispetto ai dati degli Stati Uniti è che, secondo Niko Partners, la quantità di giocatori maschi cinesi è quasi pari a quella delle femmine: i videogiocatori cinesi maschi rappresentano il 52% del totale.¹⁵¹

Un altro fatto interessante menzionato dal report è che il 76% dei giocatori cinesi si concentra nelle città di piccola taglia, in particolare, città di terza, quarta e quinta classe, mentre soltanto il rimanente 24% si trova nelle grandi città, ovvero di prima e di seconda classe, come Pechino, Shanghai o i capoluoghi delle province.¹⁵²

Considerando la distribuzione dei videogiocatori cinesi nelle piccole città, è possibile dedurre che si tratti prevalentemente di cinesi che non si spostano nelle grandi città (dove si trovano le più prestigiose università della Cina) per conseguire titoli universitari. Di conseguenza, si potrebbe trattare di persone con una condizione economica media, non particolarmente elevata e un livello di educazione medio basso, non universitario, per cui non è garantita la conoscenza dell'inglese da parte del videogiocatore modello cinese. Tuttavia, essendo la maggior parte dei giocatori cinesi coinvolti nell'attività di gioco online *esport* su PC (tramite l'uso della piattaforma digitale Steam), si tratta sicuramente di individui avvezzi alla cosiddetta "lingua di internet" (网络语言), la quale fa uso di numerosi prestiti dall'inglese.

Dreamers non è stato sottoposto al controllo del governo cinese per la sua vendita legale in Cina, in modo da evitare rischi come la pirateria cinese e i lunghissimi tempi d'attesa della revisione cinese, che potrebbero tardare di molto il regolare processo di pubblicazione, gestito interamente da parte dell'azienda. A causa della sconvenienza dell'accesso al gioco su console in Cina, dovuto alla censura imposta dal governo su queste piattaforme, assieme alla scarsa disponibilità economica che probabilmente caratterizza la maggior parte dei videogiocatori cinesi, i quali raramente possono permettersi l'accesso al mercato grigio per l'acquisto di console da gioco prive del blocco regionale, la maggior parte dei videogiocatori cinesi avrà accesso a *Dreamers* soltanto scaricandolo dalla versione globale (non cinese) di Steam tramite VPN.

Un'altra parte della clientela cinese può anche essere costituita dai cinesi d'oltremare, ovvero cinesi delle nuove generazioni nati o cresciuti all'estero o studenti internazionali, i quali hanno libero accesso alla versione globale di Steam e alle console non cinesi. È più probabile che questo tipo di clientela sia dotata di una maggiore disponibilità economica per l'acquisto delle console e di una certa conoscenza dell'inglese, soprattutto nel caso dei cinesi che vivono nei paesi anglofoni.

Per riassumere, il lettore modello individuato per il metatesto è un videogiocatore cinese, maschio o femmina, di età compresa almeno tra i 18 e i 35 anni, ai cui è necessario aggiungere i tre anni passati dal 2021 a oggi. Si potrebbe trattare di un individuo che vive in Cina Continentale, di istruzione e condizione economica non necessariamente elevate, ma ugualmente disposto a pagare una rete VPN per bypassare il controllo della censura su Steam Global; potrebbe non conoscere l'inglese, ma ha assimilato alcune parole della lingua grazie allo slang di internet. Il lettore modello cinese può anche essere un giovane cresciuto all'estero o uno studente internazionale con un'educazione e uno status economico più elevato.

¹⁴⁹ "Baogao: Zhongguo youxi wanjia guimo da 7.2 yi, chao 75% juzhu san si wu xian chengshi 报告: 中国游戏玩家规模达 7.1 亿, 超 75% 居住三四五线城市" [I videogiocatori cinesi superano i 720 milioni, più del 75% si concentra nelle città di terza, quarta e quinta classe] (articolo in linea), *Youxituoluo* 游戏陀螺, 14/09/2020. URL: <https://www.youxituoluo.com/525961.html> (consultato il 03/05/2023).

¹⁵⁰ "China Gamers Report" (articolo in linea), *Niko Partners*, URL: <https://nikopartners.com/china-gamers-report/> (consultato il 03/05/2023).

¹⁵¹ "Baogao: Zhongguo youxi wanjia guimo da 7.2 yi, chao 75% juzhu san si wu xian chengshi", *op. cit.*

¹⁵² *Ibid.*

15. Macrostrategia traduttiva

Traduzione e localizzazione

Secondo la definizione più ampia del termine “localizzazione”, ovvero quel processo di trasformazione di un prodotto che prevede la combinazione di aspetti tecnici e linguistici per renderlo adatto al commercio in un paese straniero, il lavoro presentato in questo elaborato consiste soltanto in una traduzione.¹⁵³

Gli unici due incarichi tecnici eseguiti in parallelo alla traduzione in sé sono stati la gestione dei testi per la revisione da parte della collega madrelingua tramite 腾讯文档 (Tencent Docs), e la scelta di un font che comprendesse i caratteri delle sei lingue in cui è stato tradotto il gioco (cinese, giapponese, russo e italiano) e che impedisse che le varianti grafiche affini tra cinese semplificato e giapponese interferissero e venissero mischiate tra loro. Il font per cui si è optato è il Noto. Oltre a ciò, il videogioco non ha subito nessuna modifica tecnica. Come anticipato nella parte relativa all’individuazione del lettore modello cinese, per evitare rischi quali pirateria o ritardi nella data di uscita, il gioco non è stato sottoposto ai controlli della censura cinese. Inoltre, come già discusso nella parte relativa alle tematiche affrontate dal gioco, nell’opera si trovano diversi contenuti di critica ai problemi dell’attualità, per i quali la vendita del prodotto in Cina rischierebbe di essere negata ufficialmente da parte del governo. Trattandosi di un videogioco indipendente, il progetto non prevede un budget in grado di coprire i costi necessari alla localizzazione e alla realizzazione di una versione parallela del gioco esclusivamente per il mercato cinese come nel famoso caso di *League of Legends* di Riot Games.¹⁵⁴ Il pubblico di videogiocatori cinesi avrà accesso al prodotto soltanto attraverso la versione globale di Steam (attualmente i giocatori in Cina possono accedere a Steam Global esclusivamente con l’utilizzo di reti VPN) o tramite le console acquistate all’estero.

Macrostrategia traduttiva

Le macrostrategie adottate per questo lavoro di traduzione consistono in un approccio addomesticante e comunicativo. Poiché i videogiochi sono opere di intrattenimento, l’obiettivo principale della traduzione non è solo la fedeltà linguistica al testo originale, ma piuttosto la capacità di trasmettere tutti gli elementi che rendono il gioco coinvolgente per il giocatore: elementi che interferiscono con l’intrattenimento spesso vengono modificati o eliminati.¹⁵⁵ La traduzione nel campo dei videogiochi deve assicurare che il messaggio sia chiaro, scorrevole e facilmente comprensibile nella cultura di arrivo, sia dal punto di vista stilistico che di contenuto, cercando di avvicinarsi il più possibile alle risorse e alle conoscenze comuni del pubblico target.¹⁵⁶

Dal momento che *Dreamers* è un videogioco con pochi elementi poetici, ma ricco di contenuti istruttivi e vocativi, si è scelto un approccio traduttivo comunicativo al fine di trasmettere con chiarezza il significato

¹⁵³ BERNAL MERINO, *Translation and localisation in video games*, op. cit., p. p 87.

¹⁵⁴ HOLMES, “No cults, no politics, no ghouls” op. cit.

¹⁵⁵ *Ivi*, p 86.

¹⁵⁶ Lawrence VENUTI, *The translator’s invisibility*, New York, Routledge, 2018, pp. 1-20.

del testo di partenza sacrificando alcuni aspetti della forma e del suono originale. Questa scelta è giustificata dall'importanza della natura istruttiva e vocativa dei testi del gioco, i quali devono anche fungere da guida per il giocatore su come progredire nel gioco.

La funzione espressiva, che accompagna molti testi del gioco, è stata identificata come fonte di comicità. In molti testi di *Dreamers*, l'espressività contribuisce alla comicità, ovvero la sottodominante che si è deciso di trasporre nel testo d'arrivo. Per questo motivo, nonostante l'adozione un'impostazione traduttiva comunicativa, gli elementi espressivi e comici presenti nel testo di partenza sono stati mantenuti anche nel testo d'arrivo.¹⁵⁷

D'altro canto, l'approccio addomesticante mira a rendere lo stile del metatesto più naturale, scorrevole e facilmente "digeribile" per il pubblico cinese, conferendogli un certo grado di originalità che rende l'intervento del traduttore "invisibile".¹⁵⁸

I passaggi incongruenti, scritti in modo impreciso o contenenti errori, sono stati corretti e abbelliti secondo lo stile della lingua di arrivo. In questo caso, la traduzione ha svolto anche il ruolo di ulteriore revisione del testo originale.¹⁵⁹

In alcune situazioni, al fine di preservare la chiarezza del significato originale, è stato necessario parafrasare il messaggio utilizzando una traduzione più libera e, di conseguenza, più estesa rispetto all'originale. Questa strategia è stata possibile poiché il gioco non presenta limiti di tempo per la lettura dei testi, inclusi i dialoghi sottotitolati (in ciascun dialogo, per leggere la battuta successiva il giocatore ha bisogno di premere un tasto del joystick, generalmente X per PlayStation, A per Xbox e B per Nintendo).

Trattandosi di un videogioco caratterizzato dalla presenza consistente di dialoghi con una marcata natura fatica e considerando il grande divario che separa il cinese colloquiale dalla lingua scritta, nella resa si è deciso di non andare mai oltre una certa soglia di formalità e di preservare sempre un tono abbastanza colloquiale per garantire un rapporto più diretto e amichevole con il videogiocatore modello. Questo tipo di approccio può essere considerato come una forma di traduzione idiomatica.¹⁶⁰

16. Microstrategie traduttive

In questo capitolo verranno analizzati i problemi traduttologici più rappresentativi di *Dreamers*, fornendo i relativi esempi con le varie soluzioni traduttive adottate. Il capitolo si struttura su quattro livelli di analisi: fattori fonologici, lessicali, grammaticali e infine testuali.

16.1. Fattori fonologici

Onomatopee

¹⁵⁷ NEWMARK, *A textbook of translation, op. cit.*, pp. 47-48.

¹⁵⁸ VENUTI, *The translator's invisibility, op. cit.*, pp. 1-20.

¹⁵⁹ NEWMARK, *A textbook of translation, op. cit.*, p. 47.

¹⁶⁰ *Ibid.*

Il primo problema traduttologico affrontato in questo elaborato è quello relativo alla resa delle onomatopee. Nel caso delle onomatopee semplici, gli aspetti che contraddistinguono il loro utilizzo nella lingua inglese rispetto al cinese sono sicuramente lo stile e il registro. Se in inglese le onomatopee semplici sono più rare e vengono normalmente utilizzate in un contesto più informale e fatico, in cinese sono molto comuni anche nel linguaggio descrittivo, dove contribuiscono ad elevare lo stile e il registro.

Nel prototesto inglese alcune onomatopee semplici compaiono solamente nei dialoghi, che, assieme ai pensieri costituiscono la porzione più colloquiale dell'opera.

Un esempio è il seguente dialogo tra il pescatore dell'isola e il ragazzo, contenuto nella sezione dei dialoghi "L'isola: inizio", (Fisherman_01):

Boy: Ehm...hello?

Fisherman: Zzz... Oh! Hey boy, don't you see I'm contemplating the infinity of the horizon?

Boy: Ah yes, true. ...sorry.

男孩：嗨.....？

渔夫：Zzz...嗨，小子，你没看到我在欣赏水天一色的风景吗？

男孩：噢噢，对不起。

In questo esempio la battuta del pescatore inizia con l'onomatopea semplice "zzz", che riproduce il ronfo del personaggio, il quale, in questo preciso istante, si trova disteso a dormire nella sua solita postazione. Normalmente, questa onomatopea di origine straniera viene scritta in cinese mantenendo le lettere latine, senza quindi ricorrere all'utilizzo di caratteri cinesi con valore fonetico. Pertanto, si è deciso di rispettare tale prassi riportando la trascrizione in lettere "zzz" nel metatesto.

Diversa è la scelta compiuta per la traduzione delle onomatopee che possiedono una corrispondente autoctona nella lingua cinese. Un esempio è la seguente battuta del ragazzo nel capitolo della miniera (dialogue Energy Entrance):

Boy: I think it is already working and I hear the buzzing of lights from the passage ahead...

男孩：我觉得好像已经恢复供电了，我听到了电灯嗡嗡嗡的声音。

Questa battuta è una considerazione che il ragazzo compie all'entrata delle miniere dopo essersi assicurato che le luci all'interno fossero accese per aver precedentemente azionato il generatore nella foresta. Il "ronzio" nella frase "The buzzing of lights" è un'onomatopea derivata che si è deciso di rendere con "电灯嗡嗡嗡的声音". "嗡嗡嗡" è un'onomatopea di uso comune nella lingua cinese che designa il suono prodotto da una vibrazione, sostituendo l'onomatopea derivata inglese "buzzing", o "ronzio" in italiano.

Le scene di transizione (*cutscenes*), invece, sono testi narrativi talvolta contenenti elementi descrittivi con funzione poetica, caratterizzati da uno stile più ricercato e dalla presenza di alcune onomatopee derivate. A titolo esemplificativo si riporta un testo appartenente alla *cutscene* “Night in the tavern”:

Tired after a day full of adventures, the boy quickly fell asleep and dreamed about the city, the post office with drones, and grandmother's pie. However, when the boy woke up at dawn, there was no one in the tavern. Only the rumble of an approaching storm and the sounds of the market outside were cutting the quiet and fresh air.

经历了一天的冒险之后，男孩子又累又困，很快就睡着了。他梦见了这座城市、邮局、送信的无人机、奶奶的蛋糕……第二天一早，当男孩儿醒来时，却发现酒馆里空无一人，只有即将来临的风暴的隆隆声和外面市场的吵闹声，打破了空气中的寂静。

In questo esempio l’onomatopea derivata “rumble”, che descrive il boato dei tuoni prodotti dalla tempesta in arrivo, è stata resa con la corrispondente cinese “隆隆声”.

Sempre in questi testi, per mantenere alto il registro delle descrizioni relative ad alcune scene, diverse onomatopee sono state aggiunte nel testo d’arrivo anche se assenti nel prototesto. Un esempio può essere la scena di transizione “Oil platform boss”, in cui compare il testo:

The girl and the robot looked in the eyes of the monster that was slowly approaching them with all its gears accompanied with burning sparks and heavy metallic sounds. “This does not look good at all”, they whispered simultaneously, “we need to find a way out, and quickly”.

女孩子和机器人看着怪物的眼睛时，这个家伙身上的齿轮开始运作起来，一路火花飞溅，发出当啷当啷的声响，逐渐向他们逼近。“看起来情况不妙”，他们同时说到，“我们一定要找到出路，而且要快！”

In questo caso, “heavy metallic sounds” è stato reso con “当啷当啷的声响”, aggiungendo così un’onomatopea nel testo d’arrivo. In cinese, l’onomatopea “当啷” è impiegata specificatamente per riprodurre il fragore metallico di ingranaggi o parti meccaniche, quindi le parole “heavy” e “metallic” sono state entrambe omesse nella traduzione cinese.¹⁶¹ Allo stesso tempo, l’utilizzo di questa onomatopea arricchisce lo stile della descrizione, contribuendo a preservare la funzione poetica nel testo d’arrivo.

interiezioni e modalità

Sia i dialoghi che i pensieri sono caratterizzati dalla ricca presenza di interiezioni, le quali sono state rese mediante l’impiego di altre onomatopee simili nella d’arrivo o tramite la vasta gamma di particelle modali finali di cui si avvale la lingua cinese.

¹⁶¹ “Danglang 当啷” Baidu Baike 百度百, <https://baike.baidu.com/item/%E5%BD%93%E5%95%B7/8724042> (consultato il 07/06/2023).

Sia in inglese che in italiano è possibile distinguere tra interiezioni proprie e improprie, che corrispondono rispettivamente ai due concetti di *primary* e *secondary interjections* in inglese.¹⁶² Le interiezioni proprie sono voci prive di significato con valore olofrastico, mentre quelle improprie (o *secondary interjections*) sono parti del discorso autonome con valore occasionalmente olofrastico.¹⁶³

Un esempio di resa di interiezioni proprie è la seguente traduzione della battuta del pirata pensionato dei dialoghi de “L’isola: inizio” (ElderPirate_01):

Elder pirate: oh, that's unfortunate...

老海盗：哎呀，真倒霉……

In questo caso l’interiezione propria “oh” è stata tradotta mediante un’interiezione di utilizzo simile presente nella lingua cinese, “哎呀”, che può essere impiegata anch’essa per esprimere frustrazione e disappunto. Si sono mantenuti i puntini di sospensione a fine frase, che in cinese sono normalmente sei anziché tre.

Un altro esempio è un dialogo che avviene tra la ragazza e una signora anziana nella sezione di dialoghi “La fontana della città” (dialogue_elderWoman 01):

Elder woman: oh dear, my husband was so happy with his new car and all those revolutionary machines...

老太太：哎……我记得我丈夫特别喜欢他的新汽车，还有很多现代化的设备。

Elder woman: listen to me, I am old lady blabbling about the past. I never imagined myself this way. Time went too quick.

老太太：哎……我只是一个瞎咧咧的老太太。我也没想过自己会变成这样，时间过得太快了。

In questo dialogo la signora anziana esprime il suo disappunto per la nuova politica ambientale implementata nella città, che vieta l’utilizzo delle automobili causando la perdita della nuova automobile del marito della signora. Nella prima frase “oh” è stato tradotto con “哎”, che in cinese, a seconda del contesto, può essere utilizzata sia per esprimere sorpresa mista a incredulità (in questo caso andrebbe letto con il secondo tono), sia disappunto (letto con il quarto tono). Per facilitare ulteriormente l’interpretazione da parte del lettore cinese del tono frustrato della signora, sono stati aggiunti i puntini di sospensione dopo l’interiezione cinese. Nel secondo caso sopra esposto l’intera espressione “listen to me”, usata per esprimere frustrazione e autocritica, è stata sostituita interamente dalla stessa soluzione appena proposta (ovvero “哎” con l’aggiunta dei sei puntini di sospensione), per garantire maggiore naturalezza agli occhi di un madrelingua cinese.

In alcuni casi, per rendere il senso delle interiezioni utilizzate nella lingua di partenza si è ricorso anche alle particelle finali modali del cinese. Un esempio è la reazione del ragazzo nel momento in cui la ragazza gli riferisce per la prima volta la tragica sorte del robot nel ristorante della città di montagna (dialogue_Girl_01):

¹⁶² “English interjections”, Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/English_interjections (07/06/2023).

¹⁶³ “Interiezione”, Vocabolario Treccani on line, [https://www.treccani.it/enciclopedia/interiezione_\(Enciclopedia-dell'Italiano\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/interiezione_(Enciclopedia-dell'Italiano)/) (07/06/2023).

Boy: Oh, I am so sorry...

男孩：天啊，怎么会这样.....

In questa frase l'esclamazione "oh" è stata sostituita con l'espressione cinese "天啊", che può essere considerata un'esclamazione fissa, la quale però presenta la particella modale finale, "啊", che in questo caso esprime stupore e sconvolgimento. L'avverbio interrogativo "怎么" trasforma la frase in una domanda retorica, che, rafforzata dall'ausiliare modale "会", è stata qui impiegata per esprimere sconcerto e angoscia.

In numerosi casi il tono della frase inglese è stato interpretato o rafforzato tramite l'utilizzo di particelle modali finali in cinese. Un esempio è un dialogo tra il ragazzo e un bambino che sogna di diventare un atleta, contenuto nei dialoghi della città di montagna (dialogue_LittleBoy1_02):

Little boy: I remember you! I've seen you in my city.

Boy: Hi: yes, true! How are you doing? What are you reading?

小孩：Hi！我记得你，我在我的城市见过你。

男孩：对啊，我也想起来了！你最近怎么样？在看什么书呢？

In questo caso, per esprimere l'entusiasmo della risposta del ragazzo, in cinese è stata aggiunta la particella modale "啊". Inoltre, per addolcire il tono della domanda di interessamento del ragazzo alla lettura del bambino, alla fine della seconda domanda è stata aggiunta la particella "呢".¹⁶⁴

Un altro caso di aggiunta di particelle finali modali nella resa cinese è il seguente dialogo della sezione "Il porto: giorno" (dialogue_OldLady2_01):

Old lady: good morning, dear! I see you are new here: I know all the kids in town, but I've never seen you before.

[...]

Old lady: have I heard you correctly: you've said "I"? Are you travelling alone?

老太太：早上好啊，小伙子！你是新来的吧，这儿的孩子们我都认识，但是你看着面生。

[...]

老太太：我没听错吧？昨天才到？而且是你一个人？

Anche in questo caso è stata aggiunta la particella finale "啊" per enfatizzare l'entusiasmo con cui la signora anziana accoglie il ragazzo. La frase "I see you are new here" è una supposizione che la donna fa nei confronti del ragazzo, mentre "have I heard you correctly?" è stata resa in cinese come una domanda retorica

¹⁶⁴ Magda ABBIATI, *Grammatica di cinese moderno*, Venezia, Cafoscarina, 1998, p. 71.

negativa che presuppone un riscontro positivo da parte dell'interlocutore. In entrambi i casi si tratta di supposizioni che invitano l'interlocutore a rispondere in modo affermativo, per questo motivo, nel prototesto è stata aggiunta la particella “吧” alla fine di ambo le frasi discusse.

Nei dialoghi di *Dreamers* compaiono inoltre diverse interiezioni improprie, come all'inizio del capitolo “L'ufficio postale” quando la ragazza, ormai sul punto di terminare il proprio turno di lavoro, scopre un malfunzionamento nel sistema di raffreddamento della macchina impacchettatrice delle poste (dialogue_deliverySystem 03):

Girl: damn it, the system is failed. The warning message says: "WARNING. COOLING SYSTEM OVERFLOW. ADJUST FLUID PRESSURE"...

女孩：坏了，设备出问题了。警报信息写着：“警告！冷却液溢出，请重新调整液压。”

L'interiezione impropria “damn it” è stata resa con “坏了”，che in cinese viene impiegata similmente per esprimere rabbia, disappunto e frustrazione.

Interiezioni del gergo piratesco

Le interiezioni utilizzate dai pirati costituiscono un caso particolare di problemi fonologici in *Dreamers*. Nel gioco, i pirati parlano imitando un gergo basato sugli stereotipi dell'immaginario piratesco dei videogiochi anni '90.¹⁶⁵ Questo gergo è caratterizzato soprattutto dal particolare utilizzo delle interiezioni e delle onomatopee tradizionalmente attribuite ai pirati, come “ahoy” o “har har har”.

“Ahoy” è un'esclamazione utilizzata dall'equipaggio di una barca o di una nave quando si avvista qualcosa in lontananza o si saluta un'altra imbarcazione.¹⁶⁶

Questa espressione in *Dreamers* ricorre sempre come forma di saluto da parte dei pirati per incontrare un'altra persona all'inizio di un dialogo. Non essendoci in cinese una forma equivalente che rappresenta la cultura piratesca dei videogiochi anni '80 e '90 e che allo stesso tempo non risulti straniante per il lettore modello, questa esclamazione è stata resa con il saluto “嗨”.

“嗨” in cinese è un'interiezione attualmente impiegata anche per la trascrizione fonetica in caratteri del saluto inglese “hi”. Nelle nuove generazioni, a causa dell'influenza della cultura anglofona sulla lingua cinese, è ormai prassi comune salutarsi tra amici stretti con “hello” o “hi” al posto di “你好”, il quale risulta invece più formale e distaccato. La scelta di rendere “ahoy” con “嗨” è stata fatta per creare un effetto addomesticante nei confronti del lettore modello, il quale potrebbe non essere familiare con la “cultura del pirata” dei videogiochi anni '90. Allo stesso tempo, questa soluzione permette di imitare il suono originale del saluto “ahoy”. Questa soluzione potrebbe essere identificata come uno degli esempi del metatesto di traduzione semantica.¹⁶⁷

¹⁶⁵ ACCORDI RICKARDS, *Storia del videogioco*, op. cit., pp. 96-104.

¹⁶⁶ “Ahoy (greeting)”, Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Ahoy_\(greeting\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ahoy_(greeting)) (07/06/2023).

¹⁶⁷ NEWMARK, *A textbook of translation*, op. cit., p. 46.

Nel gergo piratesco di *Dreamers* compare spesso anche l'onomatopea “har har”, che generalmente sembrerebbe indicare una risata esagerata o sarcastica. A causa della diffusione relativamente scarsa dei videogiochi in Cina tra gli anni '80 e '90, il videogiocatore cinese potrebbe non avere grande dimestichezza con l'immaginario dei pirati dei prodotti interattivi di allora. Per non creare un effetto straniante nei confronti del lettore modello cinese, si è deciso quindi di rendere questa onomatopea come una risata normale nella lingua d'arrivo, trascrivendola mediante l'uso della forma “哈哈”.

Un esempio delle strategie appena descritte può essere il seguente dialogo, che avviene tra il pirata e il ragazzo nel caso in cui il giocatore si dimenticasse di recuperare il carburante per la barca a motore prima di partire dall'isola. Il dialogo appartiene alla sezione “L'isola: la partenza” (BoatRepaired_04):

Old pirate: ahoy, kid, nice travel outfit! Did you manage to get the kerosene as well? While you were gone, I fixed the engine and now we're ready to set sail.

Boy: oh yeah, kerosene. I was so glad we were going to the mainland that I completely forgot, sorry.

Old pirate: har har, I hear you, man. Now hurry up with the kerosene so we can leave.

Yes, cap'n!

老海盗：嗨，小伙子！你的衣服看起来真不错，很适合去旅游。你把煤油带过来了吗？你不在的时候我找人帮忙把发动机修好了，现在我们可以出发了。

男孩：噢，对了！煤油！马上就要启航了，我光顾着高兴，把这件事都给忘了，对不起。

老海盗：哈哈，我能理解。那你现在去拿煤油，这样我们就可以出发了。

男孩：收到！船长！

Il saluto “ahoy” e la rista piratesca “har har”, come spiegato sopra, sono stati resi rispettivamente con “嗨” e “哈哈”. Nella frase centrale del ragazzo compare anche un'altra interiezione, ovvero “oh yeah”, che esprime la reazione del personaggio per aver essersi accorto della sua dimenticanza, tradotta pertanto con “噢，对了！”.

Giochi di parole

Uno dei problemi traduttologici di *Dreamers* è rappresentato dai giochi di parole che compaiono nei dialoghi. Il più rappresentativo dal punto di vista della difficoltà di resa è il seguente dialogo, appartenente alla sezione de “La città del deserto” (dialogue_merchant_009_02), in cui il ragazzo aiuta una mercantessa a raccogliere dei funghi che le servono per “lezioni dimostrative di cucina per promuovere la vendita delle sue padelle”:

Merchant: you are back, sweetie! Did you manage to find any mushrooms?

Boy: yes, actually I did.

Boy: they look quite strange. Are you sure they are edible?

Merchant: thank you! I buy them all from you, sweetie.

Merchant: perfect mushrooms!

Merchant: exactly what I need for my hookah over there.

Boy: hookah?

Boy: but didn't you say that they are for the cooking masterclass to promote the pots?

Merchant: yes, for the pots... I mean, for the pot... You are too young to understand.

Merchant: here is your payment, thank you.

商人：你回来了，宝贝儿！你找到蘑菇了吗？

男孩：我找到了。

男孩：但是这些蘑菇长得很奇怪。你确定可以吃吗？

商人：谢谢！我会把这些蘑菇都买过来，宝贝儿。

商人：这些蘑菇实在是太棒了！

商人：有了这些，我就能继续宣传水烟锅了。

男孩：水烟？

男孩：你不是说要用蘑菇在烹饪班做饭的同时宣传这些锅的吗？

商人：是的，水烟锅……我是说，锅……你还太小了，不懂这些。

商人：这是你的报酬，谢谢。

Dopo che il ragazzo raccoglie i funghi per la mercantessa, questa intende comprarli tutti. Il ragazzo nota che sono funghi molto insoliti e la signora, accidentalmente, rivela che in realtà sono per il suo narghilè, alludendo al fatto che si tratta di funghi allucinogeni. Alla fine della sequenza dialogica il gioco di parole verte sul doppio senso del vocabolo inglese “pot”, che può significare sia “padella” che “marijuana”, alludendo anche all’uso e allo spaccio di sostanze stupefacenti da parte della mercantessa. Naturalmente, trattandosi della traduzione di un videogioco, è esclusa qualunque possibilità di inserire note esplicative nel metatesto. Inoltre, nella traduzione è necessario rispettare la struttura originale di suddivisione del dialogo nei vari segmenti in base ai personaggi; ad esempio, in questo dialogo vi sono in tutto 10 segmenti: 6 della mercantessa e 4 del ragazzo. Nel metatesto, sia il numero, che l’ordine di ciascun segmento in base al personaggio devono essere rispettati, per cui è esclusa anche l’opzione di sostituire il gioco di parole del prototesto con uno scambio di battute accettabile nella lingua d’arrivo. In questo passaggio si è dunque optato per una traduzione comunicativa. La parola “hookah” nelle battute della mercantessa è stata tradotta con una parola inventata, “水烟锅”, composta da “水烟” (narghilè, o hookah) e “锅” (padella). Nella versione cinese la comicità consiste quindi nell’utilizzo incorretto di questa parola, attraverso la quale la mercantessa rivela distrattamente che le “padelle” non erano altro che un nome in codice per i narghilè.

Nei dialoghi dell’opera compaiono anche altri giochi di parole, molti dei quali, tuttavia, non sono basati su fattori fonologici. In questi casi l’approccio traduttologico comunicativo è stata la strategia migliore per trasportare nel metatesto la comicità del testo originale. Come esempio si può citare il seguente dialogo, presente nella sezione “L’isola, inizio” (Fisherman_04):

Boy: Mr. Fisherman, have you seen any chicks around here?

Fisherman: boy, I am a famous fisherman, not a botanist.

Boy: but... they're birds, not plants.

Fisherman: yes, as I told you, I am not a botanist.

男孩：渔夫先生，你有没有在这附近看到几只小鸡。

渔夫：哎，我是一位很有名的渔夫，又不是植物学家。

男孩：不过...它们是鸟，又不是植物。

渔夫：没错，我已经告诉你了，我不是植物学家。

La comicità di questo scambio di battute consiste nel fatto che il pescatore, il più pigro dei personaggi dell'isola, troverebbe qualsiasi pretesto pur di non aiutare il ragazzo in un'attività al di fuori della pesca. Una semplice traduzione comunicativa è stata sufficiente per trasportare l'umorismo del testo di partenza nel metatesto.

Un altro gioco di parole presente nel gioco consiste nella ripetizione dell'aggettivo "amazing" da parte del personaggio dell'influencer. Questo esempio sarà analizzato dettagliatamente nella prossima sezione, ovvero "la concretezza espressiva della lingua cinese", all'interno dei fattori lessicali.

16.2. Fattori lessicali

La concretezza espressiva della lingua cinese

Uno dei problemi traduttologici principali affrontati durante la messa a punto del metatesto consiste nel passaggio da una lingua caratterizzata da un modo di esprimersi tendenzialmente astratto alla concretezza del cinese. Nell'ottica di un approccio comunicativo scelto, è stato imprescindibile conferire al metatesto uno stile espressivo chiaro e naturale agli occhi dei lettori cinesi, in modo da evitare qualsiasi forma di straniamento o ambiguità.

In confronto alla lingua cinese, l'inglese spesso tende a utilizzare parole dal significato alquanto generico, facendo affidamento sul contesto per la loro corretta interpretazione da parte del lettore. In *Dreamers*, essendo un videogioco, il contesto è ampiamente definito dai diversi media presenti in esso (come immagini, video, oggetti 3D, ecc.) e non soltanto dai testi in sé. Tuttavia, in molte occasioni, il significato letterale dei testi in inglese risulterebbe troppo approssimativo, indefinito e di conseguenza confuso e straniante per il lettore cinese, rischiando di causare perplessità ed errori interpretativi che potrebbero influire sulla fruibilità del prodotto.

Il cinese, attraverso una scelta del lessico necessariamente più precisa dell'inglese per questioni legate alla lingua, è in grado di definire concretamente le dinamiche effettive di un evento o di un'azione o la forma specifica di un oggetto nel caso di una descrizione.

Per affrontare questi problemi, non è stato sufficiente basarsi esclusivamente sulla lettura dei testi da tradurre, ma ci si è dovuti documentare con estrema cura sulle dinamiche precise del gioco attraverso i produttori stessi e provandolo di persona varie volte mentre l'opera era ancora in fase di sviluppo. Sulla base delle diverse prove eseguite, dello studio dei particolari visivi dell'opera e attraverso la comprensione meticolosa di tutti i dettagli forniti dagli sviluppatori, è stato possibile interpretare i testi nel modo più corretto possibile, rendendoli più precisi dal punto di vista della scelta del lessico e compensandoli con informazioni aggiuntive quando ritenuto opportuno.

Nel caso di testi descrittivi e referenziali come l'interfaccia utente, il menù e l'inventario, è stato fondamentale applicare queste strategie in modo meticoloso, dal momento che questi contenuti forniscono al giocatore informazioni preziose sui nomi degli oggetti da raccogliere, sui luoghi da raggiungere nelle varie missioni, sui pulsanti da premere, ecc. Un'interpretazione erronea di questi testi da parte del giocatore potrebbe influire negativamente sulla fruibilità del gioco.

Un esempio lampante della messa in pratica di tali strategie è la traduzione dei tasti dell'interfaccia del drone, presenti sotto la voce "drone game" dei testi dell'interfaccia utente:

fly up	上升
fly down	下降
move	倾斜
rotate	水平转动

Si tratta di quattro etichette che indicano le funzioni dei tasti principali per comandare il drone. I suggerimenti di tali tasti compaiono sempre visibili nell'interfaccia di volo affiancati dal disegno dei relativi pulsanti del joystick: "fly up" e "fly down" per i tasti L2 e R2, mentre "move" e "rotate" corrispondono alle due levette analogiche.

Di questi quattro movimenti, i primi due risultano molto chiari: "fly up", tradotto in cinese con "上升" permette di intensificare la potenza delle eliche per aumentare di quota, mentre il tasto "fly down" (下降), naturalmente, svolge la funzione opposta.

Diversa è la situazione per "move" e "rotate". Queste due indicazioni, in effetti, sono molto generiche, imprecise e soprattutto molto ambigue dal punto di vista interpretativo. "move" potrebbe indicare qualunque tipo di movimento, e "rotate" può significare sia la rotazione intorno all'asse x, sia quella attorno l'asse y. La vaghezza di queste indicazioni in inglese presuppone che il giocatore interpreti l'utilizzo dei comandi per il drone attraverso l'esperienza di gioco stessa.

Tuttavia, sarebbe impossibile tradurre queste indicazioni con un lessico altrettanto generico, semplicemente perché nella lingua cinese non esiste una parola per "move" o "rotate" utilizzabile in una gamma di contesti così disparati come in inglese. In cinese, al contrario, esistono numerosissimi verbi traducibili con "move", ognuno dei quali possiede una connotazione specifica diversa. In cinese si è quindi costretti a compiere una scelta tra i vari verbi che possono tradurre la parola "move": questa scelta dovrà ricadere sul "sinonimo" che enfatizza l'accezione di "move" più compatibile con il contesto in cui compare questa parola.

Il motivo della scelta di tradurre “move” con “倾斜”, letteralmente “inclinazione”, consiste nel fatto che questo comando, in effetti, regola la direzione di inclinazione del drone mentre questo è in volo. “rotate” è invece stato tradotto con “水平转动”, letteralmente “rotazione in orizzontale”, perché di fatto, questa funzione permette di controllare la rotazione del drone rispetto all’asse y, facendolo ruotare verso destra o verso sinistra mentre è a livello (水平) o a inclinazione (倾斜) zero.

Un esempio simile è la traduzione per la voce “protective barrier” dei testi dell’inventario:

Protective barrier (nome dell’oggetto)

A barrier used for security on construction sites. (Descrizione)

路障

一个用在建筑工地里的路障。

Il focus della parola “protective barrier” è posto sulla funzione che questo oggetto svolge, ovvero quella di proteggere, ma di fatto questa espressione potrebbe riferirsi a una tipologia qualunque di barriera o recinzione di sicurezza. Inoltre, la descrizione dell’oggetto specifica che esso viene impiegato nei cantieri da lavoro; quindi, potrebbe trattarsi anche di una rete di sicurezza o di delimitazione dell’area di un cantiere.

Questa parola compare anche nella sezione dei dialoghi “La città: giorno”, in cui il fabbro della città, intento a riparare la ringhiera di una scalinata pubblica di pietra, chiede al ragazzo di procurargli una “barriera di sicurezza” per delimitare il suo spazio di lavoro. Il giocatore, ricevuto questo incarico, sarà dunque pronto a cercare nella città una barriera di qualunque forma che possa fungere da protezione di sicurezza per il fabbro.

La specificità e la concretezza del lessico della lingua cinese, anche in questo caso, vanificano qualunque tentativo di trovare una soluzione traduttologica che imiti la vaghezza espressiva del prototesto. Un esempio di traduzione letterale generica della parola potrebbe essere “安全栅栏”, la quale, tuttavia, risulta soltanto fuorviante in quanto non indica nulla di specifico. Soltanto consultando direttamente la figura 3D di dell’oggetto (una volta che questa fosse disponibile) e è stato possibile compiere una scelta traduttiva concreta che descrivesse e identificasse l’oggetto in base alla sua reale forma. Consultando l’immagine si è potuto verificare che l’oggetto da cercare nella città in questa missione di fatto è una transenna stradale (barricade); Il termine è stato quindi tradotto con “路障”. In casi come questi, una traduzione cinese poco precisa potrebbe evocare nella mente del videogiochere un’immagine completamente diversa dalla realtà dell’oggetto, compromettendo la giocabilità dell’intera missione.

Un altro esempio è costituito dalla voce dell’inventario “amazing boot”, un oggetto che l’influencer della città fornisce alla ragazza per il suo viaggio in cerca dei genitori. La descrizione è relativa ad un solo stivale, in quanto il ragazzo, nel momento in cui si rivolge all’influencer per chiedere un paio di stivali da trekking per la ragazza, l’influencer gliene regala subito uno. Per il secondo, il ragazzo dovrà aiutare l’influencer nella foresta con un servizio fotografico destinato al suo blog. Di seguito è riportato il nome dell’oggetto con la relativa descrizione:

Amazing Boot (nome dell’oggetto)

An amazing boot from a famous manufacturer, received from the most influential influencer. (Descrizione)

Amazing 的靴子

时下最流行的靴子，这只是从一个顶流网红那里淘来的。

Come si può notare, il testo ha subito diversi aggiustamenti, che hanno visto l'aggiunta nel metatesto di parole del campo dei social, della moda e dell'e-commerce, adattandolo al videogiocatore modello individuato. Questo adattamento è stato necessario in quanto il senso letterale del testo di partenza risulterebbe troppo astratto e poco chiaro per un lettore cinese.

Nel metatesto è stata eliminata l'informazione relativa al “famoso produttore”, compensata da una descrizione del prestigio di cui gode questo stivale nel campo della moda, ovvero “时下最流行的”, riferito a “靴子” (stivale). Per descrivere l'alta popolarità dell'influencer è stato utilizzato l'aggettivo “顶流”, che letteralmente significa “al massimo delle visualizzazioni”, una parola della lingua di internet entrata in uso di recente, utilizzata per descrivere il successo degli influencer o di chi pubblica video sui social media.¹⁶⁸ “网红” è la traduzione di “influencer”, letteralmente significa “star del web”, mentre la parola “received” è stata resa con il verbo “淘”, che in questo caso mette in risalto l'esclusività di questo articolo. La frase in cinese è stata divisa in due parti per rendere la lettura più leggera e fruibile per il lettore modello. La seconda frase del metatesto inizia con il pronome dimostrativo di vicinanza “这” seguito dal classificatore utilizzato per numerare le calzature singole “只” per far intendere con chiarezza che si tratta della descrizione di un solo stivale.

L'aggettivo “amazing” in *Dreamers* costituisce un'espressione molto ricorrente che caratterizza il modo di parlare dell'influencer. Questo personaggio ha l'abitudine di descrivere ogni cosa come “amazing”, tanto che perfino il suo stivale nell'inventario viene chiamato “amazing boot”. Tuttavia, in cinese non esistono aggettivi utilizzabili nello stesso modo e con la stessa frequenza di “amazing” come nel testo di partenza. Al fine di preservare questa caratteristica distintiva del personaggio, si è deciso di non tradurre l'aggettivo, mantenendolo scritto in lettere latine all'interno del metatesto.

Un esempio della gestione della parola “amazing” nei dialoghi dell'influencer può essere il seguente, relativo alla sezione “La foresta” (dialogue_photographySnail 01 (*talking to influencer, male*)):

Influencer: here you are. Ready for taking amazing pictures of me? Are you good at taking pictures?

Boy: I don't know, I never tried.

Influencer: that's okay, I can teach you. There is one simple rule: the picture must be amazing. Everything else is secondary.

Influencer: what makes the picture amazing is usually me in the center of the picture.

网红：你终于来了！准备好为我拍几张 amazing 的大片了吗？还不知道你会不会拍照。

男孩：我不确定，我从来没拍过照片。

网红：没事，我教你。道理很简单：只要照片看起来非常 amazing 就可以了，其他都不重要。

网红：哦还有，得保证我在画面中间，这样效果才是最 amazing 的。

¹⁶⁸ “Dingliu 顶流” Baidu Baike 百度百, <https://baike.baidu.com/item/%E9%A1%B6%E6%B5%81/55705618> (consultato il 07/06/2023).

In questi casi, se si fosse tradotto “amazing” secondo il suo significato letterale, si sarebbe potuto optare per “完美”, “精彩” o “惊奇”; tuttavia, nessuno di questi aggettivi può essere impiegato per descrivere allo stesso tempo un semplice stivale. Secondo la logica della lingua cinese, uno stivale può al massimo essere “流行”, “时髦” o “入时”, ma in tal caso si otterrebbe una soluzione totalmente diversa dalle prime tre proposte, impedendo al lettore di percepire particolarità che contraddistinguono il modo di parlare del personaggio.

La scelta di non tradurre “amazing” è stata compiuta anche sulla base del presunto livello di conoscenza della lingua inglese da parte del lettore modello cinese. Questa soluzione, inoltre, si avvicina all’autenticità del linguaggio di un reale influencer cinese di successo che, essendo attivo a livello internazionale potrebbe essere più influenzato dalla lingua di internet e, come accade sempre più spesso tra i giovani, potrebbe essere abituato a mischiare parole della lingua inglese all’interno del cinese.

I dialoghi della sezione “La miniera” contengono diversi esempi in cui, per fornire una traduzione più precisa dal punto di vista lessicale, è stato necessario documentarsi meticolosamente sulle dinamiche reali del gioco. Nel livello della miniera i due protagonisti, il ragazzo e la ragazza, collaborano tra loro in modalità a schermo condiviso per risolvere rompicapo e trovare una via d’uscita attraverso un intricato sistema di gallerie e cunicoli. I testi dialogici presenti in questo capitolo sono di fondamentale importanza per aiutare il giocatore a capire come muoversi, quali porte aprire e cosa azionare per procedere nel livello. Per garantire l’assoluta assenza di ambiguità nel metatesto, in alcuni punti sono state fatte alcune precisazioni dal punto di vista della scelta lessico. Un esempio può essere la seguente considerazione compiuta dal ragazzo in un punto della miniera (dialogue_rotating_Platform02 01):

Boy: looks like I can use the broken lever here...

Boy: This way I should be able to interact with this mechanism.

男孩：缺了个把手，我觉得可以拿那个坏了的镐把儿试试看。

男孩：这样我就能调整轨道的方向了。

In questa parte del gioco il ragazzo si trova davanti al sistema di scambio delle rotaie del carrello della miniera; per procedere nel livello è necessario attivare il meccanismo, nel quale però manca la leva di azionamento. In questo momento, il ragazzo si ricorda di avere con sé il manico di un piccone rotto che aveva precedentemente raccolto in un altro punto della miniera (la testa del piccone era semplicemente staccata dal manico) e ora può sfruttarlo come leva per azionare il cambio dei binari. In cinese la parola più comunemente utilizzata per tradurre “lever” (leva) è “杠杆”. Tuttavia, “杠杆” è un termine che nella lingua cinese viene impiegato soprattutto in ambiti tecnici, come in economia per indicare la “leva finanziaria”, o in fisica per il concetto di leva, risultando quindi assolutamente fuorviante nel contesto della prima frase riportata.¹⁶⁹ Per questo motivo, si è deciso di sostituire “lever” con la parola che designa il vero oggetto che il ragazzo ha raccolto nella miniera: un manico di piccone “镐把儿”. All’inizio della frase si è specificato che nel meccanismo dello scambio manca il “manico” (ovvero la leva di azionamento): “缺了个把手”.

Nella seconda battuta il “meccanismo” si riferisce allo scambio del binario, che è formato da una piattaforma girevole con sopra le rotaie del carrello. Dal momento che la vaghezza della parola inglese “meccanismo” è

¹⁶⁹ “Gangan 杠杆” Baidu Baike 百度百, <https://baike.baidu.com/item/%E6%9D%A0%E6%9D%86/13854304> (Consultato il 07/06/2023).

praticamente intraducibile in cinese, essa è stata interpretata e sostituita con “轨道” che costituisce una soluzione più concreta e quindi più adatta per il lettore cinese.

Un esempio simile, anch'esso presente nei dialoghi della miniera, è il seguente (dialogue_contol Cart 01):

Boy: seems like this button is connected to the small elevator for the cart...

Boy: pressing this button doesn't look useful at the moment.

男孩：这个按钮，看起来像是用来操纵矿车升降台的。

男孩：不过现在按起来没什么反应。

In questo caso è stato necessario esplicitare il tipo di “connessione” presente tra il pulsante e “l'ascensore” (elevator), il quale è in realtà una piattaforma dotata di rotaie che serve a far salire e scendere il carrello da un punto più alto a uno più basso della miniera. Precisamente, il bottone serve per “controllare” l'azionamento della “piattaforma”, quindi, l'espressione “is connected to” è stata resa con “用来操纵”, letteralmente “serve a controllare [la piattaforma]”. “Elevator” è stato tradotto con “升降台” (piattaforma).

Un altro esempio di adattamento del lessico del metatesto alla logica espressiva della lingua cinese è la seguente valutazione condotta dal robot nei dialoghi “La piattaforma petrolifera: interno”, quando il personaggio scopre una serie di robot brutalmente mutilati (deadRobots - dialogue_Robot):

Robot: terrible! What could have happened here?

Robot: I am starting to have bad vibes and my Artificial Intuition is never wrong.

机器人：太可怕了！这儿到底发生了什么？

机器人：我的“第六感”从来没错过，我有种不好的感觉，这个地方变得原来越不对劲了。

Per quanto riguarda il lessico di questa frase, il problema traduttologico principale è stato rappresentato dalla resa in cinese di “Artificial Intuition”. Probabilmente il testo parla di “intuition” e non di “intelligence”, per attribuire al robot un aspetto e un comportamento più umano. Tuttavia, se si traducesse questa parola in modo letterale, si giungerebbe a un risultato che agli occhi di un cinese non avrebbe alcun senso, ovvero “人工直觉”. Se si scendesse al compromesso di rendere il robot meno umano e si sostituisse l'espressione con “Artificial Intelligence” si otterrebbe un effetto accettabile sul piano del lessico ma incorretto dal punto di vista della relazione logica tra “人工智能” e il non compiere mai errori “从来没错”. Per questo motivo si è optato per “第六感” (sesto senso), rispettando il contrasto che caratterizza il personaggio, che è a tutti gli effetti come un essere umano intrappolato nelle sembianze di un robot.

Modi di dire

Gli esempi di modi di dire presenti nel prototesto sono relativamente scarsi di numero. La maggior parte si concentra nei titoli delle missioni secondarie (events) e dei trofei. Trattandosi di testi poetici, dove possibile si è cercato di tradurli attraverso l'utilizzo di altri detti cinesi, spesso *chengyu*.

Laddove in cinese non è stato possibile trovare frasi idiomatiche vicine al significato o alla morale del testo di partenza, si è optato per una traduzione “fedele”¹⁷⁰.

Un esempio di questa strategia è la resa del titolo della missione secondaria numero 20 (Event_020):

Mens sana in corpore sano (titolo)

A boy dreams to be an athlete, but his parents are against it, so he reads books about sports. (Contenuto)

敏锐的思维和健康的身体缺一不可

一个男孩梦想成为一名运动员，但他的父母不同意。所以他只能靠阅读体育书籍来靠近他的梦想。

In questa missione secondaria, appartenente al capitolo della città di montagna, il ragazzo deve convincere un bambino che sogna di diventare un atleta a intraprendere un famoso sport tradizionale di questa regione.

Non avendo trovato frasi idiomatiche cinesi dal significato simile al detto latino contenuto nel titolo della missione, si è deciso di tradurlo sulla base del suo significato. La traduzione, dal punto di vista strutturale e stilistico, rispecchia un ordine sintattico autentico e rappresentativo della logica espressiva della lingua cinese. La componente poetica del prototesto è stata quindi sacrificata per fornire una traduzione esatta dal punto di vista del significato e perfettamente accettabile secondo le strutture grammaticali della lingua cinese.¹⁷¹

Un altro caso dove non si è riusciti a trovare un modo di dire cinese equivalente al prototesto è il titolo del trofeo numero 10:

Theseus (titolo)

Used elevators in the oil platform 35 times. (Contenuto)

走出了迷宫的忒修斯

使用 35 次钻油平台上的电梯。

Il titolo rimanda al mito di Teseo e il Minotauro, in quanto questo trofeo è ottenibile attraverso i vari spostamenti compiuti da una parte all'altra della piattaforma petrolifera, un labirinto di passaggi e cunicoli e si sviluppa su più piani collegati tra loro da ascensori. Non avendo trovato in cinese un aneddoto o un'espressione idiomatica popolare equivalente, per il titolo si è deciso di trascrivere il nome di Teseo in caratteri, ovvero “忒修斯”. Tuttavia, dando per scontato che il lettore modello non conosca il mito, si è deciso di aggiungere l'informazione “走出了迷宫” davanti a “忒修斯”, facendo intendere per lo meno che si tratta del rimando a un famoso aneddoto di un eroe che è riuscito a fuggire da un labirinto.

¹⁷⁰ NEWMARK, *A textbook of translation, op. cit.*, p. 46.

¹⁷¹ *Ibid.*

Altri testi poetici caratterizzati dalla presenza di modi di dire sono le scene di transizione. Un esempio è il seguente detto, che compare nel terzo segmento della sequenza “GOVERNOR OF THE DESERT RESORT”:

A captain never abandons his ship.

“船长永远不会丢下自己的船”

Il detto inglese è utilizzato all’interno di una frase senza virgolette, in quanto si tratta di un modo di dire molto comune. Anche in questo caso si è optato per una traduzione “fedele”, alla quale sono state aggiunte le virgolette per far intendere che si tratta di un modo di dire comune, anche se non è autoctono della lingua cinese.

Utilizzo dei *chengyu* nel metatesto

Titoli missioni secondarie e trofei

Altri modi di dire o espressioni con funzione poetica presenti nei titoli delle missioni secondarie o degli eventi sono stati tradotti sfruttando la ricchezza del vasto bagaglio di espressioni idiomatiche di cui dispone la lingua cinese. In particolare, dove è stato possibile, si è fatto uso di alcuni *chengyu* dal significato o dalla morale simile ai titoli del testo di partenza. I *chengyu* utilizzati, oltre a trasmettere nel modo più efficace il significato espresso dal prototesto, hanno permesso la conservazione della funzione poetica nel testo d’arrivo, risultando al contempo addomesticanti agli occhi del videogiocatore modello cinese.

Un esempio è la traduzione della missione secondaria numero 16 (Event_016):

School sweethearts (titolo)

A man wants to go to the school reunion with his childhood love but is afraid to ask her out. (Contenuto)

青梅竹马

有一个男生，想约他青梅竹马的女生一起去参加同学聚会，不过他不敢。

L’espressione del titolo “school sweethearts” indica il primo amore provato ai tempi dell’infanzia ed è stata perciò resa attraverso il *chengyu* “青梅竹马”. Questo *chengyu*, che sembrerebbe trarre origine dalla poesia di

Li Bai 李白 *Changgan xing* 长干行, describe l'amore puro e innocente tra uomo e donna che scaturisce dal primo affetto della propria infanzia.¹⁷² Questa soluzione è un esempio lampante di traduzione accomodante.

Nei testi dei trofei compaiono in tutto due espressioni che sono state rese attraverso l'utilizzo dei *chengyu*. La prima costituisce il titolo del trofeo numero 16:

With Honours (titolo)

Caught more than the requested fish during the training. (Contenuto)

满载而归

训练期间捕获的鱼超过要求的数量。

L'espressione "with honours" letteralmente significa "con lode" o "avere il meglio del meglio" e descrive l'ottenimento di risultati superiori a quelli previsti. Questo titolo è stato tradotto con il *chengyu* "满载而归", che alla lettera significa "fare ritorno a pieno carico" e indica il pieno successo ottenuto in un'attività o in una prova.¹⁷³ La somiglianza del significato espresso dalle due espressioni fa di questo *chengyu* la soluzione più adatta ed efficace per la resa del prototesto.

Il trofeo numero 23 è il secondo esempio in cui titolo di un trofeo è stato reso attraverso un *chengyu*:

Persistent (titolo)

Explored the world for more than ten hours. (Contenuto)

坚持不懈

探索世界超过 10 个小时。

Il titolo è composto da un'unica parola, "persistent" (perseverante), che è stata tradotta con il *chengyu* dal significato analogo "坚持不懈". In questo caso, un semplice aggettivo è stato reso con un'espressione idiomatica per far risaltare la funzione estetica di questi brevi testi. Si tratta di un esempio di traduzione idiomatica.¹⁷⁴

Storia

¹⁷² "Qingmeizhuma 青梅竹马" Baidu Baike 百度百, <https://baike.baidu.com/item/%E9%9D%92%E6%A2%85%E7%AB%B9%E9%A9%AC/369> (Consultato il 07/06/2023).

¹⁷³ "Manzaiergui 满载而归" Baidu Baike 百度百, <https://baike.baidu.com/item/%E6%BB%A1%E8%BD%BD%E8%80%8C%E5%BD%92/2483357> (Consultato il 07/06/2023).

¹⁷⁴ NEWMARK, *A textbook of translation, op. cit.*, p. 46.

Alcuni testi della storia sono caratterizzati dalla presenza della funzione poetica, in particolare i titoli delle missioni e i testi narrativi di “the story so far”. In questi casi, per mantenere alto lo stile del metatesto si è adottato un’impostazione traduttologica idiomatica, arricchendo il testo di arrivo attraverso l’utilizzo di vari *chengyu*, anche laddove nel testo di partenza non comparivano espressioni idiomatiche particolari.

Un esempio è il seguente titolo, relativo a uno dei testi della missione principale (primary task) del capitolo “La foresta” (storyTask_Forest_005):

Crossing the mountain (titolo)

The passage for the mountain is collapsed. Find another way. (Contenuto)

翻山越岭

之前的穿山小路由于山体坍塌被封住了，需要寻找其他路线。

“Crossing the mountain” è stato tradotto con un *chengyu*, “翻山越岭”, che in questo caso serve a migliorare lo stile del testo di arrivo rendendo la lettura del messaggio più immediata.

Un esempio di traduzione idiomatica adottata nei testi di “the story so far” è la seguente frase, del capitolo “Il deserto” (storyTask_Desert_002):

By the end of the day, the desert fully lived up to expectations - it turned out to be endless, hot and empty.

在这一天将尽之际，沙漠也完全没有辜负人们的期望——一望无际、炎热又空旷。

La parola “endless” in questo caso è stata tradotta con il *chengyu* “一望无际” per abbellire lo stile del metatesto ed enfatizzare il messaggio nella lingua d’arrivo.

scene di transizione

Le scene di transizione, essendo i testi di *Dreamers* maggiormente caratterizzati dalla presenza della funzione poetica, sono state tradotte mediante l’impiego di diversi *chengyu* per mantenere alto lo stile e il registro del metatesto; ancora una volta si tratta di un caso di impostazione traduttologica idiomatica. Un esempio è il testo seguente, ovvero il terzo segmento della scena di transizione “POST OFFICE”:

The machine pretended to make a slight effort to spit out her reward, but the can became stuck in a geometrically parallel dimension, somewhere between an orange juice and a package of biscuits. No luck today, thought the girl. And no lunch either.

这台自动售货机佯装努力地把女孩子的“奖品”吐出来，不过就在那罐苏打水刚要掉下来的时候，不偏不倚地卡在了货架上——橙汁和饼干之间。“今天真是不走运，”女孩想，“午饭也没了。”

Nel metatesto si è deciso di aggiungere il *chengyu* “不偏不倚” per elevare il registro, arricchire lo stile espositivo ed enfatizzare la rappresentazione del grado di sfortuna della ragazza. Questa espressione, infatti, è stata usata per descrivere l'imparzialità dell'azione della macchinetta nel tentativo di fornire la lattina di soda, alludendo al fatto che bloccarsi all'interno della macchinetta è dovuto solamente alla sfortuna della ragazza. Anche in questo caso, il livello di specificità della lingua cinese obbliga, anche per ragioni grammaticali, a specificare con chiarezza il nome della bevanda in lattina “那罐苏打水”.

La prima frase della sequenza “ARRIVAL AT THE PORT” è caratterizzata da una forte valenza narrativa, che nel metatesto è stata enfatizzata con il *chengyu* “告一段落”:

I've interrupted my story about the island when the boy and his companions started their journey across the sea.

当男孩儿和他的同伴开始他们的跨海之旅时，我讲的关于这个岛的故事也告一段落了。

Questo *chengyu* è un modo elegante per esprimere l'interruzione momentanea di un'attività, in questo caso, la narrazione degli episodi del capitolo precedente da parte della voce fuoricampo.

Un altro esempio di utilizzo di *chengyu* nella resa dei testi delle scene di transizione è la seguente frase, tratta dal secondo segmento della sequenza “NIGHT IN THE TAVERN”:

However, when the boy woke up at dawn, there was no one in the tavern.

第二天一早，当男孩儿醒来时，却发现酒馆里空无一人。

Dal momento che in cinese esistono diverse espressioni idiomatiche per esprimere il significato di “there was no one”, si è deciso di non tradurlo semplicemente con “没有人”, ma si è scelto il *chengyu* “空无一人” per rendere lo stile più gradevole e allo stesso tempo non eccessivamente formale.

Dialoghi

Diversi *chengyu* sono stati sfruttati anche per la resa dei dialoghi, ma in questo caso si tratta prevalentemente di *chengyu* più colloquiali, in quanto la funzione comunicativa individuata in questi testi è quella fatica. In questo caso, infatti, lo scopo della traduzione idiomatica non è elevare il registro, ma piuttosto enfatizzare il significato espresso nel metatesto rendendo la lingua più naturale, autentica, compatta ed efficiente.

Nella sezione “L'isola: inizio” dopo che il pescatore aiuta il ragazzo a costruirgli la sua canna da pesca gli dice (Fisherman_PlayerCanFish):

here we go kid. This is your greatest fishing rod ever. Now go and catch some fish...

完成! 这肯定是有史以来最好的鱼竿! 拿着它去钓几条鱼吧...

L'espressione "this is your greatest fishing rod ever" è stata tradotta per mezzo del *chengyu* "有史以来". In questo caso, il *chengyu* alza leggermente il registro, ma allo stesso tempo enfatizza il senso dell'esclamazione fatta dal pescatore. Inoltre, questo *chengyu* risulta la soluzione più sintetica ed efficace per esprimere in quattro sillabe il senso dell'espressione "di tutti i tempi".

Nel dialogo della sezione "La taverna", quando il ragazzo si accorge di non avere soldi per affittare la stanza per la notte, la risposta della proprietaria è stata arricchita con un *chengyu* (dialogue_Waiter_01 (female)):

Waitress: this tavern has been founded with the ideal of helping pirates from all over the worlds and I can not let you feel uncomfortable.

女服务员: 之所以建立这家酒馆, 就是为了给来自世界各地的海盗们提供帮助。我怎么可能对你“见死不救”呢?

In questo caso, "I can not let you feel uncomfortable" è stato tradotto con "我怎么可能对你'见死不救'呢?". Nella traduzione si è deciso di utilizzare il *chengyu* "见死不救" un'espressione molto grave, che in questo caso è stata inserita nel contesto fatico e colloquiale di una domanda retorica; per questo, all'espressione idiomatica cinese sono state aggiunte le virgolette. Questa soluzione rispecchia perfettamente il modo di parlare autentico di una persona nella realtà, dove il *chengyu* viene utilizzato per enfatizzare la compassione e l'altruismo della cameriera, la quale non può fare a meno di intervenire di fronte alle difficoltà altrui.

Per ragioni di spazio verrà esposto un ultimo esempio di *chengyu* utilizzati nelle traduzioni dei dialoghi, preso dalla sezione "La città di montagna: il ristorante" (dialogue_Girl_05):

Boy: he said he would pass the lunch to the guard and distract him...

Girl: what happened?

Boy: long story short: he stole my fish. And my fishing rod.

男孩: 他说帮我把菜拿给守卫, 来分散守卫的注意力。

女孩: 然后呢?

男孩: 长话短说, 他把我的炸鱼和鱼竿都偷走了。

Il *chengyu* utilizzato nell'ultima frase del ragazzo, "长话短说", è l'equivalente cinese del modo di dire "long story short" o "in poche parole", "in breve", "in pratica", ecc. Si è scelto di usare questo *chengyu* in quanto si tratta di un'espressione fortemente colloquiale e dal significato e dall'utilizzo pressoché identici all'espressione presente nel prototesto.

Nomi di persona e toponimi

Una delle peculiarità dei testi di *Dreamers* consiste nell'utilizzo di nomi comuni per designare persone e luoghi. I nomi comuni che compaiono in *Dreamers* sono estremamente generici, ma all'interno dell'opera vengono utilizzati alla stregua di nomi propri, ovvero per identificare in modo inequivocabile i vari personaggi e i luoghi del gioco.

Questa particolarità, assieme alla semplicità dello stile estetico del gioco, permette al giocatore di compensare i vari personaggi e luoghi con la propria immaginazione, attribuendo loro un'interpretazione più personale. A fronte di ciò, si è deciso di trasportare questa caratteristica anche nel metatesto, traducendo questi nomi comuni dall'inglese al cinese.

Di seguito sono riportati alcuni esempi.

Personaggi:

The boy	男孩
The girl	女孩
The robot	机器人
The old pirate	老海盗
The influencer	网红
The mountain hermit	隐士

Luoghi:

The Tavern	酒馆
The City	城市
The Forest	森林
The Mines	矿井
The Swamp	沼泽
The Desert City	沙漠之城

Anche in questo caso sono stati fatti alcuni adattamenti. Per esempio, i capi delle tre città in cui si svolge la trama di *Dreamers* hanno nomi diversi in base al ruolo che essi svolgono e al sistema burocratico che

caratterizza ognuno di questi tre luoghi. Il capo della città è il “sindaco” (mayor); al controllo della città del deserto c’è invece il “governatore” (governor), mentre la gestione della città di montagna è affidata al “manager” del ristorante. In cinese, tuttavia, “mayor” e “governor” sono entrambi stati resi con “市长”, mentre il manager della città di montagna, dal momento che anch’esso ricopre un ruolo di capo o di sindaco, è stato tradotto con “村长” e non con “经理”. Il motivo della scelta di “村” (paese, villaggio), in questo caso, è dovuto al fatto che la “città” di montagna in realtà è di dimensioni molto ridotte rispetto alla città e alla città del deserto: di fatto si tratta di un villaggio di montagna.

Prestiti dall’inglese trascritti in lettere latine

Nelle traduzioni dei vari testi di *Dreamers* sono state utilizzate alcune parole dall’inglese, scrivendole direttamente in lettere latine nel metatesto. Un esempio già analizzato e discusso è la strategia adottata in merito alla parola “amazing”, che costituisce una caratteristica distintiva del modo di parlare dell’influencer. Questa parola è stata lasciata invariata nel metatesto per preservare la personalità dell’influencer e anche per ragioni fonologiche.

In alcuni casi, se ritenuto opportuno in base al contesto, è stata adottata questa strategia esclusivamente per avvicinarsi alla tendenza della lingua di internet di mischiare parole inglesi alla lingua cinese. In questo modo si è cercato di imitare una lingua cinese più moderna, autentica e adatta alle tematiche affrontate dal gioco, nonché più vicina al modo di parlare del videogiocatore modello.

Un esempio di questa scelta è la frase seguente, selezionata dal testo della storia “the story so far” del capitolo “La foresta” (storyTask_Forest_002):

He immediately understood what kind of shoes he was talking about, and upon learning that they were intended for a girl from the post office, he gave the boy one without any questions, and offered cooperation to get the second one - assistance in creating photos for his website.

听了男孩说的话后，这个网红立刻明白了他说的是哪双靴子。当他知道这双靴子要送给邮局的一个女孩儿后，他毫不犹豫地给了男孩一只，至于第二只，他提出了一个条件——男孩子帮他拍几张要 po 到网站上的照片，这样就可以把第二只靴子给他，男孩子立刻答应了下来。

La frase in questione fornisce un’ulteriore esemplificazione del problema della specificità della lingua cinese, di cui si è già discusso in precedenza. In particolare, per tradurre in cinese l’ultima frase "assistance in creating photos for his website", è indispensabile esplicitare la correlazione esistente tra le foto e il sito web dell’influencer: le foto, per comparire sul sito dell’influencer è necessario che vengano pubblicate. Per conformarsi alle tendenze linguistiche attuali derivate dal linguaggio di internet, si è specificato tale relazione attraverso l’uso del verbo inglese "post" (pubblicare) nella sua forma abbreviata "po". Si tratta di un modo di dire diffusosi di recente in Cina attraverso il web e può essere impiegato a tutti gli effetti come un verbo seguendo la sintassi della lingua cinese.¹⁷⁵

Un’altra strategia simile è stata adottata nei testi delle scene di transizione, in particolare, nel terzo segmento della sequenza “GOING TO THE MINES”:

¹⁷⁵ “Po”, Wikipedia, <https://zh.wiktionary.org/wiki/po> (Consultato il 07/06/2023).

"Follow me to the mines then!" - the girl not only seemed ready with plan B but also excited with this new idea of hers, started running before the boy had even a moment to think.

"那咱们一起去矿井吧！" - 女孩子似乎不仅准备好了 plan B，而且还对这个新的点子感到十分兴奋。甚至在男孩子还没反应过来的时候，女孩子就跑起来了。

Questo testo si riferisce alla scena in cui il ragazzo e la ragazza scoprono che il passaggio tra le montagne per raggiungere il deserto è franato e che la loro unica alternativa per procedere è l'attraversamento della miniera. All'interno di questa frase, l'espressione "plan B" è stata mantenuta invariata nel metatesto, poiché essa può essere comunemente utilizzata e compresa in Cina, specialmente tra le nuove generazioni, a causa dell'influenza della lingua inglese attraverso il web.

L'ultimo esempio di parole scritte in inglese che verrà discusso è la resa della parola "level" all'interno dei testi dell'interfaccia utente, nella sezione "sistema di caricamento". In questo caso "level" indica un livello di caricamento, ovvero un capitolo del gioco. Se fosse stato tradotto in cinese in base al suo senso letterale, ovvero con "等级", si sarebbe rischiato di creare un effetto fuorviante, in quanto questa parola cinese può essere interpretata anche come "grado". Per questo motivo, si è deciso di non tradurlo e di lasciarlo scritto in inglese in lettere latine.

Forme di saluto

Uno dei problemi traduttologici riscontrati nella gestione dei dialoghi è stata la resa delle varie forme di saluto tra i personaggi. In generale, quando due personaggi si incontrano, in inglese esiste una vasta gamma di forme diverse di saluto che è possibile impiegare nei vari contesti. Queste formule sono il risultato della diversa combinazione di saluti veri e propri, come "hello", "hi" o "good day", domande di cortesia sullo stato di benessere dell'interlocutore, come "how are you?", "how is it going?", e nomi di persona comuni, come "kid", "kiddo", "lad", ecc.

In cinese, quando ci si incontra con una persona nella vita reale in una situazione informale, soprattutto se si ha un rapporto confidenziale con quella persona, raramente si ricorre a forme di saluto standard come "你好", "早上好", "下午好", ecc. Nelle generazioni più giovani, quando ci si incontra fra amici stretti è ormai comune salutarsi con "hi" o "hello" seguito dal nome dell'interlocutore. Questi saluti, in cinese possono essere scritti in lettere latine o attraverso l'utilizzo fonetico dei caratteri "嗨" o "哈喽".

Essendo i dialoghi di *Dreamers* caratterizzati da un tono amichevole che non risulta mai eccessivamente formale e che cerca sempre di stabilire un contatto diretto con il lettore, si è deciso di trasmettere questa caratteristica anche nel metatesto, rendendolo più fatico.

In quest'ottica, i saluti in inglese tra i vari personaggi sono spesso stati reinterpretati sulla base delle convenzioni e dell'utilizzo attuale della lingua cinese da parte degli adolescenti, in modo da rendere i dialoghi del metatesto più autentici, naturali e più vicini al modo di parlare del videogiocatore modello individuato.

A titolo esemplificativo delle strategie adottate per la resa dei saluti, si cita la seguente battuta della sezione dei dialoghi “L’isola: inizio” (Fisherman_02):

Fisherman: hello, do you need a hand with your boat?

渔夫：嗨，需要帮忙修船吗？

In questo caso, il saluto “hello” che il pescatore porge al ragazzo è stato reso con la trascrizione cinese di “hi”, ovvero “嗨”.

Un altro esempio può essere il saluto tra il ragazzo e il falegname la prima volta che si incontrano (Carpenter_01):

Carpenter: well, hello there, lad.

Boy: good morning.

木匠：早上好！

男孩：早上好！

Questo è un chiaro esempio di semplificazione del sistema dei saluti della lingua di partenza. “早上好” è un saluto abbastanza formale rispetto a “早安” o “早啊”; in questo caso, essendo l’esordio di un dialogo tra il ragazzo e un signore di mezza età si è pensato che fosse la soluzione più adatta per la resa di entrambe le battute.

In uno dei dialoghi della sezione “La taverna”, il ragazzo chiede alla cameriera se è possibile giocare con i cabinati da sala giochi presenti all’entrata. Nel prototesto, questa richiesta viene introdotta dal saluto che il ragazzo rivolge alla proprietaria della taverna (dialogue_Waiter 02):

Boy: hello, can I play with your arcade machines?

Waitress: sure, have fun.

男孩：你好，我可以玩会儿游戏机吗？

女服务员：可以，没问题！

Si tratta di uno dei rari casi del gioco in cui “hello” è stato tradotto con “你好”. Il motivo di questa scelta traduttiva consiste nel fatto che il saluto in inglese in questo caso svolge la funzione di richiamare l’attenzione di una cameriera, rispecchiando il suo reale impiego più diffuso attualmente.

Un altro caso simile è contenuto nella sezione “La città di montagna: il ristorante”, dove il ragazzo si rivolge a due signori sconosciuti con “good afternoon” (dialogue_Two_men):

Boy: good afternoon, what this is game?

Sir: hello, kiddo! It's the money eater, believe me, forget about it!

男孩：你好，这是什么游戏啊？

先生：hello，小伙子。这个游戏就是骗钱的，你最好还是不要知道它的名字为好。

In questo caso, “good afternoon” è stato interpretato con “你好” in quanto si tratta di un saluto generico e formale, che il ragazzo rivolge a due signori più grandi di lui. Il primo dei due signori risponde con “hello”, che è stato lasciato tale quale nel testo d’arrivo. Il motivo per cui il saluto del ragazzo non è stato tradotto con la forma più cortese “您好” è per non alzare eccessivamente il registro imprimendo un senso esagerato di formalità. La questione dell’utilizzo di “你” e “您” verrà affrontata più approfonditamente nella sezione dei fattori testuali.

16.3. Fattori grammaticali

Conservazione della struttura paratattica

Normalmente, la lingua cinese tende a essere paratattica per natura rispetto all’inglese, prediligendo brevi periodi e la connessione tra frasi attraverso la punteggiatura. La lingua inglese, al contrario, gode di una certa complessità grammaticale che le consente di comporre lunghi periodi attraverso la subordinazione e grazie all’impiego di una vasta gamma di congiunzioni. Nonostante questa sostanziale differenza tra le due lingue, lo stile di *Dreamers* è incline alla paratassi, avvicinando spesso i suoi testi al ritmo espressivo della lingua cinese.

Tendenzialmente, il testo di partenza non presenta periodi particolarmente lunghi e complessi, e l’unica congiunzione che ricorre con una certa frequenza nel prototesto è la congiunzione di coordinazione “and”.

Per questo motivo, sono molti i casi in cui la struttura paratattica della lingua di partenza è stata conservata nel metatesto. Tuttavia, per ragioni legate alla grammatica cinese, laddove due frasi erano unite attraverso “and” o altre congiunzioni di coordinazione, in cinese sono state divise tra loro da un punto o da una virgola.

Un esempio di conservazione della struttura paratattica dell’inglese nel metatesto può essere il testo seguente, che corrisponde al primo segmento della sequenza di scene di transizione “GOVERNOR OF THE DESERT RESORT”:

The resort indeed was the pearl of the desert. The sea was warm through all the seasons and the tourists were happy to spend their vacations and their money. The citizens, though, were not happy. The visitors were bringing chaos to their calm city and the rumours about the unwelcoming attitude of the locals spread around the world.

这个度假村被称作“沙漠之珠”，的确名副其实。这里一年四季的气候都很好，所以游客们很愿意来这里消遣。不过，生活在这里的居民们就没那么开心了。当面对把这座小城市变得拥挤吵闹的游客时，居民们不高兴、不欢迎的情绪都写在了脸上，久而久之，这座城市不欢迎外来游客的名声，很快就在世界上传开了。

Come si può notare, il prototesto è composto da frasi molto brevi e semplici, divise tra loro soltanto dai punti. Gli unici periodi formati da più frasi sono soltanto due, contenenti ciascuno soltanto una coppia di coordinate unite dalla congiunzione “and”. Nonostante gli aggiustamenti apportati allo stile e alla logica espressiva del testo di partenza, come l’aggiunta della frase “居民们不高兴、不欢迎的情绪都写在了脸上” nella traduzione cinese, il metatesto, per ragioni sia di stile che grammaticali, è sempre tendenzialmente paratattico.

Un altro esempio simile è il seguente testo di “the story so far” dei contenuti della storia del capitolo “L’isola, inizio”, (storyTask_Island_004):

The carpenter was eager to help the boy repair the boat. He even started preparing his sturdiest boards for him. But since this work took some time, he asked the boy to take care of his baby chickens. As usual, his wife let them out, and they scattered all over the island.

木匠急着帮男孩把船修好，甚至拿出了他最结实的木板。修补工作需要花很多时间和精力，于是木匠让男孩帮忙看管自己的小鸡。可是，木匠的妻子又像平时一样，让小鸡跑了出去，在岛上随处撒欢儿。

Questo esempio, come la maggior parte dei testi del gioco in inglese, non presenta una subordinazione particolarmente complessa. Le prime due frasi, separate dal punto, sono un esempio lampante di paratassi del prototesto. Il periodo centrale, invece, è introdotto dalla congiunzione avversativa “but” ed è formato da una coppia di frasi collegate tra loro dalla subordinazione causale, mentre l’ultimo periodo è invece costituito da due coordinate.

La struttura paratattica delle prime due frasi del prototesto è stata conservata nella traduzione cinese, con l’unica differenza che il punto del testo di partenza è stato trasformato in una virgola. La subordinazione del periodo centrale è stata resa in cinese attraverso la congiunzione “于是”, mentre le due coordinate finali sono state trasformate in tre frasi collegate tra loro attraverso le virgole, accentuando la struttura paratattica del metatesto.

Anche le porzioni di testo più fatiche, come i dialoghi o i pensieri, seguono uno stile tendenzialmente paratattico; normalmente, non è stato necessario apportare importanti modifiche alla struttura di questi testi. Un esempio è il seguente segmento, il pensiero numero 52 del ragazzo:

I’ve never seen a generator before. On our island all the technical stuff was always managed by the carpenter.

我以前从来没见过发电机。在我们岛上，所有的技术设备和资料都是由木匠管理的。

Il prototesto è composto da due frasi semplici che, anziché essere collegate da congiunzioni esplicative come “because”, “since” o “as”, sono divise tra loro dal punto. Questa struttura è stata mantenuta tale in cinese.

Un altro esempio, tratto dalla stessa porzione di testi, è il pensiero numero 171 del robot:

I've always heard so much about this oil platform. All robots have always wanted to get here.

我之前听说过很多关于这个钻油平台的事情。都是好事。我还记得当时所有的机器人都很想来这儿工作。

Anche in questo caso si hanno due frasi separate esclusivamente dalla punteggiatura. Nella traduzione è stato mantenuto lo stile paratattico del prototesto, ma per rendere il messaggio più chiaro e rispettare la logica espressiva della lingua cinese, è stata aggiunta la breve frase “都是好事”, anch'essa separata dalle altre soltanto attraverso la punteggiatura.

Adattamento della punteggiatura

Il trattamento della coordinazione costituisce uno dei casi principali di passaggio da una struttura più ipotattica a una paratattica. La coordinazione tra frasi in inglese si realizza soprattutto attraverso le congiunzioni, che molto spesso nel metatesto sono state sostituite dall'uso punteggiatura.

Un esempio dimostrativo di questa strategia è la seguente frase, contenuta nell'ultimo segmento della sequenza delle scene di transizione “OIL PLATFORM BOSS”:

He looked at the tiny figure of his friend disappearing through the door and imagined her walking away from the oil platform, step by step in her heavy diving suit, surrounded by an endless ocean with algae and fish, finally approaching the shore.

机器人看着自己朋友的身影慢慢消失在海水中，它想象着女孩子穿着那件厚重的潜水服，在鱼群和海藻的包围中，一步一步走向岸上。

In questo caso il prototesto presenta un periodo piuttosto lungo, caratterizzato dalla presenza di due frasi coordinate per mezzo della congiunzione “and”, che nel metatesto è stata sostituita da una virgola.

Un segno di punteggiatura che viene utilizzato in maniera piuttosto particolare nel gioco sono i puntini di sospensione, che si trovano soprattutto nei dialoghi. La particolarità di questo segno consiste nella sua frequente ricorrenza, che spesso lo priva di qualunque significato. Per questo, si è deciso di rendere i puntini di sospensione nel metatesto soltanto nei casi in cui effettivamente indicano un'omissione, suggeriscono un'incertezza da parte del parlante, esprimono senso di suspense, indicano un dialogo incompleto o esprimono sconforto e frustrazione; in tutti gli altri casi sono stati omessi. In altre situazioni invece, se ritenuto necessario, i puntini di sospensione sono stati aggiunti nel metatesto, anche se nel testo di partenza erano assenti.

Un esempio di tali strategie è uno scambio di battute tra le due gemelle del circo nel primo dialogo del gioco (dialogue_circus_managers (both of them - females, mid50s)):

Twin 1: what if they forgot about us?

Twin 2: it can't be...

Twin 2: can it?

双胞胎 1: 如果他们已经把我们忘了呢?

双胞胎 2: 不, 不会的.....

双胞胎 2: 不会吧.....

I tre puntini di sospensione con cui si conclude la prima battuta della seconda sorella sono utilizzati per esprimere insicurezza. Il personaggio, infatti, sta cercando di autoconvincersi dell'impossibilità di quanto appena affermato dalla prima sorella; pertanto, i puntini sono stati trascritti nel metatesto secondo la convenzione cinese, che ne prevede sei di numero anziché tre. La seconda frase della seconda sorella consiste in una domanda che suggerisce un livello ancora più alto di inquietudine e perplessità da parte dell'oratore. Per restituire tale senso di incertezza nel metatesto si è deciso di ricorrere ai puntini di sospensione una seconda volta, eliminando il punto interrogativo. Il senso della crescente insicurezza del personaggio è stato espresso esclusivamente attraverso l'utilizzo delle particelle modali finali: nella prima frase si è utilizzato “的”, che conferisce all'enunciato più forza persuasiva, mentre la seconda si chiude con “吧”, che suggerisce un tono più insicuro, che richiede la conferma dell'interlocutore.

Un altro caso esemplificativo della resa dei puntini di sospensione è il dialogo della scena successiva, della sezione “L'isola: la casa del ragazzo”, che corrisponde all'inizio del gioco vero e proprio. In questa scena il ragazzo si reca in cucina per vedere cosa sia successo dopo aver sentito il drone sbattere e mandare in frantumi il vetro della finestra (brokenDrone01):

Boy: I can't believe it!

Boy: I spent the entire evening yesterday cleaning up, and I even washed the windows, and I hate doing that...

Boy: and what even is this?

Boy: it has four propellers and a small light. I think I saw something similar on TV earlier...

Boy: I guess this is what they mean by navigation cookies, privacy protection and user profiling...

Boy: a drone! Yeah, that's what this is...

男孩: 不可思议!

男孩: 我昨天花了一个下午的时间来收拾我这几个星期惹的祸! 我还把窗户擦干净了, 烦死我了.....

男孩: 这个设备是干什么的?

男孩: 它上面有四个螺旋桨。我好像不久前在网上看到过推荐类似设备的广告.....

男孩: 这是所谓的“cookies”、隐私保护和用户注册.....

男孩: 无人机呀! 这就是这种设备的名字啊!

Nella seconda frase i puntini servono per esprimere frustrazione, nella quarta insicurezza (il ragazzo pensa, crede “think” di aver appena visto dei droni alla televisione), nella penultima frase ironia e senso di

scocciatura, mentre l'ultima è stata interpretata con un tono di sorpresa. Nei primi tre casi i puntini sono stati trascritti anche in cinese, mentre nell'ultima frase sono stati sostituiti dalla particella finale modale “啊” seguita dal punto esclamativo, che rappresenta un grido di soddisfazione del ragazzo per essersi ricordato come si chiama il dispositivo che trasporta la lettera.

In alcuni casi i sei puntini cinesi sono stati aggiunti anche più di una volta all'interno dello stesso segmento nonostante non fossero presenti nel prototesto. Un esempio può essere il pensiero numero 169 della ragazza, relativo alla piattaforma petrolifera:

I cannot imagine that I will never see my parents again. Have they also turned into zombies, like all the people here?

我再也见不到我的父母了.....这不可能是真的，它们会不会像这里的所有人一样，也变成了丧尸.....?

In questa traduzione i puntini sono stati aggiunti per enfatizzare il senso di inquietudine, di paura e di incertezza della ragazza riguardo alla sorte dei suoi genitori.

Al contrario, come esempio di omissione dei puntini di sospensione del prototesto, si cita una battuta della ragazza presente nel dialogo della sezione “La miniera”, (dialogue_girl waiting 02 (*boy talking to girl*)):

Great, I think we can now proceed deeper in this mine...

太好了，现在我们可以往隧道深处继续探索了。

In questo caso l'utilizzo dei puntini sembrerebbe non rispettare la logica dell'affermazione fatta dalla ragazza; pertanto, si è deciso di ometterli, sostituendoli con il punto cinese “。”.

16.4. Fattori testuali

Gestione di più testi con tipologia, funzione, stile e registro differenti

Una delle difficoltà traduttologiche principali di *Dreamers*, risultata peraltro nella complessità strutturale di questo elaborato, è rappresentata dalla compresenza di più testi all'interno della stessa opera, aventi tipologie, funzioni comunicative, registri e stili completamente disparati.

Naturalmente, il registro e lo stile di un testo sono fattori che dipendono e allo stesso tempo determinano la tipologia e la funzione testuale. Nonostante si sia riusciti individuare un'impostazione generale per la traduzione dell'intera opera, il trattamento e il rispetto dei diversi registri e stili, è stato gestito in modo a sé stante per ciascun testo.

Dialoghi e pensieri

Come si è visto nell'individuazione della tipologia testuale e della funzione comunicativa, i testi maggiormente faticosi e colloquiali sono i dialoghi e i pensieri. Nella resa di questi testi si è cercato di imitare nel modo più autentico possibile la lingua cinese parlata mantenendo lo stesso registro informale del testo di partenza.

Esempi molto rappresentativi della resa della colloquialità che caratterizza i dialoghi di *Dreamers* sono le seguenti frasi, selezionate da un dialogo della sezione "Il deserto: giorno 2" in cui il ragazzo litiga con il robot accusandolo di avergli fatto perdere la strada nel deserto (dialogue Characters 02):

[...]

Boy: we trusted you twice for leading the way. No surprise they were getting scraps from you.

Girl: how rude of you! This is not the moment for starting a fight.

Robot: I am truly sorry.

[...]

Boy: I have the strong feeling that you simply sneaked out scared. I am on a mission here, I am looking for something important.

Girl: now you all shut up!

[...]

Robot: we can watch the stars together, after all the weather is clear.

Boy: what are you talking about?

Girl: he is saying that with the dark we may see the distant glow of the city or something else. Come on, let's camp and chill.

[...]

男孩：你已经害我们走错两次了，难怪马戏团的人只把你当作提取废品的工具。

女孩：你怎么能说这样的话啊！现在不是吵架的时候。

机器人：真的很抱歉。

[...]

男孩：我感觉你就是心惊胆颤地溜了出来而已。我是带着任务来的，我在找一件很重要的事情。

女孩：你们都闭嘴！

[...]

机器人：我们可以一起看星星，反正没有云。

男孩：你在说啥？

女孩：它在说，天黑了之后我们应该能看到从远处闪闪发光的城市，或者其他别的东西。来吧，咱们扎营然后早点休息。

Questo particolare caso coincide con un dialogo molto informale in cui avviene un litigio. La natura del dialogo è messa in evidenza dalle espressioni fatiche come “how rude of you!”, tradotta con “你怎么能说这样的话啊! ”, o “now you all shut up!”, resa con “你们都闭嘴! ”, o “what are you talking about?”, “你在说啥? ”. La funzione fatica, il registro informale, e il tono, in questo caso scortese, sono stati espressi nel metatesto attraverso l'utilizzo di domande retoriche, come “你怎么能说这样的话啊! ”, particelle finali modali come “啊”, la scelta di un lessico informale e rude, come il verbo “闭嘴”, ovvero “chiudere la bocca”, “chiudere il becco”, l'utilizzo dei punti esclamativi e forme abbreviate di avverbi interrogativi come “啥” al posto di “什么”, che in questo caso verrebbe percepito come molto scortese.

Il tono dell'espressione “no surprise they were getting scraps from you”, al posto di tradurla letteralmente con “难怪马戏团的人把你当作废品” è stato attenuato trasformando l'ultima parte della frase in “只把你当作提取废品的工具”, ovvero “ti usavano solo per raccogliere la spazzatura”, in modo da non renderla eccessivamente offensiva in cinese.

Allo stesso tempo, dal momento che i dialoghi appaiono esclusivamente in forma sottotitolata e non vengono doppiati o recitati da attori, talvolta si è usata qualche espressione tipica della lingua scritta. In questo caso, ad esempio, per la traduzione della frase del ragazzo “I have the strong feeling that you simply sneaked out scared” è stato impiegato il *chengyu* “心惊胆颤” per abbellire lo stile e descrivere meglio la scena citata dal ragazzo.

Esempi di registro più formale utilizzato nei testi dei dialoghi possono essere le seguenti battute, selezionate dal dialogo “La città”, in cui la ragazza si rivolge al sindaco per chiedere il permesso di aggiustare il malfunzionamento del sistema dell'acqua (dialogue_Mayor 01 (female)):

[...]

Mayor: as of statement 345/2 bis comma 7, the pumping system maintenance must be regularly done by the certified provider...

Mayor: since no company resulted eligible for the task, we are still doing our best effort in finding an appropriate supplier...

[...]

Girl: maybe I can temporarily adjust the water pressure myself by intervening on the pumping valves?

Mayor: the security door mounted on the entrance of the maintenance tunnel prevents the intrusion of uncertified individuals.

Girl: yes, but maybe just as an exception you can grant me permission by giving me the key?

Mayor: what a pity, it appears I lost my key and the blacksmith that can produce a new one is surely very busy working in this moment.

Mayor: I am very sorry for the inconvenience, and we'll escalate your request as soon as possible. Have a nice day.

[...]

市长：根据条例 345 中的第 2 条第 7 项，抽水系统的保养和维修必须定期由认证的供应商来实施。

市长：由于暂时还没有要求的供应商，所以我们现在得尽量找到合适的厂家。

[...]

女孩：也许，如果我能直接调整一下抽水系统的阀门，我可以自己完成维修。

市长：没有拿到许可的人不能进入维修隧道。

女孩：是的，但也许这次咱们破个例，您可以通过给我钥匙来授予我权限？

市长：很可惜，我好像把钥匙弄丢了……不过铁匠可以帮你配一把新的，但他现在在工作，应该很忙。

市长：抱歉给你添了这么多麻烦，我们会尽快找到解决的办法，再见。

Come si può notare, questo scambio di battute è caratterizzato da un tono più rigido e distaccato, soprattutto per la presenza di un lessico più formale. Un esempio è la prima frase riportata, in cui il sindaco imita i tecnicismi del linguaggio giuridico dicendo “as of statement 345/2 bis comma 7”, tradotta con “根据条例 345 中的第 2 条第 7 项”. Altri esempi di lessico formale sono “certified provider” sempre nella prima riga, reso con “认证的供应商”, “uncertified individuals”, nella quarta battuta, reso con “没有拿到许可的人”. Il sindaco fa anche uso di espressioni formali standard dal tono distaccato, come nell’ultima riga, dove dice “I am very sorry for the inconvenience”, resa con “抱歉给你添了这么多麻烦”.

Al confronto, le due battute della ragazza, ovvero la terza e la quarta riga, sono caratterizzate da un tono più fatico, con cui lei cerca di persuadere il sindaco. Nella resa di queste due battute si sono quindi utilizzate alcune espressioni più colloquiali, come “咱们破个例”, accompagnate sempre da scelte lessicali più elevate, come “完成维修” nella terza riga, o “授予权限” nella quinta.

“你” e “您”

Un altro problema traduttivo affrontato nei dialoghi in merito alla scelta del registro è l’utilizzo dei pronomi personali “你” e “您”. Nell’ottica dell’impostazione generale scelta per la messa a punto di questa traduzione, si è deciso di tradurre tutti i pronomi personali e possessivi di seconda persona con “你”, salvo i casi in cui i protagonisti si rivolgono a una persona più anziana e rispettabile o a una figura più autoritaria come il sindaco della città nell’esempio appena analizzato.

Nello stesso capitolo dell’esempio sopra riportato, la ragazza, per ottenere il permesso di ingresso nei tunnel sotterranei, dovrà rivolgersi al Consiglio della città (City council, o “市议会”), un gruppo formato dai tre anziani che erano al potere prima dell’arrivo dell’attuale sindaco. Per l’età e l’importanza che queste figure ricoprono nel sistema burocratico della città, ogniqualvolta la ragazza si rivolge a loro è stato necessario elevare il registro e utilizzare i pronomi personali “您” e possessivi “您的”. Un esempio è il dialogo della sezione “La fontana della città” (dialogue_elderMan_01 02):

Girl: excuse me, I work for the post office and...

[...]

Girl: sir, excuse me but there must be a misunderstanding. I said I am from the post office and we are experiencing a problem with the water pumping system...

女孩：您好，打扰您了，我是邮局的工作人员，我.....

[...]

女孩：先生，不好意思，我觉得您误会了我的意思，我是邮局的工作人员，我们的抽水系统出了一些问题.....

Come si può notare, per mantenere il registro più alto e cortese, nel metatesto si è utilizzato il pronome “您”. La forma di cortesia “excuse me” è stata tradotta con “打扰您了” nella prima occorrenza e con “不好意思” nella seconda, mentre la frase “I work for the post office”, al posto di tradurla semplicemente con “我是在邮局工作的” è stata resa con un tono più formale, ovvero “我是邮局的工作人员”.

Scene di transizione, “the story so far”, eventi

I contenuti relativi alle scene di transizione si distinguono dai dialoghi e dai pensieri per la loro valenza narrativa, lo stile più vicino alla lingua scritta, e per la presenza della funzione poetica.

Un esempio è la seguente frase del secondo segmento della sequenza narrativa “NIGHT IN THE TAVERN”:

However, when the boy woke up at dawn, there was no one in the tavern. Only the rumble of an approaching storm and the sounds of the market outside were cutting the quiet and fresh air.

第二天一早，当男孩儿醒来时，却发现酒馆里空无一人，只有即将来临的风暴的隆隆声和外面市场的吵闹声，打破了空气中的寂静。

Per trasmettere l’attenzione stilistica del testo di partenza nel metatesto e per rendere la lettura del cinese più gradevole si è deciso di sfruttare più espressioni tipiche della lingua cinese scritta. Per esempio, “there was no one in the tavern” è stato tradotto con il *chengyu* “空无一人”; le espressioni “the rumble” riferito a “approaching storm” e “the sounds of the market” sono state entrambe rese con onomatopee della lingua cinese, rispettivamente “隆隆声” e “吵闹声”. Per mantenere alto il registro, anche “approaching storm” è stato tradotto attraverso la selezione di vocaboli più formali, tipici della lingua scritta, ovvero “即将来临的风暴”. La vivida immagine descritta da “were cutting the quiet and fresh air” è stata mantenuta in cinese traducendo “cutting”, riferito al suono, con “打破” (rompere); l’intera espressione è stata quindi resa con la frase “打破了空气中的寂静”.

Anche i testi della storia che compaiono nella sezione del menù “the story so far” presentano uno stile più vicino alla lingua scritta, con elementi narrativi, talvolta descrittivi, e una certa attenzione stilistica che li contraddistingue nettamente sia dai testi faticosi, come ad esempio i dialoghi, sia da contenuti istruttivi come le missioni secondarie.

Un esempio di stile più formale e poetico nei testi di “the story so far” può essere il seguente, del capitolo “La taverna” (storyTask_Tavern_002):

Fishing in the foggy port was fun and the boy easily exchanged his catch to the glass of orange juice and a key from a room upstairs in the tavern.

在雾气蒙蒙的港口钓鱼是件很有趣的事，男孩子很轻松地就用钓到的鱼换来了酒馆里的一间房，还有一杯橙汁。

In questa frase, la lingua di partenza non presenta uno stile particolarmente raffinato. Tuttavia, essa possiede ugualmente un registro medio ed è caratterizzata dalla presenza di alcuni elementi poetici che la separano dalla colloquialità dei testi dialogici, avvicinandola leggermente allo stile proprio della lingua scritta. Anche in questo caso è stato quindi necessario adottare un'impostazione diversa da quella scelta per la traduzione dei dialoghi. Per conservare la funzione poetica, ad esempio, l'aggettivo "foggy" utilizzato in "the foggy port" per descrivere il porto (港口) è stato tradotto con l'espressione "雾气蒙蒙", che evoca un'immagine più vivida, elevando leggermente il registro. Sebbene "was fun" sia un'espressione colloquiale usata anche in contesti informali, in questo caso non è stata tradotta semplicemente con "很有意思", ma è stata resa con "是件很有意思的事", una soluzione leggermente più complessa dal punto di vista sintattico che contribuisce ad elevare lievemente il registro.

Una strategia simile è stata messa a punto per il trattamento del registro dei testi degli eventi, o "events", ovvero le missioni secondarie. Un esempio è l'evento numero 9 (Event_009):

World Cuisine (titolo)

A lady has printed a book with the recipes from her late husband, who had a dream to be a chef in a restaurant. (Contenuto)

世界著名的菜谱

某个女士已故的丈夫有一个梦想——成为一名厨师，在一家餐馆里工作。于是，妻子把所有他从世界各地收集来的菜谱装订成册。

Si tratta di un testo narrativo privo di espressioni fatiche, ma dal registro non eccessivamente formale. Nel metatesto si è utilizzata la congiunzione causale "于是", che è più formale rispetto a "所以", più comunemente usata nella lingua parlata. L'espressione "has printed a book" è stata precisata tramite una scelta più accurata del lessico nella lingua di arrivo, ovvero "装订成册", che indica l'atto della rilegatura per dare forma a un libro.

Trofei, "primary task" e "current task"

Per la resa dello stile dei testi dei trofei, "current task" e "primary task" è stato necessario adottare un'impostazione ancora diversa. Come già discusso nel capitolo dell'individuazione della tipologia testuale, questi testi sono accomunati dalla presenza della funzione vocativa, in quanto costituiscono le "istruzioni" utili al giocatore per l'ottenimento dei trofei o, nel caso dei testi "primary task" e "current task", per il completamento delle missioni e l'avanzamento nel gioco.

In questo caso, oltre a mantenere un registro medio e abbastanza vicino alla lingua scritta, si è cercato di adottare uno stile chiaro che non lasciasse spazio ad alcuna ambiguità interpretativa da parte del lettore.

Per raggiungere tale obiettivo, i “missable trophies” sono stati trasformati da testi narrativi con funzione vocativa a testi istruttivi. A titolo esemplificativo si riporta il testo del trofeo numero 14:

Tinkerer (titolo)

Purchased every drone upgrade. (Contenuto)

工艺师

购买所有无人机的配件。

Nel contenuto del trofeo, la frase del prototesto presenta un soggetto sottinteso (you) e un verbo al passato “purchased” che si riferisce a un’azione già conclusa. La frase è quindi narrativa e sembrerebbe descrivere la situazione che si avrebbe dopo l’ottenimento del trofeo. Per la resa di questi testi ci si è basati sulla convenzione della community di PlayStation e Xbox, in cui normalmente i testi dei trofei sono istruttivi, con verbi all’imperativo e indicano chiaramente il percorso necessario per vincerli.

Il metatesto è stato quindi trasformato in un testo istruttivo, dove il verbo “purchased”, reso con “购买”, anziché avere aspetto perfetto è un imperativo rivolto al videogiocatore per istruirlo su come ottenere il trofeo.

I trofei “story progress” sono in parte caratterizzati dalla presenza della funzione poetica, che si è deciso di conservare soltanto attraverso la resa dei titoli. Anche in questo caso, i testi dei contenuti sono stati completamente trasformati da narrativi a istruttivi, sacrificando la funzione poetica di queste porzioni di testo. Un esempio è il trofeo numero 5, che viene ottenuto automaticamente nel momento in cui il ragazzo lascia l’isola in barca assieme al pirata (1 - hidden - StoryProgress Island):

Ahoy (titolo)

Leaving so soon? (Contenuto)

“收到，船长！”

跟随海盗离开小岛。

Come si può notare, il contenuto del trofeo è stato completamente riadattato: il prototesto “leaving so soon?”, che crea una sottile allusione alla trama del gioco, è stato trasformato in un testo istruttivo che indica come ottenere il trofeo, ovvero “跟随海盗离开小岛” (lascia l’isola assieme al pirata). L’attenzione stilistica è stata trasmessa attraverso la resa del titolo del trofeo: “Ahoy” in questo caso è stato tradotto con una frase rappresentativa del rapporto di amicizia che si instaura nel gioco tra il ragazzo e il pirata, ovvero “收到，船长”. La frase compare tra virgolette in quanto corrisponde alla risposta che il ragazzo dà al pirata quando questo gli chiede di andare a prendere il cherosene prima della partenza nei dialoghi “L’isola: la partenza” (BoatRepaired_04), compensando il metatesto con un’allusione alla trama del gioco.

I testi della storia “primary task” e “current task” sono istruttivi con funzione vocativa, caratterizzati dalla presenza di imperativi, talvolta anche di elementi narrativi. In questo caso, si è cercato di addolcire il tono

del comando utilizzando un registro linguistico più vicino alla lingua parlata. Un esempio di tale strategia possono essere i seguenti testi “primary task” e “current task” della piattaforma petrolifera (StoryTask_OilPlatform_001):

Primary task:

Mechanical Utopia (titolo)

Explore Oil Platform and find out what's happening there. (Contenuto)

主要任务:

机械乌托邦

在钻油平台探索一圈，看看这里到底发生了什么。

Current task:

Looking for parents (titolo)

Talk to Oil Platform personnel to find the Girl's parents. (Contenuto)

当前任务:

寻找父母

和钻油平台的工作人员谈谈，看看能不能找到有关女孩父母的信息。

Come si può notare, per addolcire il tono del comando espresso nei contenuti delle missioni, nel metatesto si è utilizzato un registro medio basso che fa uso di espressioni e costruzioni tipiche della lingua parlata. Il tono dei verbi all'imperativo presenti nel prototesto in entrambi i casi è stato addolcito tramite costrutti informali che descrivono la brevità dell'azione. Ad esempio “Explore Oil Platform”, presente nella prima frase, è stato tradotto con “探索一圈”, dove “一圈” (un giro) è un classificatore che, come “一下”, descrive la brevità dell'azione e in questo caso attenua il tono di comando. Il verbo “find”, presente in entrambi i testi riportati, è stato tradotto con “看”, compiendo così una scelta lessicale dal registro più basso. Allo stesso tempo questo verbo è stato raddoppiato in “看看”; anche in questo caso, si tratta di una costruzione informale della lingua parlata che serve a enfatizzare la brevità dell'azione e addolcire il tono dell'enunciato. La stessa strategia è stata adottata per la traduzione di “talk” nella seconda frase, tradotto con “谈谈”. Il tono colloquiale è stato reso anche attraverso scelte lessicali come “到底” nella prima frase o altre costruzioni informali come “能不能” al posto di “是否能”.

Nei casi in cui questi testi diventano più descrittivi, si è ricorso a uno stile più poetico, come nel seguente esempio di “current task” della città di montagna (StoryTask_Mountain_001):

Let it snow (titolo)

Find the way through the snowy forest to the City. (Contenuto)

下雪了

在白雪皑皑的森林中找到去山村的路。

In questo caso l'aggettivo "snowy" riferito a "forest" è stato reso con il *chengyu* "白雪皑皑", che descrive un paesaggio invernale ricoperto di neve candida e immacolata.

Inventario e interfaccia utente

I testi dell'inventario e dell'interfaccia utente sono accomunati da uno stile espositivo chiaro e conciso. Il registro del prototesto non è particolarmente elevato e questa caratteristica è stata trasmessa anche nel metatesto.

Alcune descrizioni di oggetti nei testi dell'inventario contengono degli elementi espressivi, come nel seguente esempio:

Chick

A peppy yellow chick.

小鸡

一只活泼的黄色小鸡。

In questo caso l'aggettivo "peppy" è un'aggiunta dell'autore per conferire al testo un tono più amichevole e simpatico. Per questo motivo, le descrizioni del prototesto ritenute più scarse sono state arricchite con espressioni più gradevoli che evocano immagini più vivide nella mente del lettore, migliorando leggermente lo stile rispetto al testo di partenza. Un esempio di questa strategia è il seguente testo, relativo alla voce "coffee cup" dell'inventario:

Coffee Cup

A cup full of hot coffee.

咖啡

一杯冒着热气的咖啡。

In questo caso, l'aggettivo "hot" è stato reso con l'espressione "冒着热气" ovvero "fumante", "caldo fumante", che rende questa breve descrizione leggermente più gradevole e poetica.

I testi dell'interfaccia utente, invece, sono ancora più essenziali dal punto di vista della lunghezza del contenuto; sono istruttivi, referenziali e vincolanti dal punto di vista interpretativo. Il tono è più formale e cortese, in quanto le informazioni contenute in questi testi sono destinate direttamente al videogiocatore. A titolo esemplificativo delle caratteristiche appena descritte si riportano i seguenti messaggi di avviso (messaggi di avviso e pausa):

connect your wireless controller to resume the game

请连接无线控制器以继续游戏

Quit the game and return to the main menu?

您想退出游戏并返回主菜单吗?

La formalità del tono è stata espressa nel metatesto attraverso l'utilizzo di forme di cortesia come “请”, seguito dal verbo “链接” per rendere l'imperativo “connect” del primo esempio, o il pronome di cortesia “您” seguito dal verbo ausiliare “想” per tradurre la domanda del secondo esempio.

Referenza anaforica ed ellissi

Un altro problema traduttologico inerente alla coerenza e alla coesione dei testi di *Dreamers* riguarda il trattamento delle referenze anaforiche e della figura dell'ellissi all'interno di unno stesso testo o tra un testo e un altro. Questo problema riguarda principalmente i dialoghi, i quali sono sparsi in tutto il gioco in base ai personaggi con cui si decide di interagire. Inoltre, gli argomenti affrontati in un dialogo con un personaggio specifico possono essere ripresi da un altro personaggio in un punto diverso del gioco o della trama.

Nel prototesto accade molto spesso che un personaggio riprenda un argomento già affrontato in precedenza per mezzo di referenze anaforiche, cataforiche o semplicemente omettendo l'argomento nel testo dialogico. In questi casi il prototesto dà per scontata l'interpretazione corretta da parte del videogiocatore grazie al contesto interattivo fornito dai vari media che compongono l'opera, come immagini, video, oggetti 3D, ecc.

Tuttavia, per evitare ambiguità interpretative che potrebbero compromettere la fruibilità del gioco e per rispettare la concretezza espressiva della lingua cinese, in molte situazioni si è riempito i riferimenti anaforici, cataforici e le ellissi dei vari testi con i nomi degli oggetti o con gli argomenti che questi sostituivano.

A dimostrazione di tale strategia si riporta il seguente esempio dei dialoghi “L'isola: inizio” (Broom_03):

Boy: I got the owner's permission, but I'll try to take it apart gently so that it can be put back together again if needed.

男孩：木匠的妻子同意我拿这把扫帚，我可以先把扫帚棍儿拧下来，这样这把扫帚以后还能用。

La frase è riferita alla missione in cui il ragazzo deve costruire una canna da pesca assieme al pescatore dell'isola, e per farlo ha bisogno di procurarsi un manico di scopa. Questa frase, in particolare, viene pronunciata dal ragazzo nel punto in cui trova una scopa appoggiata al muro di una casa e, dopo aver ottenuto il permesso dalla proprietaria, ne estrae il manico.

Nel prototesto, la parola “permission” costituisce un'ellissi in quanto il giocatore può intendere il suo significato (ovvero il permesso di prendere la scopa) solo grazie al contesto. Nel metatesto l'ellissi è stata riempita con l'informazione vacante “我拿这把扫帚” per evitare incomprensioni da parte del lettore modello cinese e anche per rispettare la logica espressiva della lingua: in questo caso “同意” deve necessariamente essere seguito da un oggetto concreto; l'unica parola con il significato di “permission” che può essere utilizzata come sostantivo senza essere seguita da altri elementi è “许可”, che tuttavia risulta semanticamente scorretta e di registro troppo elevato per poter essere inserita in questa frase.

Il sostituto anaforico “it” si riferisce invece al manico di scopa, che nel metatesto è stato specificato con “扫帚棍儿”.

Un altro esempio di ellissi presente nei dialoghi di *Dreamers* è il seguente, relativo a una sequenza dialogica contenuta nella sezione “La città di montagna: il ristorante”, (dialogue_Girl_01):

Girl: it seems that the man in the jacket with feathers is a manager here, he should know something.

女孩：那个穿着羽毛外套的人，好像是这里的村长，他应该知道这个隐士。

Nella seconda frase, il pronome indefinito “something” si riferisce all'eremita della montagna innevata, menzionato nel dialogo precedente. Pertanto, tale riferimento è dedotto esclusivamente dal contesto: il messaggio completo dovrebbe essere “something about the hermit”. Per rendere il significato della frase più chiaro si è deciso di esplicitare quest'informazione nel metatesto con “这个隐士”; la traduzione completa dell'ultima frase è quindi “他应该知道这个隐士”.

Coerenza lessicale intertestuale e tra i diversi media

Come già spiegato in precedenza, una delle peculiarità più importanti di questo lavoro di traduzione consiste nella gestione di più testi aventi collocazioni diverse in tutta l'opera. Nonostante le differenze a livello di tipologia, funzione comunicativa, stile e registro che caratterizzano i vari testi in cui è suddivisa l'opera, i contenuti devono essere coerenti dal punto di vista della scelta del lessico inerente al gioco: nomi di oggetti, luoghi e personaggi devono essere gli stessi sia all'interno del testo di cui fanno parte, sia tra un testo e l'altro. Per questo motivo, le soluzioni traduttive adottate nel processo di stesura del metatesto devono essere frutto di scelte molto ragionate, in quanto l'eventuale modifica di una parola in una parte dell'opera comporta un cambiamento in tutti i testi in cui compare quella parola.

Quando in questo capitolo si è parlato di concretezza della lingua cinese in merito ai fattori lessicali, per esempio, si è citata la scelta di tradurre “protective barrier” nei testi dell’inventario in “路障” anziché in “安全栅栏”. Dopo aver compiuto tale scelta ci si è dovuti assicurare che tutti i testi del gioco in cui compariva questa parola, come i dialoghi del fabbro nella sezione “La città: giorno”, essa venisse resa con “路障”.

Un esempio simile è la parola dell’inventario “drone coins”, che compare anche all’interno dei testi dell’interfaccia utente, nella sezione “gioco del drone”. Questa voce del menù è stata resa con “无人机币”, ma tale scelta deve risultare coerente anche con il relativo testo presente nell’interfaccia del drone.

Un altro problema di coerenza intratestuale è rappresentato dalle scelte traduttive dei nomi di persona e dei toponimi: nonostante abbiano la forma di nomi comuni, nel gioco vengono utilizzati alla stregua di nomi propri per identificare ciascun luogo e personaggio in modo inequivocabile, per questo è stato necessario tradurli in modo univoco.

La ragazza, per esempio, che nel prototesto viene identificata con il nome generico di “the girl”, non può essere tradotta con “姑娘” in alcuni testi e con “女孩” in altri. Una volta deciso di tradurre “the girl” con “女孩”, è stato necessario rispettare tale scelta in tutti i passaggi dell’opera.

Lo stesso vale per i toponimi. La città del deserto, per esempio, è stata tradotta con “沙漠之城”, che rappresenta il nome fisso cinese che identifica questa città in tutto il gioco.

Correzione di errori del prototesto

La traduzione è un processo che richiede sempre un’attenta analisi e studio del prototesto. Questa analisi dettagliata al contempo funge da ulteriore revisione del testo, nel quale spesso è possibile incorrere in piccoli errori di contenuto, di logica o, come in questo caso, di coerenza del lessico. Gli errori riscontrati nel testo di partenza sono ancora visibili nel prototesto riportato sulla colonna di sinistra nel capitolo centrale della tesi. Questo perché la traduzione, essendo stata realizzata parallelamente al processo di sviluppo dell’opera, di fatto, è stata eseguita sulla base dei testi in inglese originali non revisionati.

Un esempio di errore di lessico individuato nel prototesto è quello relativo alla voce dell’inventario “apple juice”:

Apple juice (nome dell’oggetto)

A glass of apple juice. (Descrizione)

橙汁

一杯橙汁。

Come si può notare nel seguente dialogo, il succo presente nell’inventario è la bevanda che la cameriera della taverna offre al ragazzo insieme alle chiavi della stanza in cambio del pesce pescato dal protagonista (dialogue_Waiter 01 (female)):

You are welcome. And here is your apple juice. Are you planning to spend the night in our tavern? You want me to put the payment on your room?

[...]

Splendid. As agreed here is your badge for your room and your orange juice.

不用谢，还有，这是你要的橙汁。你打算在我这酒馆里过夜吗？要不要把这个也算在你的房费里？

[...]

太棒了，谢谢你！这是你的钥匙，还有橙汁。

Nei vari testi del gioco, come i dialoghi (compreso quello sopra riportato), l'inventario e persino i testi della storia, avviene confusione tra la parola "apple juice" e "orange juice". Informandosi attraverso gli sviluppatori e provando il gioco di persona dopo che questo capitolo era finalmente completo e fruibile, si è verificato che l'oggetto 3D al quale si riferiscono queste due parole, effettivamente, è un bicchiere di succo d'arancia. La voce dell'inventario, assieme a tutti gli altri casi in cui compare la parola "apple juice", è stata tradotta con "橙汁" anziché "苹果汁".

In effetti, è bene precisare che in un'opera interattiva multimediale non è sufficiente stabilire coerenza lessicale soltanto tra un testo e l'altro, ma bisogna assicurarla anche tra i testi e i vari media che costituiscono l'opera, come immagini, video, canzoni, oggetti 3D, ecc.

Conclusioni

Durante il suo rapido sviluppo, il videogioco ha trascorso la sua natura di mero giocattolo elettronico di intrattenimento, trasformandosi in un potente medium capace di trasmettere arte e cultura. Oggi, occupa una posizione centrale nella vita delle persone, con oltre 3,24 miliardi di videogiocatori nel mondo e un fatturato globale che ha superato i 184,4 miliardi di dollari nel 2022.

Tra i vari segmenti del mercato, i videogiochi indipendenti emergono come prodotti di rilievo dal punto di vista culturale e artistico. Essendo liberi dai vincoli tradizionali imposti dai principali finanziatori ed editori del settore, questi giochi si distinguono per il loro stile unico, valorizzando al massimo il loro contenuto artistico e culturale.

In un settore così sviluppato e consolidato, la traduzione svolge un ruolo fondamentale, specialmente da e verso le lingue rare come il cinese, che conta ben 740 milioni di giocatori madrelingua. Nell'introduzione a questo elaborato sono stati esaminati anche alcuni aspetti chiave della traduzione delle opere interattive multimediali, tra cui l'approccio traduttologico comunicativo e addomesticante, l'importanza di una conoscenza tecnica base di *video game development* da parte dei traduttori specializzati in questo campo e la realizzazione della traduzione parallelamente al processo di sviluppo dei videogiochi. In quest'ottica, la traduzione dei videogiochi può essere considerata un'attività che rientra nel processo di localizzazione, ovvero di trasformazione di un prodotto per renderlo adatto alla commercializzazione in un paese straniero.

Per dimostrare le caratteristiche generali della traduzione applicata ai videogiochi, sulla base dell'esperienza del traduttore, si è scelto di mostrare e commentare un lavoro di traduzione svolto dall'inglese al cinese per la diffusione globale dell'opera interattiva *Dreamers*, sviluppata dallo studio indipendente italiano PlaySys.

Come evidenziato nel capitolo del commento traduttologico, le difficoltà principali affrontate nella stesura del metatesto sono state rappresentate in particolare modo dal passaggio dalla lingua inglese, che fa uso di espressioni spesso più astratte e generiche a quella cinese, caratterizzata da un'espressività molto più concreta e specifica, soprattutto dal punto di vista dell'utilizzo del lessico.

Un'altra difficoltà traduttologica di cui si è fatto esperienza nel corso della traduzione di quest'opera è legata alla gestione di più testi con tipologie, funzioni, stili e registri completamente differenti, ognuno con una collocazione specifica nel gioco. Particolare attenzione è stata dedicata alla ricerca della coerenza lessicale tra i vari testi, creando al contempo assoluta conformità tra ciascun testo e i vari media di cui è costituito il gioco, come i video, le immagini, gli oggetti 3D, ecc.

Dreamers, assieme alla traduzione cinese fornita, verrà pubblicato da PlaySys sulle principali piattaforme videoludiche, come PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox, Nintendo Switch, e PC a partire da settembre 2023.

Bibliografia

ABBIATI, Magda, *Grammatica di cinese moderno*, Venezia, Cafoscarina, 1998.

ACCORDI RICKARDS, Marco, *Che cos'è un videogioco*, Roma, Carocci, 2021.

ACCORDI RICKARDS, Marco, *Il videogioco, mercato, giochi e giocatori*, Milano, Mondadori, 2013.

ACCORDI RICKARDS, Marco, *Storia del videogioco, dagli anni Cinquanta a oggi*, Roma, Carocci, 2020.

BAI Dongping *et al.*, *Esports Industry, Video Game Industry and Economic Growth: An Empirical Research in China*, 2022.

BERNAL MERINO, Miguel Ángel, *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*, New York, Routledge, 2017.

CĂȘVEAN, Tulia-Maria, "An Introduction to Videogame Genre Theory. Understanding Videogame Genre Framework", *Athens Journal of Mass Media and Communications*, Volume 2, Issue 1, 2016.

HATIM, Basil, MASON, Ian, *Discourse and the translator*, New York, Longman Inc, 1990.

L. KENT, Steven, *The Ultimate History of Videogames*, New York, Crown, 2021.

NEWMARK, Peter, *A textbook of translation*, New York, Prentice Hall, 1988.

OSIMO, Bruno, *Manuale del traduttore*, Milano, Hoepli, 2011.

SCARPA, Federica, *La traduzione specializzata*, Milano, Hoepli, 2008.

VENUTI, Lawrence, *The translator's invisibility*, New York, Routledge, 2018.

ZHANG Yijun 张毅君, “2022 nian 1-6 yue Zhongguo youxi chanye baogao 2022 年 1-6 月中国游戏产业报告” [Report dell’industria videoludica cinese da gennaio a giugno 2022], Beijing, *Zhongguo yinshu xie youxi gongwei* 中国音数协游戏工委 (GPG) , 2022.

Sitografia

Baidu Baike 百度百科, “Danglang 当啷”,

<https://baike.baidu.com/item/%E5%BD%93%E5%95%B7/8724042> (consultato il (07/06/2023)).

Baidu Baike 百度百科, “Dingliu 顶流”,

<https://baike.baidu.com/item/%E9%A1%B6%E6%B5%81/55705618> (consultato il 07/06/2023).

Baidu Baike 百度百科, “Ganggan 杠杆”,

<https://baike.baidu.com/item/%E6%9D%A0%E6%9D%86/13854304> (Consultato il 07/06/2023).

Baidu Baike 百度百科, “Manzaiergui 满载而归”,

<https://baike.baidu.com/item/%E6%BB%A1%E8%BD%BD%E8%80%8C%E5%BD%92/2483357>

(Consultato il 07/06/2023).

Baidu Baike 百度百科, “Qingmeizhuma 青梅竹马”,

<https://baike.baidu.com/item/%E9%9D%92%E6%A2%85%E7%AB%B9%E9%A9%AC/369> (Consultato il 07/06/2023).

“Baogao: Zhongguo youxi wanjia guimo da 7.2 yi, chao 75% juzhu san si wu xian chengshi 报告: 中国游戏玩家规模达 7.1 亿, 超 75% 居住三四五线城市” [I videogiocatori cinesi superano I 720 milioni, più del 75% si concentra nelle città di terza, quarta e quinta classe] (articolo in linea), *Youxituoluo* 游戏陀螺, 14/09/2020. URL: <https://www.youxituoluo.com/525961.html> (consultato il 03/05/2023).

BELLAVIA, Ettore, “Il gaming in Italia, statistiche sul mercato, videogiocatori e videogiochi più venduti” (articolo in linea), *Wecanjob*, 21 maggio 2022. URL: <https://tinyurl.com/4ws674sv> (consultato il 23/03/2023).

BONA, Cristina, “Videogiochi nel mondo: l’industria videoludica supera cinema e musica” (articolo in linea), *Everyeye*, 30 giugno 2022. URL: <https://tinyurl.com/4xfbdetz> (consultato il 22/03/2023).

“China Gamers Report” (articolo in linea), *Niko Partners*. URL: <https://nikopartners.com/china-gamers-report/> (consultato il 03/05/2023).

“China Mobile Games Market – The Cash Machine” (articolo in linea), *GMA*, 07/10/2022. URL: <https://marketingtochina.com/china-mobile-games-market-the-cash-machine/> (consultato il 27/03/2023).

COLOMBO, Simone, “L’indie all’italiana: 7 studi da tenere d’occhio” (articolo in linea), *Gamewriting*, 2021. URL: <https://videogiocchi.cinewriting.it/2021/04/18/lindie-allitaliana-7-studi-da-tenere-docchio-in-italia/> (consultato il 26/03/2023).

DI STEFANO, Alessandro, “Videogiocchi, il mercato cresce: in Italia vale oltre 2,2 miliardi. I dati di IIDEA” (articolo in linea), *StartupItalia*, 2022. URL: <https://tinyurl.com/45p69xbb> (consultato il 23/03/2023).

FABBRI, Iarin, “Indie games, com’è messa l’Italia?” (articolo in linea), *Projectnerd*, 16/07/2022. URL: <https://www.projectnerd.it/2022-07-indie-games-messa-litalia/> (consultato il 26/03/2023).

“Global Video Game Market Size, Share & Industry Trends Analysis Report by Type, by Device, by Regional Outlook and Forecast, 2022 – 2028” (articolo in linea), *Reportlinker*, 2022. URL: <https://tinyurl.com/nua6rn85> (consultato il 23/03/2023).

HOLMES, Oliver, “No cults, no politics, no ghouls: how China censors the video game world” (articolo in linea), *The Guardian*, 2021. URL: <https://www.theguardian.com/news/2021/jul/15/china-video-game-censorship-tencent-netease-blizzard> (consultato il 26/03/2023).

JOVANOVIC, Bojan, “Gamer Demographics: Facts and Stats About the Most Popular Hobby in the World” (articolo in linea), *DataProt*, 2023. URL: <https://dataprot.net/statistics/gamer-demographics/> (consultato il 27/05/2023).

KERR, Chris, “China’s video game licensing freeze could last another six months” (articolo in linea), *Game Developer*, 2018. URL: <https://www.gamedeveloper.com/business/china-s-video-game-licensing-freeze-could-last-another-six-months> (consultato il 26/03/2023).

LAI LIN, Thomala, “Number of mobile gamers in China 2012-2022” (articolo in linea), *Statista*, 2023. URL: <https://www.statista.com/statistics/310208/china-number-of-mobile-gamers/> (consultato il 27/03/2023).

LI Yong 李甬, “Dianzi hailuoyin yu jingshen yapian? Zhonggong wuminghua daya dianzi youxi de beihou 电子海洛因与精神鸦片? 中共污名化打压电子游戏的背后” [‘Eroina digitale’ e ‘oppio per la mente’? Il

MAZZITELLI, Silvio, “I videogiochi made in Italy che faranno parlare di sé nel prossimo futuro” (articolo in linea), *Wired*, 25 giugno 2022. URL: <https://tinyurl.com/c9u9fbjb> (consultato il 23/03/2023).

MAZZITELLI, Silvio, “I falsi miti sui video game in Italia” (articolo in linea), *Wired*, 25 luglio 2022. URL: <https://tinyurl.com/49j47ehn> (consultato il 23/03/2023).

“Niko Partners: Zhongguo youxi wanjia shuliang chao 7 yi, yuanyuzhou gainian huobao, Niko Partners: 中国游戏玩家数量超 7 亿, 元宇宙概念火爆” [Niko Partners: il numero di videogiocatori cinesi supera i 700 milioni, un boom nel metaverso] (articolo in linea), *Sohu 搜狐*, 19/05/2022. URL: https://www.sohu.com/a/548719929_267123 (consultato il 26/03/2023).

PCC denigra e colpisce duramente i videogiochi] (articolo in linea), *China Worker 中国劳工论坛*, 06/10/2021. URL: <https://chinaworker.info/zh-hans/2021/10/06/30581/> (consultato il 26/03/2023).

ROTH, Emma, “The global version of Steam appears to be banned in China” (articolo in linea), *The Verge*, 25/12/2021. URL: <https://www.theverge.com/2021/12/25/22853520/steam-global-china-banned> (consultato il 26/03/2023).

SALETTA, Marco, “I videogiochi in Italia nel 2021, dati sul mercato e sui consumatori” (articolo in linea), *IIDEA, Italian Interactive Digital Entertainment Association*, 2021. URL: <https://iideassociation.com/dati/mercato-e-consumatori.kl> (consultato il 23/03/2023).

SORICHETTI, Andrea, “Nuovo oriente videoludico: storia ed evoluzione dei videogiochi in Cina” (articolo in linea), *Everyeye*, 21/01/2022. URL: <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-oriente-videoludico-storia-evoluzione-videogiochi-cina-56035.html> (consultato il 26/03/2023).

TAKAHASHI, Dean, “Niko Partners: China’s game market to hit \$41.5 billion and 767 million players by 2023” (articolo in linea), *GamesBeat*, 2019. URL: <https://venturebeat.com/business/niko-partners-chinas-game-market-to-hit-41-5-billion-and-767-million-players-by-2023/> (consultato il 27/03/2023).

Vocabolario Treccani on line, “Interiezione”, [https://www.treccani.it/enciclopedia/interiezione_\(Enciclopedia-dell'Italiano\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/interiezione_(Enciclopedia-dell'Italiano)/) (07/06/2023).

Vocabolario Treccani on line, “Videogioco”, <https://www.treccani.it/vocabolario/videogioco/> (consultato il 01/02/2023).

WIJMAN, Tom, “The Games Market in 2022: The year in Numbers” (articolo in linea), *Newzoo*, 2022. URL: <https://tinyurl.com/mwk26rdj> (consultato il 22/03/2023).

Wikipedia. “AAA video game industry”, [https://en.wikipedia.org/wiki/AAA_\(video_game_industry\)](https://en.wikipedia.org/wiki/AAA_(video_game_industry)), (consultato il 26/03/2023).

Wikipedia, “Advergame”, <https://it.wikipedia.org/wiki/Advergame>, (consultato il 26/03/2023).

Wikipedia. “Ahoy (greeting)”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Ahoy_\(greeting\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ahoy_(greeting)) (07/06/2023).

Wikipedia, “Artematica”, <https://it.wikipedia.org/wiki/Artematica>, (consultato il 26/03/2023).

Wikipedia, “*Black Myth: Wukong*”, https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Myth:_Wukong (consultato il 26/03/2023).

Wikipedia. “Digital Bros”, https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_Bros (consultato il 23/03/2023).

Wikipedia. “English interjections”, https://en.wikipedia.org/wiki/English_interjections (07/06/2023).

Wikipedia. “*Genshin Impact*”, https://en.wikipedia.org/wiki/Genshin_Impact (consultato il 26/03/2023).

Wikipedia, “GOG.com”, <https://en.wikipedia.org/wiki/GOG.com> (consultato il 26/03/2023).

Wikipedia. “Indie game”, https://en.wikipedia.org/wiki/Indie_game, (consultato il 26/03/2023).

Wikipedia, “*Limbo* (video game)”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Limbo_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Limbo_(video_game)), (consultato il 26/03/2023).

Wikipedia. “Milestone”, [https://it.wikipedia.org/wiki/Milestone_\(azienda\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Milestone_(azienda)) (consultato il 23/03/2023).

Wikipedia. “Po”, <https://zh.wiktionary.org/wiki/po> (Consultato il 07/06/2023).

Wikipedia. “Video games in China”, https://en.wikipedia.org/wiki/Video_games_in_China (consultato il 26/03/2023).

XIA Fei 夏斐, “Diannaoyouxi miaozhun haizi de dianzhaoluoyin 电脑游戏 瞄准孩子的“海洛因” [I videogiochi sono l’eroina dei giovani] (articolo in linea), *Guangming Daily* 光明日报, 09/05/2000. URL: <https://www.gmw.cn/01gmr/2000-05/09/GB/05%5E18415%5E0%5EGMA2-013.htm> (consultato il 26/03/2023).

“Xinhuashe lun Xi Jinping zongshuji 2021 nian quanguo lianghui zhongyao jianghua jingshen 新华社论习近平总书记 2021 年全国两会重要讲话精神” [I punti salienti dei discorsi di Xi Jinping durante le Due Sessioni del 2021] (articolo in linea), *Xinhua News Agency* 新华社, 2021. URL: <http://www.xinhuanet.com/nzxt/140/index.htm> (consultato il 26/03/2023).

YANEV, Victor, “Video Game Demographics – Who Plays Games in 2023?” (articolo in linea), *Techjury*, 26/01/2023. URL: <https://techjury.net/blog/video-game-demographics/>, (consultato il 03/05/2023).