

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA  
FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN  
GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN  
Trabajo de Fin de Grado



# **El localizador de videojuegos novel y el profesional**

Análisis contrastivo de la calidad de dos  
traducciones de un videojuego

Sergio Barbeitos Esteban  
Prof. Dr. Jesús Torres del Rey

Salamanca, 2019

# Resumen

El presente trabajo pretende aportar una base acerca de las diferencias entre los localizadores noveles, que cuentan con conocimientos traductológicos pero no tienen experiencia, y los profesionales. Nuestro objetivo será demostrar si la falta de experiencia de los primeros puede suplirse mediante recursos externos y unos plazos de tiempo suficientes. Para ello, tomaremos el caso práctico de un videojuego, que nos permitirá evaluar el uso de diferentes estrategias y técnicas de traducción, así como los conocimientos técnicos del proceso de localización, y realizaremos una valoración de la calidad de dos traducciones: una de ellas realizada por el localizador novel y la otra, la versión oficial del título. Destacaremos aciertos y aspectos mejorables de ambas propuestas y determinaremos que la calidad alcanzada por el novel es la suficiente como para ofrecer un producto final jugable.

**Palabras clave:** traducción, localización, videojuegos, traductor novel, traductor profesional, calidad

## *Abstract*

*This paper aims to provide a basis for the differences between novice localizers, who have translation knowledge but no experience, and professionals. Our aim will be to demonstrate whether the lack of experience of the former can be made up for by external resources and sufficient time frames. To do this, we will take the practical case of a video game, which will allow us to evaluate the use of different translation strategies and techniques, as well as the technical knowledge of the localization process, and we will carry out an assessment of the quality of two translations: one of them carried out by the novice localizer and the other, the official version of the title. We will highlight successes and aspects that can be improved from both proposals and we will determine that the quality achieved by the novice is sufficient to offer a playable final product.*

**Keywords:** *translation, localization, videogames, novice translator, professional translator, quality*

# Índice

Resumen	1
1. Introducción	3
1.1. El videojuego y su estudio	4
1.2. .La historia de la industria de los videojuegos	7
1.3. La internacionalización y el proceso de localización	10
1.4. Profesional vs. <i>amateur</i> : contextualización de la pregunta de investigación	13
2. <i>Life Is Strange</i> : caso práctico	17
3. Análisis de la localización del novel	22
3.1. Los diálogos	23
3.2. Los recursos narrativos de los menús	31
3.3 Los recursos informativos periféricos	37
3.4. La interfaz de usuario	43
4. Análisis de la localización profesional	47
4.1. Los diálogos	48
4.2. Los recursos narrativos de los menús	51
4.3 Los recursos informativos periféricos	54
4.4. La interfaz de usuario	56
5. Conclusiones	57
6. Bibliografía	59
7. Anexos	62

# 1. Introducción

Resulta imposible negar que la experiencia tiene un papel importante en la labor de un traductor y, por extensión, de un localizador. Las diferencias entre la traducción *amateur* y la profesional han sido extensamente estudiadas y disponemos de una gran bibliografía al respecto. Por el contrario, el caso de los traductores noveles (con formación pero sin experiencia profesional) no se ha investigado tan a fondo. De ahí que centremos el estudio del presente trabajo en el rendimiento de los noveles, que se encuentran a mitad de camino entre las dos partes anteriores: no han afrontado encargos profesionales pero sí tienen conocimientos sólidos de traductología. De este modo, esperamos poder aportar un breve análisis al respecto que pueda servir como base para futuras investigaciones.

Podemos suponer que, al tener ya cierta experiencia con ejercicios de localización, los noveles tendrán ciertas facilidades para llevar a cabo la tarea, si bien menos que los profesionales experimentados. Por lo tanto, partiremos de la hipótesis de que el novel será capaz de ofrecer un producto de calidad aceptable puesto que cuenta con una gran cantidad de recursos y posee unos conocimientos traductológicos sólidos. El localizador novel será un traductor generalista con conocimientos informáticos suficientes para llevar a cabo la tarea. Asimismo, dispondrá de unos plazos mucho mayores a los de los profesionales, lo que podemos prever que repercutirá positivamente en el resultado final. En definitiva, suponemos que el novel será capaz de presentar una traducción de calidad, aunque quizás no tan alta como la versión oficial debido a su falta de experiencia tanto técnica como profesional.

Para llevar a cabo este estudio, compararemos la calidad de dos traducciones de un mismo videojuego, una realizada por un traductor novel, estudiante de último curso de Traducción e Interpretación, y otra elaborada por el equipo de localizadores de Square Enix. Para este estudio, emplearemos «traducción» y «localización» como sinónimos, a menos que se especifique lo contrario. Se escogerá un videojuego que permita evaluar diferentes tipologías textuales y la resolución de dificultades traductológicas. Además, estará dividido en episodios localizados parcialmente, ya que de este modo no será necesario realizar el doblaje para poder ofrecer una versión totalmente jugable.

El novel dispondrá de cuatro meses para presentar su traducción final de un episodio, para lo cual deberá realizar las labores tanto de gestor del proyecto como de localizador. Trabajará durante veinte semanas a una media de tres horas al día. Tendrá que extraer

todo el texto traducible y localizarlo, de manera que el resultado sea un producto perfectamente jugable; al igual que en la versión profesional, se tratará de una localización parcial. Durante este tiempo, podrá jugar la versión original del título para familiarizarse con él todo lo que considere necesario, y contará con todos los recursos no oficiales a su alcance, desde manuales técnicos hasta herramientas de traducción asistida por ordenador (TAO, en adelante) e informaciones sobre el juego. En ningún momento podrá consultar la versión oficial para resolver ningún problema.

Finalmente, se analizarán problemas traductológicos semejantes que se han encontrado en la versión oficial. Cada episodio fue publicado en las versiones localizadas un mes después del lanzamiento del original, por lo que tendremos en cuenta que los profesionales contaron solamente con cuatro semanas. Puesto que el objetivo de este trabajo es evaluar la calidad de la propuesta del novel en relación con la profesional, y no establecer cuál de las dos es la mejor, se ha decidido tomar un episodio diferente para este análisis. Se estudiará el primer episodio del juego en la traducción de la versión oficial y el segundo en la versión del novel. A continuación, procederemos a presentar el videojuego escogido.

## 1.1. El videojuego y su estudio

Para comenzar, aportaremos diferentes definiciones de «videojuego» con el fin de comprender mejor nuestro objeto de estudio. Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2019), un videojuego es un «juego electrónico que se visualiza en una pantalla» o un «dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico». Si nos centramos en esta segunda acepción, podemos concluir que un videojuego es el soporte físico, cuando en realidad es el *software*; aquella definición correspondería más con la consola. Además, debemos tener en cuenta que hoy en día un videojuego puede jugarse también en el móvil, con lo que estos dispositivos también podrían estar incluidos en la definición (Mangiron y O'Hagan, 2013).

No obstante, podemos basarnos en ambas acepciones para describir mejor qué es un videojuego. Efectivamente, se trata de un producto electrónico que se visualiza en una pantalla y con el que se puede interactuar. Esta definición, si bien es relativamente

general, es aplicable a cualquier videojuego y subraya la característica principal de estos productos: la interacción.

Actualmente, existe una gran variedad de dispositivos en los que se puede jugar: ordenadores, consolas clásicas y portátiles, teléfonos móviles, *tablets*, dispositivos de realidad aumentada. Cada sistema ofrece un método diferente con el que interactuar con el juego. Por una parte, tenemos todas las videoconsolas en las que únicamente se utiliza un mando convencional o *gamepad*, que se sujeta con las dos manos y en el que se usan los pulgares para apretar los botones, las crucetas y los *joysticks*. En este grupo entrarían la Gamecube (Nintendo), la PlayStation y la PSP (Sony) o la Xbox (Microsoft), entre otras. Por otro lado, hay consolas en las que los dispositivos periféricos captan el movimiento del jugador, como el *Wii mote* de Nintendo Wii, y otras en las que el mando clásico está dividido en dos mitades, como en la Nintendo Switch. Finalmente, existen plataformas en las que se pueden escoger diferentes sistemas de interacción; el ejemplo más común es el ordenador, en el que se puede jugar tanto con el teclado y el ratón como con un periférico tradicional de otra consola, generalmente mandos de PlayStation y Xbox, u otros dispositivos conectables mediante los puertos del ordenador.



Figura 1: A la izquierda, el mando clásico de la consola PlayStation y, a la derecha, el dispositivo de control *Wii mote* de la Nintendo Wii.

Como podemos imaginar, el diseño de los mandos influye enormemente en el modo de interactuar con el juego, es decir, en la jugabilidad. La experiencia del jugador será totalmente distinta dependiendo del modo en el que tenga que jugar y de las capacidades que el dispositivo periférico le ofrezca o no. No será igual jugar a un *shooter*<sup>1</sup> en la versión

---

<sup>1</sup> Del inglés «shooter» (tirador). Género de acción donde el principal objetivo es disparar y matar enemigos, generalmente con armas de fuego (GamerDic, 2014).

para Wii, donde el jugador tendrá que apuntar con el mando a un sensor que se encuentra bajo la pantalla para mover la mira del objetivo, que en PlayStation, donde tendrá que usar el *joystick* que controle la cámara.

Por otra parte, también debemos considerar que la mayoría de los videojuegos tienen un importante componente narrativo, una o varias líneas argumentales que se desarrollan a lo largo de todo el título. Las historias cada vez toman más importancia y se vuelven fundamentales para la experiencia del jugador.

Esta dualidad que surge de considerar el videojuego como un elemento lúdico interactivo al mismo tiempo que un producto narrativo ha sido extensamente estudiado por los *Game Studies*, o ludología. Esta disciplina, que analiza el diseño de los juegos, la interacción y la relación con la cultura y la sociedad, está dividida en dos líneas de pensamiento: las teorías ludológicas y las narratológicas. Frasca (2003) diferencia ambas corrientes de la siguiente manera: «*Ludologist are supposed to focus on game mechanics and reject any room in the field for analyzing games as narrative, while narratologist argue that games are closely connected to stories.*»<sup>2</sup> Los primeros considerarían que se trata de productos con los que el jugador interactúa y cuyo objetivo es entretener, mientras que los segundos defienden que la historia es un elemento de su naturaleza mucho más importante.

Sin embargo, dada la evolución del sector hacia productos cada vez más híbridos entre interacción y narración, es posible que estos dos únicos puntos de vista sean insuficientes para definir qué es un videojuego. Por tanto, quizá sea necesaria una nueva teoría más global que permita contemplar los juegos desde varias perspectivas de manera simultánea. Esta posibilidad ya ha sido planteada por algunos teóricos de los *Game Studies* como Marie-Laure Ryan (2001, en Visa, 2015):

*The inability of literary narratology to account for the experience of games does not mean that we should throw away the concept of narrative in ludology; it rather means that we need to expand the catalogue of narrative modalities beyond the diegetic and the dramatic, by adding a phenomenological category tailor-made for games.*<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> «Los ludólogos se centran en las mecánicas del juego y rechazan la posibilidad de analizarlo como una narrativa; los narratólogos, por el contrario, defienden que los juegos están estrechamente relacionados con los relatos» (Frasca, 2003, traducción propia).

<sup>3</sup> «La incapacidad de las narratologías literarias para dar cuenta de la experiencia de los videojuegos no significa que debemos desechar el concepto de la narrativa en la ludología; más bien, implica que debemos expandir el catálogo de modalidades narrativas más allá de las [categorías] diegéticas y dramáticas

Una vez comprendido en qué consiste la disciplina de la ludología y con una visión más precisa de qué es un videojuego, procederemos a repasar la historia de su industria y de cómo ha ido evolucionando con ella el proceso de traducción. Comentaremos los diferentes tipos de traducción que se han llevado a cabo desde los primeros productos hasta hoy y de los pasos que se siguen para realizar esta labor.

## 1.2. La historia de la industria de los videojuegos

La industria del videojuego nació en los años setenta del siglo XX gracias a los desarrolladores estadounidenses, que presentaron sus primeros productos de entretenimiento para los salones recreativos (Bernal-Merino, 2011). Dado el creciente éxito de estos primeros productos, como *Computer Space* y *Pong*, sus creadores comenzaron a plantearse la posibilidad de expandir el mercado y permitir que sus jugadores disfrutaran desde casa.

Visto el éxito que tuvo la iniciativa, algunas empresas japonesas decidieron sumarse al mercado a finales de la década con productos que también intentaron introducir en los mercados extranjeros. Estas exportaciones se realizaron con las versiones originales, la mayoría de ellas en inglés. Por lo tanto, el mercado al que podían destinarse se limitaba a Estados Unidos y a los países europeos en los que el inglés fuese lengua oficial o muy extendida, como el Reino Unido (*ibid*). Todavía no se puede hablar de productos traducidos.

Los desarrolladores japoneses consideraban el mercado estadounidense como la mayor oportunidad de crecimiento y expansión, por lo que podría decirse que fueron los primeros en pensar en la localización de videojuegos. El primer ejemplo de ello es el famoso juego de Toru Iwatani *Puck-Man*, un nombre que procede de la onomatopeya japonesa «*paku*» y que se refiere al movimiento de abrir y cerrar la boca (Goldberg, 2002). Al llevar este videojuego al mercado estadounidense, la compañía Midway decidió que

---

añadiendo una categoría fenomenológica hecha específicamente para los juegos» (Ryan, 2001, en Visa, 2015, traducción propia).

el nombre no era apropiado debido a su semejanza con la palabra «*fuck*». Fue así como el videojuego pasó a llamarse *Pac-Man*, nombre oficial que ha mantenido desde su lanzamiento en 1980. Unos años después, *Pac-Man* se empezó a comercializar en más países; a España llegó en 1982 con el nombre *Comecocos*, que resultó tan popular entre el público que se ha mantenido desde entonces. Es en este momento cuando podemos empezar a hablar de localización, de una adaptación del producto al mercado meta.



Figura 2: Carteles publicitarios de *Pac-Man* para Japón, Estados Unidos y España, de izquierda a derecha.

A lo largo de los 80, la industria del videojuego fue creciendo y perfeccionando las características de sus productos. Del mismo modo, comenzaron a surgir las grandes consolas, como la NES y la Sega Genesis (o Mega Drive en los mercados no estadounidenses). También la localización se fue extendiendo; videojuegos como Super Mario Bros. se comercializaban en cajas traducidas al alemán, al francés, al español, al italiano y al neerlandés (Mobygames.com), a pesar de que los textos del juego permanecían en inglés (Bernal-Merino, 2011). Los desarrolladores comprobaron que la pequeña inversión que les suponía traducir las cajas y la documentación de sus productos, conocido como «*box and docs localization*» (Chandler, 2005: 12-14) aumentaba enormemente las ventas, de modo que la práctica se fue estandarizando para los idiomas más populares: inglés, francés, italiano, alemán y español, conocidos como los E-FIGS (Bernal-Merino, 2007a: 29). Estos eran los mercados más potentes y atractivos en la época, y la localización era fundamental para aumentar las ventas en ellos.

En el año 1990 se creó la Localization Industry Standards Association (LISA), que comenzó a establecer estándares y normas para regular la preparación de un producto para un mercado extranjero. Con este objetivo, comenzó definiendo la localización como «*the*

*process of modifying products or services to account for differences in distinct markets»*<sup>4</sup> (LISA, 2003:13). Comenzaron a sentarse así las bases de la industria de la localización que se desarrollaría durante esta década.

Durante los años noventa se produjo un cambio hacia la «localización parcial» de la mayoría de los títulos comercializados (Chandler, 2005: 31). Las empresas desarrolladoras de videojuegos comenzaron a traducir textos de la interfaz de usuario, y se empezaron a incluir subtítulos en las animaciones cinematográficas para hacerlos más accesibles al público de habla no inglesa. Ya no era necesario comprobar constantemente el manual de instrucciones para poder jugar y se podía seguir el hilo argumental de la historia. Gracias a estos cambios, aumentó enormemente la jugabilidad.

Es también en esta década cuando se desarrolla la «localización completa» (*ibid*: 31). A diferencia de la parcial, en esta se traducen tanto los textos como las pistas de audio del videojuego. Dado que se trata de un procedimiento muy costoso y complejo, quedaba únicamente reservado a aquellos productos cuyo triunfo en los mercados meta se sabía con seguridad que se multiplicaría gracias a dicha localización (Bernal-Merino, 2011). Sin embargo, la localización completa supuso un cambio de paradigma en la industria del videojuego. Si se quería que los productos pudieran considerarse al mismo nivel que otros métodos de entretenimiento como los libros o las películas, era fundamental que la experiencia del jugador fuese la misma independientemente del idioma que hablara. De este modo, aumentó el nivel de adaptación al consumidor. Además, también suponía un gran aumento de las ventas, de modo que la industria creció muy rápidamente durante la década.

Con la llegada de internet en los años 2000, comenzaron a surgir nuevos mercados por todo el mundo y los desarrolladores decidieron empezar a lanzar sus productos de manera simultánea en todos los idiomas. Si antes la localización era fundamental para mantener un elevado nivel de ventas en todos los mercados, en esta década se vuelve imprescindible para adaptar los videojuegos a cualquier *locale* o mercado posible en el que se vaya a vender. Es entonces cuando se empieza a hablar de «localización profunda» (*ibid*: 17), es decir, de facilitar y potenciar todos aquellos aspectos locales que aumenten la inmersión del jugador en el videojuego. Pero no solo tiene que ver con la posibilidad de que los

---

<sup>4</sup> «El proceso de modificar productos o servicios para acomodarse a las distintas características de cada mercado » (LISA, 2003:13, traducción propia).

individuos entiendan mejor las referencias culturales, sino también con evitar que una determinada lengua cobre más importancia que las demás, como es el caso del inglés que se impone sobre todos los demás idiomas a nivel mundial.

Así, la localización de videojuegos se presenta como un área mucho más abierta a la creatividad y la alteración del original que otras, como la literatura o el cine. Si lo que se debe priorizar es la experiencia del usuario, será fundamental que el producto que se le ofrezca le resulte lo más agradable y familiar posible. Si esto se consigue, la suspensión de la incredulidad, entendida como la voluntad del jugador para dejar de lado su sentido crítico y aceptar la localización como un original, no se interrumpirá en ningún momento (Bernal-Merino, 2015). La traducción no puede afectar a la jugabilidad del producto (Bernal-Merino, 2014). De este modo, la localización puede llegar a convertirse en ocasiones en «transcreación» (Mangiron y O'Hagan, 2006), una «reescritura» del original que adapte y naturalice el producto en gran medida para cada mercado local.

## 1.3. La internacionalización y el proceso de localización

Como ya hemos señalado, la industria del videojuego sentó las bases de lo que es hoy en día durante la primera década de los 2000. Es entonces cuando, con el objetivo de evitar la piratería, algunos desarrolladores decidieron lanzar sus productos de manera simultánea en todo el mundo en muchos idiomas. Como es lógico, esto supuso un cambio muy importante en el proceso de localización (Bernal-Merino, 2007b): la mayoría de los juegos se empezaban a localizar cuando todavía se encontraban en fase beta, es decir, todavía sin terminar, por lo que el texto con el que se trabajaba no era definitivo, y, en ocasiones, ni siquiera estaban programadas todavía las escenas a las que acompaña (Mangiron y O'Hagan, 2013). Además, si el proceso de desarrollo se retrasa, esto se traduce en una reducción del tiempo del que se dispone para localizar el producto, puesto que la fecha de lanzamiento responde a motivos de mercado y es inamovible. En términos de la cadena de producción, la localización de videojuegos está íntimamente relacionada con su desarrollo, así como con el lanzamiento de los mismos (*ibid*), y puede verse afectada por cualquiera de estos elementos.

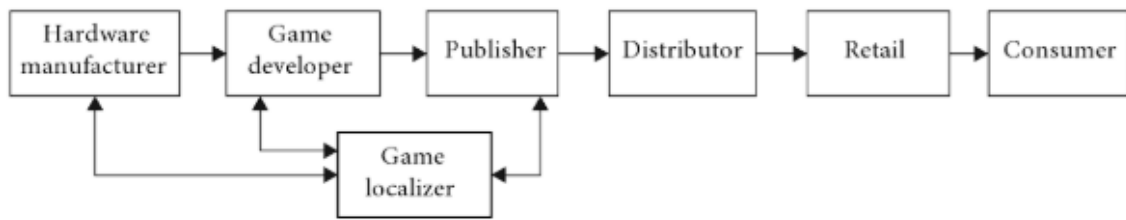


Figura 3: Esquema del proceso de desarrollo, localización y venta de un videojuego (Mangiron y O'Hagan, 2013:78).

Esta interconexión entre todos los procesos nos obliga a plantearnos si se debería facilitar la traducción ya desde el comienzo del proyecto y cómo debería ser la situación ideal en la que el producto se desarrolla pensando en su posterior localización («*localization-friendly development*») (Chandler, 2005: 12). Es lo que se conoce como internacionalización y consiste en programar el videojuego de tal modo que la posterior localización sea más sencilla, incluso aunque en un primer momento no se tenga previsto que se vaya a llevar a cabo (Bernal-Merino, 2008). Para internacionalizar un producto, es necesario tener en cuenta que los elementos deben estar ordenados de manera clara en sus correspondientes carpetas, de tal modo que el gestor del proyecto de localización no pierda demasiado tiempo buscando el texto traducible; asimismo, es muy conveniente que los mensajes textuales se separen totalmente del código y que se incluyan en archivos aparte para evitar que el localizador cambie accidentalmente la programación del videojuego y provoque errores que habría que corregir. Este mismo procedimiento debería aplicarse también a las imágenes. Otros aspectos recomendables tendrían que ver, por ejemplo, con la elección de una fuente que no sea excesivamente grande para no provocar problemas de espacio en las traducciones o con el empleo de Unicode como estándar para representar los caracteres, de tal modo que el juego pueda mostrar correctamente alfabetos distintos del anglosajón sin que los localizadores tengan que introducirlos en el código (Chandler, 2005). Todas estas consideraciones previas facilitan tanto el proceso de localización como las posteriores evaluaciones lingüísticas y de errores, lo que implica que se reduce considerablemente el tiempo necesario para poder poner a la venta el producto final.

Antes de proseguir con los diferentes modelos de localización que se dan en el mercado, es conveniente aclarar que la traducción de un videojuego no siempre se lleva a cabo cuando este ya está terminado y a la venta (*post-gold localization*), lo que supone un desfase de meses o años desde el lanzamiento del original (Mangiron y O'Hagan, 2006).

Por el contrario, a menudo se entrega el proyecto a los localizadores cuando el desarrollo todavía no está concluido con el objetivo de que la traducción esté lista al mismo tiempo que el original y que el videojuego pueda lanzarse de manera simultánea en todos los mercados (*sim-ship localization*). Como podemos suponer, el primer sistema suele ser el preferido por los localizadores, pues les permite tener mucho más tiempo para familiarizarse con el juego y traducirlo correctamente (*ibid*). Sin embargo, las distribuidoras optan muy a menudo por lanzar a la venta todas las localizaciones al mismo tiempo, pues de este modo pueden evitar los mercados grises, es decir, la venta ilegal de las versiones originales del juego en mercados todavía no autorizados por los acuerdos comerciales hechos con el desarrollador (Muñoz-Ramón, 2018).

En cuanto a los modelos de localización, la externa (*outsource localization*) es la más común actualmente (Mangiron y O'Hagan, 2006) y consiste en que una empresa de localización ajena al desarrollador del videojuego escoge al equipo de traductores, que no tienen contacto físico entre sí. Por lo tanto, si se dispone de un proyecto debidamente internacionalizado, los localizadores podrán llevar a cabo su trabajo de manera más rápida y eficiente, y el gestor del proyecto tendrá menos problemas para extraer y reintroducir en el juego todos los elementos traducibles (Mangiron y O'Hagan, 2013). Esto es especialmente importante si tenemos en cuenta que aquel también debe llevar a cabo un control de la calidad de la localización, pues como hemos explicado, el texto puede haber cambiado o pueden haberse producido errores de traducción debido a la falta de contexto si se realiza la localización al mismo tiempo que se está desarrollando el juego. Esto es lo que a menudo se denomina como «localización a ciegas» (Dietz, 2006). Por lo tanto, además de internacionalizar correctamente el videojuego, los desarrolladores deberían proporcionar al gestor del proyecto, y este a su vez a los localizadores, una gran cantidad de información contextual, el argumento del juego, sus personajes y el funcionamiento del producto para evitar al máximo este tipo de problemas. Una vez finalizada la programación (o parte de ella), los desarrolladores deben enviar al gestor del proyecto un paquete o kit de localización para que lo reparta entre los miembros de su equipo. Dicho paquete debería contener, además de todas las cadenas de texto traducible, las imágenes y los gráficos del juego, memorias de traducción y bases terminológicas previas (en caso de que existan), programas y herramientas de traducción asistida (TAO) específicas que el equipo pueda necesitar, y el código del juego para que el gestor pueda integrar la localización (Mangiron y O'Hagan, 2013). En lo que respecta a este último requisito, es

muy poco común que se proporcione, a pesar de que resulta de gran utilidad para que los evaluadores lingüísticos puedan comprobar la calidad de la localización (Bernal-Merino, 2007).

Por otra parte, encontramos el modelo de localización interna (*in-house localization*), en el que es la propia empresa desarrolladora quien localiza el juego a diferentes idiomas y coordina el proyecto desde el principio. Esto es muy común en el caso de empresas como Square Enix, que, además de programar, también distribuyen el producto (Mangiron y O'Hagan, 2013), cuentan con su propio departamento de localización y contratan casi siempre a los mismos traductores *freelance*. Por tanto, estos localizadores estarán familiarizados con el tipo de videojuego que la empresa desarrolle y con las posibles preferencias estilísticas y terminológicas que esta pueda tener.

En definitiva, cada modelo supone una situación diferente en la que se deben valorar las ventajas y los inconvenientes de cada uno. Para localizar un producto que todavía está en fase de desarrollo, será mucho más conveniente escoger una localización interna, pues la comunicación entre programadores y traductores será mucho más directa. Por el contrario, una localización externa podría ser recomendable en el caso de los títulos que ya se hayan lanzado en versión original, ya que se podría escoger un equipo de traductores que hayan tenido tiempo de familiarizarse con el juego. No obstante, las empresas desarrolladoras no siempre podrán optar por el método ideal para cada situación: podrían no disponer de capital suficiente para organizar un servicio interno de localización, o contar ya con uno y no estar dispuestos a contratar traductores *freelance* que quizás estén más preparados para el proyecto. Por lo tanto, deberán ser los localizadores los que se adapten a la situación que se les plantee. Para ilustrar las dificultades que este contexto puede suponer, vamos a estudiar a continuación dos casos más concretos: el del traductor profesional y el *amateur*.

## 1.4. Profesional vs. *amateur*.

### contextualización de la pregunta de investigación

Tras analizar cómo funciona el proceso de localización y algunos de los principales conocimientos necesarios para llevarlo a cabo, cabe preguntarse: ¿es importante para los jugadores, al fin y al cabo, la calidad de la localización? La respuesta a esta pregunta es

sí, pues incluso ellos mismos crean a menudo grupos de localización *amateur* con el objetivo de extraer y mejorar todas las cadenas de texto del juego (Díaz-Montón, 2011). Además, en prácticamente todos los foros de videojuegos podemos encontrar alguna queja sobre la traducción de un producto, por lo que resulta evidente que el público es muy sensible a los errores y las malas localizaciones.

No obstante, cabe destacar la situación en la que un grupo *amateur* localice desde cero un videojuego completo. Este caso es totalmente distinto del anterior, puesto que ya no se trata de solucionar errores de una localización ya existente, sino de llevar a cabo una completamente nueva. Si bien en el primer ejemplo la motivación principal de los localizadores era mejorar la jugabilidad y la experiencia del usuario (*ibid*), así como la accesibilidad del videojuego en su propia lengua, en este segundo el objetivo es poder disponer de videojuegos rápidamente, bien porque la localización oficial se esté realizando de manera interna y se produzca un desfase, o bien porque el título no se vaya a traducir.

A pesar de que estos grupos puedan suplir unas carencias del mercado que los profesionales no alcanzan a cubrir por completo, no ven la traducción como una profesión, sino como un pasatiempo, un reto al que enfrentarse para mejorar sus lenguas extranjeras (*ibid*), o, incluso, como una manera de obtener prestigio. Además, en muchos grupos se trabaja de manera individualista, con lo que el resultado final puede no ser uniforme en lo que respecta a la terminología o el estilo empleados. Si bien es cierto que, gracias a los foros de internet, se pueden establecer bases y acuerdos sobre el tono o la traducción de los términos, posiblemente no llegue a ser nunca tan eficaz como usar memorias y bases terminológicas. También puede darse la situación de que, al tratarse de traductores noveles, no tengan los conocimientos técnicos suficientes como para extraer las cadenas de texto, o que no sepan qué parte de las mismas hay que traducir, con lo que pueden alterar elementos fundamentales como identificadores o nombres de archivos (Chandler, 2005). En contraste, en muchos casos el contexto es el opuesto, y los *amateurs* son incluso más expertos en tecnología que los traductores que se introducen en la localización de videojuegos. No obstante, a pesar de sus conocimientos técnicos y la capacidad para acordar cómo debe tratar el equipo ciertos aspectos traductológicos, lo cierto es que la calidad de sus traducciones suele dejar bastante que desear y es común encontrar en ellas todo tipo de errores, desde faltas de ortografía hasta frases sin sentido (Muñoz-Sánchez, 2008).

Teniendo todo esto en cuenta, ¿qué diferencia la traducción de un profesional de la de un *amateur*? En primer lugar, las competencias estratégicas adquiridas gracias a la formación específica en traducción. Un localizador profesional cuenta con una experiencia extensa que le permite anticipar posibles problemas de traducción, buscar soluciones adecuadas y corregir errores que vaya encontrando. Además, tiene un conocimiento profundo del manejo de herramientas TAO, de la estructura interna de los videojuegos y de sus lenguas de trabajo. Todo esto suele complementarse con una formación académica previa en cuestiones traductológicas, lingüísticas e informáticas que le confieren una intuición y un sentido común muy beneficiosos para el trabajo. Por otra parte, un equipo de localizadores profesionales está más preparado para afrontar cambios en las condiciones del proyecto, como la incorporación de un nuevo compañero, la adición de nuevos ficheros para traducir o, como ocurre en ocasiones, la reducción de los plazos (Díaz-Montón, 2011).

En lo que respecta a los grupos *amateurs* sin formación en traducción, suplen su falta de experiencia y conocimientos traductológicos e informáticos con una gran familiarización con el juego. Además, al no tener que cumplir normalmente con plazos de entrega (en una situación estándar), tienen todo el tiempo que necesiten para mejorar la calidad, resolver dudas y problemas y evaluar errores. Por otra parte, dado que el proyecto se encuentra repartido entre más colaboradores, es fundamental la comunicación y la coordinación entre los miembros (*ibid*). Sin embargo, la principal desventaja con la que cuentan los localizadores *amateurs* es que, al enfrentarse a un problema muy común como es que el videojuego no esté debidamente internacionalizado, requieren de mucho más tiempo y colaboración externa que los profesionales, que suelen recibir del gestor del proyecto todas las cadenas ya extraídas. Esto, unido a la no disponibilidad de herramientas TAO con las que poder llevar a cabo procesos de verificación iniciales, como la pseudolocalización, puede derivar en que se pasen por alto algunas cadenas y queden sin traducir hasta la evaluación final.

Todos estos elementos están estrechamente relacionados con el factor tiempo: mientras que los traductores profesionales están sujetos a plazos fijos que deben cumplir, los *amateurs* pueden suplir sus carencias de conocimientos mediante colaboraciones sin estar sometidos a presiones por entregas. Sin embargo, como decíamos antes, el factor fundamental que hay que evaluar es la calidad de la localización, que, si bien está condicionada por el tiempo disponible, depende también de la experiencia y los conocimientos lingüísticos del traductor.

Por otra parte, en un videojuego nos encontramos con una gran cantidad de tipos textuales diferentes: los diálogos con NPC (*Non Personal Characters*)<sup>5</sup>, los recursos informativos periféricos, la interfaz de usuario, los menús, las instrucciones, los contratos de licencia y los avisos de *copyright* y los archivos «Léame» (Scholand, 2002). Será fundamental reconocer las características de cada tipo textual tanto en la lengua de origen como en el idioma meta para poder adaptar correctamente las convenciones lingüísticas.

Diálogos	Modalidad oral (conversaciones) o escrita (subtítulos)
Recursos informativos periféricos	Modalidad escrita (folletos, carteles)
Menús	Modalidad escrita
Instrucciones	Modalidad escrita
Contratos de licencia y <i>copyright</i>	Modalidad escrita
Archivos «Léame»	Modalidad escrita

Figura 4: Tipologías textuales y modalidades en las que están presentes.

En primer lugar, los diálogos deben imitar la naturalidad del habla en la lengua meta y se debe intentar mantener la esencia de los personajes a toda costa, a menos que, debido a motivos culturales, sea necesario cambiar algún aspecto de su personalidad. Además, no podemos olvidar que, en el caso del subtítulo, habrá que aplicar las restricciones de espacio y tiempo propias de esta técnica (Díaz-Cintas, 2007), mientras que en el doblaje habrá que respetar las sincronías labial, temporal y cinética en la medida de lo posible (Chaume, 2012). Se podría argumentar que, en teoría, siempre se puede ampliar el espacio original para los subtítulos aumentando el tamaño de la caja donde se insertan (Muñoz-Sánchez, 2007). Sin embargo, en ocasiones no será viable y se deberán tener conocimientos previos de condensación que el *amateur* seguramente no posea. En este aspecto, podemos determinar que el *amateur* «simplemente traducirá» (en el sentido más literal o tradicional), mientras que el profesional adaptará según los requerimientos del encargo (en el sentido más funcionalista o relacionado con la traducción o localización profesional).

<sup>5</sup> Personaje no jugable, todos aquellos personajes que el jugador no puede controlar.

En segundo lugar, los recursos informativos periféricos (Scholand, 2002), que engloban textos secundarios, vídeos y audios que complementan el argumento, requieren de un estilo más narrativo, pero igualmente deben resultar naturales para el jugador. Por último, encontramos las instrucciones, los menús y los avisos legales, textos de una tipología mucho más estandarizada que se tendrá que reproducir en la traducción y adaptar de acuerdo con la legalidad de cada país (Fernández-Costales, 2012). Si bien es cierto que los traductores *amateurs* no suelen localizar los archivos que contienen las condiciones de *copyright*, sí deberán tener en cuenta elementos como la terminología utilizada habitualmente en los menús y la propia de la plataforma para la que estén localizando el título.

En definitiva, podemos determinar que un profesional será más capaz de mantener las características textuales de una manera mucho más apropiada a la cultura de destino debido a sus conocimientos y su experiencia. El *amateur*, por su parte, podrá realizar un trasvase lingüístico de mayor o menor calidad, pero probablemente no será capaz de ajustarse a las tipologías textuales debido a su falta de conocimientos de traducción técnica o especializada.

No obstante, se puede plantear un caso distinto a este, y es el del localizador *amateur* con conocimientos de traducción, informática y manejo de herramientas TAO. Es decir, un traductor novel con preparación básica en las cuestiones técnicas, pero sin experiencia profesional como localizador, y que esté muy familiarizado con el juego. En estas circunstancias específicas, podremos investigar si la falta de experiencia supone un gran impedimento para un traductor novel y si, como en el caso de los *amateurs*, la puede solventar con una extensa documentación previa y conocimiento internos. Para estudiar en qué podría diferenciarse su rendimiento con respecto al del traductor experimentado, tomaremos un caso práctico y analizaremos la calidad de ambas localizaciones, así como las estrategias seguidas en cada caso.

## ***2. Life Is Strange: caso práctico***

*Life Is Strange* es un videojuego de aventura gráfica en tercera persona desarrollado por Dontnod y distribuido por Square Enix. El título se compone de cinco episodios publicados entre enero y octubre de 2015, y está disponible para las plataformas PlayStation 3, Xbox One, Xbox 360, iOS, Android y PC (Steam). Este juego ha recibido

numerosos premios y ha sido aclamado por la crítica debido a la mecánica que plantea y el desarrollo de sus personajes (LifeIsStrange.com).

La historia se centra en Max Caulfield, una estudiante que, tras vivir cinco años en Seattle, regresa a su pueblo natal, Arcadia Bay, para cursar el prestigioso programa de fotografía de su instituto. Tras unas primeras semanas en las que intenta integrarse, Max ve cómo disparan a su antigua mejor amiga, Chloe, en los baños del. Para evitar ese desenlace, rebobina el tiempo y consigue salvarla. Desde ese momento, ambas retoman su vieja amistad y comienzan a investigar la desaparición de Rachel, una alumna de la que nadie sabe nada desde hace semanas. Así, descubrirán los secretos que ocultan los habitantes de la ciudad y tendrán que enfrentarse a decisiones que cambien el curso de la historia.

Como podemos ver, se trata de un título en el que los diálogos y las interacciones con otros personajes resultan fundamentales. Dado que el argumento gira en torno a las relaciones interpersonales, las decisiones que el jugador tome pueden afectar a las conversaciones, al trato de los NPC hacia la protagonista e incluso a los acontecimientos que sucedan en capítulos posteriores. Además, la mecánica del juego se basa en la capacidad de retroceder en el tiempo para cambiar elecciones, resolver acertijos y desbloquear líneas de diálogo en principio ocultas. Por tanto, resulta evidente que los posibles cambios en las conversaciones, el «árbol de diálogos» (Mangiron y O’Hagan, 2013), son muy numerosos y habrá que tener cuidado para no alterar el sentido.

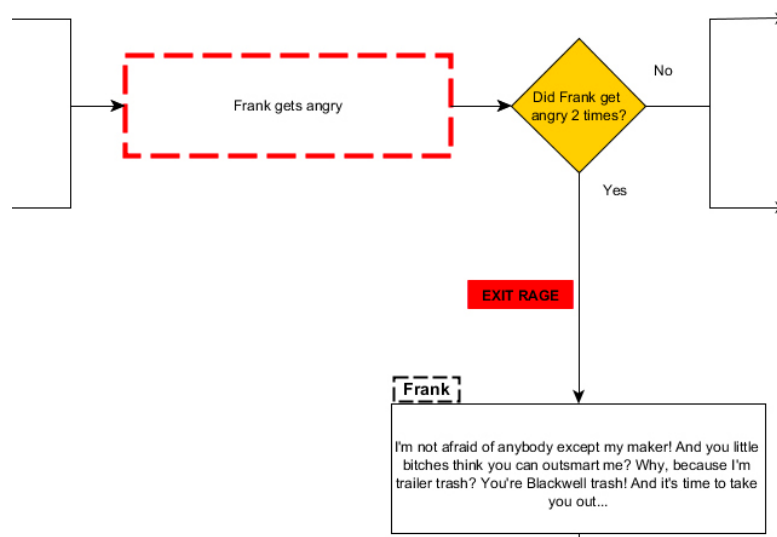


Figura 5: Ejemplo de árbol de diálogos del videojuego *Life Is Strange* (Klepek, 2015).

Sin embargo, a pesar de que podamos cambiar cualquier decisión en el momento en el que la tomemos, ésta quedará guardada para que el juego nos muestre las consecuencias una vez cambiemos de escena. Es decir, cualquier acción puede deshacerse mientras permanezcamos en el mismo escenario en el que la hemos llevado a cabo, pero será imposible alterarla una vez abandonemos el lugar. Esta condición puede resultar en que, con el fin de tomar las mejores decisiones posibles, el jugador recorra todas las líneas de diálogo programadas hasta dar con la que más le guste, por lo que estará especialmente atento al sentido y los matices de cada respuesta.

Por otra parte, el juego nos permite interactuar con el entorno y conocer mejor al personaje principal gracias al menú principal de opciones, desde el que podemos acceder al diario en el que escribe todos los sucesos importantes de la trama. Pero no solo eso, sino que también podemos encontrar descripciones de todos los personajes secundarios en una especie de «biblia de personajes» (*ibid*), fotografías que iremos tomando a lo largo de los episodios, mensajes de texto y detalles de los escenarios. Además, en algunos momentos podremos escuchar reflexiones de Max sobre lo que está sucediendo en la historia. Por lo tanto, además de los diálogos con los NPC, aparecen tipologías textuales muy distintas, como comandos de acción, textos narrativos y descriptivos, y otros de carácter más poético.

En lo que respecta a las temáticas tratadas en el juego, destaca el modo en el que se habla de diversos problemas que pueden afectar a los adolescentes, como el acoso escolar, la depresión, el suicidio o las violaciones. La calificación PEGI recomienda el título a mayores de 16 años por mostrar actos y lenguaje violentos, sangre, contenido sexual y referencias explícitas al mundo de las drogas (IGDB, 2015).

Para resolver las cuestiones que hemos planteado en el apartado anterior, tomaremos la versión del título para PC. En primer lugar, al analizar la carpeta de instalación del juego, nos encontramos con una carpeta denominada «Localization» con los idiomas alemán, español (España), español (México), francés, italiano, portugués e inglés.

Dentro de cada carpeta están ordenados por orden secuencial los archivos de texto localizable, todos ellos con la misma extensión que su idioma: .INT, .DEU, .ESM, etcétera. Se denominan con el número del episodio del que forman parte seguido del identificador «CU» y de la escena. Además, también encontramos para cada episodio un archivo «HUD» con las opciones de selección de respuesta y otro denominado «Menus»

en el que se encuentran las reflexiones de Max, las entradas del diario y el contenido de todos los menús con las explicaciones narrativas y los títulos de crédito. A continuación, tenemos un archivo denominado «CU\_GEN» en el que aparecen los pensamientos de ayuda al jugador (recordatorios de objetivos, delimitaciones del escenario). Por último, tenemos dos archivos «HUD» y «Sensen» que no llevan identificador de episodio y que contienen los tutoriales y las acciones de interacción con el entorno.

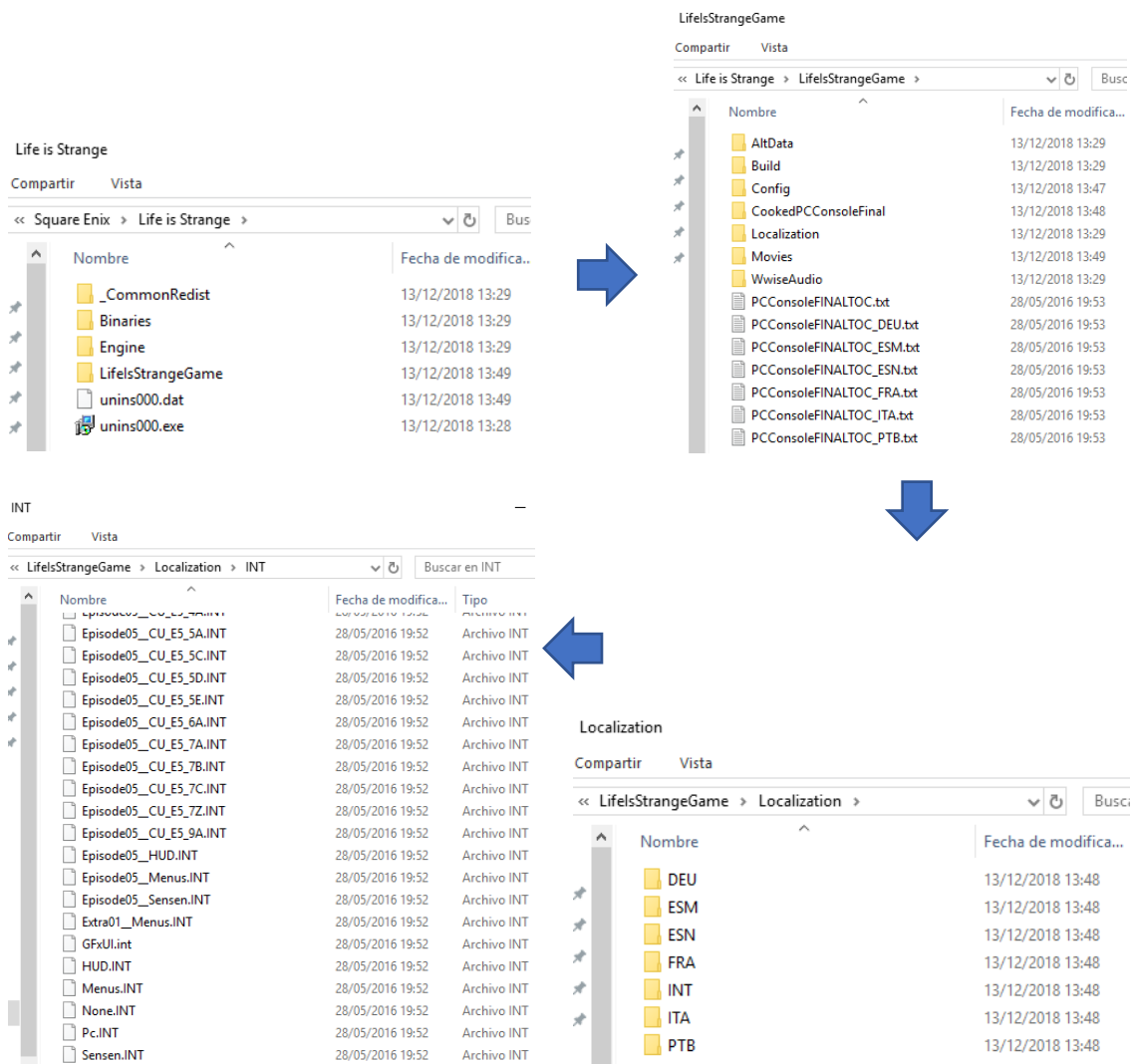


Figura 6: Esquema del sistema de carpetas en el que se encuentran los mensajes localizables.

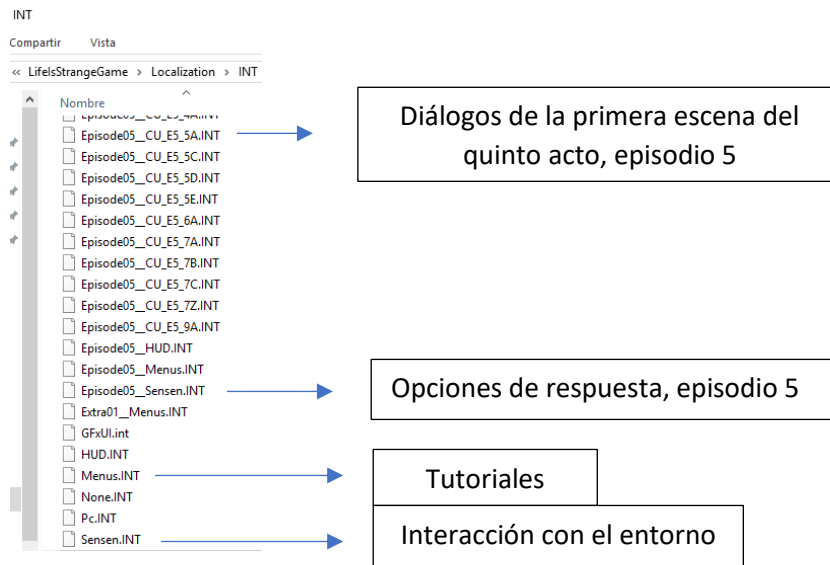


Figura 7: Esquema de archivos y tipos de información que contienen.

Por su parte, al comienzo de cada capítulo aparece un vídeo que resume los acontecimientos más importantes sucedidos hasta el momento; igualmente, todos los episodios terminan con una escena cinematográfica. Los textos que acompañan a estos *clips* se encuentran en formato .TXT en una carpeta aparte denominada «Movies». Todos estos archivos los tenemos recogidos y ordenados en un documento llamado «PCConsoleFINALTOC» que resulta de gran utilidad para comprobar que no hemos dejado ningún documento sin extraer para el proyecto.

En lo que respecta a los archivos con los textos de diálogo, tienen una estructura interna idéntica a los archivos de programación .PROPERTIES, con un identificador seguido del signo «=». No obstante, debemos tener en cuenta la diferencia de que el texto traducible se encuentra entrecomillado. Las líneas de diálogo aparecen organizadas por conversaciones y por personaje: se nos presentan en un mismo bloque todas las intervenciones y las opciones de un interlocutor, seguidas de las réplicas de la protagonista. Este aspecto es muy importante, pues que no estén ordenadas de forma coherente a la línea lógica del diálogo puede afectar a la comprensión. Por ejemplo, si un NPC responde simplemente «No, I'm not», será fundamental saber qué pregunta se ha formulado inmediatamente antes para poder entender la negación correctamente; de otro modo, no podremos saber si el sentido del mensaje es «no lo soy» o «no lo estoy».

```
72 Cue_E2_1B_CampusB_CHTaylor_Phase02_Max_001="Taylor?"  
73 Cue_E2_1B_CampusB_CHTaylor_Phase02_Max_002="Conversation over."  
74 Cue_E2_1B_CampusB_CHTaylor_Phase03_Max_001="Hi again, Taylor."  
75 Cue_E2_1B_CampusB_CHTaylor_Phase03_Max_002="Hey. That wasn't such a bad talk. We should do it again. See you later."  
76 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_002="Warren, what are you doing here?"  
77 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_005="By the way, thank you for stepping in. You were pretty badass, Warren. I owe you."  
78 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_007="That was intense. Everything happened so fast. I owe you."  
79 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_009="You're a real "Everyday Hero." You stood up to a bully and it was awesome."  
80 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_010="An old friend. Chloe Price? We haven't seen each other in a while."  
81 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_015="Just a pirate. I used to know."  
82 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_018="I busted him in the bathroom yesterday with a gun. I was too scared to tell Principal Wells. Please don't say anything. I'll give you more info later."  
83 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_022="I busted him in the bathroom yesterday with a gun. I'll give you the story later. Principal Wells is taking care of it now, I hope."  
84 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_028="He's dangerous. I don't want you to get involved. You got me there, but lay low, Nathan Prescott is going to get his karma soon."  
85 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_036="Yes, that's exactly what I need. I love those old-school ape films."  
86 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_040="No, I don't think I can concentrate on going out to the movies. I just feel like escaping."  
87 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_041="Oh, nothing-waiting. For a call? I mean, I already took the call...[Anyway, I wanted to rap about that action yesterday."  
88 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_046="Oh yes, you do. I got knocked on my ass by that dick. I'm some personal superhero."  
89 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_047="I bet you were glad to see her blast up in that truck like a rock star. Which begs the question-why is Nathan Prescott getting psycho on you?"  
90 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_048="Weird fucking week. Like that bizarro snowfall yesterday. Speaking of dystopia, that drive-in is having a 70's "Flamé of the Ape" marathon. Let's "Go Ape!"  
91 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_049="Well, that was easier than I thought. Cool. I'll text you the info."  
92 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_050="Fine. Be a damned dirty human. I'll "Go Ape" myself."  
93 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase01_Max_051="Even though you left me with said bully and ran off with that girl...She's pretty punk rock, how do you know her?"  
94 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase02_Max_001="I have to tell Brooke I'm going with you to the movies instead. I'll text you later."  
95 Cue_E2_1B_CampusB_CHWarren_Phase03_Max_001="Oh, I have to see if Brooke wants to go to the drive-in, Max. Maybe I'll see you later."  
96 Cue_E2_1B_CampusB_MeerWarren_Ige_Max_010="Hey Warren, what are you doing here?"  
97 Cue_E2_1B_CampusB_WarrenLoop_Max_010="Max! Check it out!"  
98 Cue_E2_1B_CampusB_WarrenLoop_Max_020="Max, get's over here."  
99 Cue_E2_1B_CampusB_WarrenLoop_Max_030="Max! Come on over here!"  
100 Cue_E2_1B_CampusB_WarrenLoop_Max_040="What up, Max? How are you?"  
101
```

Figura 8: Estructura interna de los archivos de texto localizables.

Una vez analizados el funcionamiento y la estructura interna del juego, en los siguientes apartados procederemos a evaluar la localización profesional y a compararla con la del traductor novel.

### 3. Análisis de la localización del traductor novel

En primer lugar, vamos a describir brevemente el proceso técnico seguido para localizar el episodio, puesto que el traductor novel ha realizado también las tareas de gestor del proyecto. Como ya hemos señalado, el traductor novel cuenta con tiempo para familiarizarse con el juego en versión original y tiene experiencia en el uso de herramientas TAO, por lo que se ha servido de ellas para gestionar mejor los archivos. Una vez extraídos todos los documentos localizables, se han importado al programa TAO SDL Trados 2019. Para ello, ha sido necesario modificar una expresión regular de uno de los filtros del programa para que sea capaz de leer los archivos de texto y extraer únicamente los mensajes. De este modo, el uso correcto de un filtro nos asegura que no cambiaremos ningún identificador y que el juego funcionará correctamente cuando introduzcamos la localización. Como ya hemos señalado, los archivos de texto traducible son muy similares a los .PROPERTIES, con lo que el traductor ha modificado este filtro

en lugar de crear uno de cero. Así, ha indicado al programa que, en lugar de un signo «=», el patrón de apertura de los mensajes en los archivos es «="».

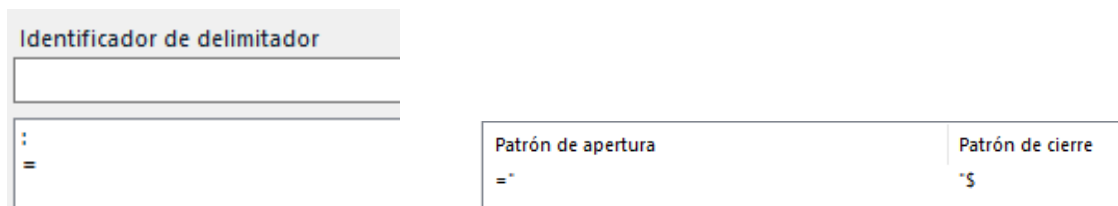


Figura 7: A la izquierda, filtro de Trados para .PROPERTIES; a la derecha, filtro creado para el proyecto.

A continuación, se ha procedido a realizar la traducción. El objetivo que se ha tenido presente ha sido que la experiencia del jugador meta sea la misma que la del original. Para analizar las estrategias que se han llevado a cabo, nos basaremos en el catálogo de técnicas definidas en los estudios de Hurtado-Albir (2011). Por otra parte, estableceremos el estándar de calidad deseable, siguiendo a Bernal-Merino (2015), en conseguir y mantener un grado de inmersión tal para el jugador que le permita experimentar el producto y suspender la incredulidad de manera convincente. Asimismo, cabe destacar que esta localización se ha realizado para el mercado español.

En este apartado vamos a analizar algunas propuestas de traducción que nos permitan comprobar si la localización del novel cumple con el estándar de calidad que hemos definido. Para ello, dividiremos los ejemplos según la categoría tipológica a la que pertenezcan: diálogos, menús, carteles y elementos de la interfaz de usuario. Estos serían los textos que sería necesario localizar para que se pueda jugar el título de manera íntegra. De cada uno de estos tipos expondremos casos en los que el traductor ha encontrado dificultades relacionadas con la variedad de tipologías textuales, la naturalidad del lenguaje oral, las restricciones de espacio en pantalla, la necesidad de documentación intertextual y el contenido visual o de la narración. De este modo, podremos comprobar si es capaz de adaptarse a diferentes situaciones y resolver cualquier problema que se le plantee.

### 3.1. Los diálogos

Como ya hemos apuntado, la estructura de los archivos y la propia dinámica del juego pueden dificultar la localización debido a la falta de contexto. Por tanto, la traducción se ha realizado consultando constantemente el árbol de diálogos del episodio (ver Anexo) para poder ubicar cada mensaje con su correspondiente respuesta. Vamos a estructurar el

análisis según el **grado de formalidad de las intervenciones**: medio-alto, coloquial y vulgar. Se ha detectado que estas suelen ser las principales fuentes de problemas en este videojuego, dado que los diálogos condicionan en gran medida la caracterización de los personajes; por lo tanto, es fundamental respetar las características lingüísticas de cada habla individual.

El registro más formal es el que se da en conversaciones con personajes como los profesores y el director del instituto. Se caracterizan por no emplear expresiones coloquiales, y usar un léxico más rico y elevado, en ocasiones incluso técnico. Un buen ejemplo en el que aparecen todos estos elementos son las clases de fotografía, pues se trata de lecciones magistrales en las que el profesor explica fundamentos teórico-prácticos de su asignatura.

Tabla 1.1a

*I'm sure you read the syllabus like it was a Harry Potter book, so you must know today we're studying "chiaroscuro"—that beautiful word about the contrast between light and dark, the shadowplay that gives photography such... visual power.*

Esta frase corresponde al Sr. Jefferson, personaje que se caracteriza por su ironía y su lenguaje formal. En este caso, la burla se fundamenta en una referencia intertextual muy conocida que contrasta con el uso de tecnicismos pertenecientes al ámbito de la fotografía. Además, el tono jocoso al comienzo de la intervención se vuelve casi poético al final de la misma. Todos estos elementos son fundamentales y muy recurrentes en los diálogos con este NPC, ya que sirven para definir su personalidad de profesor serio e inteligente, a la vez que moderno y cercano a sus alumnos. A continuación, veremos la propuesta del traductor:

Tabla 1.1b

Estoy seguro de que os habéis leído el programa como si fuera un libro de Harry Potter, así que ya sabréis que hoy vamos a estudiar el “claroscuro”, esa hermosa palabra que define el contraste entre luz y oscuridad, el juego de sombras que confiere a la fotografía tanto... poder visual.

Podemos ver que los elementos mencionados en el párrafo anterior se han respetado. Para empezar, la referencia intertextual se ha mantenido idéntica, pues se ha considerado que cualquier jugador español reconocerá el referente. También se ha traducido el tecnicismo, que resulta de gran importancia para ayudar a crear la sensación de encontrarse en un ambiente académico y sumergir al jugador en el mundo ficticio. Por último, se ha decidido emplear el verbo «conferir» para subir el registro ligeramente más que en el original y reforzar más el contraste entre la broma del principio y el tono poético del final de la oración. Por lo tanto, vemos que las características que definen al personaje están presentes en la localización y resultan perfectamente comprensibles para el jugador meta.

Veamos a continuación otro ejemplo en el que cobra más importancia el registro que el contenido. La siguiente oración corresponde al director del instituto y en ella podemos distinguir las características básicas de su personalidad: es el hombre de más edad entre todos los personajes y trata con distancia y respeto tanto a alumnos como al resto del profesorado.

Tabla 1.2

<i>It's very easy for you to instantly accuse people of doing terrible things. Nathan, Mr. Madsen... who's next? Now if you'll excuse me, I have a meeting.</i>
---

Le resulta muy sencillo acusar al instante a la gente de hacer cosas horribles. Nathan, el Sr. Madsen... ¿Quién será el siguiente? Y ahora, si me disculpa, tengo una reunión.
--

En este caso podemos observar que para este personaje se ha decidido emplear el tratamiento de «usted» de forma sistemática para marcar la distancia y la educación que le caracterizan. El traductor se ha preocupado especialmente por mantener un registro elevado y un tratamiento correcto, a pesar de que en este momento el director esté reprendiendo a la protagonista por sus actos. Estos elementos serán de gran importancia al final del episodio, pues es cuando se trata directamente el tema del suicidio, pero de una manera políticamente correcta.

Tabla 1.3

<i>I know this isn't pleasant for any of us, but we have to go over what happened before Miss Marsh... before she did what she did.</i>
---

Sé que esto no es agradable para ninguno de nosotros, pero debemos analizar lo que pasó antes de que la Srta. Marsh... hiciera lo que ha hecho.

Tabla 1.4

*As principal of Blackwell Academy, I take my duties seriously. I take the well-being of every student more seriously. What happened today should never happen in a hall of wisdom and knowledge.*

Como director de la Academia Blackwell, me tomo mi deber muy en serio. Y me tomo más en serio aún el bienestar de todos los estudiantes. Lo que ha sucedido hoy no debería ocurrir nunca en una institución académica de prestigio.

Como ya hemos visto en el apartado anterior, el videojuego no está recomendado a menores de 16 años por mostrar explícitamente temas como las drogas y el suicidio. Sin embargo, la manera en la que se trata el tema en esta conversación contrasta especialmente con esa descripción: el director emplea un registro medio-alto cargado de eufemismos y lenguaje políticamente correcto. Ambos ejemplos están extraídos del comienzo de la escena.

En la traducción de ambas intervenciones se ha mantenido el tratamiento formal del personaje y se ha recurrido al mismo tipo de lenguaje políticamente correcto que en el original. En el primer ejemplo, podemos ver que se ha empleado el verbo «analizar» con el objetivo de despersonalizar el suceso y tratarlo como si fuese un problema matemático, al menos lingüísticamente. De este modo, se potencia desde el principio la sensación de que el personaje está extremadamente preocupado por las consecuencias que pueda tener el suceso para el instituto. Esta inquietud queda mucho más manifiesta en el segundo ejemplo, en el que habla de la reputación de la academia. En este caso, el traductor ha considerado que el contenido del mensaje era mucho menos relevante que la forma de transmitirlo y, por tanto, ha recurrido a una expresión formal equivalente en la lengua meta («una institución académica de prestigio»). Así, consigue que una expresión natural en castellano cumpla con la misma función del original a pesar de no significar exactamente lo mismo.

Pasemos ahora a los diálogos de un registro inferior. Las conversaciones coloquiales son las que se dan con la mayoría de los NPC del juego, principalmente los demás estudiantes. Se caracterizan por el uso constante del sarcasmo, bromas, referencias intertextuales y juegos de palabras, y tratan sobre una gran variedad de temas: aficiones, el instituto y, sobre todo, relaciones interpersonales. Por tanto, los personajes con los que se dan estos intercambios son compañeros y amigos de Max. Veamos algún ejemplo.

Tabla 1.5

<i>Boo hoo. That's what happens when you preach to everybody about sex. She'll live.</i>
Bua, bua. Es lo que pasa cuando sermoneas a todos sobre sexo. Sobrevivirá.

Aquí podemos ver una burla hacia otro personaje. Para empezar, vemos que las oraciones son mucho más cortas y simples que en los casos anteriores. También podemos ver que los temas considerados como delicados para la audiencia se tratan de manera mucho más abierta, pues si bien antes no se mencionaba el suicidio, aquí se habla de sexo explícitamente.

La broma de esta intervención se basa en dos elementos. El primero de ellos es la onomatopeya del llanto de un bebé, con la que se expresa que al personaje le es indiferente lo que la protagonista le ha dicho. El segundo es el uso en la misma oración de léxico perteneciente al ámbito eclesiástico y al del sexo. Como vemos en la traducción, se ha empezado por realizar una sustitución de la onomatopeya anglosajona por la castellana. A continuación, se han empleado términos de los mismos campos semánticos que en el original para mantener la burla. Por último, se han creado oraciones breves y concisas que suenan totalmente naturales en la lengua meta. Por tanto, podemos concluir que la propuesta respeta el contenido original y crea una oralidad artificial creíble para el jugador.

Pasemos ahora a un caso más complejo:

Tabla 1.6

<i>Weird fucking week. Like that bizarro snowfall yesterday. Speaking of dystopia, that drive-in is having a 70's "Planet of the Apes" marathon. Let's "Go Ape!"</i>
--

Vaya puta semana más rara. Como la nevada tan extraña de ayer. Hablando de distopías, en el autocine ponen un maratón de “El planeta de los simios” de los 70. “¡Únete al lado simio!”

En este ejemplo que hemos extraído podemos ver cómo el traductor ha resuelto varios tipos de problemas diferentes. Para empezar, tenemos una primera aparición de lenguaje malsonante y vulgar, en el que profundizaremos más adelante. También nos encontramos con oraciones sin verbo, elementos culturalmente específicos de Estados Unidos y referencias intertextuales. Vamos a proceder a explicarlos uno por uno.

En primer lugar, se ha decidido mantener la palabra malsonante y traducirla por «puta», pues se ha considerado que se trata de un elemento característico de la personalidad del NPC y que es muy representativo del habla de su generación. Por lo tanto, se ha sustituido por el término más común en este tipo de expresiones. Asimismo, se ha adaptado la estructura gramatical del enunciado a una mucho más natural en la lengua meta que hace que el vulgarismo encaje mejor y parezca más orgánico.

Por otra parte, tenemos el concepto del «*drive-in*», muy popular en Estados Unidos en los años 70 y 80. No obstante, se trata de un tipo de cine que no existe en España, y que únicamente es conocido por el cine extranjero. Una primera opción habría sido introducir una explicación, pero se descartó por considerarse que rompería la suspensión de incredulidad del diálogo. Por tanto, se ha optado por emplear el término «autocine», con el que puede entenderse el concepto y al mismo tiempo denotar que se trata de un elemento cultural extranjero.

En último lugar, podemos ver dos referencias intertextuales, ambas con el mismo referente: *El planeta de los simios*. La primera de ellas es sencilla de resolver, se trata simplemente del título de la película. La segunda, por el contrario, supone un problema para el público español, pues se trata de una relación que no tiene equivalente en nuestro idioma. La frase «*go Ape*» aparecía en los carteles del primer maratón de la saga que se proyectó en cines en Estados Unidos. En ellos, un simio imitaba al Tío Sam acompañado del texto «*I want you to go Ape*». Esta publicidad nunca llegó a España, por lo que el eslogan nunca se tradujo. En consecuencia, el traductor ha tenido que crear una referencia intertextual reconocible para el público español. Para ello, ha tomado la cita más famosa de la saga *La guerra de las galaxias*, que resulta muy apropiada como invitación, y la ha

adaptado a este caso. De este modo, se consigue transmitir que el personaje que pronuncia esta frase es seguidor de las películas de ciencia ficción y que constantemente emplea referencias y citas de las mismas. Por lo tanto, el recurso de la creación discursiva permite que la traducción cumpla con una función semejante a la del original de manera creíble y natural, si bien no transmite la misma información.

Las referencias intertextuales tienen una gran importancia durante todo el videojuego, no solo las relacionadas con ciencia ficción, sino también con la música, la fotografía y la religión. Tomemos el siguiente ejemplo que lo ilustra.

Tabla 1.7

<i>Come to me, all you who are weary and burdened, and I will give you rest...</i>
Venid a mí todos los que estéis cansados y oprimidos, y yo os aliviaré...

Aquí tenemos una cita textual de la Biblia: concretamente, es el versículo Proverbios 21:15. Este es un elemento especialmente importante de identificar, pues la oración la pronuncia un personaje católico que está a punto de suicidarse. E, igualmente, es fundamental que la localización resulte coherente con los posibles conocimientos religiosos del jugador. Por lo tanto, al igual que con el resto de citas bíblicas, el traductor ha empleado versiones publicadas de los versículos para aportar naturalidad y lógica al texto.

Vamos a pasar, por último, a las conversaciones de menor registro, que se dan con los personajes de Chloe y Frank. Ambos son delincuentes y traficantes de drogas y se expresan con jergas y una gran cantidad de insultos, especialmente cuando hablan entre sí. A continuación, vamos a ver algunos ejemplos.

Tabla 1.8

<i>Uh... Check out your nose. Too much blow?</i>
Am... Mira tu nariz. ¿Demasiada coca?

En este primer caso, tenemos una referencia al mundo de las drogas que queda mucho más explícita en la traducción que en el original. Sin embargo, este cambio ha sido necesario por un motivo. Chloe es el personaje que más rápido habla y, por tanto, cuyos

subtítulos permanecen en pantalla durante menos tiempo. Esto provoca que al traducir sus intervenciones haya que emplear el menor número de caracteres posible para que el jugador pueda leer el subtítulo completo. Sin embargo, esta explicitación se compensa con una mayor sutileza en el resto del diálogo.

Tabla 1.9

<i>Maybe you made a move on me and I would never know!</i>
¡A lo mejor me has entrado y nunca lo sabré!

En este caso nos encontramos con una broma basada en una posible insinuación sexual por parte de la protagonista. Mientras que en el caso anterior la traducción explicitaba en exceso la referencia a las drogas, en este la burla es más sutil. Por tanto, vemos que el traductor ha recurrido a la compensación con el resto del diálogo para suplir la carencia anteriormente explicada. Pasemos ahora a un ejemplo con un lenguaje mucho más violento y vulgar.

Tabla 1.10

<i>That's Rachel's bracelet. Why the fuck are you wearing her bracelet?</i>
<i>-Calm yourself, alright? It was a gift.</i>
<i>-No it wasn't. You stole that shit. Give it to me right now, asshole.</i>
<i>-You better step back before you regret it, girl. I mean it. You want me to cut you, bitch?</i>
Es el brazalete de Rachel. ¿Por qué coño llevas su brazalete?
- Cálmate, ¿vale? Es un regalo.
- No lo es. Lo has robado, joder. Dámelo ahora mismo, gilipollas.
-Será mejor que te apartes antes de que lo lamentes, chica. Lo digo en serio. ¿Quieres que te raje, zorra?

Esta conversación nos permite conocer el carácter violento de Chloe y Frank, que se amenazan mutuamente. La primera acusa al hombre de robar y le insulta, a lo que él

responde con otra amenaza. Como vemos, las intervenciones de ambos están cargadas de insultos y lenguaje vulgar que denotan su personalidad agresiva.

Este es un buen ejemplo de tratamiento del lenguaje vulgar en la lengua meta. El traductor ha considerado que estos elementos son de gran importancia en la escena, pues ayudan a crear un ambiente violento. Por lo tanto, ha decidido introducirlos todos en la localización, siempre teniendo en cuenta que deben sonar naturales. Para ello, se han empleado las técnicas de la traducción literal y la modulación; esta última se ha llevado a cabo al traducir el sustantivo «*shit*» por la interjección «joder», con lo que se consigue una oración mucho más creíble en castellano que si empleáramos «mierda». Por otra parte, también nos encontramos con el uso de jerga del ámbito de las drogas a través del verbo «*cut*»; teniendo en cuenta los antecedentes delictivos del personaje, y dado que está relacionado con el narcotráfico, no sería adecuado traducir el término simplemente por «cortar». Asimismo, si tenemos en cuenta que en este momento el personaje saca una navaja del bolsillo, resulta evidente que esta palabra tiene que acompañar a la amenaza que vemos en la animación. Por lo tanto, se ha optado por emplear también una palabra de argot en la lengua meta: «rajar». De este modo, se refuerza la amenaza y se consigue expresarla de manera natural en castellano.

En conclusión, podemos determinar que el traductor es capaz de reconocer diferentes registros y tonos en los diálogos, así como elementos característicos de la personalidad de los personajes. Estas habilidades, junto con un conocimiento profundo del lenguaje natural en lengua meta, le permiten crear un discurso que parece natural y que introduce al jugador en las conversaciones de manera creíble y suspende su incredulidad. Por lo tanto, podría estar preparado para ofrecer un producto de calidad razonable en lo que respecta al subtítulo de videojuegos.

### **3.2. Los recursos narrativos de los menús**

Pasemos ahora a los menús del juego. Como ya hemos indicado, el juego nos ofrece la posibilidad de acceder al diario de la protagonista, a la biblia de personajes y a los mensajes de texto. En cada uno de estos textos nos encontramos una tipología diferente que el traductor tendrá que reconocer: narración, descripción y diálogo escrito, respectivamente. Vamos a estudiar algunos ejemplos para analizar cómo se ha enfrentado a ellos y las propuestas que se ofrecen.

Empezaremos por el **diario**; está compuesto de varios textos que aparecen a medida que se avanza en la historia. Cada episodio consta de unas diez o doce entradas y en cualquier momento se puede acceder a las páginas cronológicamente anteriores. Por lo tanto, tiene que mantener una coherencia lógica con los sucesos que tengan lugar en el juego. Tomemos como ejemplo un fragmento de la primera página del segundo episodio.

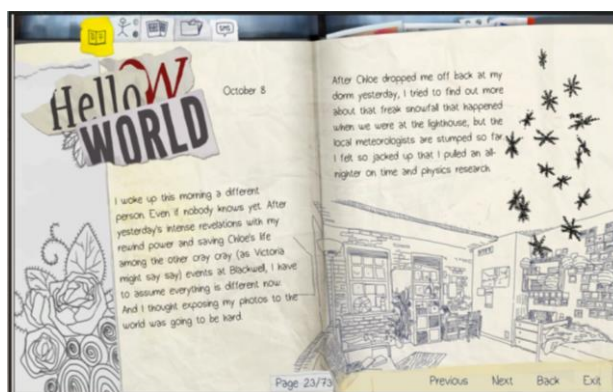


Figura 9: Captura de una página del diario.

Tabla 1.11

<p><i>October 8</i></p> <p><i>I woke up this morning a different person. Even if nobody knows yet. After yesterday's intense revelations with my rewind power and saving Chloe's life among the other cray cray (as Victoria might say say) events at Blackwell, I have to assume everything is different now. And I thought exposing my photos to the world was going to be hard.</i></p>
<p>8 de octubre</p> <p>Esta mañana me he despertado como una persona diferente. Aunque todavía nadie lo sepa. Después de los impactantes descubrimientos de ayer con mis poderes y de salvarle la vida a Chloe, entre otros sucesos de locos locos (como diría diría Victoria) en Blackwell, tengo que aceptar que ahora todo es diferente. Y yo que pensaba que mostrar mis fotos al mundo iba a ser duro.</p>

Como vemos, se hacen referencias constantes a sucesos del episodio anterior, además de a la personalidad de otros NPC. En cuanto al registro, podemos comprobar que se mantiene en un nivel medio, con un lenguaje cuidado al mismo tiempo que coloquial. Resulta evidente que este tipo de texto, al contrario que los diálogos, no pretende provocar

en el jugador la sensación de que el personaje está improvisando, sino todo lo contrario. El objetivo de este diario es que se pueda leer como si se tratase de una novela que relate el argumento del juego.

Para localizar este menú, el traductor ha decidido respetar el carácter narrativo y ligeramente literario de los textos originales. No obstante, esta localización plantea problemas de espacio, ya que el texto tiene que ajustarse al tamaño de la página del diario. Por tanto, ha sido necesario emplear un número de caracteres similar al original para que el texto encaje correctamente, procurando no eliminar información importante. En consecuencia, en ocasiones ha sido necesario emplear determinadas estrategias para poder solventar el problema. Veamos un ejemplo que ilustre esta dificultad.

Tabla 1.12

<i>I truly don't understand how they get off on acting like that. Victoria has EVERYTHING. What does she gain by being a bully to Kate Marsh? We're supposed to be adults here, but I swear it's like "Battle Royale"—just without the dystopia and exploding heads. Only Victoria could make me feel dirty in a shower.</i>
--

De verdad no entiendo por qué les encanta ser así. Victoria lo tiene TODO. ¿Qué consigue acosando a Kate Marsh? Se supone que tenemos que ser adultos, pero te juro que esto es como “Battle Royale” (solo que sin la distopía ni cabezas que explotan). Solo Victoria podría hacer que me sienta sucia en la ducha.
--

En este caso, hemos seleccionado el final de la segunda página del diario. El texto original ocupa todo el espacio disponible y no es posible agrandarlo. Asimismo, dado que el traductor no tiene los recursos suficientes, e igualmente tampoco el consentimiento de los autores del videojuego, para cambiar el tamaño de la fuente y comprobar si cabría dicho texto, la mejor solución que se le ofrece es ajustar el número de caracteres al mínimo. De este modo, como vemos, consigue que la traducción ocupe un espacio similar al original sin que esto vaya en detrimento del sentido y el estilo del texto.

El siguiente menú al que podemos acceder es la **biblia de personajes**, que se caracteriza por ser muy descriptivo. A continuación, vamos a tomar un ejemplo de este tipo.

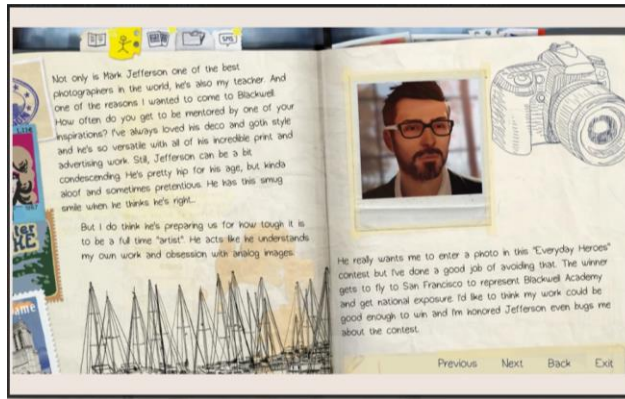


Figura 10: Captura de una página de la biblia de personajes.

Tabla 1.13

*Not only is Mark Jefferson one of the best photographers in the world, he's also my teacher. And one of the reasons I wanted to come to Blackwell. How often do you get to be mentored by one of your inspirations? I've always loved his deco and goth style and he's so versatile with all of his incredible print and advertising work. Still, Jefferson can be a bit condescending. He's pretty hip for his age, but kinda aloof and sometimes pretentious. He has this smug smile when he thinks he's right...*

Mark Jefferson no solo es uno de los mejores fotógrafos del mundo, también es mi profesor. Y uno de los motivos por los que quise venir a Blackwell. ¿Cuántas veces tienes la oportunidad de que te dé clase tu inspiración? Siempre me ha gustado su estilo gótico y decó y es tan versátil con sus increíbles tipografías y sus anuncios. Aunque puede ser un poco condescendiente. Es muy moderno para su edad, pero a veces es un poco frío y pretencioso. Pone una sonrisa engréida cuando cree que tiene razón...

Como podemos ver, este menú es mucho más descriptivo que el anterior, está cargado de valoraciones subjetivas y adjetivos y la sintaxis es más elaborada: casi todas las oraciones son compuestas coordinadas. Por lo tanto, supone una mayor dificultad reducir el número de caracteres y ajustar el texto al espacio disponible sin afectar al estilo del texto. En este caso, del análisis se ha concluido que la carga semántica del texto la portan los adjetivos, por lo que se les ha dado mayor importancia. Se ha recurrido al calco para ocupar el mismo espacio («versátil», «condescendiente», «pretencioso») y se ha conseguido que la traducción quepa en la pantalla. Sin embargo, esto ha sido posible gracias a que se han simplificado los conceptos «*print and advertising work*»; en lugar de traducirlos por «trabajos de tipografía y publicitarios», se ha recurrido a una modulación que mantiene

la idea de que ha trabajado en estos sectores, aunque resulta estilísticamente menos elegante. No obstante, el traductor ha considerado que esta pérdida era necesaria para poder encajar el texto y transmitir su información y sus características fundamentales.

Por último, vamos a estudiar un recurso narrativo en el que encontramos características de los diálogos y restricciones de espacio. Se trata de la sección de los **mensajes de texto**, en la que se pueden leer las conversaciones telefónicas con otros NPC. Al contrario que todos los demás apartados que hemos analizado hasta ahora, estos textos son muy breves y coloquiales y ahorran tantos caracteres y espacio como es posible, imitando así la manera de chatear de los jóvenes. Además, nos encontramos con que las oraciones suelen estar divididas en varios mensajes. Continuaremos con un ejemplo en el que podemos identificar estas características; se trata de varios SMS que Chloe envía a la protagonista.

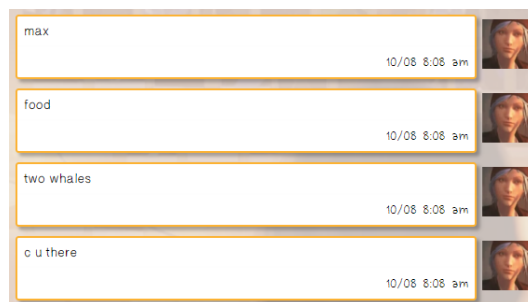


Figura 11: Captura de varios mensajes de texto.

Tabla 1.14

<p><i>max</i></p> <p><i>food</i></p> <p><i>two whales</i></p> <p><i>c u there</i></p>
<p>max</p> <p>comida</p> <p>two whales</p> <p>t veo alli</p>

Aquí podemos ver que los textos son tan breves que incluso llegan a una única palabra por mensaje. Asimismo, no se emplean mayúsculas ni signos de puntuación, y las palabras se abrevian según su semejanza fonética con otras. Observamos que en la traducción se han respetado estas características, tanto en el tono como el estilo: no se han empleado mayúsculas ni signos de puntuación, se han mantenido los textos como mensajes separados en lugar de unirlos en uno solo y se ha imitado la escritura de un chat en castellano. En lo que respecta al uso de abreviaturas en español, se ha podido imitar la simplificación fonética de «te» por «t», al igual que en el original se sustituye «see» por «c». Asimismo, se ha decidido no acentuar el adverbio «allí» para reflejar la despreocupación de la protagonista por escribir correctamente.

Por otra parte, nos encontramos con que no todos los personajes escriben los mensajes del mismo modo. Si bien este primer ejemplo es muy representativo del estilo de estos textos, otros NPC, además de la propia protagonista, escriben con un estilo diferente, más correcto gramaticalmente. Veamos un ejemplo de un mensaje de Warren.

Tabla 1.15

<i>Like time, my texts are infinite. Plus I have unlimited messaging. I'll make you a list of essential books. And websites. And movies. I'm intrigued by your new interest in science.</i>
---

<i>I'm busy right now, TTYL</i>
---------------------------------

Como el tiempo, mis mensajes son infinitos. Además, tengo SMS ilimitados. Te haré una lista de libros básicos. Y webs. Y pelis. Me intriga tu repentino interés por la ciencia.
---

Estoy ocupado, hblms luego
----------------------------

Nuevamente, las oraciones son muy cortas, algunas son incluso simplemente enunciados. No obstante, vemos un mejor uso de la puntuación y una corrección gramatical mucho mayor que en el caso anterior. Asimismo, encontramos una expresión coloquial en siglas típica de los chats. En este caso, la traducción ha dado reflejado un estilo más cuidado, aunque aún coloquial, con un mejor uso de la ortotipografía, manteniendo las características propias de los SMS que hemos explicado en el párrafo anterior. Por lo tanto, podemos establecer que este tipo de texto es muy susceptible de cambios de estilo

incluso en el mismo personaje, de modo que el traductor debe saber adaptarlos y no intentar nunca reescribirlos correctamente.

Un último aspecto que habría que considerar en la localización de este tipo de textos es el formato de la fecha, pues se presenta como <mm/dd> en lugar de <dd/mm>. No obstante, esta información se encuentra dentro del código del juego, por lo que sería necesario modificarlo para poder localizarla. Por tanto, el traductor ha decidido mantener el formato original debido a su falta de conocimientos necesarios para resolver este problema.

En conclusión, observamos que los menús contienen una enorme variedad de tipologías textuales en las que los diferentes estilos son fundamentales para establecer diferencias entre unos y otros. Como consecuencia de esto, el traductor deberá saber reconocer el grado de informalidad y las características en la redacción de cada texto para poder reflejarlos de la mejor manera posible. En definitiva, podemos afirmar que el grado de fidelidad y calidad de estos ejemplos es aceptable y que la localización propuesta es completamente accesible para el jugador español.

### **3.3. Los recursos informativos periféricos**

En este apartado vamos a estudiar todos aquellos elementos textuales que el jugador pueda leer a lo largo del episodio de manera complementaria a la historia principal. Englobaremos en esta categoría los carteles, los pósteres, las páginas web y los correos electrónicos. Este último elemento se ha incluido en esta sección porque, a diferencia de los mensajes de texto, que se pueden consultar en cualquier momento desde el menú y a los que la protagonista contesta, los *e-mails* solo se pueden leer a través de un ordenador y nunca se responden. Por lo tanto, se ha considerado que, como elementos de interacción, guardan muchas más semejanzas con este grupo, dado que son mecanismos de comunicación unidireccional. Cabe destacar que todos los mensajes incluidos en esta categoría han sido localizados de una manera diferente a los anteriores. En este caso, el juego nos ofrece la opción de «Leer» cada vez que miramos un cartel o un correo electrónico, de tal forma que nos aparece la transcripción del mensaje en una tipografía más legible. Así, la localización se ha insertado en esta pantalla.

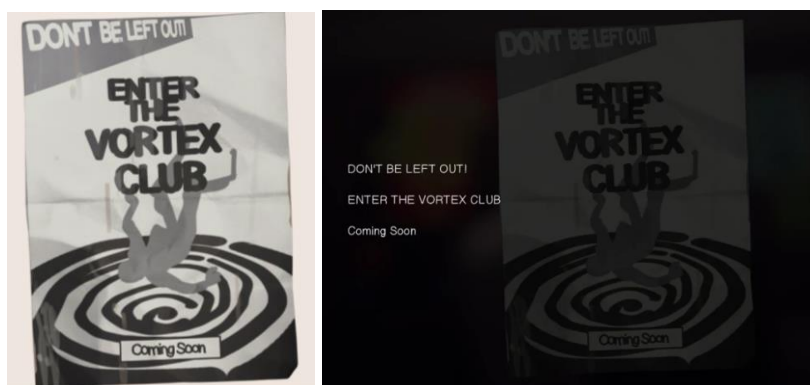


Figura 12: A la izquierda, el cartel de una fiesta; a la derecha, la pantalla «Leer» correspondiente con el texto del panfleto.

En primer lugar, los carteles y los pósteres comparten las mismas características en cuanto a tipología textual: son textos muy apelativos, con un alto componente publicitario y juegos de palabras. A menudo se recurre también a referencias intertextuales que llamen la atención del lector. La temática de su contenido es muy variada, nos encontramos desde invitaciones a fiestas hasta mensajes de concienciación ecológica. Por lo tanto, el registro dependerá del contenido del mensaje y del público al que vaya destinado. A continuación, vamos a analizar algunos ejemplos para estudiar las propuestas de localización que el traductor plantea.

Empezaremos con un **cartel** de invitación a una fiesta que tiene lugar en el cuarto episodio del juego. Estos pósteres están pegados por las paredes de todo el instituto y anuncian la fecha en la que el club del instituto al que pertenecen los más populares organizará la celebración.

Tabla 1.16

<p><i>STOP BEING A LOSER!</i></p> <p><i>This is where shit gets real - don't miss it.</i></p> <p><i>This thur 10 October</i></p> <p><i>VORTEX CLUB</i></p> <p><i>END OF THE WORLD PARTY</i></p>
<p>¡DEJA DE SER UN PRINGADO!</p> <p>Aquí es donde se lía parda - No te lo pierdas.</p>

Este jueves 10 oct.

CLUB VORTEX

FIESTA DEL FIN DEL MUNDO

Como vemos, el texto es muy directo y tiene una clara función apelativa: convencer al lector para que asista a la fiesta. El registro es informal, con vulgarismos y abreviaturas. Los enunciados en mayúscula indican que se trata de los elementos que aparecen en un mayor tamaño en la imagen original, por lo que son los que tienen mayor importancia.

Podemos observar que el traductor ha sabido identificar y, en consecuencia, ha respetado el uso de las mayúsculas. Por otra parte, también encontramos un mensaje muy directo al lector, con un tono informal y apelativo. El texto es simple y transmite el mensaje de manera breve, de forma que, a pesar de estar leyéndolo en una pantalla tras la cual se encuentra el cartel sin localizar, el jugador no quedará extrañado por la excesiva longitud de la traducción. Es decir, aunque se disponga de un gran espacio para insertar la localización, debe dar la sensación de que se trata de la transcripción del texto y no de una traducción, por lo que no puede ser mucho más larga que el original. Como vemos, la propuesta del localizador ocupa un espacio muy similar, por lo que cumpliría con este criterio.

Finalmente, cabe destacar la decisión de no traducir el nombre del Club Vortex por «Club Vórtice». Esto se ha debido a dos motivos. El primero de ellos es que se ha considerado que la denominación del club no transmite información importante, de tal modo que, al dejar el nombre original, el jugador puede percibirlo como un elemento extranjero y ajeno a su cultura sin perder ningún dato de interés. El segundo estaría relacionado con el contenido visual del juego, ya que el nombre aparece numerosas veces en carteles y pancartas no localizables en las que no se permite la acción «Leer» de la que hemos hablado; por lo tanto, para facilitar que el público español pueda identificar más fácilmente el club como un elemento importante en la historia, se ha decidido no traducirlo.

Otro tipo de panfletos que encontramos son anuncios o propaganda de diversa índole. Por ejemplo, en el siguiente caso se muestra un folleto que uno de los personajes ha recibido en la iglesia.

Tabla 1.17

<p><i>SAFE NOT SORRY</i></p> <p><i>No Matter How Much You Like Each Other</i></p> <p><i>One Slip Up Can Change Your Life</i></p> <p><i>YOU HAVE A CHOICE!</i></p> <p><i>There's Nothing Wrong With Waiting!</i></p> <p><i>For More Details Go To PleaseWait!@PraiseBeJC.or</i></p>
<p><b>NO TE LA JUEGUES</b></p> <p>No importa lo mucho que os gustéis</p> <p>Un lapsus puede cambiarte la vida</p> <p>¡PUEDES ELEGIR!</p> <p>¡No pasa nada por esperar!</p> <p>Para más información escribe a PorfavorEspera!@AlabadoSeaJC.or</p>

Aquí tenemos un panfleto en el que se recomienda a los jóvenes de la iglesia católica a la que asiste el personaje que mantengan la abstinencia. Nos encontramos con un eslogan, un cuerpo de texto y el pie de página con el contacto. Como podemos ver, se trata de un mensaje muy apelativo, aunque en un registro más formal y mucho menos directo que el anterior.

Al igual que en el caso anterior, se ha intentado respetar el espacio original para que parezca que se trata de la transcripción del folleto. El cuerpo del texto no ha supuesto un problema, ya que se ha conseguido reformular las oraciones para que ocupen lo menos posible. Por el contrario, la traducción del eslogan ha planteado una gran dificultad debido a la estricta restricción de espacio. El enunciado original es una frase hecha reducida a tres palabras, dos de las cuales comienzan por el mismo fonema. La expresión equivalente en español sería «mejor prevenir que curar», pero resulta demasiado larga para esta situación. Por lo tanto, se ha decidido cambiar el eslogan en la localización, de tal modo que tenemos una orden más categórica, pero con un sentido ambiguo que anima a leer el

resto del mensaje. En último lugar, en el pie de página se ha decidido no ajustar el número de caracteres debido a que en la imagen del panfleto apenas se ve. Esto ha permitido compensar en cierta medida la pérdida del matiz literario del eslogan, puesto que el traductor ha podido ser más creativo. Para ello, se ha decantado por localizar la dirección de correo electrónico, puesto que en inglés transmite un mensaje que se puede entender casi como cómico. La propuesta es más notablemente más larga que el idioma original, pero permite que el jugador español comprenda el sentido del *e-mail*.

A continuación, vamos a analizar los **correos electrónicos**; concretamente el primero de los dos que aparecen en este episodio. Al contrario que en los mensajes de texto, el registro es mucho más elevado y respeta las normas gramaticales y ortotipográficas. Asimismo, encontramos una gran cantidad de referencias intertextuales, pues se enumeran películas sobre la temática de los viajes en el tiempo.



Figura 13: Correo electrónico dirigido a la protagonista.

Tabla 1.18

<p><i>Subject: Too Much Time</i></p> <p><i>Hey Max. The Doctor is in da house!</i></p> <p><i>I've been thinking long and hard about your weird request. I just sent you a bunch of physics and science links and without further ado, here's a few time travel films you must see. I'll send more as they come to mind. The Doctor expects a full explanation for your newfound chrono-interest.</i></p> <p><i>THE TIME MACHINE – The 1960 version. Fun early steampunk sci-fi. And Morlock's faces melt.</i></p>
<p>Asunto: Demasiado tiempo</p> <p>Ey, Max. ¡El Doctor ha llegado!</p>

He pensado largo y tendido acerca de tu extraña petición. Te envío unos cuantos enlaces de física y ciencia, y, sin más dilación, aquí tienes unas cuantas pelis de viajes en el tiempo que debes ver. Te mandaré más según me vengan a la mente. El Doctor espera una explicación detallada sobre tu recién descubierto cronointerés.

LA MÁQUINA DEL TIEMPO: La de 1960. Ciencia ficción entretenida de principios del steampunk. Y a los Morlocks se les derrite la cara.

Para empezar, resulta evidente que el estilo de este mensaje es diferente a cualquier otra intervención de Warren en el videojuego. Esto se debe a que la propia redacción del texto es una referencia a la serie de televisión *Doctor Who*, en la que el protagonista, llamado «el Doctor», habla con un registro muy elevado y ligeramente anticuado. No obstante, el cuerpo del texto recupera la simplicidad y la brevedad que hemos visto ya en los SMS. La segunda referencia que encontramos en este fragmento es a la novela *La máquina del tiempo*, de H.G. Wells, y a sus antagonistas, los Morlocks.

Para realizar la traducción de este correo, el localizador ha investigado los referentes del texto y ha analizado cuáles son los elementos que debía reflejar. Así, ha imitado la forma de hablar del Doctor en la versión doblada al español para conseguir un registro elevado a la vez que pasado de moda («largo y tendido», «sin más dilación»). Por último, en las listas se ha recuperado el estilo del personaje en los SMS. Por lo tanto, podemos afirmar que la documentación ha resultado fundamental para transmitir de manera correcta todos los matices que contenía el texto y que resulten naturales para el jugador.

Para finalizar este apartado, vamos a analizar un caso especial: la **red social** de la protagonista. Cada vez que en este episodio Max tenga cerca un ordenador, podrá usarlo para acceder a su cuenta en una red social. Por lo tanto, se nos plantea la necesidad de localizar el texto de la interfaz. Para ello, el traductor ha tomado como referencia los menús de Facebook, aplicación a la que imita, para ofrecer una propuesta. El texto se encuentra colocado tal como aparecería en la opción «Leer», pues su situación en pantalla es importante para que el jugador pueda identificar los diferentes elementos.

Tabla 1.19

Max Caulfield	Friends 81	Subscribers 12
---------------	------------	----------------

Arcadia Bay, OREGON				
Blackwell Academy				
September 21, 1995				
Home	Articles	Pictures	Videos	Bio
Max Caulfield			Amigos 81	Suscriptores 12
Arcadia Bay, OREGÓN				
Academia Blackwell				
21 de septiembre, 1995				
Inicio	Artículos	Fotos	Vídeos	Biografía

En definitiva, el traductor ha demostrado ser capaz de localizar dónde se encuentra una posible referencia intertextual e investigar su procedencia para poder reflejarla de la mejor manera posible. Esto, en conjunto con las traducciones de los textos publicitarios del juego, prueba que cuenta con las capacidades necesarias para adaptar el mensaje al público cuando sea necesario, tanto las competencias documentales como la creatividad.

### 3.4. La interfaz de usuario

El último apartado en el que vamos a valorar la calidad de la propuesta del traductor novel es la interfaz de usuario, el sistema por el que el jugador se comunica con el videojuego. Aquí se engloban los **botones de selección de diálogo y de toma de decisiones**: con los primeros, el jugador puede elegir la respuesta a las conversaciones con los NPC y desencadenar una serie de contestaciones; mientras que los segundos aparecen en determinados momentos de los episodios y llevan la historia por un camino u otro en función de lo que se escoja. A nivel visual e interactivo, la principal característica de estos elementos es su brevedad, ya que el espacio del que disponen en pantalla es muy reducido.



Figura 14: A la izquierda, botones de selección de diálogo; a la derecha, botones de toma de decisiones.

Por otra parte, en lo que respecta a la estructura interna del juego, estos textos se encuentran en ficheros independientes de los archivos que contienen las conversaciones. Por lo tanto, el único contexto posible es el identificador de los botones, que nos permite conocer el acto y la escena en la que nos encontramos y nos informa de con qué personaje está hablando Max.

Para traducir estos mensajes, es fundamental contar con el árbol de diálogos del episodio, pues algunas opciones son tan breves y ambiguas que resulta imposible entender a qué se refieren sin contexto. Asimismo, deberemos tener en cuenta que, cuando el jugador lea en pantalla las cadenas de texto, deben resultarle claras y orientativas sobre la dirección que puede tomar la conversación. Veamos algún ejemplo.

Tabla 1.20

<i>Are you?</i>
¿Lo estás?

Tabla 1.21

<i>He is?</i>
¿Lo es?

Tabla 1.22

<i>I won't.</i>
No lo haré.

Estas tres opciones de diálogo están directamente relacionadas con la intervención inmediatamente anterior del NPC: bien plantean una pregunta, bien responden al personaje. Sin embargo, dado que en el archivo no contamos con el resto de la conversación, necesitamos consultar los demás ficheros o el árbol de diálogos para contextualizarlas. En este caso, el traductor ha recurrido a ambas opciones para evitar posibles errores que pudiera contener el árbol y contrastar la información con los identificadores de los mensajes.

Como hemos señalado, los mensajes se pueden dividir en los botones de selección de diálogo y de toma de decisiones. Para la redacción de los mensajes del primer grupo, se emplean oraciones completas, mientras que los del segundo son enunciados con un núcleo verbal en forma no personal o imperativa. Veamos algún ejemplo.

Tabla 1.23

<i>I hate bullies.</i>
Odio a los acosadores.

Tabla 1.24

<i>Did you party with them?</i>
¿Fuiste de fiesta con ellos?

Tabla 1.25

<i>ANSWER</i>
CONTESTAR

Tabla 1.26

<i>GO TO THE POLICE</i>
IR A LA POLICÍA

Las tablas 1.23 y 1.24 son mensajes de selección de diálogo extraídos de una conversación normal, mientras que las 1.25 y 1.26 serían botones de toma de decisiones. Además de las evidentes diferencias tipográficas en cuanto al uso de mayúsculas, podemos comprobar que las primeras tienen una estructura gramatical típica de sujeto-verbo-complementos, mientras que en las últimas no aparece ningún tipo de puntuación y pueden entenderse bien como un enunciado nominal, bien como una oración en imperativo. De este modo, podríamos interpretar que en estos botones se está intentando imitar el pensamiento de la protagonista que responde a la pregunta «¿Qué debo hacer?» (tabla 1.25), pero también nos encontramos con casos en los que se trata de órdenes que Max dirige a otro personaje (tabla 1.26). Por otra parte, los ejemplos 1.23 y 1.24 se intentan asemejar más al habla natural.

Como vemos en las traducciones, se han mantenido estas características: nos encontramos con enunciados breves que resumen el contenido de la intervención que desencadenan, puntuación y gramática correctas y un uso de las mayúsculas idéntico al original. Además, se ha intentado mantener un lenguaje natural para el jugador español, de tal modo que pueda interactuar correctamente con el juego. En lo que respecta a la traducción de los botones de toma de decisiones, se ha decidido emplear el infinitivo debido a una cuestión de coherencia interna del juego. Dado que unas opciones representan acciones que Max debe realizar y otras lo que debe decir, se ha decidido mantener todas las traducciones con el verbo en infinitivo para unificarlas estructuralmente.

Para terminar con el análisis de la traducción del novel, podemos concluir que es capaz de identificar los problemas y resolverlos siguiendo diferentes estrategias. Además, tiene presente constantemente que el objetivo de su localización es que pueda ser jugada sin problemas y que provoque en el jugador meta las mismas sensaciones que en el original. Para ello, cuida la naturalidad del lenguaje y es capaz de adaptar el mensaje al idioma de destino cuando sea necesario. En definitiva, podemos ver que cuenta con los recursos y las habilidades de un localizador profesional. No obstante, el traductor novel ha contado con cuatro meses para presentar su traducción de un único episodio, un tiempo mucho más largo de lo que se concede en la industria; por lo tanto, deberá desarrollar y mejorar sus capacidades si quiere ser capaz de ofrecer resultados igual de satisfactorios en un plazo más reducido. De este modo, sería capaz de finalizar los encargos más rápido y sin necesidad de estar tan familiarizado con los títulos. No obstante, podemos afirmar que la propuesta que ofrece para este episodio cuenta con la calidad suficiente como para que la

jugabilidad no se vea perjudicada en ningún momento y el público pueda sumergirse en este mundo de forma creíble.

## 4. Análisis de la localización profesional

Como ya hemos señalado, para este apartado tomaremos ejemplos del primer episodio del juego en los que podamos observar dificultades de traducción semejantes a las que hemos presentado en la traducción novel. Con esto, podremos comprobar si se cumplen las expectativas de calidad que se le presuponen a una localización oficial o si, por el contrario, se plantean problemas que dificulten la jugabilidad. Para poder cubrir todos los puntos del juego, seguiremos el mismo esquema que en el apartado anterior.

### 4.1. Los diálogos

En primer lugar, las traducciones de los diálogos intentan imitar una oralidad artificial creíble para el jugador. Asimismo, se emplean expresiones del habla que los jóvenes usan en la actualidad y se mantienen los vulgarismos cuando los haya. Del mismo modo, no se encuentran problemas en el registro que utilizan los personajes en cada situación.

Tabla 2.1

<i>Look at this...fancy shutter releases, more badass lenses, and actual 35mm film in original boxes! Even with the awesome new gear, I still dig my old hipster camera and glossies.</i>
---

Mira... ¡Disparadores de lujo, lentes de la leche y películas de 35 mm en cajas originales! Incluso con el increíble equipo nuevo, me flipa mi cámara hipster y el papel satinado.
--

Tabla 2.2

<i>Max, you're a better photographer than a liar... Now I know it's a drag to hear some old dude lecture you... but life won't wait for you to play catch-up. You're young, the world is yours, blah blah blah, right? But you do have a gift, you have the fever to take images, to frame the world only the way you envision it. Now, all you need is the</i>
---

*courage to share your gift with others. That's what separates the artist, from the amateur.*

Max, se te da mejor hacer fotos que mentir... Sé que es un rollo que un viejo te eché un sermón... pero la vida no va a esperar por ti. Eres joven, el mundo es tuyo, bla, bla, bla, ¿verdad? Pero tienes un don, tienes el ardiente deseo de captar imágenes, de encuadrar el mundo solo en la forma en la que tú lo concibes. Solo necesitas valor para compartir tu don con los demás. Eso es lo que separa al artista del aficionado.

En estos ejemplos podemos ver que el localizador profesional es capaz de reproducir el **lenguaje informal**, así como el especializado del mundo de la fotografía. Asimismo, observamos que reproduce correctamente el tono literario del señor Jefferson (Tabla 2.2). Por lo tanto, resulta evidente que el traductor ha conseguido reproducir las intervenciones respetando todos los elementos característicos explicados anteriormente, y, además, la traducción resulta orgánica y natural para el jugador. Pasemos a otro ejemplo.

Tabla 2.3

*I know, I know. I just want to be completely clear what happened. /Mr. Prescott happens to be from the town's most distinguished family. And one of Blackwell's most honored students. So it's hard for me to see him brandishing a weapon in the girls' bathroom. So what happened next?*

Lo sé, lo sé. Solo quería estar completamente seguro de lo que pasó. El Sr. Prescott proviene de la familia más distinguida de la ciudad. Y es uno de los alumnos más destacados de Blackwell. Entienda que me cueste imaginarlo con un arma en el baño de chicas. ¿Qué pasó después?

Nuevamente, podemos comprobar que la traducción mantiene las características del **registro formal**: gramática normativa, léxico preciso, etcétera. Por lo tanto, podemos establecer que las intervenciones más formales se traducen de manera adecuada respetando la naturalidad de la lengua meta.

Finalmente, nos encontramos con las conversaciones de **registro vulgar**; en este episodio estarían representadas únicamente por el personaje de Chloe. Veamos algunos ejemplos que ilustren este tipo de lenguaje.

Tabla 2.4

<i>Seeing my step-dork get played makes me happy.</i>
Me encanta que se la cuele a mi padrastro.

Tabla 2.5

<i>When assholes stop threatening me with guns, then I'll stop playing with mine.</i>
Cuando los gilipollas dejen de amenazarme con armas, entonces dejaré de jugar con la mía.

Como podemos observar en el ejemplo 2.4, el traductor ha propuesto una expresión natural del castellano como equivalente acuñado, de modo que acerca el texto al jugador de este mercado. No obstante, nos encontramos con que se ha omitido el juego de palabras despectivo, con lo que en este caso se pierde el matiz de odio que Chloe expresa en el original. Asimismo, en el ejemplo 2.5 comprobamos que sí que se ha traducido el término «*assholes*», con lo que se refleja la personalidad agresiva del personaje. Por lo tanto, podemos determinar que, a pesar de la neutralización de los insultos en algunos casos, la localización respeta los elementos característicos del lenguaje vulgar de Chloe y los transmite de una manera natural en castellano.

Por el contrario, observar algunos problemas en lo que respecta al uso de anglicismos. Dado que los jóvenes emplean una cantidad cada vez mayor de extranjerismos, su aparición está justificada en este caso. No obstante, resulta incoherente su uso en la localización. Veamos algunos ejemplos.

Tabla 2.6

<i>I'd love to see a... noseslide.</i>
Me encantaría ver un... noseslide.

Tabla 2.7

<i>It would be uber-cool to shoot that poetry slam...But scared I am.</i>
Me fliparía hacer fotos en ese slam de poesía... Pero soy una cagueta.

Tabla 2.8

<i>Clearly, the Bigfoots are everywhere.</i>
Parece que los Piesgrandes están en todas partes.

En los ejemplos 2.6 y 2.7 podemos ver que los anglicismos se han mantenido, si bien para el segundo caso existía la alternativa en castellano de «competición». Por el contrario, en la localización 2.8 se ha decidido traducir el nombre del equipo de fútbol del instituto, cuya mascota aparece en numerosos carteles. Este cambio podría considerarse innecesario si tenemos en cuenta que el término «*bigfoot*» es bastante conocido por el público meta del juego y que el nombre suele ir acompañado de una imagen del monstruo. Por lo tanto, la adaptación podría verse como innecesaria e incoherente con el uso de los demás anglicismos.

Por otra parte, encontramos también algunos casos en los que la formulación de las oraciones no resulta natural en castellano de España, bien por tratarse de un calco de la estructura original o bien por emplear expresiones propias de Latinoamérica. Los siguientes ejemplos son muestra de estos problemas.

Tabla 2.9

<i>Do not analyze me! I pay people for that.</i>
¡No me analices! Le pago a la gente por eso.

Tabla 2.10

<i>Yeah, combat will do that to you.</i>
Sí, el combate te hace eso.

Tabla 2.11

<i>I've never seen a storm like this in Oregon...</i>
Nunca vi una tormenta como esta en Oregón...

En estos ejemplos podemos encontrar formulaciones extrañas para el público español. En el caso 2.9 se trata de una expresión con un significado diferente al original que hace que la traducción no tenga sentido; en lugar de referirse a la gente en general, el personaje está haciendo referencia a un grupo de personas concreto. Por tanto, una traducción más correcta habría sido «ya pago a gente para eso».

El ejemplo 2.10 supone un calco de término original «*combat*», cuyo sentido en este contexto es el de una guerra. No obstante, la palabra «combate», si bien una de sus acepciones es esa», no tiene la misma frecuencia de uso en español. Además, si tenemos en cuenta que esta traducción no debe ajustarse a los movimientos de la boca y que el espacio disponible para el subtítulo es considerable, habría sido preferible no recurrir al calco y reformular la oración.

Por último, en el caso 2.11 nos encontramos con un uso poco común en castellano estándar del pretérito perfecto simple. Se trata de un regionalismo propio de algunas partes de España y Latinoamérica. Por tanto, dado que el videojuego se está localizando para el conjunto del público español, habría sido más correcto emplear el pretérito perfecto compuesto como estipula la norma.

## 4.2. Los recursos narrativos de los menús

Pasemos ahora a los textos de los recursos narrativos de los menús, en los que encontramos tanto los mismos aciertos que en los diálogos como problemas similares. Comenzaremos por el menú del **diario**, del que vamos a presentar a continuación un ejemplo.

Tabla 2.12

<i>If words could dance this would be a rave. Even though I've never been to one. But who cares because I GOT INTO BLACKWELL ACADEMY! I didn't think I would be so excited since it's not like I didn't used to live in the same town. But when I saw the text from the Blackwell scholarship office, I could literally feel my pulse speed up.</i>
---

Si las palabras bailaran, esto sería una rave. Aunque nunca he estado en una. Pero qué más da, porque ME HAN ACEPTADO EN LA ACADEMIA BLACKWELL. No pensé que estaría tan emocionada, ya que solía vivir en la misma ciudad. Pero, cuando vi el mensaje de la oficina de becas de Blackwell, se me puso el pulso a mil por hora.

Como vemos, la traducción respeta las convenciones del estilo narrativo del texto original, al igual que otras particularidades como son el uso de las mayúsculas para expresar emoción. Asimismo, se refleja correctamente el estilo informal del diario. Por otra parte, encontramos una reformulación en «ya que solía vivir en esa ciudad», a la cual se ve forzado el localizador por el espacio reducido. Si bien no afecta estilísticamente al texto, sí que resulta confuso el sentido de la oración, puesto que no se ha dicho todavía cuál es la ciudad a la que se refiere. Por lo tanto, quizás habría sido más conveniente reformular la oración con un determinante demostrativo «esa» con el objetivo de que el jugador entienda que se trata de la ciudad en la que se encuentra la academia.

Pasemos ahora a la **biblia de personajes**, que, como hemos señalado ya, contiene los mismos mensajes que en el episodio dos. Veamos algunos ejemplos de estos textos.

Tabla 2.13

*Bro-dude swaggers everywhere with that badge and gun like he's looking to tase somebody. He would make a good photo portrait of authority though. Who does a guy like that marry? I feel sorry for his family. It would be like living in a barracks. Shudder. Just another person I have to avoid at Blackwell. Collect 'em all.*

Va por ahí pavoneándose con la placa y el arma como si fuera a electrocutar a alguien. Desde luego, sería un buen modelo para un retrato de la autoridad. ¿Quién querría casarse con un tío así? Me da lástima su familia. Sería como vivir en un cuartel. Qué horror. Otra persona que tengo que evitar en Blackwell. ¡Uno más para la colección!

En este caso, podemos comprobar que se mantienen las características de la tipología textual, con una redacción mucho más descriptiva y subjetiva. Además, crea una oralidad artificial creíble para el jugador, de tal modo que da la sensación de estar leyendo los pensamientos de la protagonista. Cabe destacar el uso, muy adecuado en este caso, del equivalente acuñado «uno más para la colección», que aporta al texto un grado de

credibilidad más alto. Asimismo, el uso más libre de los signos de exclamación confiere a la expresión una mayor expresividad. Por lo tanto, la traducción consigue transmitir adecuadamente las emociones y los pensamientos de la protagonista acerca del personaje del que habla, con lo que cumple correctamente con su función.

El siguiente tipo de texto con el que nos encontramos son los **SMS**. Como ya hemos señalado anteriormente, tendremos en cuenta para el análisis aspectos como la brevedad y la reproducción de la escritura de los jóvenes. Veamos un ejemplo.

Tabla 2.14

<i>Sorry Kate, I chickened out :(</i>
Lo siento, Kate, me entró cague :(

En este caso, podemos comprobar que la traducción es breve y concisa, y consigue transmitir el mensaje en un número de caracteres adecuado al espacio disponible. Asimismo, podemos observar que se ha mantenido la expresión coloquial que aparece en el original y se ha buscado un equivalente acuñado para sustituirla. Igualmente, el emoticono está presente en la traducción.

No obstante, en este menú encontramos nuevamente errores semejantes a los que mencionábamos en el apartado anterior. El siguiente ejemplo es ilustrativo de estos problemas.

Tabla 2.15

<i>Make sure you check out NEKRomantik on my flash drive.</i>
No olvides echarle un vistazo a NEKRomantik en mi memoria USB.

Podemos ver nuevamente un uso incoherente de anglicismos; en nuestra lengua está ya instaurado el término «*pen*» y su frecuencia de uso es muy grande. Por lo tanto, no habría supuesto un problema para el jugador español que el anglicismo se mantuviera, si bien habría que cambiarlo por la expresión más extendida entre el público. Una vez más, se podría argumentar que se intenta evitar el uso de extranjerismos, pero en ese caso se deberían haber traducido en todas las situaciones de manera coherente.

En conclusión, la traducción de estos textos resulta formalmente correcta y respeta las convenciones tipológicas. Asimismo, podemos señalar que la localización consigue transmitir correctamente los mensajes de una manera natural en castellano, acercando así el videojuego a este mercado. No obstante, seguimos encontrando errores de incoherencia terminológica en el uso de anglicismos, por lo que sería conveniente revisar este aspecto.

### 4.3 Los recursos informativos periféricos

En este apartado analizaremos los **carteles** y los **folletos** que aparecen en el juego. Para ello, tendremos en cuenta las características textuales que hemos estudiado anteriormente. Veamos a continuación algunos ejemplos que nos permitan llevar a cabo la valoración de calidad.

Tabla 2.16

POP VINE  IS GRUNGE DEAD?  Featuring the latest works from Mark Jefferson  10 Reasons To Get Electronic Mail
POP VINE  ¿EL GRUNGE HA MUERTO?  Con los últimos trabajos de Mark Jefferson  10 razones para tener correo electrónico

En este folleto se mantienen la brevedad y el carácter publicitario del texto original, que pretende ser atractivo para el lector. Asimismo, también se respetan las referencias culturales a los estilos musicales. En lo que respecta a la tipografía, comprobamos que se emplean las mayúsculas igual que en el original y que no aparece ningún signo de puntuación más allá de los signos de interrogación. Por lo tanto, podemos concluir que la localización cumple con la misma función que el original y respeta sus características formales.

Tabla 2.17

<p>To Max or Whom It May Concern.</p> <p>The cinematic contents of this flash drive are of a graphic, life-altering, controversial nature.</p> <p>This collection has been downloaded with the greatest care and for the most discriminating viewer.</p> <p>I congratulate (sic) you on your taste and eagerly await your in-depth reviews of CANNIBAL HOLOCAUST and ULTRAVIXENS.</p> <p>Peace. Warren G.</p>
<p>Para Max o cualquier interesado</p> <p>Los contenidos cinematográficos de esta memoria USB son de naturaleza gráfica, abrumadora y controvertida.</p> <p>Esta colección se descargó con el mayor cuidado y para el espectador más exigente.</p> <p>Te felicito (sic) por tu gusto y espero con impaciencia tus opiniones sobre HOLOCAUSTO CANÍBAL y ULTRAVIXENS.</p> <p>Paz. Warren G.</p>

En este caso, nos encontramos con un **correo electrónico** en el que podemos observar que se ha empleado un estilo muy formal, con un léxico elevado, una gramática correcta e incluso el uso de latinismos. Como podemos ver, la traducción refleja correctamente todas estas características, si bien contiene una errata al faltar el punto de la primera oración. Por otra parte, comprobamos que se han respetado las referencias intertextuales a las películas, así como el uso de las mayúsculas.

No obstante, en estos textos también podemos observar errores que ya hemos advertido en los apartados anteriores, principalmente el de la incoherencia. A continuación, tenemos un ejemplo en el que podemos identificar este problema.

Tabla 2.18

<p><i>For More Details Go To PleaseWait!@PraiseBeJC.or</i></p>
--

Para más detalles, escribe a PleaseWait!@AlabaaJC.or

Este segmento pertenece a uno de los carteles del juego. En él podemos comprobar que la primera mitad del correo electrónico se ha dejado en inglés, mientras que la segunda se ha traducido. Por lo tanto, resulta incoherente para el jugador encontrar texto en un idioma extranjero, que puede o no comprender, seguido de un mensaje en su lengua. Asimismo, solo algunas de las direcciones del juego están traducidas, mientras que otras se han mantenido en inglés a pesar de que contienen un mensaje.

En conclusión, la localización respeta y transmite correctamente las características tipológicas y los mensajes de los textos. Refleja de manera natural el lenguaje publicitario y mantiene las referencias intertextuales. Por lo tanto, a pesar de contener nuevamente los errores que hemos advertido ya, podemos determinar que la traducción cumple con su función e introduce al jugador en el mundo de manera creíble.

#### 4.4. La interfaz de usuario

En este apartado, analizaremos la traducción de los **botones de selección de diálogo y de toma de decisiones**. Para ello, vamos a tomar algún ejemplo representativo de la calidad de la localización.

Tabla 2.19

<i>Didn't find the time.</i>
No he tenido tiempo...

Tabla 2.20

<i>HIDE THE TRUTH</i>
OCULTAR LA VERDAD

En estos casos, podemos comprobar que la traducción resulta muy adecuada, de manera que consigue resumir en muy pocas palabras el mensaje siguiente o la acción que se va a llevar a cabo. Cabe destacar la modificación de la puntuación en el ejemplo 2.19, que

refuerza la sensación en el jugador de que la protagonista está hablando avergonzada. Por su parte, en el ejemplo 2.20 podemos ver que se respeta el uso de las mayúsculas.

Por otra parte, encontramos también algún error de usos verbales en los botones de selección de diálogo. Podemos verlo en el siguiente ejemplo.

Tabla 2.21

<i>Seen it.</i>
La vi.

Como podemos comprobar, habría sido más conveniente buscar una alternativa a este uso verbal. Por ejemplo, emplear simplemente el participio «vista» habría resultado igual de breve e informativo y mucho más natural para el público español. En este caso, podemos afirmar que el deseo de redactar la traducción de la manera más breve posible ha ido en detrimento de la corrección y la transmisión del sentido.

En conclusión, podemos afirmar que la localización es de una calidad indudablemente elevada a pesar de los fallos que habría que revisar. Estos errores podrían solucionarse para mejorar lo máximo posible la experiencia del jugador. No obstante, no impiden que este pueda sumergirse en el mundo sin problemas, por lo que la traducción cumple correctamente con su cometido.

## 5. Conclusiones

En definitiva, tras analizar ambas versiones podemos determinar que ambas presentan un nivel de calidad satisfactorio a pesar de contener problemas. No obstante, todos estos fallos no impiden la comprensión por parte del usuario, por lo que la jugabilidad no se ve comprometida y la localización puede cumplir con su función correctamente.

En lo que respecta a nuestra hipótesis inicial, podemos afirmar que ha quedado demostrada: el traductor novel sin experiencia profesional y con conocimientos básicos de traducción e ingeniería de localización ha sido capaz de ofrecer un producto de calidad semejante a la versión oficial. Por lo tanto, podríamos concluir que la experiencia, si bien es un factor que ayuda en gran medida al localizador, no es indispensable para poder

llevar a cabo esta tarea satisfactoriamente. El novel ha sido capaz de suplir sus carencias con recursos de internet, sus propios conocimientos, un alto grado de familiarización con el juego y unos plazos muy largos. No obstante, sí que es importante señalar que el grado de productividad del localizador novel ha sido muy inferior al de los profesionales, por lo que deberá aprender a agilizar su proceso de traducción si quiere poder cumplir con los plazos ajustados de la industria.

Cabe destacar que este estudio podría servir como base a futuras investigaciones en las que se sometiera a un grupo representativo de localizadores noveles y profesionales a las mismas condiciones con el objetivo de analizar sus resultados. De este modo, se podría complementar el presente trabajo y comprobar hasta qué punto la experiencia supondría una diferencia en una situación de igualdad.

## 6. Bibliografía

- Bernal-Merino, Miguel Á. 2007. "Challenges in the Translation of Video Games".  
*Revista Tradumàtica*. 29 de mayo de 2019.  
<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf>.
- \_\_\_\_\_. 2007. "Localisation and the Cultural Concept of Play in Games". *Localization World* (web).  
<http://www.localizationworld.com/lwseattle2007/downloads/LocalisationAndGames.pdf>.
- \_\_\_\_\_. 2018. "Creativity in the Translation of Video Games". *Estudis Literaris* Vol. 23: 27-70.
- \_\_\_\_\_. 2011. "A Brief History of Game Localisation". *Trans* 15: 11-17.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Translation and Localization in Videogames*. Nueva York-Londres: Routledge.
- Chandler, Heather M. y Stephanie O'Malley. 2011. *The Game Localization Handbook*. Massachusetts: Jones & Bartlett Learning.
- Díaz-Montón, Diana. 2011. "La traducción amateur de videojuegos al español". *Trans* 15: 69-82.
- Dietz, Frank. 2006. "Issues in localizing computer games". *Perspectives on Localization* 13: 121-134.
- Fernández-Costales, Alberto. 2012. "Exploring Translation Strategies in Video Game Localisation". *MonTI* 4: 385-408.
- Fry, Deborah y Arle Lommel. 2003. *The Localization Industry Primer 2nd Edition*. Suiza: LISA.
- GamerDic*. 2014. 20 de abril de 2019. <http://www.gamerdic.es>.
- Goldberg, Marty. "Pac-Man: The Phenomenon: Part 1". *Classic Gaming* (web). 31 de enero de 2002.  
<https://web.archive.org/web/20071016203822/http://classicgaming.gamespy.com:80/View.php?view=Articles.Detail&id=249>

- Hurtado-Albir, Amparo. 2011. *Traducción y traductología: Introducción a la traductología*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- IGDB. 2015. 20 de abril de 2019. <https://www.igdb.com>
- Klepek, Patrick. "See Every Possible Decision From A Life Is Strange Conversation". *Kotaku* (web). 5 de agosto de 2015. <https://kotaku.com/see-every-possible-decision-from-a-life-is-strange-conv-1722236059>.
- Life Is Strange*. 2015. Dontnod Entertainment. Distribuido por Square Enix. Versión para ordenador.
- Mangiron, Carmen y Minako O'hagan. 2006. "Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation". *JosTrans* 6: 10–21.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Ámsterdam: John Benjamins Publishing.
- Muñoz-Sánchez, Pablo. 2007. *Manual de traducción de videojuegos: El fascinante mundo del romhacking*. Sayans Traductions.
- \_\_\_\_\_. 2008. "En torno a la localización de videojuegos clásicos mediante técnicas de romhacking: particularidades, calidad y aspectos legales". *The Journal of Specialised Translation* 9: 80-95.
- \_\_\_\_\_. 2009. "Video Game Localisation for Fans by Fans: The Case of Romhacking". *The Journal of Internationalisation and Localisation* 1: 168–185.
- Muñoz-Ramón, Javier. 2018. " Aspectos culturales relacionados con la localización de videojuegos con énfasis en sus implicaciones técnicas". Trabajo fin de máster. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Real Academia Española. 2018. *Diccionario de la lengua española*. 15 de mayo de 2019. <https://dle.rae.es>.
- Scholand, Michael. 2002. "Localización de Videojuegos". *Revista Tradumàtica*. 29 de mayo de 2019. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>.
- "Super Mario Bros." *MobyGames*. 23 de mayo de 2019. <https://www.mobygames.com/game/super-mario-bros>.

Visa, Clara I. 2015. “El videojuego como objeto cultural, lúdico y literario: apuntes sobre su traducción y localización”. Trabajo fin de máster. Universidad de Salamanca.

# 7. Anexos

- Enlace a la carpeta de Google Drive con los archivos localizados por el traductor novel al español:

<https://drive.google.com/open?id=1XkQsDTnTvHfbtZehOmu7hHVZlzoG8qve>

- Enlaces al árbol de diálogos del juego:

<https://kotaku.com/see-every-possible-decision-from-a-life-is-strange-conv-1722236059>

[https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Episode\\_2:\\_Out\\_of\\_Time\\_-\\_Choices](https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Episode_2:_Out_of_Time_-_Choices)