

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

Lenguaje soez en la localización de videojuegos: el caso de *Cyberpunk 2077*

Análisis de la traducción del lenguaje soez y su
influencia en los actos de habla

Autor: Pablo Zapatero Sánchez

Tutor: Jesús Torres del Rey

Salamanca, 2021

Resumen

El lenguaje soez es cada vez más frecuente en los medios audiovisuales debido a la desaparición gradual de la censura. Sin embargo, aún no existe una norma sólida acerca de su traducción, y menos aún en un medio tan nuevo como los videojuegos. Por ello, el presente trabajo tiene como objetivo el estudio de las dificultades pragmáticas que nacen de su traducción en los videojuegos y de las técnicas utilizadas con mayor frecuencia para solventarlas. Para ello, nos centraremos en el caso particular de *Cyberpunk 2077*. Además, a lo largo del trabajo veremos cómo el lenguaje soez resulta útil a la hora de crear una sensación de inmersión y realismo en las relaciones con los personajes y nos serviremos de la teoría de los actos de habla para analizar la función de dicho lenguaje en los diálogos seleccionados. Finalmente, comprobaremos si la traducción ha logrado mantener dicha función y qué técnicas resultan más útiles.

Palabras clave: lenguaje soez, localización, videojuegos, actos de habla, técnicas de traducción.

Abstract

The use of slang is becoming increasingly common in audiovisual media due to the progressive disappearance of censorship. However, there is still no established theory for its translation, particularly in new media such as videogames. For this reason, the aim of this paper is to study the pragmatic difficulties arising from such translation in video games and the most frequently used techniques to solve them. To this end, we will focus on the specific case of *Cyberpunk 2077*. Throughout this paper we will see how the use of slang is useful to create a feeling of immersion and realism while interacting with the characters. We will use the theory of speech acts to analyse the functionality of this type of language in the selected dialogues. Lastly, we will consider whether the translation has succeeded in maintaining the functionality or not and which strategies have been most useful.

Keywords: slang, localization, videogames, speech acts, translation techniques.

Índice

Introducción:.....	4
1. Objetivos:	5
2. Metodología.....	5
3. Localización de videojuegos	8
3.1. El videojuego	8
3.1.1. Definición.....	8
3.1.2. Historia	9
3.2. Localización de videojuegos.....	11
3.2.1. Transcreación	13
3.2.2. Métodos de lanzamiento <i>sim-ship</i> y <i>post-gold</i>	14
4. Cyberpunk 2077	25
5. Los actos de habla.....	30
6. El lenguaje soez en videojuegos.....	32
7. Análisis del caso	34
7.1. Características del análisis	34
7.2. Actos de habla ilocutivos presentes en la muestra.....	36
7.3. Actos de habla asertivos	36
7.4. Actos de habla comisivos	39
7.5. Actos de habla directivos.....	40
7.6. Actos de habla expresivos.....	42
7.7. Técnicas de traducción.....	45
Conclusiones.....	47
Bibliografía.....	49
Recursos adquiridos de internet.....	52
Anexo 1	53
Anexo 2	64

Índice de figuras

Figura 1: Clasificación PEGI por edades y símbolos	21
Figura 2: Carátula de Cyberpunk 2077 con sistema PEGI.....	21
Figura 3: Clasificación ESRB por edades	23
Figura 4: Carátula de Cyberpunk 2077 con sistema ESRB.....	23
Figura 5: Clasificación CERO por edades.....	24
Figura 6: Símbolos del sistema de clasificación CERO	24

Introducción:

A lo largo de las últimas décadas, los avances tecnológicos han llevado a grandes cambios a nivel global. Bernal-Merino (2015: 35) remarca la importancia de la aparición de los medios audiovisuales gracias a estos avances, ya que nos permiten la transmisión de todos los códigos de lenguaje. De esta forma, no perdemos parte del mensaje como sucedía, por ejemplo, en la transcripción a la forma escrita de los diálogos antes de poder introducir voces en el cine o en los videojuegos, uno de los medios audiovisuales más recientes y en el cual nos centraremos en este trabajo.

Especialmente en la última década, los videojuegos han experimentado un avance tanto en la calidad de sus gráficos como en contenido que los ha convertido en el medio audiovisual más inmersivo para el público. No cabe duda de que los gráficos hiperrealistas y los efectos visuales son el mayor atractivo de los videojuegos hoy en día. Sin embargo, para una verdadera experiencia de juego esto no basta. Es necesario que, aparte de tener una apariencia verosímil, la interacción con el jugador también lo sea. En este sentido, hay una gran cantidad de autores que mencionan los mismos términos: “comunicación”, “diálogo” e “interacción”.

El ser humano es social por naturaleza y tiende a buscar esta misma característica en su entorno a través de ciertos patrones de conducta (Cardona-Rivera y Young, 2014), lo cual es aprovechado por los creadores de videojuegos para transmitir una sensación de interacción a través de respuestas o comportamientos previamente programados y que pueden variar dependiendo de nuestros movimientos y elecciones a lo largo del juego. Sin embargo, este acto comunicativo entre el usuario y la máquina no es más que una ilusión, ya que está limitado a las opciones programadas y nunca llegará a la arbitrariedad de una conversación entre humanos (Domsch, 2017). Esta ilusión se logra principalmente mediante actos de habla (Austin, 1962). Cardona-Rivera y Young (2014) afirman que los actos de habla que tienen lugar en los videojuegos son actos locutivos con un objetivo ilocutivo y utilizan la taxonomía de Searle (1976) para clasificar los distintos actos que podemos encontrar dentro de un videojuego (asertivos, directivos, compromisorios, declarativos y expresivos). Es aquí donde se hace especialmente importante el papel de la localización, ya que el traductor debe transmitir la misma intención en los actos de habla para no perder calidad o modificar la experiencia del jugador en un idioma u otro.

1. Objetivos:

Como hemos mencionado antes, el papel del traductor es clave para la jugabilidad y la experiencia del videojuego en los distintos idiomas de lanzamiento; más aún en juegos de rol donde el lenguaje nos desvela la personalidad y la procedencia de sus personajes, que, a su vez, nos guían a lo largo de la trama. En este caso, centraremos nuestro estudio en el uso del lenguaje soez por parte de los personajes para reforzar los actos de habla con el objetivo de analizar si se han transmitido con la misma fuerza de la versión anglófona a la española y qué técnicas de traducción se han utilizado para conseguirlo. Para ello:

- Recogeremos una muestra de diálogos con presencia de lenguaje soez.
- Analizaremos las técnicas utilizadas para la traducción de dicha muestra.
- Comprobaremos si dichas técnicas han sido eficaces a la hora de transmitir los actos de habla.

2. Metodología

Dentro de los videojuegos Domsch (2017) diferencia dos formas distintas de interacción entre jugador y máquina: “ludic communication” y “diegetic communication”. La primera es la utilizada para dirigirse directamente al jugador como persona a los mandos (tutoriales, consejos, etc.). La segunda, en cambio, supone dirigirse al jugador como personaje dentro del propio videojuego, proporcionando así una mayor sensación de inmersión. Es en esta en la que nos centraremos. No obstante, esto no se logra siempre de la misma forma, por lo que primero estudiaremos las características generales de los videojuegos y su localización de modo que podamos situar nuestro caso concreto en su contexto. En *Cyberpunk 2077* esta comunicación entre máquina y jugador/personaje se caracteriza por el uso del lenguaje soez como herramienta expresiva. Por ello, utilizaremos dicho lenguaje para analizar la traducción de sus diálogos.

Primero recogeremos una muestra de los diálogos donde aparecen juntos V, el personaje que encarna el jugador, y Jackie, su compañero durante la primera parte de la historia. Hemos elegido a estos dos personajes porque, a pesar de las diferencias en sus dialectos geográficos (Jackie habla en español de México y V en español de España), utilizan un mismo registro (bajo) cargado de lenguaje soez y trabajan juntos como mercenarios.

Una vez formado el corpus, clasificaremos el lenguaje soez según la taxonomía de Fuentes-Luque (2015), donde recoge las temáticas que más se repiten. Dicha taxonomía incluye:

- Sexo: referencias a la anatomía y obscenidades sobre el tema.
- Escatología: referencias a fluidos o sólidos corporales y a la muerte.
- Religión: expresiones calificadas como blasfemia y o profanación.
- Familia: referencias a familiares ya sea vivos o muertos.
- Nominalia: uso de nombres propios y calificativos con intención despectiva.

Se trata de una taxonomía bastante precisa; sin embargo, es probable que haya casos en los que una expresión no pueda clasificarse dentro de un único grupo, sino que pertenecerá a varios. Por ejemplo: “me cago en tu madre” une las temáticas de escatología y familia, “puta mierda” las de sexo y escatología, etc.

También analizaremos las técnicas de traducción utilizadas siguiendo la propuesta de Hurtado (2001). Dicha propuesta incluye las dieciocho técnicas siguientes, citadas alfabéticamente:

- Adaptación: se reemplaza un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora.
- Ampliación lingüística: se añaden elementos lingüísticos. Es un recurso que suele ser especialmente utilizado en la interpretación consecutiva y doblaje.
- Amplificación: se introducen precisiones no formuladas en el texto original: informaciones, paráfrasis explicativas, notas del traductor, etc.
- Calco: se traduce literalmente una palabra o sintagma extranjero; puede ser léxico y estructural.
- Compensación: se introduce en otro lugar del texto traducido un elemento de información o efecto estilístico que no se ha podido reflejar en el mismo lugar en que aparece situado en el texto original.
- Compresión lingüística: se sintetizan elementos lingüísticos. Es un recurso especialmente utilizado en interpretación simultánea y subtitulación.

- Creación discursiva: se establece una equivalencia efímera, totalmente imprevisible fuera del contexto.
- Descripción: se reemplaza un término o expresión por la descripción de su forma y/ o función.
- Elisión: no se formulan elementos de información presentes en el texto original.
- Equivalente acuñado: se utiliza un término o expresión reconocido (por el diccionario, por el uso lingüístico) como equivalente en la lengua meta.
- Generalización: se utiliza un término más general o neutro.
- Modulación: se efectúa un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del texto original; puede ser léxica y estructural.
- Particularización: se utiliza un término más preciso o concreto.
- Préstamo: se integra una palabra por expresión de otra lengua tal cual. Puede ser puro (sin ningún cambio) o naturalizado (transliteración de la lengua extranjera).
- Sustitución: se cambian elementos lingüísticos por paralingüísticos (entonación, gestos) o viceversa.
- Traducción literal: se traduce palabra por palabra un sintagma o expresión.
- Transposición: se cambia la categoría gramatical.
- Variación: se cambian elementos lingüísticos o paralingüísticos (entonación, gestos) que afectan a aspectos de la variación lingüística: cambios de tonos textuales, estilo, dialecto social, dialecto geográfico, etc.

Finalmente, nos centraremos en los actos de habla ilocutivos y utilizaremos la clasificación de Searle (1976: 11-16) para comprobar si el uso de dichas técnicas ha resultado efectivo a la hora de transmitir la función que el lenguaje soez tiene en ellos. Es decir, si se ha mantenido la carga de lenguaje soez, manteniendo así la fuerza que dicho lenguaje proporciona al acto ilocutivo (homofuncionalidad), si se ha aumentado, añadiéndole fuerza (adición de carga pragmática) o si, por el contrario, se ha reducido, perdiéndola (pérdida de carga pragmática).

3. Localización de videojuegos

3.1. El videojuego

3.1.1. Definición

Son varios los autores que han intentado encontrar una definición sin llegar a un resultado común. Si visitamos el diccionario de la Real Academia Española (2021), el término *videojuego* aparece definido como “juego electrónico que se visualiza en una pantalla”. Esta definición resume en esencia en qué consiste, estructural y materialmente, un videojuego, pero no es suficiente si queremos realizar un análisis de la interacción y la comunicación entre el videojuego y el propio usuario. Por ello, hemos recurrido a otras más completas. Algunas de las más reconocidas dentro del ámbito académico son las aportadas por Suits y Salen y Zimmerman. Suits (1978) no da una definición sobre qué es exactamente un videojuego, sino sobre qué es el propio acto de jugarlo:

To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelutory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude]. I also offer the following simpler and, so to speak, more portable version of the above: playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles.^{1 2}

Por su parte, Salen y Zimmerman (2003) también hacen hincapié en el hecho de que la parte esencial de un videojuego son sus normas y el hecho de enfrentarte a un conflicto siguiéndolas: “A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome”³. Como hemos dicho antes, estas definiciones parten de un enfoque ludológico, es decir, se centran en el hecho de

¹ Todas las traducciones a pie de página de las citas son realizadas personalmente.

² Jugar a un videojuego es intentar alcanzar una situación específica (objetivo prelutorio) utilizando únicamente los medios permitidos por las reglas (medios lusorios) donde estas prohíben el uso de medios más eficientes en favor de otros menos eficientes (reglas constitutivas) y donde son aceptadas por ser las que posibilitan ese tipo de actividad (actitud lusoria). También ofrezco una versión más simple y, por así decirlo, de bolsillo que la anterior: jugar es el intento voluntario de superar obstáculos innecesarios.

³ Un juego es un sistema en el que los jugadores participan en un conflicto artificial definido por normas que derivan en un resultado cuantificable.

jugar, dejando a un lado la parte física del propio videojuego. De hecho, estas definiciones son válidas para cualquier tipo de juego, por lo que debemos buscar el elemento diferenciador, como puede ser el hecho de que se lleve a cabo a través de una pantalla. Sin embargo, como en este trabajo vamos a estudiar cómo se adapta a otro idioma (en este caso español) el lenguaje que utilizan los videojuegos para lograr una reacción en el jugador, buscaremos una definición que también incluya esa relación lingüística o semiótica entre jugador y juego. En esta línea, Bergonse (2017) define los videojuegos de la siguiente manera:

[...] a mode of interaction between a player, a machine with an electronic visual display, and possibly other players, that is mediated by a meaningful fictional context, and sustained by an emotional attachment between the player and the outcomes of her actions within this fictional context.⁴

3.1.2. Historia

Como hemos visto, es difícil definir qué es exactamente un videojuego. Por ello, es también complicado establecer cuándo se crearon o cuál fue el primero. A pesar de ello, la mayoría de los estudios y artículos respecto a este tema coinciden en que aparecieron por primera vez en la década de 1950. Algunos afirman que el inventor del primer videojuego fue John Bennett, quien logró que se pudiera jugar a *Nim*, un juego matemático de estrategia, en la computadora Nimrod presentada por la empresa Ferranti en 1951 (Eguia, Contreras y Solano, 2013). Un año después, Alexander Douglas presentó su videojuego *OXO*, conocido comúnmente como el tres en raya, como parte de su tesis doctoral. Sin embargo, hay quienes descartan estos dos como videojuegos por no estar conectados a una pantalla, sino a un osciloscopio. De hecho, la sentencia de un juicio en 1985 entre la empresa Nintendo y Ralph Baer, creador de la consola Magnavox Odyssey, estableció que un videojuego con salida en una pantalla de osciloscopio no podía ser considerado como tal, ya que dichas pantallas no tienen señal de vídeo. Por ello, muchos consideran *Tennis for Two* (1958) y *Spacewar!* (1962) como los primeros videojuegos de la historia (Kent, 2016). No obstante, en aquellos momentos la popularidad de los videojuegos no se extendía más allá del ámbito de los estudiantes universitarios.

⁴ [...] un modo de interacción entre un jugador, una máquina con una presentación visual electrónica y, posiblemente, otros jugadores por medio de un contexto ficticio significativo y sustentado en un vínculo emocional entre el jugador y los resultados de sus acciones dentro de dicho contexto ficticio.

No fue hasta la década de 1970 cuando, gracias al descenso de los costes de fabricación, empezaron a aparecer las primeras máquinas recreativas y consolas domésticas. Uno de los juegos más populares en ese periodo fue *Pong* (1972), el cual apareció tanto en máquina recreativa como en la primera consola doméstica de la historia: la Magnavox Odyssey (1972). Tanto el videojuego como la consola fueron las dos primeras creaciones de la empresa Atari y tanto la empresa como ambas creaciones son consideradas como las fundadoras de la industria del videojuego. En 1978, nació otro videojuego que marcaría un antes y un después en la industria. Se trata de *Space Invaders*, creado por la empresa japonesa Taito, uno de los primeros videojuegos del género *Shoot 'em up* o “matamarcianos” y el que más dinero ha generado de la historia con más de 13.000 millones de dólares. Para ver esto en perspectiva, uno de los juegos más rentables de la era moderna es el *Grand Theft Auto V*, el cual ha producido unas ganancias de más de 6.000 millones. Además, *Space Invaders* supuso la expansión de la industria japonesa del videojuego al resto del mundo. Dos años después, en 1980 nacería otro de los videojuegos más importantes de la historia: *Pac-Man*. De hecho, podría considerarse como el primer videojuego en el que se realizó un trabajo de localización, ya que su título original en Japón era *Pakku Man*, adaptado a la fonética inglesa como *Puck-Man*, pero la empresa Midway, encargada de su desarrollo en Estados Unidos decidió cambiarlo por *Pac-Man* para evitar que se cambiara la letra “P” por la “F” para realizar un juego de palabras vulgar en inglés.

Gracias a unos años de crecimiento extraordinario a raíz de estos títulos, la industria se popularizó, lo cual hizo que se expandiera tan rápido que tanto los nuevos videojuegos como las nuevas videoconsolas perdieran calidad para poder llegar al volumen de mercado. Esto dio lugar a una crisis de la industria que duró hasta la aparición de una nueva generación de videoconsolas de 8 bits⁵ como la Famicom (nombre original de la Nintendo Entertainment System o NES) creada por Nintendo en 1983 y la Sega Master System creada por Sega en 1985 que, gracias a su calidad, mejoraron la opinión del público y volvieron a impulsar las ventas.

⁵ El número de bits hace referencia a la longitud de las palabras que puede manejar el procesador de la videoconsola. Cada bit es un 0 o un 1, con lo que 8-bits limitan el tamaño de las instrucciones a $2^8 = 256$ combinaciones posibles. Así pues, un chip gráfico de 8-bits solo admitiría, como máximo, 256 colores.

Ya en la década de 1990 comenzó la nueva generación de videoconsolas de 16 bits⁶, más similares a las que conocemos hoy en día y con nombres como PlayStation, Super Nintendo, Game Boy y Nintendo 64 y con novedades en cuanto a géneros y gráficos como la aparición del 3D. Con estos nuevos avances, comenzó una guerra por hacerse con el primer puesto dentro de la industria que se acentuó con la aparición de una nueva generación de videoconsolas como la PlayStation 2 de 128⁷ bits en el 2000, la cual se convirtió en la más vendida de la historia, y la respuesta de Microsoft con el lanzamiento de la Xbox tan solo un año más tarde. Esta rivalidad continúa hoy en día con videoconsolas como la Nintendo Switch (2017), PlayStation 5 (2020) y Xbox Series X y Series S (2020), entre otras.

3.2. Localización de videojuegos

A pesar de que localización, también conocida de forma abreviada como L10n, está cada vez más presente en nuestras vidas debido al mayor consumo de aparatos electrónicos (relojes inteligentes, ordenadores, teléfonos, altavoces inteligentes, etc.), fuera del sector de la traducción resulta un término poco familiar. Tanto es así que si acudimos al diccionario de la Real Academia Española en busca de una definición de localización relacionada con la traducción, no encontraremos ningún resultado. Por ello, si queremos hallar una dentro de nuestro ámbito, una buena opción es acudir a la ya desaparecida LISA (Localisation Industry Standards Association o Asociación para la normalización del sector de la localización), la cual define la localización como “the process of modifying products or services to account for differences in distinct markets”⁸. Bernal-Merino (2015) habla de la localización como parte del GILT, cuyas siglas se corresponden con Globalización, Internacionalización, Localización y Traducción. Los dos primeros términos son fácilmente distinguibles. La globalización abarca todos los procesos necesarios (incluidos los mencionados anteriormente) para conseguir que el producto salga al mercado en distintos países de forma efectiva. La internacionalización supone la creación de un producto estandarizado de tal forma que resulta sencillo adaptarlo a los distintos países de lanzamiento; es decir, un producto sin carga cultural, con cuadros de texto preparados para todo tipo de alfabeto, etc. La distinción entre los dos últimos términos es algo más compleja. Podría decirse que la

⁶ Un procesador de 16 bits admitiría hasta 2^{16} combinaciones distintas.

⁷ Un procesador de 128 bits admitiría hasta 2^{128} combinaciones distintas.

⁸ El proceso de modificar productos o servicios para responder a las diferencias de mercados concretos.

traducción supone la adaptación del texto a la cultura de llegada, mientras que la localización se ocupa de la adaptación del software completo a los distintos mercados de lanzamiento.

Debido a algunos de los avances en la industria con videojuegos como *Cyberpunk 2077*, en los que prácticamente somos los protagonistas de nuestra propia película, la localización de videojuegos ha ido añadiendo cada vez más elementos propios de la traducción audiovisual como la subtitulación de los diálogos entre personajes o el doblaje de las voces. Sin embargo, Mayoral (1997) enumera algunas diferencias entre dichos elementos dentro de ambas. En la localización, el subtulado podría considerarse más “libre”, ya que no tiene un límite de caracteres ni una posición en la pantalla tan estrictos. El *efecto karaoke* (transcribir todo lo que se dice en la pantalla a modo de subtítulos), característico de los videojuegos, obliga a que el texto muestre exactamente lo que se escucha y tanto el audio como el texto deben estar sincronizados con las imágenes, por lo que se evitan las omisiones o recortes que se realizan al subtítular en la traducción audiovisual. Sin embargo, cuando se habla del texto dentro de los menús y no en las cinemáticas del juego, en ocasiones el espacio es muy limitado, ya que debe entrar en un lugar exacto previamente fijado.

Otra dificultad de la localización de videojuegos que menciona Mayoral es lo que llama el *alfabetismo*, el cual se da tanto en programas informáticos como en videojuegos y tiene que ver con el hecho de que, en ocasiones, para ejecutar una acción es suficiente con pulsar una tecla que se corresponde con la inicial del nombre de la propia acción. Por ejemplo, en algunos controles dentro de los videojuegos, podemos encontrar coincidencias tanto en inglés (*M - menu/map, P - Pause, R - Reload*) como en español (*M - menú/mapa, P - Pausa, R - Recargar*). Cuando no se puede obtener una letra que coincida con la inicial de dicha acción ya sea porque ya está ocupada o porque su posición en el teclado perjudica la experiencia del usuario, en ocasiones se recurre a otra letra dentro de la misma palabra, o simplemente se elige una que resulte cómoda por su posición como es el caso del famoso *Ctrl + C* y *Ctrl + V* para copiar y pegar, en el cual la primera inicial coincide con la de la acción, pero la segunda se eligió por ser la más cercana a la letra *C*. En los videojuegos ocurre algo similar, ya que los controles más importantes suelen estar situados en las teclas que rodean a las letras *W, A, S, D*, las cuales son utilizadas normalmente para moverse.

Bernal-Merino (2007) señala que el traductor también deberá tener en cuenta el universo en el que se ambienta el videojuego y realiza una división en dos tipos distintos: los que se ambientan en un universo ya existente y los que crean su propio universo desde cero. Los primeros suelen ser adaptaciones de libros o películas famosas, como es el caso de la saga de *Harry Potter*, de la cual existen más de 15 videojuegos oficiales, *El Señor de los Anillos*, que cuenta con más de 30 o las películas de los universos de *Marvel* y *DC*. Cuando se trabaja con estas adaptaciones, el traductor debe tener en cuenta que hay ciertas expresiones de los personajes que pueden tener ya una traducción previa en alguno de los libros o películas de la saga, por lo que el proceso de documentación será más complejo. Por otro lado, cuando un videojuego crea su propio universo, el traductor tendrá una mayor libertad para actuar de forma creativa con el fin de mejorar la experiencia del usuario.

3.2.1. Transcreación

De esta comparación entre las características de la localización y las de la traducción audiovisual nace un término que algunos autores utilizan para nombrar este proceso de traducción más libre y creativo: transcreación. En muchas ocasiones, este término es utilizado por los propios traductores o empresas como forma de marketing para diferenciarse del resto, como afirma Bernal-Merino (2006): “It is being increasingly used by a new wave of companies seeking to distance themselves from traditional translation firms. These new firms offer translation-like services that include not only translation but also creativity”⁹. Sin embargo, también considera insuficiente el hecho de que la transcreación pueda diferenciarse de la traducción por disponer de una mayor creatividad, ya que los traductores se diferencian de la traducción automática precisamente por su capacidad para ser creativos y adaptar los aspectos culturales. Queda entonces poco claro qué es exactamente lo que caracteriza a la transcreación, por ello, recurriremos a las definiciones de otros autores para tratar de arrojar luz a este aspecto. Chaume (2019) establece que la transcreación va más allá que la traducción:

[...] transcreation, which involves not only the translation of the linguistic and paralinguistic codes of the original text, but also the localization of all other

⁹ Es cada vez más utilizado por una nueva ola de empresas que buscan distanciarse de las compañías de traducción tradicionales. Estas nuevas empresas no ofrecen únicamente un servicio de traducción, sino también creatividad.

acoustic codes (music and special effects) as well as the visual codes (changes in iconography, lighting, types of shots, kinesics, graphic codes, editing and so on), as is the case of some commercials or cartoons.¹⁰

Esta definición se asemeja a lo que Mangiron y O'Hagan (2006) mencionan al hablar de esa mayor libertad en la localización de videojuegos que en el resto del mundo de la traducción: “localisers are granted quasi absolute freedom to modify, omit, and even add any elements which they deem necessary to bring the game closer to the players and to convey the original feel of gameplay”¹¹. Ambas definiciones hacen hincapié en la misma idea general: la localización de videojuegos va más allá de los límites de la traducción tradicional para lograr transmitir al usuario la misma sensación durante el juego que en el original. Sin embargo, Bernal-Merino (2006) rechaza el término “transcreación”, ya que opina que no aporta nada a la traductología.

3.2.2. Métodos de lanzamiento *sim-ship* y *post-gold*

Lo que verdaderamente caracteriza a la localización de videojuegos según Bernal-Merino (2006) es la forma en la que localizadores y desarrolladores a menudo trabajan de forma coordinada avanzando simultáneamente. Es decir, en la actualidad, durante el desarrollo de la mayoría de los videojuegos que pretenden ser lanzados en varios mercados, los traductores no tienen un producto final, sino que reciben el material según se va desarrollando. Este método de lanzamiento es conocido como *sim-ship* y proviene de las palabras *simultaneous shipment* en inglés. Suele ser el utilizado para desarrollar videojuegos AAA o *triple A*; videojuegos que normalmente pertenecen a grandes distribuidoras y para los cuales se ha realizado una gran inversión. Sin embargo, se está popularizando cada vez más a medida que la industria del videojuego sigue avanzando, sobre todo con la aparición de nuevas plataformas como los dispositivos móviles. (Mangiron y O'Hagan, 2006) encuentran en este modo de trabajar una dificultad añadida para el localizador, ya que debe trabajar con un texto original inestable que puede ir cambiando a medida que se desarrolla el videojuego, no aparecer en la versión

¹⁰ [...] transcreación, que incluye no solo la traducción de códigos lingüísticos y paralingüísticos del texto original, sino también la localización de todos los otros códigos acústicos (música y efectos especiales), así como de los códigos visuales (cambios en iconografía, iluminación, tipos de planos, quinésica, códigos gráficos, edición y otros), como es el caso de algunos anuncios o dibujos animados.

¹¹ A los encargados de la localización se les da libertad casi absoluta para modificar, omitir, e incluso añadir cualquier elemento que consideren necesario para acercar el producto a los jugadores y transmitir la sensación original al jugar.

final, etc. Además, priva a los localizadores de la posibilidad de ver cómo se presenta el texto original dentro del videojuego: “Localisers working under the sim-ship model are likely to face the added stress of having to carry out the task without being able to see – or play – the finished game and have to translate strings whose contexts are not always available”¹² Mangiron y O’Hagan (2006). Sin embargo, también reconocen que este método puede aportar ciertas ventajas a los localizadores, ya que con el videojuego en fase de desarrollo será más fácil que la distribuidora realice cambios en el diseño u otros elementos, como ampliar los cuadros de texto, modificar los menús, etc. Asimismo, lanzar el videojuego en varios mercados favorece las campañas de marketing, lo cual proporciona mayores beneficios económicos:

This enables all players to access the game at the same time, and the unconstrained communication between them creates a spontaneous viral campaign that maximises official marketing. Of course, the sim-ship release of the game is a sine qua non for this to happen¹³. (Bernal-Merino, 2015:287)

Además, algunas distribuidoras también utilizan el modelo *sim-ship* con el fin de evitar la compra de videojuegos importados por parte de usuarios de países donde aún no está a la venta y las descargas ilegales.

El método de lanzamiento opuesto al *sim-ship* se denomina *post-gold*. El componente *gold* proviene del término *gold master*, que hace referencia a la versión definitiva que se utilizará para reproducir en masa el videojuego. Este método es el más utilizado por las desarrolladoras japonesas. Sin embargo, cada vez es menos común, aunque facilita la labor al localizador, ya que dispone de la versión original definitiva. Sin embargo, su principal inconveniente es que los jugadores que no pertenezcan al país de origen del videojuego tendrán que esperar un periodo de tiempo para poder hacerse con una copia localizada. Asimismo, si antes hemos mencionado como una de las ventajas del método *sim-ship* el hecho de poder influir en el desarrollo del videojuego para adaptar ciertos aspectos y facilitar la traducción, esto ya no será posible puesto que ya estará terminado. De este modo, dependiendo del nivel de internacionalización del producto, es probable

¹² Los encargados de la localización que trabajan bajo un modelo *sim-ship* suelen tener que hacer frente al estrés añadido de tener que completar el trabajo sin poder ver – o jugar – el producto terminado, y tienen que traducir secuencias cuyos contextos no siempre están disponibles.

¹³ Esto permite a todos los jugadores el acceso al videojuego al mismo tiempo, y la comunicación libre entre ellos crea una campaña espontánea y viral que maximiza el marketing oficial. Por supuesto, el lanzamiento *sim-ship* de un juego es un *sine qua non* para que esto ocurra.

que se tengan que adaptar *a posteriori*, lo que recibe el nombre de *retrofitting* y supone un coste más elevado que la adaptación durante el desarrollo del videojuego.

3.2.3. Tipos de localización

Tanto Chandler y Deming (2011) como Mangiron (2012) realizan una clasificación de los distintos niveles de localización que puede llegar a alcanzar un videojuego. Mangiron (2012) se refiere a dos niveles distintos: macro y micro.

El nivel macro supone una localización del videojuego en todos los aspectos, no solo el textual: “Modifications at macro level are often related to marketing strategies and can affect any aspect of game design, such as the game mechanics, the level of difficulty, the visuals, the story line, the script, and the title”¹⁴ (Mangiron, 2012). Suele ser el caso de videojuegos que no cumplen con la censura en ciertos países o que no han sido creados para un mercado internacional, pero que, debido a su éxito, comienzan a comercializarse en otros países.

El nivel micro se centra únicamente en la labor de traducción textual: “Micro level adaptation is performed at a textual level by translators during the translation phase”¹⁵ (Mangiron, 2012). La localización a este nivel se centra en los elementos textuales específicos de una cultura que pueden resultar confusos o no cumplir su función original en la cultura meta, por lo que tienen que ser neutralizados, adaptados u omitidos.

Esta clasificación es menos específica que la realizada por Chandler y Deming (2011), quienes describen cuatro estrategias de localización: la no-localización, la localización de embalaje y manual, la localización parcial y la localización total.

La no-localización es la estrategia que menos tiempo y recursos supone. Suele ser adoptada por desarrolladoras con bajo presupuesto o tiempo limitado, ya que no necesitan inversión extra para ser lanzados al mercado internacional y no suponen ningún tipo de riesgo para el desarrollador del videojuego.

¹⁴ Las modificaciones a nivel macro normalmente están relacionadas con estrategias de *marketing* que pueden afectar a cualquier aspecto del diseño del juego, como a las mecánicas, el nivel de dificultad, el contenido visual, la línea argumental, el guion y el título.

¹⁵ La adaptación en un nivel micro es llevada a cabo a un nivel textual por traductores durante la fase de traducción.

A la localización del embalaje y el manual se la conoce comúnmente como “box and docs localization”. En este caso se mantienen tanto el código como el idioma de la versión original, pero la caja, el manual de instrucciones y cualquier otro tipo de documento de apoyo son traducidos al idioma correspondiente. Este tipo de localización suele utilizarse cuando un juego es lanzado a un mercado en el que no se espera un gran volumen de ventas. Con esta estrategia el jugador no consigue la misma inmersión que en un videojuego en su lengua materna, pero el manual de instrucciones le permite entender perfectamente el funcionamiento general del juego. En el caso de España, este es el nivel de localización mínimo según establece la Ley General para la Defensa de Consumidores y usuarios de 1984 (Muñoz, 2017).

La localización parcial consiste en la traducción únicamente del texto que aparece dentro del juego manteniendo las voces originales de los personajes. Se trata de un método de localización que ahorra tiempo y dinero, puesto que no será necesario contratar actores de doblaje, realizar grabaciones ni procesar las voces. Sin embargo, la localización del texto sigue siendo un proceso arriesgado porque supone un cambio en el código del videojuego. Esto significa que será necesario contratar a un equipo de localización para cada idioma al que se quiera traducir el texto. Generalmente se suele realizar este tipo de localización en videojuegos pertenecientes a desarrolladoras que trabajan de forma independiente, conocidos como *indie*, o con una cantidad de diálogos enorme, como es el ejemplo del *Grand Theft Auto V*, el cual pertenece a una gran desarrolladora pero que, sin embargo, solo traduce los subtítulos en las intervenciones de los personajes. Este tipo de localización coincide con lo que Mangiron (2012) define como nivel micro de adaptación.

Por último, la localización total incluye la traducción tanto del texto, como de las voces, del embalaje y del manual. Es importante que el videojuego esté bien internacionalizado para facilitar la labor de los equipos de localización a la hora de introducir todos los cambios necesarios y ahorrar así tiempo y dinero. Para los localizadores, será un modo de trabajo menos libre, ya que también será necesaria la localización labial con los personajes. Este método de localización suele ser utilizado por las desarrolladoras de títulos *triple A*, ya que requiere una gran inversión tanto en personal como en elementos técnicos. Un ejemplo de ello es el videojuego que analizaremos en este trabajo, *Cyberpunk 2077*, para el cual la desarrolladora CD Project Red ha invertido más de 120 millones de dólares. Los videojuegos de este calibre suelen ser lanzados al mercado

mediante el método *sim-ship*, por lo que tanto la mayor carga de trabajo como el hecho de recibir los materiales al mismo ritmo que se va desarrollando el juego dificultan aún más la labor del equipo de localización. Sin embargo, todo este proceso consigue proporcionar al usuario una mejor experiencia de juego.

3.2.4. Modelos de localización

Aparte de esta clasificación según el nivel de localización que alcanza el videojuego, O'Hagan y Mangiron (2013) mencionan otros dos modelos de localización dependiendo de quién sea el encargado de realizar el trabajo. Distinguen dos modelos distintos: el modelo *in-house* y el modelo *outsourcing*.

El modelo *in-house* es el más utilizado principalmente por las desarrolladoras japonesas. En este modelo, es la propia desarrolladora la que se encarga de la localización del videojuego. Para ello, normalmente cuentan con un departamento de traducción o de traductores asociados por lo que, al formar parte de la empresa, tienen un mejor acceso a todo el material necesario, incluido el videojuego original. En este modelo, el trabajo de localización suele comenzar cuando el juego está en la fase final de desarrollo, por lo que el equipo de localización puede probar la versión original antes de comenzar el proyecto. Gracias a estas ventajas es más posible lograr una localización de calidad y sin errores causados por una falta de contexto. Sin embargo, contar con un equipo de localizadores en la plantilla supone un coste añadido para la empresa.

El modelo *outsourcing* se utiliza principalmente en América del Norte y Europa, aunque está empezando a expandirse al resto de mercados. Se trata de un modelo que consiste en la contratación de una empresa especializada que se encarga tanto de la localización del videojuego como de la grabación de las voces. Además, al ser una empresa aparte de la desarrolladora, los traductores generalmente tienen menos contexto que con el modelo *in-house*, ya que trabajan un texto incompleto y sujeto a cambios durante el proceso de desarrollo y no suelen tener la oportunidad de probar la versión original antes de empezar la localización debido a estricta privacidad. Por ello, la localización de videojuegos es comúnmente conocida como “blind localization” (Dietz, 2007).

3.2.5. Restricciones de la localización

Limitaciones de espacio

O'Hagan y Mangiron (2013) también hablan de una de las dificultades más importantes a las que se enfrentan los localizadores a la hora de adaptar el texto de un videojuego: el espacio. Esta limitación es especialmente notoria cuando se trata de la adaptación de una lengua como el chino o el japonés a lenguas romances o germánicas, ya que las primeras están formadas por caracteres que en ocasiones pueden representar conceptos que en una lengua romance o germánica necesita varias palabras para expresar. Para evitar los problemas derivados de la limitación de espacio, las desarrolladoras llevan a cabo ciertas estrategias como dejar espacio libre adicional en los cuadros de texto, crear cuadros de texto desplegados o en los que el usuario se pueda desplazar hacia arriba y hacia abajo o realizar una pseudo-traducción del texto original para calcular el espacio aproximado que necesitará el cuadro del texto meta (O'Hagan y Mangiron, 2013:131). Sin embargo, en el caso de la subtitulación de los diálogos, como hemos mencionado anteriormente, existe una mayor libertad, ya que no hay una norma estricta acerca de la subtitulación de videojuegos, por lo que pueden realizarse omisiones o reducciones de contenido siempre y cuando no afecten a la experiencia del jugador.

Sistemas de clasificación por región y edad

La localización de videojuegos tuvo su inicio en la década de 1980 debido al crecimiento de la industria del videojuego, que estaba comenzando a globalizarse. Antes de la creación de los organismos de clasificación de videojuegos entre la década de 1990 y principios de la del 2000, eran las desarrolladoras quienes aplicaban sus propios criterios de censura. Sin embargo, esto causó numerosas polémicas que llevaron a la creación de los primeros organismos de clasificación.

Hoy en día existen varios dedicados a esta labor en todos los continentes. Entre ellos, los más reconocidos son: PEGI (*Pan European Game Information*), ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) y CERO (*Computer Entertainment Rating Organization*). La evaluación por parte de estos organismos no es de carácter obligatorio para las desarrolladoras, sino que actúan como códigos de autorregulación para clasificar los propios videojuegos dentro del mercado y evitar así la polémica.

- PEGI:

El sistema PEGI fue creado para la clasificación de videojuegos en Europa en el año 2003 y actualmente se aplica en más de 25 países. Sin embargo, a pesar de ser el sistema elegido por la mayor parte de los países del continente europeo, no es un criterio totalmente unificado. De hecho, en el año 2007 con Alemania en la presidencia de la Unión Europea, las autoridades alemanas propusieron endurecer la legislación respecto a la clasificación de videojuegos. Sin embargo, esta propuesta fue rechazada tras una reunión de los ministros de la UE. Este hecho no evitó que la clasificación de videojuegos sea más dura en Alemania, ya que cuenta con un sistema de clasificación propio: el USK (*Unterhaltungsoftware Selbstkontrolle*).

La clasificación de PEGI es representada mediante una etiqueta en la parte frontal de la carátula del videojuego con un número y un color de fondo. Las etiquetas para los públicos más jóvenes tienen el fondo verde. Estas son las llamadas PEGI 3 y PEGI 7. Por su parte, las etiquetas PEGI 12 y PEGI 16 están representadas sobre un fondo naranja y la etiqueta PEGI 18 sobre un fondo rojo. En la parte trasera de la carátula, además de una descripción de las características principales del videojuego y los requisitos mínimos que exige para poder jugarlo, aparecen etiquetas con las que PEGI informa sobre qué tipo de contenido podemos encontrar en dicho videojuego. Estas etiquetas son: violencia (un puño sobre un fondo negro), lenguaje soez (un globo con los símbolos “@*!”), miedo (una araña), sexo (los símbolos de género masculino y femenino unidos por la parte circular), drogas (una jeringuilla), discriminación (dos siluetas blancas rodeando a una silueta negra) y apuestas (dos dados). Además de estas etiquetas utilizadas para indicar la aparición de contenido que pueda dañar la sensibilidad del jugador de un modo u otro, también existen las etiquetas de contenido *online* (un globo terráqueo conectado a tres ordenadores) y, desde el año 2018, la de compras dentro del videojuego (una mano sujetando una tarjeta de crédito). Generalmente, cuanto mayor es el número de etiquetas en la parte trasera de la carátula, más elevada suele ser la clasificación de edad del videojuego.



Figura 1: Clasificación PEGI por edades y símbolos



Figura 2: Carátula de Cyberpunk 2077 con sistema PEGI

- ESRB:

El sistema ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) fue creado en 1994 en Estados Unidos y actualmente es utilizado también en Canadá, México y Puerto Rico. Su creación fue la de consecuencia una gran polémica a causa del lanzamiento del videojuego *Mortal Combat* por la desarrolladora estadounidense Midway en 1992. Como hemos mencionado anteriormente, hasta principios de 1990, no existía ningún organismo que regulase el contenido de los videojuegos, por lo que el videojuego

carecía de clasificación por edad o advertencias de contenido sensible. Se trataba del videojuego más realista hasta la fecha y también uno de los más violentos. El luchador sangraba y, en su movimiento final para derrotar a su contrincante, podía arrancarle el corazón con su propia mano o prenderle fuego. Por ello, la empresa Nintendo decidió reducir su violencia cambiando la sangre por sudor y modificando algunos de los movimientos más violentos. Sin embargo, Sega, la desarrolladora más importante de Estados Unidos en aquellos momentos, no introdujo ningún cambio. Esto llevó a las protestas de una gran parte de la población, críticas en programas de televisión e incluso por parte de algunos senadores. Para defenderse de la presión pública, los fabricantes de videojuegos estadounidenses formaron una asociación para regular el contenido de los videojuegos, la IDSA (*Interactive Digital Software Association*), que más tarde cambiaría su nombre por ESRB (*Entertainment Software Association*).

El sistema ESRB, a diferencia de PEGI, utiliza letras en sus etiquetas para indicar la edad recomendada en la parte frontal de la carátula. Además, tampoco hace uso del sistema de colores en función de las edades, sino que son todas en blanco y negro. En la actualidad, utiliza cinco etiquetas distintas: “E”, “E10+”, “T”, “M” y “AO”. Estas letras coinciden con la inicial de la palabra utilizada para cada grupo de edad: la letra “E” proviene de la palabra *everyone*, es decir, para todas las edades. La etiqueta “E10+” es una variación de la primera e indica que el juego es apto para todas las edades a partir de los 10 años. La letra “T” proviene de la palabra *teen* (adolescentes) e incluye todas las edades a partir de los 13 años. Las etiquetas “M” y “AO” son utilizadas para los videojuegos con mayor contenido sensible. La primera, proviene de la palabra *mature* e incluye todas las edades a partir de 17 años, y la segunda proviene de *adults only* e incluye todas las edades a partir de los 18 años. Esto puede llevarnos a pensar que la etiqueta “AO” coincide con la PEGI 18; esto no es así, ya que la primera solo se utiliza en videojuegos con un nivel extremo de violencia o contenido sexual. Tanto es así, que las desarrolladoras como Microsoft, Sony o Nintendo no permiten la publicación de videojuegos con esta clasificación para sus videoconsolas.

Además de estas etiquetas, en la parte trasera de la carátula, el sistema ESRB también incluye una descripción del contenido que podemos encontrar en el videojuego, pero, a diferencia del sistema PEGI no lo hace con imágenes, sino con un recuadro con un pequeño texto informativo. El sistema ESRB tiene más de veinte de estos pequeños

textos informativos, entre los cuales algunos de los más comunes son: *Alcohol Reference* (referencia al alcohol), *Blood* (sangre), *Cartoon Violence* (violencia de caricatura), *Crude Humor* (humor vulgar), *Nudity* (desnudez), *Strong Language* (lenguaje soez fuerte) o *Violence* (violencia).



Figura 3: Clasificación ESRB por edades



Figura 4: Carátula de Cyberpunk 2077 con sistema ESRB

- CERO:

El sistema CERO (Computer Entertainment Rating Organization) es el empleado en Japón. Fue creado en el año 2002 y sus etiquetas, al igual que las del sistema ESRB,

representan los grupos de edad mediante letras en blanco y negro en la parte frontal de la carátula, aunque en este no se corresponden con la inicial de la palabra que representa el grupo de edad. Las letras empleadas son: “A” para todas las edades, “B” para 12 años o más, “C” para 15 años o más, “D” para 17 años o más y “Z” para 18 años o más. De hecho, el caso de esta última etiqueta es similar al de la etiqueta “AO” del sistema ESRB, ya que se reserva para los juegos con un contenido extremadamente violento o sexual. Los juegos con esta etiqueta pueden ser regulados por el gobierno japonés, como fue el caso del videojuego *Grand Theft Auto III* o *Grand Theft Auto: San Andreas*, el cual fue prohibido para menores de 18 años en la prefectura de Kanagawa. También existe una etiqueta sin letra del alfabeto latino, la etiqueta 教育・データベース (*Kyōiku dētabēsu*), que se otorga únicamente a los videojuegos con contenido educativo dirigidos a los niños pequeños.

En la parte trasera de la carátula, al igual que en el sistema PEGI, la clasificación CERO incluye información acerca del contenido que podemos encontrar en el videojuego mediante etiquetas con imágenes en blanco y negro. Estas son: amor y citas (dos corazones, uno vacío y otro relleno), sexo (los símbolos de género masculino y femenino unidos por la parte circular), violencia (una mano sujetando un cuchillo), miedo (un fantasma), uso de alcohol o tabaco (una copa y un cigarrillo encendido), apuestas (una bolsa con el símbolo del yen), crimen o discriminación (una pistola), drogas (una jeringuilla) y lenguaje soez (un globo con una X en su interior).



Figura 5: Clasificación CERO por edades



Figura 6: Símbolos del sistema de clasificación CERO

El hecho de que existan distintos sistemas de clasificación dependiendo del país o la región en la que se lance el videojuego significa que tanto los desarrolladores como el equipo de localización deberá tener muy presente la cultura meta si quieren alcanzar el público objetivo sin restricciones ni polémicas. De hecho, es posible que dentro de un mismo sistema de clasificación existan perspectivas distintas acerca de la sensibilidad del contenido de un videojuego. Por ejemplo, el sistema PEGI es aplicado en la mayor parte de los países europeos. No obstante, Grecia sanciona especialmente la aparición de juegos de azar; Reino Unido, el lenguaje soez; Finlandia, la incitación a la violencia; la mayoría de los países del sur, los desnudos y Alemania, la violencia extrema y las referencias nazis (Bernal-Merino, 2015).

4. Cyberpunk 2077

Origen

El lanzamiento de *Cyberpunk 2077* fue lo más destacado del E3¹⁶ de 2019. Fue recibido casi con histeria por quienes atendieron al evento. El estreno del tráiler consiguió aumentar aún más la euforia y la expectación por el videojuego. Esto se debió en parte a la participación de Keanu Reeves en el evento, una forma eficiente de atraer a potenciales jugadores por servir como símbolo del género ciberpunk en el cine gracias a su papel en películas como la trilogía *Matrix* (1999-2003). Pertenece a la desarrolladora polaca CD Projekt RED, conocida por la adaptación de la saga literaria *The Witcher* al mundo de los videojuegos con los títulos *The Witcher* (2007), *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011) y *The Witcher 3: Wild Hunt*. De hecho, parte de la expectación creada por el anuncio de *Cyberpunk 2077* proviene del gran éxito que lograron cosechar con esta saga, con la cual se han situado como uno de los principales referentes entre las desarrolladoras de juegos de rol.

La palabra ciberpunk, del inglés *cyberpunk*, aparece por primera vez en el título de un relato corto sobre *hackers* adolescentes escrito por Bruce Bethke en 1980. No obstante, los orígenes del género como tal pueden remontarse a finales de la década de los 60, con la publicación de la novela *¿Sueñan los andróides con ovejas eléctricas?*, y puede agruparse como subgénero dentro de la ciencia ficción. Precisamente de esta novela

¹⁶ Electronic Entertainment Expo, una exposición de videojuegos que se celebra anualmente en Los Ángeles.

nació una de las películas más representativas del género: *Blade Runner*. El ciberpunk supuso en un principio un enlace imaginativo con la condición posmoderna, visualizando la posibilidad de que la conciencia humana habitase espacios electrónicos y, en el proceso, difuminando el límite entre humano y máquina (Cadora, 1995). Al contrario que la mayoría de las ramas de la ciencia ficción, esta se caracteriza por una nostalgia continua por un pasado orgánico y espiritual, convirtiendo las utopías futuristas de la época en distopías. Otra diferencia es el hecho de que el género *cyberpunk* generalmente sitúa este futuro en el planeta Tierra y no en nuevos mundos.

Por otro lado, la trama de *Cyberpunk 2077*, a través de la cual experimentamos la evolución de nuestro personaje a causa de nuestras decisiones, lo sitúa también dentro del género *tech-noir*, el cual resulta de la unión del género literario de ciencia ficción con el género cinematográfico y literario conocido como *noir*. El *tech-noir* representa una dimensión puramente humana de la ciencia ficción que permite ver los rincones oscuros del alma y, aunque ocasionalmente pueden aparecer alienígenas, monstruos o cerebros cibernéticos, nunca son el núcleo de la trama. Este género podría considerarse el agujero negro de la ciencia ficción, ya que su principal característica son los negativos efectos de la tecnología sobre la condición humana, generando realidades destructivas y distópicas que amenazan cada aspecto de nuestra realidad.

Cyberpunk 2077 está basado en un juego de mesa llamado *Cyberpunk 2013: The Roleplaying Game of the Dark Future*, creado por Mike Pondsmith en el año 1988. Se trata de un juego de rol ambientado en la ciudad de Night City (al igual que *Cyberpunk 2077*), en el que se pueden interpretar nueve personajes, algunos de los cuales también aparecen en el videojuego: rockeros, mercenarios, netrunners, técnicos, periodistas, policías, ejecutivos, arregladores y nómadas.

Género

Al igual que en el juego de mesa, *Cyberpunk 2077* es un juego de rol, lo cual le sitúa dentro del género RPG dentro de la industria de los videojuegos. Las siglas RPG provienen del inglés *role-playing game*. Este género nació entre las décadas de 1970 y 1980 y ganó popularidad gracias a títulos como *Dragon Quest* y *Final Fantasy*. Con el paso de los años y la llegada de los modos multijugador y los gráficos mejorados, el género comenzó a extenderse, lo que causó también una ramificación en subgéneros.

Actualmente, podría decirse que existen dos tipos distintos de juego de rol que se alejan del género RPG puro por incluir características de otros géneros: MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) o juego de rol multijugador masivo y ARPG (*Action Role-playing Game*) o RPG de acción. Las características principales del género RPG son:

- Una historia basada en las decisiones que el personaje va tomando mientras avanza.
- Desarrollo de los personajes en base a habilidades que pueden ir mejorándose mediante la experiencia o los artículos del equipamiento.
- Misiones principales que el personaje debe cumplir para avanzar en la historia.
- Misiones secundarias que no afectan a la historia, pero que ayudan al desarrollo del personaje.
- Clasificación de los personajes según sus habilidades y su procedencia.
- Personalización del personaje por parte del usuario a través de sus rasgos físicos, sus habilidades y su equipamiento.

Los MMORPG se diferencian por ser jugados únicamente en línea junto a cientos o miles de personas con las que competir o colaborar para realizar misiones. Se trata de videojuegos donde las elecciones de cada jugador afectan poco o nada al resto de jugadores y al mundo que les rodea, lo que las hace perder así una de las características principales del género RPG. Por su parte, los ARPG se caracterizan por centrarse en el combate, dando un papel secundario a la trama.

Hay quien incluye a *Cyberpunk 2077* también dentro del género de *mundo abierto* por la amplitud de su mapa o incluso del *First Person Shooter (FPS)*, o tirador en primera persona, debido a que se juega en primera persona y contiene una gran cantidad de tiroteos con enemigos. Sin embargo, uno de los diseñadores del videojuego, Miles Tost, defendió en una entrevista que por encima de todo se trata de un RPG, ya que contiene decisiones claves para la historia, diversas opciones de personalización y de equipamiento, etc. Al no existir un criterio fijo para la clasificación de los videojuegos por géneros, la decisión queda rendida al criterio de cada uno. No obstante, según lo visto anteriormente, podría decirse que *Cyberpunk 2077* pertenece efectivamente al género RPG o, en todo caso, al ARPG.

Ambientación

El videojuego transcurre en una ciudad ficticia llamada Night City situada en la costa oeste de Estados Unidos, en el estado de California. Puede describirse como una metrópolis próspera, moderna y multicultural repleta de corrupción, crimen organizado y violencia de bandas. Funciona como una ciudad-estado controlada por la corporación Arasaka, aunque cada uno de los seis distritos en los que se divide se encuentra bajo el dominio de al menos una banda. Estos distritos son: City Center, Watson, Westbrook, Heywood, Pacifica y Santo Domingo.

Personajes

Aparecen agrupados en facciones. Se debe distinguir entre: ejecutivos, *fixers*, mercenarios, *netrunners* y nómadas.

- Ejecutivos: forman parte de las Corporaciones o corpos, quienes gobiernan el mundo de *Cyberpunk*. Controlan los gobiernos, los mercados, las naciones e incluso los ejércitos. Cada ejecutivo tiene su propio equipo de mercenarios y *netrunners* para llevar a cabo tareas como sobornos o chantajes. El ejecutivo más importante es Saburo Arasaka, a quien podría considerarse el antagonista principal y más poderoso del juego, seguido de su hijo Yorinobu, el heredero del imperio.
- Arregladores (en inglés: *fixers*): son los traficantes más poderosos de la calle. Sus negocios suelen estar relacionados con la distribución de drogas o el contrabando de armas, aunque, debido a la importancia que dan a las conexiones sociales también pueden realizar una buena acción de vez en cuando. Los más importantes son Dexter DeShawn y Rogue.
- Mercenarios (en inglés, abreviado: *mercs*): son asesinos a sueldo, guardaespaldas y soldados. La mayoría suelen estar militarizados, o bien en acciones policiales del Gobierno o en la seguridad de la Corporación. Uno de ellos es Jackie Welles, conocido como Jackie. Será uno de los primeros aliados de V, el personaje interpretado por el jugador.
- *Netrunners*: son piratas informáticos que utilizan un sistema de interfaz implantado en su cuerpo para piratear información que vender a los arregladores.

Son los únicos capaces de moverse por el ciberespacio. Una de los más importantes es T-Bug.

- Nómadas: en su mayoría se trata de antiguos empleados corporativos que fueron despedidos y obligados a vivir en las carreteras como expatriados o refugiados. Se encuentran divididos en las Siete Naciones. Cada nómada cuenta con un papel específico dentro de su grupo, ya que todos deben contribuir a la sociedad de una forma u otra.

V es el personaje encarnado por el usuario y, por ello, el protagonista de la trama. Se puede elegir su sexo, atributos, tono de voz y hasta su carácter. Al comenzar el juego, debemos seleccionar cuál queremos que sea su procedencia: chico/a de las calles, corpo o nómada. Esta será la primera de las muchas elecciones que condicionarán el resto de la historia de nuestro personaje.

Localización y censura

Como hemos mencionado anteriormente, una de las características principales del género *cyberpunk* y, por ende, de este videojuego es una visión distópica del mundo futuro. Para acentuar esta característica, *Cyberpunk 2077* recurre, aparte de a su trama, a imágenes y diálogos de contenido sensible para el espectador. De hecho, una de las mayores polémicas que han rodeado al videojuego desde el inicio ha sido su contenido explícito; de ahí que los tres sistemas de clasificación que hemos visto le hayan otorgado su etiqueta de mayor restricción (PEGI 18, ESRB “M” y CERO “Z”). Como ya hemos comentado previamente, ESRB posee una etiqueta aún más restrictiva, pero es muy poco común verla, ya que las principales desarrolladoras no permiten que estos juegos sean publicados para sus videoconsolas. Además, a pesar de que el propio videojuego incluye una opción para censurar los desnudos, la versión japonesa ha sido modificada añadiendo ropa interior a los personajes que aparecían desnudos en el original, eliminando o modificando las escenas con contenido sexual explícito, modificando las escenas donde aparecían cuerpos desmembrados o con órganos a la vista y eliminando o modificando las vallas publicitarias, grafitis y demás elementos relacionados con contenido sexual o con forma de genitales. Además, el lenguaje utilizado en esta versión también ha sido ligeramente suavizado. En la versión española,

sin embargo, no se ha modificado ninguna escena con respecto al videojuego original, y más adelante analizaremos cómo se ha procedido a la hora de localizar los diálogos.

5. Los actos de habla

Los actos de habla suponen, tal y como Austin sintetiza en el título de su libro, “hacer cosas con palabras” (Austin, 1962). Tal y como explica Foxley (1982: 126), Searle proporciona una definición más completa al decir que los actos de habla son la producción o emisión de una oración-instancia bajo ciertas condiciones, además de las unidades básicas o mínimas de la comunicación lingüística. La teoría de Searle supone, a su vez, la posibilidad de estudiar los textos literarios y lingüísticos “en situación”, es decir, considerando elementos como la interacción social, histórica y cultural que actúa en el espacio del texto para dar una carga significativa mayor y un nivel de significado más complejo.

Dentro de los actos de habla se puede distinguir entre enunciados descriptivos y performativos. En principio, los enunciados descriptivos incluyen las preguntas, los comandos y los informes, mientras que los performativos tienen un significado más allá del literal e implican una acción que altera la realidad de la situación. Es decir, a diferencia de los enunciativos, no describen ni constatan, sino que forman parte de una acción más compleja. Los actos performativos se dividen a su vez en estilo directo e indirecto, que se utiliza por lo general como muestra de educación o amabilidad, siendo importantes para la lingüística por su impacto en la función social.

Austin (1962) introduce tres categorías diferentes para los actos performativos: el acto locutivo, el ilocutivo y el perlocutivo. El acto locutivo es el acto de decir algo en sí y puede dividirse en acto fonético, acto fático y acto rético. El acto fónico es la emisión de sonidos; el fático la ordenación de palabras en una secuencia gramatical estructurada, y el rético la emisión de secuencias gramaticales con un sentido determinado. Por otro lado, define el acto ilocutivo como la intención con la que se dice algo, como una amenaza, un consejo o una advertencia. Por último, el acto perlocutivo es el efecto que tiene el mensaje sobre el receptor, como puede ser la ejecución de una orden o emociones tales como la vergüenza, la intimidación, el aburrimiento, la irritación o la inspiración. En este trabajo nos vamos a centrar en el acto ilocutivo y el perlocutivo.

Puesto que la teoría de Searle está ampliamente reconocida en filosofía lingüística, utilizaremos también su método para llevar a cabo el análisis. Su taxonomía de actos del habla ilocutivos está compuesta de los siguientes (Searle, 1976: 11-16):

- Asertivos o representativos: en ellos el emisor tiene la intención de ajustar las palabras a sus creencias con acciones, para lo que suele utilizar verbos de aseveración como afirmar o concluir.
- Directivos: el emisor trata de ejercer su influencia para que el receptor desarrolle una acción determinada, interviniendo en la conducta del receptor. Esto incluye los consejos, las órdenes, las peticiones y las solicitudes y suele encontrarse en oraciones que utilizan verbos tales como pedir, rogar, ordenar y aconsejar.
- Comisivos o compromisorios: el emisor manifiesta su compromiso a realizar una acción o mantener un comportamiento determinado en el futuro. Es muy importante en ellos la intención. En esta categoría se incluirían las promesas, las amenazas o las apuestas.
- Expresivos: el emisor expresa a través de palabras su estado psicológico o actitud respecto a una situación concreta. Es el caso de las disculpas, las felicitaciones, los elogios, los agradecimientos o las culpas.
- Declarativos: son actos que por sí mismos pueden ejercer un cambio en la realidad. Suelen estar limitados a instituciones extralingüísticas. Tienen una consecuencia perlocutiva concreta. Es el caso de las pujas en las subastas, las nupcias o las declaraciones de guerra.

La función de un acto ilocutivo puede aparecer de forma explícita o implícita y refleja el propósito con el que uno utiliza la lengua para interactuar con el mundo social y material. Se puede realizar una distinción de estas funciones dependiendo de su direccionalidad, es decir, si se trata de ajustar la realidad a las palabras o las palabras a la realidad. Los actos ilocutivos asertivos pertenecen al primer tipo; los directivos y comisivos, al segundo y los expresivos y declarativos, a ambos.

Para que la experiencia del jugador sea completa es sensato procurar que los intercambios lingüísticos del juego estén orientados al desarrollo de una acción. El juego señala explícitamente lo que está permitido dentro del intercambio comunicativo. Esto significa que parte del reto de los desarrolladores del juego es elaborar enunciados

que conduzcan eficazmente al objetivo perlocutivo que deseen, normalmente modificar el estado mental o afectivo del jugador conforme al progreso del videojuego. Como indican Cardona-Rivera y Young (2014:3), el diseño del videojuego debe permitir que los jugadores lleven a cabo los actos de habla que ellos quieran. Todo esto significa que la teoría de los actos de habla es susceptible a ser utilizada incluso por los propios desarrolladores con vistas a que el jugador disfrute de la experiencia del videojuego en su totalidad.

6. El lenguaje soez en videojuegos

En nuestro estudio nos centraremos en cómo los localizadores al español de *Cyberpunk 2077* han traducido una de las partes que más polémica causan dentro de los videojuegos con contenido para adultos: el lenguaje soez. Se trata de un aspecto complicado de la localización no solo por el hecho de tener que enfrentarse a dichos sistemas de clasificación e incluso a la censura, sino porque los localizadores deben encargarse también de encontrar un término o una expresión equivalente a la del texto original dentro de nuestra propia cultura. Dicha dificultad se encuentra en que cada país utiliza distintos patrones lingüísticos y marcos de referencia cultural para construir expresiones tabúes, las cuales conllevan intenciones pragmáticas y matices distintivos (Fuentes-Luque, 2015). De este modo, lo que es inapropiado o soez para una cultura puede que para otra no lo sea y viceversa. Esto, sumado al hecho de que su estudio “sigue siendo un tabú” (Fuentes-Luque, 2015), hace que sea complicado dar una definición exacta de qué es el lenguaje soez.

Si acudimos al diccionario de la Real Academia Española, el término *soez* se define como “bajo, grosero, indigno, vil”. Podemos establecer entonces que, al hablar de un lenguaje calificado como tal, nos referimos a expresiones con un carácter informal o vulgar. Esta definición explica también el hecho de que el lenguaje soez sea relacionado comúnmente con contextos educativos y sociales bajos. Se trata de expresiones que pretenden romper la norma para dar énfasis a lo que se está comunicando, ya sean emociones negativas como la ira o positivas como alegría o sorpresa.

Traducción del lenguaje soez

Tradicionalmente, la estrategia más utilizada para la adaptación del lenguaje soez era la neutralización o la omisión debido a la censura. En la actualidad, a pesar de que la censura de los medios audiovisuales haya desaparecido en la mayoría de los países, en ocasiones es el propio traductor quien se autocensura para evitar herir la sensibilidad del público. Esa autocensura “muchas veces tiene el efecto contrario: el espectador se siente traicionado porque las imágenes son demasiado duras para el tipo de lenguaje que se utiliza” (Scandura, 2004: 125). Además, Ávila-Cabrera considera esta estrategia un error, puesto que “el lenguaje ofensivo contribuye a la esencia y a la función temática de la película y eliminarlos supondría una pérdida de la personalidad y atributos lingüísticos de los personajes” (Ávila-Cabrera 2016: 26).

Estas palabras pueden llevarse también al campo de los videojuegos, sobre todo en el caso de juegos del género RPG como *Cyberpunk 2077*, en el que vivimos la trama a través de nuestra interacción con otros personajes a los que conocemos gracias, entre otras cosas, a su forma de expresarse. En este tipo de videojuegos es bastante común que aparezcan subtítulos transcribiendo lo que dicen los personajes. Esto, según Díaz Cintas (2001: 57-58), supone una dificultad añadida para su localización, ya que, al aparecer escrito en pantalla, el lenguaje soez produce un impacto mayor en el espectador que si únicamente se transmitiera de forma oral. Este dilema, según Hurtado (2001) forma parte de las dificultades pragmáticas de la traducción, entre las que incluye los problemas relacionados con los actos de habla, la intencionalidad del autor, las presuposiciones y las implicaturas, así como los derivados del encargo de traducción, de las características del destinatario y del contexto en que se efectúa la traducción. Ante este dilema, Ávila-Cabrera (2015: 16) recoge dos estrategias:

- Realizar el trasvase de la carga soez. Para ello, propone tres opciones: suavizar la carga soez, mantenerla al mismo nivel o intensificarla.
- Hacer que la carga soez desaparezca neutralizándola u omitiéndola.

Una ventaja dentro de la localización, como ya hemos mencionado anteriormente, es la libertad de la que goza el traductor para adaptar el videojuego a la cultura meta. De esta forma, podrá alejarse de las traducciones literales que hacen que la versión meta suene poco natural o forzada. Como dice Castro:

(...) debemos traicionar intencionadamente al texto cuando nos encontramos expresiones vulgares y malsonantes, mucho más carriadas en nuestra lengua que en inglés y que, sin embargo, se ven una y otra vez mutiladas por la falta de imaginación de algunos traductores (*jodido, jódete, bastardo*, etc.). El habla vulgar y la germanía también es muy fértil en castellano y no se le saca todo el partido por miedo a hacer una adaptación demasiado libre del texto original. Castro (1997:422)

7. Análisis del caso

En este trabajo realizaremos un análisis de la traducción del lenguaje soez y su efecto sobre la fuerza ilocutiva en los diálogos del videojuego *Cyberpunk 2077* que conforman nuestro corpus. Para ello, nos centraremos en los segmentos recogidos en el anexo 1, ya que son los que contienen este tipo de lenguaje. Sin embargo, la tabla que utilizaremos en los ejemplos de esta sección será la del anexo 2 por cuestiones de espacio. Nuestro análisis utilizará como base los actos de habla ilocutivos que tienen lugar en dichos segmentos para comprobar si las técnicas utilizadas por los traductores han resultado efectivas a la hora de adaptarlos al español.

Para ello, primero diferenciaremos los diálogos según el tipo de acto de habla ilocutivo que contengan. Posteriormente, analizaremos cómo se ha traducido la función del lenguaje soez dentro de cada acto, es decir, si se ha logrado la homofuncionalidad o si ha habido adición o pérdida de carga pragmática y qué técnicas han sido las utilizadas para ello.

7.1. Características del análisis

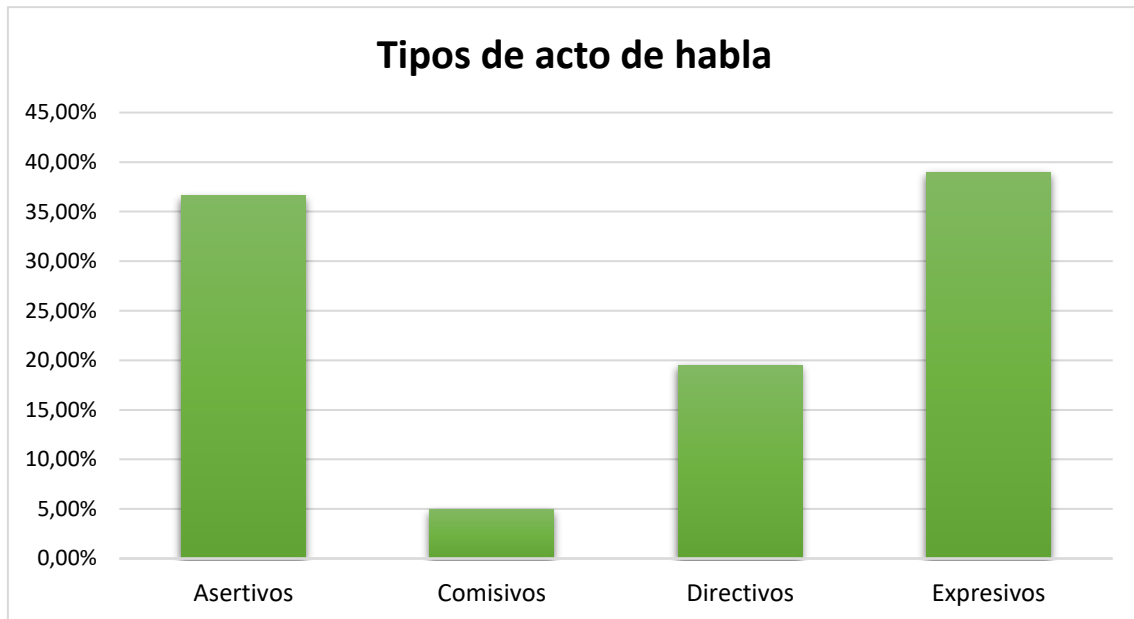
El corpus está formado a partir de dos vídeos, uno en español y otro en inglés, en los que se muestra la historia de este videojuego de principio a fin. Como hemos mencionado anteriormente, nos centraremos en una muestra de los diálogos en los que aparecen Jackie y V. En ellos aparecerán terceras personas, por lo que hemos marcado con colores a quién pertenece cada diálogo para facilitar el análisis: pertenecerán a Jackie los segmentos en color amarillo, a V los segmentos en color azul con puntos grises y a terceras personas los segmentos sin color. El corpus se ha creado a partir de dos videos recogidos en internet, por lo que hay segmentos en los que los diálogos no

coinciden en ambas versiones debido a que los usuarios han escogido opciones de diálogo diferentes. Dichos segmentos se han dejado en blanco. Hemos creado dos tablas, una exclusivamente con los segmentos con lenguaje soez (anexo 1) y otra con los diálogos al completo (anexo 2), para proporcionar un contexto a los segmentos analizados.

El análisis se centrará en el anexo 1, en la cual podremos encontrar los siguientes apartados:

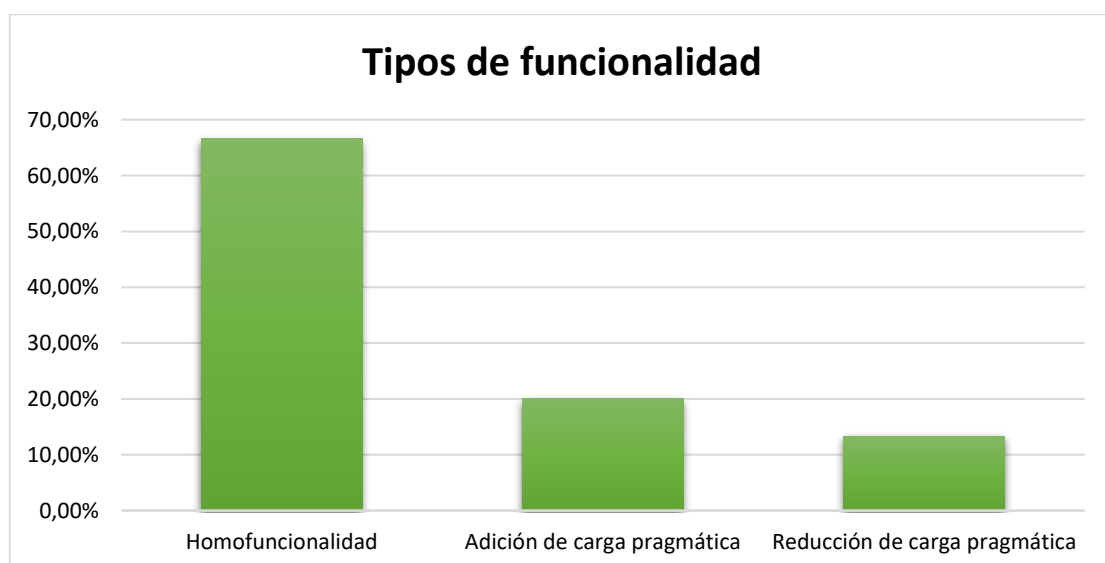
- Nº: número correspondiente al segmento dentro del anexo 2, donde los diálogos aparecen numerados en orden cronológico para facilitar su consulta.
- TCR-TO: código de tiempo en el que aparece el subtítulo en la versión inglesa.
- TO: texto original (versión inglesa).
- TCR-TM: código de tiempo en el que aparece el subtítulo en la versión española.
- TM: texto meta (versión española).
- Contexto: breve explicación de la escena para aportar contexto a los diálogos.
- Tipo: clasificación del lenguaje soez según la taxonomía de Fuentes-Luque (2015).
- Técnica: clasificación de la técnica de traducción utilizada según la taxonomía de Hurtado (2001).
- Acto de habla: clasificación del acto de habla ilocutivo del diálogo según Searle (1976:11-16) y valoración de la eficacia de la traducción de la funcionalidad del lenguaje soez en el acto de habla.

7.2. Actos de habla ilocutivos presentes en la muestra



Antes de analizar la traducción de la funcionalidad del lenguaje soez en cada acto de habla, conviene definir su peso dentro de los diálogos. De los 41 segmentos que forman el anexo 1, el acto de habla expresivo aparece en el 39% de ellos. Es el acto de habla más repetido (16 veces). Es probable que esto se deba a que únicamente se analizan segmentos con lenguaje soez, cuyo uso más común es el de enfatizar las emociones. El asertivo aparece en el 36,6% (15 veces); el directivo, en el 19,5% (8 veces) y el comisivo, en el 4,9% (2 veces).

7.3. Actos de habla asertivos



Ejemplos:

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM
103	0:26:56	Either you fuck others, or you get fucked.	0:39:44	O chingas o te chingan. Es la ley de la selva.
185	0:35:01	But if you got cojones and know how to use 'em, you can do damn near everything.	0:49:16	Pero si tienes huevos y sabes usarlos, je, puedes hacer lo que se te dé tu rechingada gana.

Tanto el segmento 103 como en el segmento 185 son ejemplos de actos de habla asertivos, ya que en ambos Jackie informa a V sobre cómo es la realidad que los rodea desde su perspectiva. En el primer segmento, describe el funcionamiento interno del submundo de las bandas y utiliza el lenguaje soez para reforzar el contenido negativo de esta información. En el segundo, explica la forma de sobrevivir e incluso progresar en Night City y utiliza el lenguaje soez como herramienta para enfatizar que lo más necesario es el valor.

Segmentos con homofuncionalidad:

De los 15 actos de habla asertivos que encontramos en la muestra, se logra mantener la intención del texto original, es decir, la funcionalidad, en 10 de ellos (66,6%). Como se puede ver en el anexo 1, la técnica más utilizada para conseguirlo es la búsqueda de un equivalente acuñado en la lengua meta, en este caso, el español (5 veces). Las otras técnicas utilizadas son la compensación (2 veces), la ampliación lingüística (2 veces), y la amplificación (1 vez).

Ejemplos:

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM
117	0:28:18	Oh yeah. They look damn well prepared.	0:41:10	Órale. Se ve que están bien pinches preparados.
124	0:29:13	All right, keep chilled, V. Remember, we're on their turf.	0:41:52	Tranquilo, V. Nomás recuerda que es su pinche territorio.

En el segmento 117 se logra la homofuncionalidad del acto de habla asertivo mediante el uso de un equivalente acuñado, en este caso, en el español de México. En el original, Jackie utiliza la palabra “damn” para enfatizar la información que nos está dando. Dicho énfasis se logra transmitir en la versión traducida gracias al uso de la palabra “pinche”, con la que también se marca su variación geográfica.

En el segmento 124 no se utiliza lenguaje puramente soez en la versión original, sino que se recurre a la palabra “turf”, la cual pertenece a la jerga de las bandas y se utiliza para denominar un territorio controlado por ellas. Sin embargo, como en español no tenemos un equivalente acuñado para este término, en la traducción se utiliza la palabra “pinche” para mantener el tono preventivo acerca de la peligrosidad de la situación (ampliación lingüística).

Segmentos con adición de carga pragmática:

En tres de los segmentos (20%) se ha producido una adición de carga pragmática. La técnica utilizada en dos de ellos ha sido la ampliación lingüística.

Ejemplos:

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM
84	0:24:56	Heheh. Gordito's a big deal - literally and not, yeah?	0:37:22	¡Je, je! Ese pinche gordito es la gran cosa: ¡como que sí, como que no! A poco no.
111	0:27:35	With Maelstrom, you just never know.	0:40:24	Con pinche Maelstrom, nunca se sabe.

En ambos segmentos se ha añadido la palabra “pinche” para reforzar lo que Jackie está diciendo. Sin embargo, en la versión original no se utiliza ningún tipo de lenguaje soez, por lo que dicha adición aumenta la carga pragmática en la traducción.

Segmentos con pérdida de carga pragmática:

Por último, encontramos dos segmentos (13,3%) con pérdida de carga pragmática. El primer caso se encuentra en el segmento 1 y se debe al uso de la variación en el registro que utiliza Jackie para referirse a la mujer que deben rescatar. En el segundo, se debe a la elisión de los términos “shit” y “ass”.

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM
1	0:01:35	Chick we're looking for's somewhere in this building.	0:01:38	La chica que buscamos está en algún lugar de este edificio.
62	0:09:26	Proolly both 'cause you usually forget shit. But it just happens, I think I mighta bagged us a sweet-ass J-O-B.	0:19:27	Igual y las dos, porque se te olvidan las cosas. Pero sí, da la casualidad de que chance y conseguí una cham-bi-ta para nosotros.

En el segmento 1, el uso de la palabra “chick” al principio de la frase en la versión original sirve para captar la atención de la información que se va a dar a continuación. En la traducción, el término “chica” es más neutro, por lo que se mantiene una monotonía que no logra llamar la atención del jugador de la misma forma.

En el segmento 62 encontramos uso de lenguaje soez en dos ocasiones en la versión original. En la primera, Jackie utiliza el término “shit” para hablar de que V es olvidadizo. La carga de lenguaje soez se pierde en la traducción, ya que se sustituye simplemente por “cosas”. En la segunda, se utiliza el término “sweet-ass” para dar a entender la calidad del trabajo que Jackie ha encontrado. En este caso, tampoco se transmite esa carga soez al español a pesar del uso de la palabra “chambita”, la cual se utiliza en algunos países de Latinoamérica para referirse al trabajo de forma coloquial, puesto que dicho registro coloquial no llega a ser soez como la versión original.

7.4. Actos de habla comisivos

Solo hemos encontrado dos casos en la muestra analizada:

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM
5	0:01:59	Sure, why the hell not.	0:02:01	Claro, por qué no.
105	0:27:05	Let's go see these bastards.	0:39:53	Hagamos una visita a esos bastardos.

El primero se encuentra en el segmento 5. Se trata de un acto comisivo porque V acepta la oferta de Jackie, por lo que se compromete a hacer algo. Utiliza la palabra “hell” para

reforzar su decisión. Sin embargo, debido a la elisión de dicha palabra en la versión traducida, probablemente para evitar una traducción demasiado literal por falta de equivalentes acuñados con lenguaje soez en español, se produce una pérdida de carga pragmática.

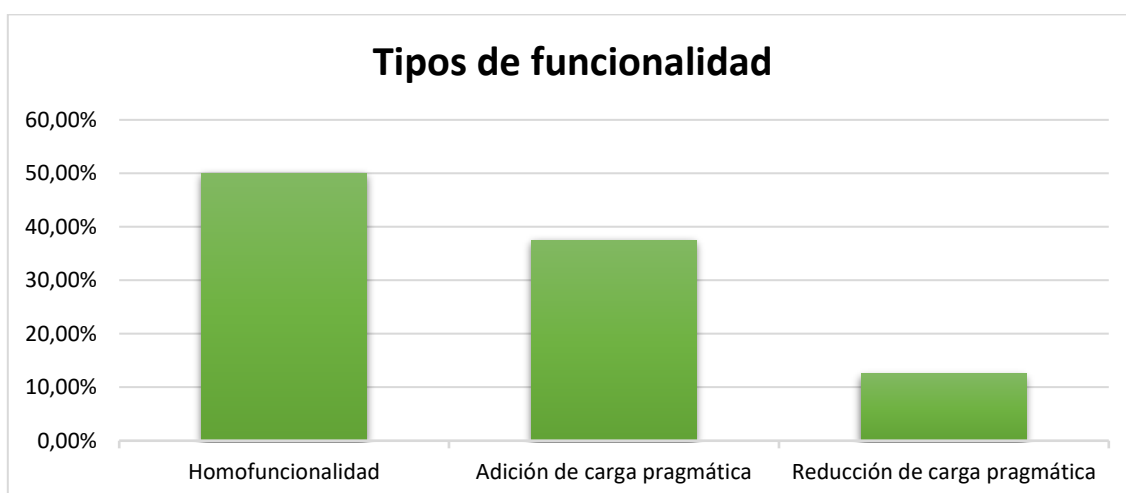
El segundo se encuentra en el segmento 105. Se trata de un acto de habla comisivo porque con su ofrecimiento, V se está comprometiendo a realizar dicha acción. Además, se utiliza la palabra “bastards” para referirse a los miembros de Maelstrom de forma despectiva, lo que también da fuerza a su decisión. En este caso se logra la homofuncionalidad gracias al uso de un equivalente acuñado que coincide con la traducción literal del original.

7.5. Actos de habla directivos

Ejemplos:

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM
97	0:26:23	Ah, there you are. Lemme hear what you squared away.	0:38:54	¿Qué tienes planeado? Escupe Lupe.
179	0:34:02	Then let's go. Quicker the better.	0:48:11	Pues vámonos. En chingo es mejor.

En el segmento 97 encontramos un acto de habla directivo, ya que Jackie le está pidiendo a V que le informe de lo que ha planeado. En el segmento 179, el acto de habla directivo que utiliza Jackie no tiene como objetivo solicitar información a V, sino pedirle abandonar el lugar en el que se encuentran cuanto antes.



Segmentos con homofuncionalidad:

En la muestra analizada podemos encontrar ocho actos de habla directivos. De ellos, en el 50% (4 veces) se ha logrado la homofuncionalidad. Esto se logra gracias a la creación discursiva en dos de los segmentos, y a la búsqueda de un equivalente acuñado en español en los otros dos.

Ejemplos:

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM
2	0:01:39	Probably crawlin' with the pendejos that kidnapped her. Eyes and ears open, all right?	0:01:42	Seguro está hasta la madre de los pendejos que la secuestraron. Mantén los ojos abiertos, ¿me oyes?
174	0:33:15	Bring it, cocksuckers!	0:47:37	¡Éntrenle, culeros!

En el segmento 2, Jackie utiliza la palabra “pendejos” para referirse a los posibles secuestradores, llamando así la atención del jugador para que tenga cuidado. Como la palabra que utiliza Jackie está en español, se ha conservado en la traducción, manteniendo también la funcionalidad.

En el segmento 174, Jackie pide a los miembros de Maelstrom que peleen con él y en la versión original utiliza el insulto “cocksuckers” para animarlos a ello. Para mantener la funcionalidad, en la traducción se ha utilizado la palabra “culeros”, un equivalente acuñado en el español de México.

Adición de carga pragmática:

En los tres segmentos con adición de carga pragmática al acto directivo (37,5%), la técnica utilizada ha sido la creación discursiva.

Ejemplos:

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM
257	1:12:30	Let's see this bad boy...	1:25:56	Ahora sí vamos a ver a este cabrón...

En este segmento, Jackie pide a V que les enseñe el robot a los presentes y en la versión original se refiere a él como “bad boy”. Sin embargo, en la traducción se aumenta la carga pragmática con el uso de la palabra “cabrón” en su lugar.

Pérdida de carga pragmática:

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM
36	0:04:28	Fuera, cabrón. Get her outside!	0:09:00	Afuera, bro. ¡Llévala afuera!

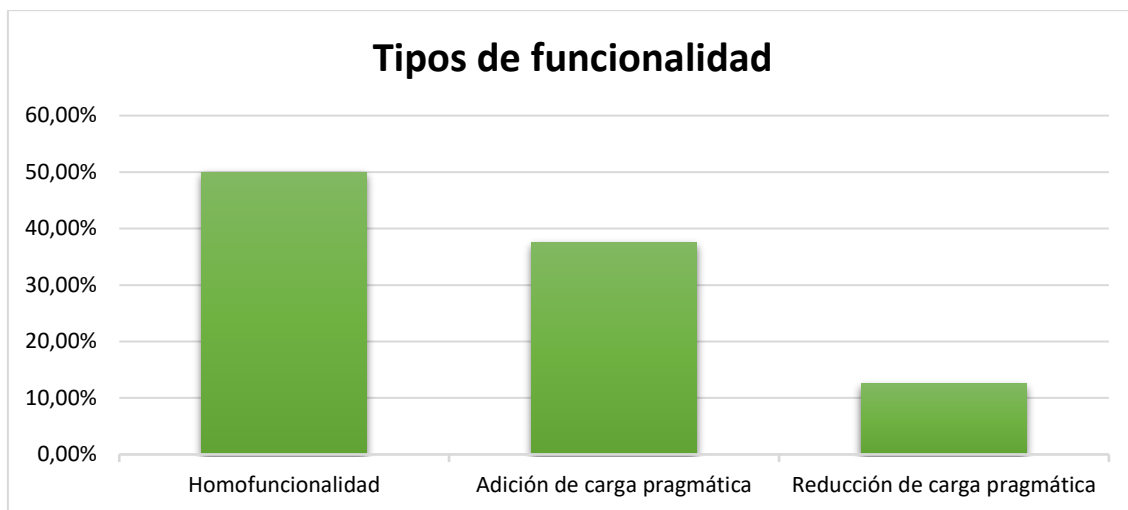
El segmento 36 es el único en el que el acto de habla directivo pierde carga pragmática. Esto se debe a que, en la versión original, Jackie utiliza la palabra “cabrón” para dar fuerza a su orden de sacar al objetivo del edificio en el que estaban. Sin embargo, en la traducción se ha optado por sustituirla por el préstamo “bro”, el cual carece de carga soez.

7.6. Actos de habla expresivos

Ejemplos:

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM
175	0:33:28	¡Mierda! We're cut off.	0:47:58	¡Carajo! Estamos encerrados.
237	1:10:26	Aah, what a beauty of a TRADITION!	1:23:41	Uaaa. ¡Qué tradición tan chingona!

En estos segmentos se pueden observar dos ejemplos de actos de habla expresivos. En el segmento 175, Jackie expresa su frustración al ver que se han quedado atrapados. En el segmento 237, muestra su admiración por la tradición del bar Afterlife de poner a las bebidas el nombre de sus clientes.



Segmentos con homofuncionalidad:

Como hemos mencionado anteriormente, los actos de habla expresivos son los que mayor presencia tienen en nuestra muestra. De los 16 segmentos que hemos encontrado, en el 50% se ha logrado una homofuncionalidad entre el texto original y el texto meta (9 veces). En seis ocasiones ha sido gracias al uso de un término equivalente acuñado en la lengua española y en dos de ellas gracias a la creación discursiva.

Ejemplos:

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM
9	0:02:26	Jesus fuckin' Christ...	0:06:32	Me cago en Dios...
99	0:26:38	He paid up front? Hijole...	0:39:23	¿Pagó por adelantado? ¡Ah, no mames!

En el segmento 9, V reacciona a la escena que encuentra cuando acude a rescatar al objetivo con estupor mediante el uso del lenguaje soez. En el original utiliza la expresión “Jesus fuckin’ Christ”, la cual se ha traducido al español manteniendo la funcionalidad gracias al uso del equivalente acuñado en español “Me cago en Dios”.

En el segmento 99, es Jackie quien reacciona con sorpresa y decepción al hecho de que Dexter hiciera un pago por adelantado a gente de poca confianza. Para ello, utiliza la expresión en español “hijole”, común en América Central. A pesar de ser un término en español, para la traducción se optó por la expresión “no mames”, común

particularmente en México, para mantener la funcionalidad y, además, hacer hincapié en la variedad geográfica de Jackie.

Segmentos con adición de carga pragmática:

En seis segmentos (37,5%) se ha producido una adición de carga pragmática. De ellos, en cuatro se ha debido al uso de la creación discursiva; en uno, a la ampliación lingüística y en otro, debido a un equivalente acuñado en español.

Ejemplos:

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM
35	0:04:24	I think...! Holy shit, it worked!	0:08:57	Creo que... ¡Hostia puta, ha funcionado!
55	0:08:26	Woah, V! You get any sleep? Aa, no matter. Time you got up!	0:18:38	Ah... ¡Putra madre, V! ¿Dormiste algo? No importa. ¡Ya es hora de levantarse!

En el segmento 35, V expresa su sorpresa mediante la expresión soez “holy shit”. Dicha expresión se ha traducido a través del equivalente en español “hostia puta”. No obstante, a pesar de ser equivalente en significado o temática soez, no lo es así en cuanto la fuerza que proporciona al acto de habla, ya que la expresión “hostia puta” en español contiene más carga soez que “holy shit” en inglés.

En el segmento 55, Jackie se queja de que V le haya despertado. En la versión original no utiliza lenguaje soez, simplemente la interjección “woah”. Sin embargo, en la traducción se sustituye dicha interjección por la expresión “puta madre”. Esta adición de lenguaje soez supone también una ampliación de la carga pragmática.

Segmentos con pérdida de carga pragmática:

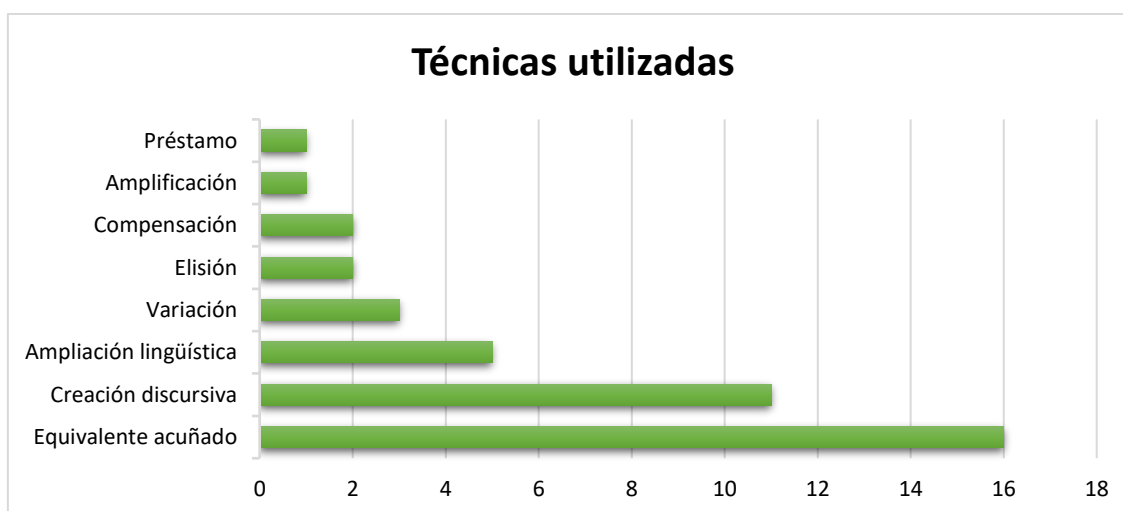
Finalmente, encontramos dos segmentos con pérdida de carga pragmática debido a una variación en el registro del texto original.

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM
17	0:02:59	Platinum? Shiiit, Trauma shoulda swooped in if she sneezed.	0:07:33	¿Platino? Maaadres, Trauma debería haber acudido al mínimo estornudo.
91	0:25:45	You? Well, what's Dex gonna do-ride ground in his limo, chat chicks up on the holo?	0:38:16	¿Tú? ¿Y qué va a hacer Dex? ¿Dar vueltas en su limo? ¿Seducir a las chicas por holo?

En el segmento 17, Jackie expresa su sorpresa a través de la expresión soez “shit”. Sin embargo, en la traducción se ha sustituido dicha expresión por “madres”. Ambas indican sorpresa. Sin embargo, “shit” proporciona una mayor fuerza al acto de habla expresivo debido a su carga soez, por lo que se produce una pérdida de carga pragmática.

En el segmento 91, Jackie muestra su desaprobación hacia el hecho de que Dexter les encargue todo el trabajo y utiliza la palabra “chicks” para reforzar su queja. En la traducción dicha palabra se sustituye por “chicas”, por lo que el segmento pierde carga pragmática al abandonar el registro soez.

7.7. Técnicas de traducción



La técnica más utilizada para la traducción de los segmentos analizados ha sido la búsqueda de un equivalente acuñado en español, ya sea en la variación geográfica de México o de España. Dicha técnica se ha utilizado en 16 segmentos y se ha logrado la

homofuncionalidad en 14 de ellos (87,5%), por lo que podría decirse que ha resultado altamente eficaz. En los dos restantes se ha producido una adición de carga pragmática.

La segunda más utilizada ha sido la creación discursiva. Sin embargo, de los 11 segmentos en los que aparece, solo en 4 de ellos se ha logrado la homofuncionalidad (36,36%). En los siete restantes (63,63%), se ha producido una adición de carga pragmática. Con estos datos, se podría afirmar que la creación discursiva, a pesar de ser útil a la hora de traducir, debe utilizarse siempre con cuidado de no modificar la intención del original. Sin embargo, también es probable que estos segmentos con adición de carga pragmática sean un resultado voluntario de la traducción para compensar la falta de dicha carga en otros segmentos cercanos, como en los segmentos 67 y 68.

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM
67	0:10:01	Our lord and savior wants to tell you everything himself. Face to face. Oh, no pressure, but, uh... this whole deal? 'S ridin' on you now, ese.	0:20:52	Nuestro salvador quiere hablarte en persona. Cara a cara. Sin pinche presión, pero... ahora todo depende de ti, bróder.
68	0:10:14	All right. Let's hear what ol' Dex has to say. Set it up.	0:21:30	Bueno, parece que no me queda otra.

La tercera técnica más utilizada ha sido la ampliación lingüística. Aparece en cinco segmentos, de los cuales en dos de ellos se ha logrado la homofuncionalidad y en los otros tres se ha producido una adición de carga pragmática.

Las técnicas restantes son:

- Variación: aparece en tres y en los todos se produce una pérdida de carga pragmática.
- Elisión: aparece en dos segmentos y en ambos se produce una pérdida de carga pragmática.
- Compensación: aparece en dos segmentos y en ambos se consigue la homofuncionalidad.

- Amplificación: aparece en un segmento en el que se consigue la homofuncionalidad.
- Préstamo: aparece en un segmento en el que se produce una pérdida de carga pragmática.

Conclusiones

El objetivo de este trabajo era el estudio de la traducción del lenguaje soez en los videojuegos. Para ello, primero hemos repasado su historia, las características particulares de la localización, la importancia de los actos de habla para una buena inmersión y la necesidad de acertar a la hora de traducir el lenguaje soez para no perder la esencia del texto original. En algunos de estos casos, como el de la traducción del lenguaje soez, nos hemos encontrado con vías de investigación aún por estudiar. Nosotros hemos centrado nuestro análisis en una muestra de diálogos del videojuego *Cyberpunk 2077* para comprobar si las técnicas de traducción estudiadas eran eficaces a la hora de resolver las dificultades pragmáticas que nacen de la traducción del lenguaje soez y de los actos de habla que se ven afectados por el mismo. Ha resultado particularmente importante el hecho de habernos centrado en este aspecto, ya que el estudio de los actos de habla nos ha permitido realizar un análisis más detallado de cómo se logra la comunicación entre máquina y jugador. Si nuestro enfoque hubiera sido únicamente funcional, podríamos haber obtenido resultados acerca de si la traducción ha logrado transmitir la misma cantidad de carga pragmática de una versión a otra. Sin embargo, habríamos omitido una parte importante del análisis: qué uso se le da a dicha carga. De este modo, no solo hemos podido analizar la fuerza del lenguaje soez, sino que también hemos podido explicar cuál es el efecto causado por la adición o la pérdida de fuerza en el acto de habla. Además, el hecho de no centrarnos únicamente en el lenguaje soez permite el uso de este método de análisis para el estudio de la localización de videojuegos con un lenguaje más neutro, ya que los actos de habla seguirán estando presentes a pesar de que varíe el registro.

Con nuestro análisis hemos confirmado que en todos los actos de habla analizados ha habido una mayoría de segmentos con homofuncionalidad. También hemos podido observar que, cuando no se ha mantenido la misma carga pragmática, el número de segmentos en los que se ha aumentado ha sido mayor que el número de segmentos en los que se ha producido una pérdida. Esto puede deberse al intento de compensar la falta

de carga pragmática en segmentos anteriores en los que, aunque no haya presencia de lenguaje soez, se logra un registro coloquial o vulgar gracias a elementos del habla inglesa que no existen en español (por ejemplo, las contracciones).

También hemos podido comprobar que la técnica que más veces ha aparecido en los segmentos con homofuncionalidad de los cuatro actos de habla ha sido la búsqueda de un equivalente acuñado. La segunda técnica que más ha aparecido en estos segmentos ha sido la creación discursiva. Sin embargo, esta técnica también es la que más veces ha aparecido en los casos de adición de carga pragmática, por lo que podría decirse que, a pesar de ser útil para la adaptación de la función del lenguaje soez, se debe ser cauteloso a la hora de utilizarla.

Para concluir, cabe aclarar que con este estudio no pretendemos valorar la calidad de la traducción de *Cyberpunk 2077* ni averiguar qué técnicas son mejores o peores a la hora de traducir, sino recalcar la importancia del lenguaje soez para la experiencia del juego y, por lo tanto, de efectuar una buena traducción del mismo.

Bibliografía

- AUSTIN, John Langshaw. 1962. *How to Do Things with Words: The Williams James Lectures Delivered at Harvard University in 1955*, ed por James Opie Urmson. Oxford: Clarendon Press.
- ÁVILA-CABRERA, José Javier. 2015. "Propuesta de modelo de análisis del lenguaje ofensivo y tabú en la subtitulación". En *Verbeia: Revista de estudios filológicos*, 1 (0): 8-27.
- ÁVILA-CABRERA, José Javier. 2016. "The treatment of offensive and taboo terms in the subtitling of Reservoir Dogs into Spanish." En *Trans: revista de traductología* 20 (1): 25-40.
- BERNAL-MERINO, Miguel Ángel. 2006. "On the Translation of Video Games". En *The Journal of Specialised Translation*, 6: 22-36.
- BERNAL-MERINO, Miguel Ángel. 2007. "Challenges in the translation of video games". En *Revista Tradumàtica: Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació*, 5.
- BERNAL-MERINO, Miguel Ángel. 2015. *Translation and Localisation in Video Games: making entertainment software global*. New York and London: Routledge.
- BERGONSE, Raffaello. 2017. "Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach". En *The Computer Games Journal*. 6 (4): 239-255
- CADORA, Karen. 1995. "Feminist Cyberpunk". En *Science Fiction Studies*, 22 (3): 357-72.
- CARDONA-RIVERA, Rogelio Enrique y Robert Michael YOUNG. 2014. "Games as conversation". En *Tenth Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference*.
- CASTRO, Xosé. 1997. "Breve nota sobre el papel del traductor de material televisivo en España". En: *El papel del traductor*. Salamanca: Colegio de España, 419-422.

- CHANDLER, Heather Maxwell y Stephanie O'Malley DEMING. 2012. *The game localization handbook*. Sudbury: Jones & Bartlett Learning
- CHAUME, Frederic. 2019. "Audiovisual translation in the age of digital transformation: industrial and social implications". En *Reassessing dubbing: historical approaches and current trends*, ed. por Irene Ranzato y Serenella Zanotti. Amsterdam y Philadelphia: John Benjamins, 1-40.
- DÍAZ-CINTAS, Jorge. 2001 "Sex, (Sub)titles and Videotapes." En *Traducción subordinada (II): El subtítulo*, ed por Lorenzo García, Lourdes y Ana M^a Pereira Rodríguez. Vigo: Servicio de Publicacións da Universidade de Vigo, 47-67.
- DIETZ, Frank. 2007. "'How Difficult Can That Be?' - The Work of Computer and Video Game Localization". En *Revista Tradumàtica: Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació*, 5.
- DOMSCH, Sebastian. 2017. "Dialogue in video games". En *Dialogue across Media*, ed por Jarmila Mildorf y Bronwen Thomas. Amsterdam: John Benjamins.
- EGUIA, José Luis, Ruth CONTRERAS-ESPINOSA y Lluís SOLANO-ALBAJES. 2013. "Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación". En *3c TIC: Cuadernos de Desarrollo Aplicados a Las TIC*, 1 (2).
- FOXLEY, Carmen. 1982. *Revista Chilena De Literatura*, 19: 125-128.
- FUENTES-LUQUE, Adrián. 2015. "El lenguaje tabú en la traducción audiovisual: Límites lingüísticos, culturales y sociales". En *E-AESLA Revista digital*, (1). Sevilla: Universidad Pablo Olavide.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7729046>
- HURTADO Albir, Amparo. 2001. *Traducción y traductología*. Madrid: Cátedra.
- KENT, Steven. 2016. *La gran historia de los videojuegos*. Traducido por David Tejera Expósito. España: Penguin Random House Grupo Editorial.
- LÓPEZ, Juan Carlos. "De la bomba atómica al primer videojuego: cómo William Higinbotham, físico en el Proyecto Manhattan, creó el primer juego de la

historia”, *Xataka* (web). 10 de enero de 2021. <https://www.xataka.com/historia-tecnologica/bomba-atmica-al-primer-videojuego-como-william-higinbotham-fisico-proyecto-manhattan-creo-primer-juego-historia>

MANGIRON, Carmen. 2012. “The Localisation of Japanese Video Games: Striking the Right Balance”. *JIAL: The Journal of Internationalisation and Localisation* 2 (1): 1 – 20.

MANGIRON, Carmen y Minako O'HAGAN. 2006. “Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation”. En *The Journal of Specialised Translation*, 6: 10-21.

MAYORAL, Roberto. 1997. *La traducción de la variación lingüística*. Universidad de Granada.

MUÑOZ, Pablo. 2017. *Localización de videojuegos*. Madrid: Síntesis, 59 – 69.

O'HAGAN, Minako y Carmen MANGIRON. 2013. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam: John Benjamins.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [2021]

SALEN, Katie y Eric ZIMMERMAN. 2003. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, Mass: MIT Press.

SCANDURA, Gabriela. 2004. "Sex, Lies and TV: Censorship and Subtitling". En *Meta*, 49 (1): 125–134.

SEARLE, John Rogers. 1976. “A Classification of Illocutionary Acts”. En *Language in Society* 5. 1: 1–23.

SUITS, Bernard. 1978. *The grasshopper: games, life, and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press.

Recursos adquiridos de internet

Vídeo *Cyberpunk 2077* en versión anglófona: <https://youtu.be/EzjdOwHrTbw> ¹⁷

Vídeo *Cyberpunk 2077* en versión española: <https://youtu.be/tZ3ERxYdMHc>

Figura 1: <https://www.internetmatters.org/es/resources/video-games-age-ratings-explained/>

Figura 2: <https://www.mobygames.com/game/cyberpunk-2077/cover-art/gameCoverId,703305/>

Figura 3: <https://www.verizon.com/about/news/esrb-ratings-game-appropriate-for-my-kid>

Figura 4:

https://www.reddit.com/r/VideoGameRetailCovers/comments/ks50ka/ps4_cyberpunk_2077_ntsc/

Figura 5: <https://vgboxart.com/resource/2880/cero-computer-entertainment-rating-organizati-logo/>

Figura 6: <https://www.cero.gr.jp/en/publics/index/17/>

¹⁷ Ambos vídeos han sido editados para facilitar la sincronía de los diálogos. Las versiones editadas que concuerdan con los códigos de tiempo del análisis se pueden encontrar aquí: <https://drive.google.com/drive/folders/1OSvMQ2VYdLkFCBOXHGJKL&ciVUvVYMI5?usp=sharing>

Anexo 1

Segmentos con lenguaje soez

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM	Contexto	Tipo	Técnica	Acto de habla
1	0:01:35	Chick we're looking for's somewhere in this building.	0:01:38	La chica que buscamos está en algún lugar de este edificio.	Jackie informa a V sobre el objetivo de la misión.	Nominalia	Variación	Asertivo - Pérdida
2	0:01:39	Probably crawlin' with the pendejos that kidnapped her. Eyes and ears open, all right?	0:01:42	Seguro está hasta la madre de los pendejos que la secuestraron. Mantén los ojos abiertos, ¿me oyes?	Jackie avisa a V de que probablemente haya enemigos vigilando al objetivo.	Nominalia	Creación discursiva	Directivo - Homofuncionalidad
5	0:01:59	Sure, why the hell not.	0:02:01	Claro, por qué no.	V acepta probar el entrenamiento con armas.	Religión	Elisión	Comisivo - Pérdida
9	0:02:26	Jesus fuckin' Christ...	0:06:32	Me cago en Dios...	V reacciona con horror al encontrar dos cuerpos en una bañera.	Religión	Equivalente acuñado	Expresivo - Homofuncionalidad

17	0:02:59	Platinum? Shiiit, Trauma shoulda swooped in if she sneezed.	0:07:33	¿Platino? Maaadres, Trauma debería haber acudido al mínimo estornudo.	Jackie reacciona con asombro al descubrir que el objetivo tenía un seguro de salud de lujo.	Escatología	Variación	Expresivo - Pérdida
30	0:04:08	Aw, fuck!	0:08:39	¡Joder!	El objetivo empieza a convulsionar en brazos de V cuando saca su cuerpo de la bañera.	Sexo	Equivalente acuñado	Expresivo - Homofuncionalidad
33	0:04:14	Jackie, airhypo! Fuck, this is bad!	0:08:46	¡Jackie, jeringa! Joder, pinta mal...	V intenta salvar al objetivo, pero no alberga muchas esperanzas.	Sexo	Equivalente acuñado	Expresivo - Homofuncionalidad
35	0:04:24	I think...! Holy shit, it worked!	0:08:57	Creo que... ¡Hostia puta, ha funcionado!	V se sorprende al ver que el objetivo deja de convulsionar.	Religión/escatología	Equivalente acuñado	Expresivo - Adición
36	0:04:28	Fuera, cabrón. Get her outside!	0:09:00	Afuera, bro. ¡Llévala afuera!	Jackie mete prisa a V para sacar al objetivo del edificio.	Nominalia	Préstamo	Directivo - Pérdida

45	0:06:12	Aah, savin' my ass, V, thank you. How about I drive you home, eh?	0:10:54	Me salvas la vida, V. Gracias. ¿Qué te parece si te llevo a casa?	Jackie muestra gratitud a V por prestarle su coche.	Escatología	Equivalente acuñado	Expresivo - Homofuncionalidad
55	0:08:26	Woah, V! You get any sleep? Aa, no matter. Time you got up!	0:18:38	Ah... ¡Putamadre, V! ¿Dormiste algo? No importa. ¡Ya es hora de levantarse!	Jackie se queja de que V le haya despertado.	Familia	Creación discursiva	Expresivo - Adición
61	0:09:19	Mentioned somethin' about a surprise yesterday. 'M I rememberin' right or... just had a brain fart?	0:19:21	¿Ayer... dijiste algo de una sorpresa? ¿Lo recuerdo bien o tengo una empanada mental?	V trata de recordar una conversación del día anterior.	Escatología	Equivalente acuñado	Asertivo - Homofuncionalidad

62	0:09:26	Prolly both 'cause you usually forget shit. But it just happens, I think I mighta bagged us a sweet-ass J-O-B.	0:19:27	Igual y las dos, porque se te olvidan las cosas. Pero si, da la casualidad de que chance y conseguí una cham-bi-ta para nosotros.	Jackie informa a V de un nuevo encargo muy prometedor.	Escatología	Elisión	Asertivo - Pérdida
65	0:09:45	Only the top fixer in Night-fuckin'-City! Fat-assed Black Jesus of the Afterlife. Three hundred pounds of partly gold-plated coal.	0:19:48	¡El mejor puto fixer de Night City! El gordinflón Jesús negro del Afterlife de edición limitada recubierto con 140 kilos de una chingosísima chapa de oro.	Jackie habla de la fama de Dexter como fixer en la ciudad.	Sexo	Compensación	Asertivo - Homofuncionalidad

67	0:10:01	Our lord and savior wants to tell you everything himself. Face to face. Oh, no pressure, but, uh... this whole deal? 'S ridin' on you now, ese.	0:20:52	Nuestro salvador quiere hablarte en persona. Cara a cara. Sin pinche presión, pero... ahora todo depende de ti, bróder.	Jackie le dice a V que debe hablar con Dexter y pone el futuro del encargo en sus manos.	Nominalia	Creación discursiva	Directivo - Adición
74	0:11:03	Gracias a Dios. Estoy lleno.	0:22:01	¡Ay, cabrón, voy a reventar!	Jackie termina lo que estaba comiendo mientras hablaban del encargo.	Nominalia	Creación discursiva	Expresivo - Adición
77	0:11:22	Some top-notch work. Miguel did. Rides like it looks – factory new.	0:22:18	Ese Miguel hizo un trabajo bien chingón. Se siente como si fuera nuevo.	Jackie alaba el trabajo de su amigo Miguel reparando el coche.	Sexo	Equivalente acuñado	Expresivo - Homofuncionalidad

84	0:24:56	Heheh. Gordito's a big deal - literally and not, yeah?	0:37:22	¡Je, je! Ese pinche gordito es la gran cosa: ¡como que sí, como que no! A poco no.	Jackie bromea acerca de Dexter y su peso.	Nominalia	Ampliación lingüística	Asertivo - Adición
91	0:25:45	You? Well, what's Dex gonna do-ride ground in his limo, chat chicks up on the holo?	0:38:16	¿Tú? ¿Y qué va a hacer Dex? ¿Dar vueltas en su limo? ¿Seducir a las chicas por holo?	Jackie se queja de que Dexter les haya mandado a ellos hacer todo el trabajo.	Nominalia	Variación	Expresivo - Pérdida
97	0:26:23	Ah, there you are. Lemme hear what you squared away.	0:38:54	¿Qué tienes planeado? Escupe Lupe.	Jackie pregunta a V cual es el plan.	Escatología	Creación discursiva	Directivo - Adición
99	0:26:38	He paid up front? Hijole...	0:39:23	¿Pagó por adelantado? ¡Ah, no mames!	Jackie reacciona al error cometido por Dexter al pagar por adelantado.	Familia	Creación discursiva	Expresivo - Homofuncionalidad

100	0:26:39	Well, whatever. Let's go get this tech. You scheme yet? You got a plan?	0:39:26	Bueno, me vale madres. Vamos a por esa tec. ¿Ya lo pensaste, tienes un plan, o qué?	Jackie quiere dejar de darle vueltas a la información y pasar a la acción.	Familia	Creación discursiva	Expresivo - Adición
103	0:26:56	Either you fuck others, or you get fucked.	0:39:44	O chingas o te chingan. Es la ley de la selva.	Antes de poner en marcha el plan Jackie habla de cómo funciona el mundo de las bandas.	Sexo	Amplificación	Asertivo - Homofuncionalidad
105	0:27:05	Let's go see these bastards.	0:39:53	Hagamos una visita a esos bastards.	V da comienzo a la misión de recuperar el robot.	Familia	Equivalente acuñado	Comisivo - Homofuncionalidad
107	0:27:16	I hate these 'borg fuckers. Just had to be them...	0:40:05	Odio a estos pinches Borg hijos de la chingada. Tenían que ser ellos...	Jackie expresa su preocupación por tener que enfrentarse a Maelstrom.	Sexo	Creación discursiva	Expresivo - Adición

110	0:27:31	You know what they want, how they get it, and what pisses 'em the fuck off.	0:40:19	Sabes lo que quieren, cómo lo consiguen y lo que hace que se los lleve la chingada.	Jackie habla de otras bandas en comparación con Maelstrom.	Sexo	Equivalente acuñado	Asertivo - Homofuncionalidad
111	0:27:35	With Maelstrom, you just never know.	0:40:24	Con pinche Maelstrom, nunca se sabe.	Jackie habla de lo impredecibles que son los miembros de Maelstrom.	Nominalia	Ampliación lingüística	Asertivo - Adición
117	0:28:18	Oh yeah. They look damn well prepared.	0:41:10	Órale. Se ve que están bien pinches preparados.	Jackie está sorprendido por la cantidad de armamento que posee Maelstrom.	Nominalia	Equivalente acuñado	Asertivo - Homofuncionalidad
124	0:29:13	All right, keep chilled, V. Remember, we're on their turf.	0:41:52	Tranquilo, V. Nomás recuerda que es su pinche territorio.	Jackie avisa a V de que ahora están en el territorio de Maelstrom.	Nominalia	Ampliación lingüística	Asertivo - Homofuncionalidad
138	0:30:22	This ain't gonna end well but... shit...	0:43:04	Esto va a acabar como la chingada, pero... me lleva...	Tras discutir con un miembro de Maelstrom Jackie advierte de que la reunión acabará mal.	Escatología	Compensación	Asertivo - Homofuncionalidad

170	0:32:57	No, he's alive, well and kickin'. An' he sends his regards.	0:47:16	No. Vivito y coleando. Y les manda saludos, pendejos.	Jackie saca su arma y apunta a los miembros de Maelstrom mientras habla de Dexter.	Nominalia	Ampliación lingüística	Asertivo - Homofuncionalidad
174	0:33:15	Bring it, cocksuckers!	0:47:37	¡Éntrenle, culeros!	Jackie reta a los Maelstrom a luchar con él.	Sexo	Equivalente acuñado	Directivo - Homofuncionalidad
175	0:33:28	¡Mierda! We're cut off.	0:47:58	¡Carajo! Estamos encerrados.	Jackie intenta salir del territorio de Maelstrom.	Escatología	Equivalente acuñado	Expresivo - Homofuncionalidad
179	0:34:02	Then let's go. Quicker the better.	0:48:11	Pues vámonos. En chingo es mejor.	Jackie mete prisa a V para salir del territorio de Maelstrom.	Sexo	Creación discursiva	Directivo - Homofuncionalidad
184	0:34:54	Ahhhh, I love this town. The city of endless opportunity. And brotherly hate.	0:49:07	Aaah, cómo amo esta ciudad... Ciudad de oportunidades infinitas. Y de pinche odio fraternal.	Jackie celebra el éxito en la misión de recuperar el robot.	Nominalia	Ampliación lingüística	Expresivo - Adición

185	0:35:01	But if you got cojones and know how to use 'em, you can do damn near everything.	0:49:16	Pero si tienes huevos y sabes usarlos, je, puedes hacer lo que se te dé tu rechingada gana.	Jackie celebra el éxito en la misión de recuperar el robot.	Sexo	Equivalente acuñado	Asertivo - Homofuncionalidad
191	0:35:31	Coulda shot us up good back there- no two ways about it.	0:49:45	Podrían habernos chingado de lo lindo... No cabe duda.	Jackie reconoce que ha sido una misión arriesgada.	Sexo	Equivalente acuñado	Asertivo - Adición
205	1:08:01	Ready to get your cherry popped? Yeeeah! Come on!	1:21:09	¿Estás al tiro para estrenarte? ¡Órale!	Jackie pregunta a V si está listo para empezar a hacer trabajos más importantes.	Sexo	Equivalente acuñado	Directivo - Homofuncionalidad
225	1:09:39	Pff... Rogue was linin' up jobs when Dex was still shittin' in diapers, heh. Place belongs to her.	1:22:39	Pff... Rogue ya arreglaba trabajos cuando Dex se cagaba en los pañales. El lugar es suyo, neta.	Jackie alaba a Rogue como fixer comparándola con Dexter.	Escatología	Equivalente acuñado	Asertivo - Homofuncionalidad

237	1:10:26	Aah, what a beauty of a TRADITION!	1:23:41	Uaaa. ¡Qué tradición tan chingona!	Jackie de la tradición del Afterlife poner los nombres de algunos de sus clientes a las bebidas.	Sexo	Creación discursiva	Expresivo - Homofuncionalidad
257	1:12:30	Let's see this bad boy...	1:25:56	Ahora sí vamos a ver a este cabrón...	Jackie insta a V a enseñarle el robot a Dexter y T-Bug.	Nominalia	Creación discursiva	Directivo - Adición

Anexo 2

Total de segmentos analizados

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM
1	0:01:35	Chick we're looking for's somewhere in this building.	0:01:38	La chica que buscamos está en algún lugar de este edificio.
2	0:01:39	Probably crawlin' with the pendejos that kidnapped her. Eyes and ears open, all right?	0:01:42	Seguro está hasta la madre de los pendejos que la secuestraron. Mantén los ojos abiertos, ¿me oyes?
3	0:01:44	Speakin' of which... got you a little somethin'. Militech training shard. 'Case you need to, uh, brush up on your dance moves.	0:01:47	Por cierto... Tengo algo para ti. Un lector de entrenamiento de Militech. Por si necesitas refrescar un poco tus habilidades.
4	0:01:55	Down for some target practice in VR?	0:01:57	¿Tienes ganas de practicar tiro en RV?
5	0:01:59	Sure, why the hell not.	0:02:01	Claro, por qué no.
6	0:02:10	So? Not bad, huh?	0:02:11	¿Y? Nada mal, ¿no?
7	0:02:13	And now we can get down to biz.	0:02:14	Y ahora a lo que te truje.

8	0:02:16	Let's do this.	0:02:31	Vamos allá.
9	0:02:26	Jesus fuckin' Christ...	0:06:32	Me cago en Dios...
10	0:02:33	Think I got her. Got our target.	0:06:40	Creo que la tengo. ¡Al objetivo!
11	0:02:36	We make it? She alive?	0:06:43	¿Y? ¿Está viva?
12	0:02:38	About to find out.	0:06:44	Ahora veremos
13	0:02:40	V, Jack her into biomon. Need to know what we're dealin' with.	0:06:47	V, conéctate a su biomon. Averigua qué le pasa.
14	0:02:44	Ooh, this does not look good.	0:06:50	Bah, esto no se ve nada bien...
15	0:02:44	Jackin' in.	0:07:19	Conectando.
16	0:02:54	Sandra Dorsett, NC570442. Trauma Team Platinum.	0:07:29	Sandra Dorsett, NC570442. Trauma Team platino.
17	0:02:59	Platinum? Shiiit, Trauma shoulda swooped in if she sneezed.	0:07:33	¿Platino? Maaadres, Trauma debería haber acudido al mínimo estornudo.

18	0:03:04	Guessin' they jammed the transmitter sig.	0:07:39	Creo que le han bloqueado la señal.
19	0:03:06	Lookin' at a hacked biomon, firmware reconfig or a neurovirus...	0:07:41	Le habrán hackeado el biomon, reconfigurado el firmware o metido un neurovirus...
20	0:03:11	Carajo, T-Bug! You ain't seein' this place. This is tubs, ice, hooks and cleavers.	0:07:46	¡Carajo, T-Bug! Tú no estás aquí. Hay tinas, hielo, ganchos y cuchillos de carnicero.
21	0:03:19	Hmm... Scopmuncher's hack, huh.	0:07:54	Umm... Hackeo chapucero, ¿eh?
22	0:03:22	Got an idea. Check her neuroport. Find a shard? Yeah, pull it – that'll be what's muting the biomon.	0:07:57	Tengo una idea. Mira su neuropuerto. ¿Hay un pincho? sácalo. Estará silenciando el biomon.
23	0:03:30	Found the shard. Removing now.	0:08:05	Hay un pincho. Lo estoy sacando.
24	0:03:34	Check the biomon. Anything change?	0:08:08	Comprueba el biomon. ¿Algún cambio?
25	0:03:36	Greetings, Sandra. If you ares conscious, assume recovery position now.	0:08:11	Saludos, Sandra. Si está consciente, adopte una postura de recuperación.
26	0:03:41	An emergency evacuation unit has been dispatched and is due to arrive at your location in 180 seconds	0:08:14	Se ha enviado una unidad de evacuación de emergencia y está previsto que llegue a su ubicación en 180 segundos.
27	0:03:48	Biomon claims Trauma'll be here in three minutes.	0:08:20	El biomon dice que Trauma llegará en tres minutos.

28	0:03:51	Your premium plan Will cover 90% of the projected costs of your rescue and treatment.	0:08:23	Su plan premium, cubrirá el 90% de los costes previstos de su rescate y tratamiento.
29	0:03:57	Ay, pobrecita. Let's get her off that ice.	0:08:29	Ay... Pobrecita. Hay que sacarla del hielo.
30	0:04:08	Aw, fuck!	0:08:39	¡Joder!
31	0:04:09	She's flatlinin'!	0:08:41	¡Le está dando un paro!
32	0:04:12	V, need to know what's going on!	0:08:44	¡V, ¿qué coño está pasando?!
33	0:04:14	Jackie, airhypo! Fuck, this is bad!	0:08:46	¡Jackie, jeringa! Joder, pinta mal...
34	0:04:16	Ey, catch, vato!	0:08:49	¡Ahí te va, bro!
35	0:04:24	I think...! Holy shit, it worked!	0:08:57	Creo que... ¡Hostia puta, ha funcionado!
36	0:04:28	Fuera, cabrón. Get her outside!	0:09:00	Afuera, bro. ¡Llévala afuera!
37	0:04:36	Fuera, get'er out! Terrace.	0:09:08	Ya, sácala de aquí. A la terraza.

38	0:05:50	Let's get outta here. Elevator gets us to the garage direct.	0:10:25	Salgamos de aquí. El elevador nos llevará directo al estacionamiento.
39	0:05:54	Good work. Shitshow's over.	0:10:30	Buen trabajo. Se acabó el espectáculo.
40	0:05:58	Cuttin' my wires nor. See ya in the near future.	0:10:33	Desconecto. Os veo cuando toque, pronto espero.
41	0:06:01	Listen, mano. I got this thing. Mind if I borrow your wheels?	0:10:37	Mira bróder, tengo algo que hacer. ¿Te importa que use tu carro?
42	0:06:06	Hmmm...	0:10:42	Mmmm...
43	0:06:08	I got a date with Misty, but... heh, I can't take the metro! How's that gonna look for me?	0:10:44	Tengo una cita con Misty, pero... ¡no puedo ir en metro! No me vería nada bien.
44	0:06:10	Won't leave you hangin', Jack. But don't get used to it.	0:10:49	No voy a dejarte colgado, Jack, pero no te acostumbres.
45	0:06:12	Aah, savin' my ass, V, thank you. How about I drive you home, eh?	0:10:54	Me salvas la vida, V. Gracias. ¿Qué te parece si te llevo a casa?
46	0:06:18	She's all yours. I'm beat as it is.	0:11:00	Lo dejo en tus manos. Estoy molido
47	0:06:22	Oh, almost forgot. Should get Wakako on the holo – tell her the job's done.	0:11:04	Oh... Casi se me olvida. Deberías hablar con Wakako. Dile que el jale está hecho.

48	0:06:35	Ahem! V? How did it go? Our client is alive and well?	0:11:22	V, ¿cómo ha ido? ¿Nuestra clienta está viva?
49	0:06:45	'Course she's alive and well. That's what we agreed, isn't it?	0:11:28	Por supuesto que está viva. Es lo que habíamos acordado, ¿no?
50	0:06:49	Splendid. Your payment awaits you – ready to come and grab whenever you live, even right away. But I guess home is the only place you wish to be now.	0:11:31	Espléndido. El pago te está esperando. Puedes venir a por él cuando quieras, ahora mismo incluso. Aunque supongo que ahora mismo lo que quieres es irte a casa.
51	0:07:01	The NCPD has surrounded Watson. The district is closed. If you are to make it past the cordon, you must move fast.	0:11:44	La policía ha rodeado Watson; el distrito está cerrado. Si quieres superar el cordón tendrás que darte prisa.
52	0:07:10	Thanks for the heads-up. Swing by to see you later.	0:11:53	Gracias por el aviso. Me pasaré a verte más tarde.
53	0:07:17	Word's out the NCPD's gonna put Watson on lockdown. If I'm gonna sleep in my own bed tonight, we better put it in fifth.	0:12:01	Dicen por ahí que la policía va a clausurar Watson. Si quiero dormir en mi cama esta noche, habrá que pisarle a fondo.
54	0:07:24	Leave it to me, mano. I'm drivin'.	0:12:09	Yo me ocupo, güey. Yo manejo.
55	0:08:26	Woah, V! You get any sleep? Aa, no matter. Time you got up!	0:18:38	Ah... ¡Put a madre, V! ¿Dormiste algo? No importa. ¡Ya es hora de levantarse!
56	0:08:33	Think I mighta caught somethin'. When I jacked into that corpo's biomon... Dunno, a neurovirus or...	0:18:45	Creo que he pillado algo. Cuando me conecté al biomon de esa corpo... No sé, un neurovirus o algo...

57	0:08:41	Need to see Vik. Let him tell me what's got my head reelin' and my stomach churnin'.	0:18:52	Tengo que ir donde Vik. Que me diga por qué tengo la cabeza y la tripa revueltas.
58	0:08:46	Ok, lemme take ya, I brought your ride. Yeah, throw on some threads, meet me downstairs.	0:18:56	Va, te llevo. Ponte un poco de ropa y te espero ahí abajo. Voy a estar junto al coche.
59	0:08:58	Mm! Man of the hour! Heheh, sheesh – took you long enough! Worked up on appetite just waiting!	0:19:07	Aquí está nuestra Estrella. ¿Te tardaste un rato! Ya me rugían las tripas.
60	0:09:07	Siddown, lemme finish this. Then we can drop in on señor Viktor.	0:19:15	Siéntate. Déjame acabar esto y pasamos a ver al señor Viktor.
61	0:09:19	Mentioned somethin' about a surprise yesterday. 'M I rememberin' right or... just had a brain fart?	0:19:21	¿Ayer... dijiste algo de una sorpresa? ¿Lo recuerdo bien o tengo una empanada mental?
62	0:09:26	Prolly both 'cause you usually forget shit. But it just happens, I think I mighta bagged us a sweet-ass J-O-B.	0:19:27	Igual y las dos, porque se te olvidan las cosas. Pero si, da la casualidad de que chance y conseguí una cham-bi-ta para nosotros.
63	0:09:36	Go on...	0:19:37	Suéltalo...
64	0:09:39	I mean, maybe it's not as big as that, but... Just that it's fronted by a little-known someone named Dexter DeShawn.	0:19:39	O sea, igual y no es para tanto. Solo que al frente tienen a un tipo llamado... ¿Cómo se llamaba? ¡Ah, sí! Dexter DeShawn.
65	0:09:45	Only the top fixer in Night-fuckin'-City! Fat-assed Black Jesus of the Afterlife. Three hundred pounds of partly gold-plated coal.	0:19:48	¡El mejor puto fixer de Night City! El gordinflón Jesús negro del Afterlife de edición limitada recubierto con 140 kilos de una chingosísima chapa de oro.

66	0:09:57	So what's the gig? We meant to come out in one piece?	0:20:49	¿Cuál es el curro? ¿Saldremos de una pieza?
67	0:10:01	Our lord and savior wants to tell you everything himself. Face to face. Oh, no pressure, but, uh... this whole deal? 'S ridin' on you now, ese.	0:20:52	Nuestro salvador quiere hablarte en persona. Cara a cara. Sin pinche presión, pero... ahora todo depende de ti, bróder.
68	0:10:14	All right. Let's hear what ol' Dex has to say. Set it up.	0:21:30	Bueno, parece que no me queda otra.
69	0:10:19	Dex is the real deal when it comes to fixers. Don't get me wrong, don't got nothin' against the Padre or Wakako, but... Dex is in a league of his own. You know what I'm sayin'?	0:21:34	Cuando se trata de fixers Dex es el rey. Eso no quiere decir que tenga algo en contra de Padre o Wakako, pero Dex es otra categoría. ¿Me comprendes mendes?
70	0:10:32	Not really, no.		
71	0:10:35	It's always the same story. You land on fresh turf, local fixer waves his dick around, but... he's smilin' – sayin' you'll be up to your neck in gigs and eddies.		
72	0:10:45	Still all you are's another name in their little black book. Nifty tool for getting' them a fat slice o' whatever half-baked shitpie their client put on the table.		
73	0:10:54	Sure, you crack jokes over drinks, but in the end... it's biz.		

74	0:11:03	Gracias a Dios. Estoy lleno.	0:22:01	¡Ay, cabrón, voy a reventar!
75	0:11:06	Brought your wheels. Gave 'em to my guy yesterday to smooth over the dents after our, uh, dust-up with the scavs.	0:22:03	Te traje el carro. Ayer se lo dejé a mi bróder para que puliera un poco las abolladuras del choque con los buitres.
76	0:11:16	Thanks, Jack. Much appreciated.	0:22:11	Gracias, Jack. Se agradece.
77	0:11:22	Some top-notch work. Miguel did. Rides like it looks – factory new.	0:22:18	Ese Miguel hizo un trabajo bien chingón. Se siente como si fuera nuevo.
78	0:11:28	We'll see about that...	0:22:23	Eso ya lo veremos...
79	0:11:30	So we rollin' or what?	0:22:24	¿Nos vamos o qué?
80	0:11:32	Let's fell this factory-new ride.	0:22:27	A ver cómo corre esta belleza, vamos.
81	0:11:46	First stop – ripperdoc?	0:22:41	Primera parada: el matasanos, ¿no?
82	0:11:49	An', holmes, easy on the gas, uh? I just ate.	0:22:45	¡Órale carnal, espérate, más despacio! Acabo de comer.
83	0:24:54	Jackster. Talked to Dex.	0:37:19	¡Jackito! He hablado con Dex.

84	0:24:56	Heheh. Gordito's a big deal - literally and not, yeah?	0:37:22	¡Je, je! Ese pinche gordito es la gran cosa: ¡como que sí, como que no! A poco no.
85	0:25:03	Claimed to want to check our pro cred. But to me it feels more like he tangled us up with Maelstrom and Militech.	0:37:19	
86	0:25:09	There's this combat bot, military prototype. Maelstrom klepped it. Then Dex paid to take it off their hands just before the gangoons had a switch up in management.	0:37:38	Está ese bot de combate, un prototipo militar. Los Maelstrom lo mangaron. Luego Dex pagó para hacerse con él justo antes de que los matones cambiaran de jefe.
87	0:25:19	Right, right, heard about that. Royce versus Brick - hostile takeover.	0:37:48	Sí, sí me enteré de eso, Royce versus Brick: una adquisición hostil.
88	0:25:24	'Bout sums it up. Dex wants us talkin' to Royce. Gave the deets of some Militech agent, too, but... I dunno how much help she stands to be.	0:37:53	Resumiendo: Dex quiere que hablemos con Royce. También nos dio el contacto de una agente de Militech, pero... no sé si nos será de mucha ayuda.
89	0:25:33	Huh, chingón...	0:38:03	¡Ja! Chingón...
90	0:25:39	Then there's the other thing, Gotta meet the client who put the job on the table - Evelyn Parker.	0:38:09	Luego está la otra movida. Hay que reunirse con la clienta que encargó el trabajito: Evelyn Parker.
91	0:25:45	You? Well, what's Dex gonna do-ride ground in his limo, chat chicks up on the holo?	0:38:16	¿Tú? ¿Y qué va a hacer Dex? ¿Dar vueltas en su limo? ¿Seducir a las chicas por holo?
92	0:25:51	Parker wants to meet someone on the crew. Dex gave me the nod.	0:38:22	Parker quiere reunirse con alguien del equipo. Dex me dio permiso.

93	0:25:55	Must know what he's doin'... So, how you wanna play this? Maelstrom or Parker, what's first?	0:38:27	Él sabe lo que hace, así que... ¿Cómo le quieres hacer? Maelstrom o Parker? ¿qué va primero?
94	0:26:02	I say we knock on Maelstrom's door first. Pound, actually.	0:38:36	Yo digo que visitemos a Maelstrom, con las armas bien cargadas.
95	0:26:07	Órale. In that case, I'll head to All Foods, put my nose to the ground, sniff around.	0:38:40	Va, va, va, va, va. En ese caso, me lanzo al All Foods, y bajo la nariz al piso para husmear.
96	0:26:14	Hasta luego.	0:38:47	Ahí te ves.
97	0:26:23	Ah, there you are. Lemme hear what you squared away.	0:38:54	¿Qué tienes planeado? Escupe Lupe.
98	0:26:28	So, Dex already paid the Maelstromers for the corpo bot. Thing is, can't be sure the gangoons are still willin' to hand it over.	0:39:16	Bueno, Dex ya ha pagado a Maelstrom por el bot corpo. La cuestión es saber si esos girados están dispuestos a soltarlo.
99	0:26:38	He paid up front? Hijole...	0:39:23	¿Pagó por adelantado? ¡Ah, no mames!
100	0:26:39	Well, whatever. Let's go get this tech. You scheme yet? You got a plan?	0:39:26	Bueno, me vale madres. Vamos a por esa tec. ¿Ya lo pensaste, tienes un plan, o qué?
101	0:26:46	Doubt shit can go smoothly. This is Maelstrom.	0:39:34	Esto va a acabar fatal. Hablamos de Maelstrom.
102	0:26:50	Gong world ain't too complicated, Might's right, the strong survive.	0:39:34	El mundo de las bandas no es tan complicado. Solo los fuertes sobreviven.

103	0:26:56	Either you fuck others, or you get fucked.	0:39:44	O chingas o te chingan. Es la ley de la selva.
104	0:27:01	So, into the borgbeasts' den?	0:39:49	Entonces, ¿a la boca del lobo?
105	0:27:05	Let's go see these bastards.	0:39:53	Hagamos una visita a esos bastardos.
106	0:27:07	All right, let's knock on their door. See if they even open up...	0:39:56	Bueno, vamos a tocar el timbre, a ver si por lo menos nos abren.
107	0:27:16	I hate these 'borg fuckers. Just had to be them...	0:40:05	Odio a estos pinches Borg hijos de la chingada. Tenían que ser ellos...
108	0:27:21	Just a gang like any other, right?	0:40:10	¿No son más que otra banda, no?
109	0:27:23	Take the Valentinos. They follow God and the Santa Madre. Honor means something to 'em.	0:40:12	Fíjate en los Valentinos. Veneron o a Dios y la Santa Madre. Me cae que el honor les importa.
110	0:27:31	You know what they want, how they get it, and what pisses 'em the fuck off.	0:40:19	Sabes lo que quieren, cómo lo consiguen y lo que hace que se los lleve la chingada.
111	0:27:35	With Maelstrom, you just never know.	0:40:24	Con pinche Maelstrom, nunca se sabe.
112	0:27:44	Go on, let 'em know we're here.	0:40:30	Vas, que sepan que aquí estamos.

113	0:27:52	Hm, don't know you.	0:40:41	Mmm. ¿Vosotros quiénes sois?
114	0:27:57	Wanna talk to Royce. Dex sent us.	0:40:47	Queremos hablar con Royce. Nos envía Dex.
115	0:28:02	Main room. We been waiting.	0:40:52	Sala principal. Os esperábamos.
116	0:28:11	Cozy place. Could use a few plants, though.	0:41:04	Aaah, órale... Sí está chido. Pero pues como que le faltan unas plantitas, ¿no?
117	0:28:18	Oh yeah. They look damn well prepared.	0:41:10	Órale. Se ve que están bien pinches preparados.
118	0:28:28	Don't think I've ever seen security like this in a chow factory.	0:41:14	Creo que es la primera vez que veo tanta seguridad en una fábrica de papeo.
119	0:28:32	Ehh, gear from the Jacked convoy, gotta be... Must've been all over it like maggots on dead meat.	0:41:19	Ah... Equipo del convoy robado, será... O se lo habrán dejado caer como pinches gusanos en la carne podrida
120	0:28:40	You hear 'bout their boss, Royce?	0:41:26	¿Sabes algo de su jefe, el tal Royce?
121	0:28:42	Dex mentioned him. Called him "special".	0:41:28	Dex lo mencionó. Dijo que era "especialito".
122	0:28:49	Get in the elevator, fuckin' sheep.		

123	0:28:53	Stay cool... They're just tryin' to spok us.		
124	0:29:13	All right, keep chilled, V. Remember, we're on their turf.	0:41:52	Tranquilo, V. Nomás recuerda que es su pinche territorio.
125	0:29:18	So whaddaya want?	0:41:58	¿Y qué coño queréis?
126	0:29:20	You got a bot - model MT0D12, called the Flathead.	0:42:01	Tenéis un bot, modelo MT0D12. Se llama Cabezaplana.
127	0:29:27	And? The hell you care?	0:42:08	¿Y? ¿A ti qué coño te importa?
128	0:29:30	Guy I represent already paid Brick for it. I'm just here for the pick-up. I can talk direct to Royce, if necessary	0:42:10	Represento a un tipo que pagó a Brick por él. Solo vengo a recogerlo. Si hace falta, puedo hablar directamente con Royce.
129	0:29:36	Nah, you'll talk to me. Name's Dum Dum.	0:42:17	No, hablarás conmigo. Soy Dum Dum.
130	0:29:41	Now, couch. Plant it.	0:42:22	Al sofá. Sentaditos.
131	0:30:00	Ahh, well, shit. Goes for you too.	0:42:41	Arg. Tú, gilipollas, también va por ti.
132	0:30:05	I'll stand.	0:42:45	Así estoy bien.

133	0:30:08	This so fuckin' hard? Fuckin' ass on the fuckin' couch!	0:42:49	¿De verdad es tan difícil? ¡Pon el puto culo en el puto sofá!
134	0:30:13	Make me.	0:42:53	Oblígame.
135	0:30:15	Thought you'd never ask	0:42:54	Estaba deseando que dijeras eso.
136	0:30:18	Sit your ass down 'fore I plant a bullet in your skull.	0:42:58	Siéntate antes de que te meta una bala en la mocha.
137	0:30:18	Jack, sit down.	0:43:01	Jack, siéntate.
138	0:30:22	This ain't gonna end well but... shit...	0:43:04	Esto va a acabar como la chingada, pero... me lleva...
139	0:30:26	Well, all right.	0:43:08	Vale, colega.
140	0:30:32	Come on, gotta lighten up.	0:43:15	Venga, alegre es acara.
141	0:30:36	Take a hit.	0:43:18	Dale un chute.
142	0:30:39	Thanks, I'm good.	0:44:03	Gracias, paso.

143	0:30:49	Whatever you say, straight-edged princess.	0:44:12	Lo que tú digas, sanote aburrido.
144	0:30:58	Here we go. The Flathead, model MTOD12.	0:44:22	Aquí está: Cabezaplana, modelo MTOD12.
145	0:31:06	Need to see it.	0:44:46	Quiero verlo.
146	0:31:09	Suit yourself.	0:44:48	Como quieras.
147	0:31:15	Fuckin' tricked out this thing. Dynamic, thermo-optic camo armor. Full cognitive immersion with a Raven controller.	0:44:53	Esta cosa es la leche. Armadura de camuflaje termo-óptico y dinámico. Inmersión cognitiva completa con un controlador Cuervo.
148	0:31:23	Pimped out, prototype actuators made of titanium-vanadium-Kevlar composite.	0:45:02	Supermaquedado. Tiene accionadores experimentales de composito kevlar-vanadio-titanio.
149	0:31:30	'N' watch this...	0:45:09	Y mira esto...
150	0:31:32	Fully integrated link, too, so when the spider starts crawlin' up walls, danglin' from ceilings...	0:45:11	Un enlace completamente integrado, así que cuando la araña sube por las paredes y se cuelga del techo...
151	0:31:40	Mhm, could lose your lunch.	0:45:18	Como no pares, te vas a atragantar.
152	0:31:43	So watcha think?	0:45:22	Bueno, ¿qué te parece?

153	0:31:46	Yep, we'll take it.		
154	0:31:49	Preem, sure, yeah.		
155	0:31:53	Let's see your cred.	0:46:04	A ver la pasta.
156	0:31:55	Brick got it. It's all paid up.	0:46:06	La tiene Brick. Ya está pagado.
157	0:31:59	"Brick got it..." Heh.	0:46:11	"La tiene Brick..." Ja, ja, ja, ja, ja, ja.
158	0:32:02	Heh. I don't see any fuckin' Brick around here, do you?!	0:46:17	Por aquí no se ve a ningún Brick, ¿verdad?
159	0:32:09	C'mon. Can't expect me to pay for this thing twice.		
160	0:32:13	And who the fuck're you to say what can and can't be?		
161	0:32:17	You'll pay twice because I say you'll pay twice!		
162	0:32:22	All right, you want the Flathead? I better see some eddies.	0:46:38	Muy bien, si quieres el Cabezaplana, mejor que me enseñes los edis.

163	0:32:28	Seein' as you already got the eddies for it, you oughta offer us a discount, a big one.	0:46:46	Ya veo que te sobran los edis, podrías hacernos un descuento, uno guapo.
164	0:32:35	A discount? Fuuuck.	0:46:52	¿Un descuento? No jodas.
165	0:32:38	Y'know, ya never did say who sent you, never did say who you're workin' for...	0:46:56	¿Sabes? Aún no has dicho quién te envía, ni para quién trabajas...
167	0:32:44	Dexter DeShawn, that's who.	0:47:03	Dexter DeShawn. Ya está dicho.
168	0:32:47	Dexter DeShawn...	0:47:06	Dexter DeShawn...
169	0:32:49	The lord ass who punching-animal-fucked half of Pacifica? Mean he ain't dead?	0:47:08	¿Esa vaca que le dio por culo a la mitad de Pacífica? ¿O sea que no la ha cascado?
170	0:32:57	No, he's alive, well and kickin'. An' he sends his regards.	0:47:16	No. Vivito y coleando. Y les manda saludos, pendejos.
171	0:33:02	So, you gonna consider my offer now?	0:47:24	Y ahora, ¿pensarás en mi oferta?
172	0:33:13	I don't wait.	0:47:33	No voy a esperar.
173	0:33:13	Bang.	0:47:36	Bang.

174	0:33:15	Bring it, cocksuckers!	0:47:37	¡Éntrenle, culeros!
175	0:33:28	¡Mierda! We're cut off.	0:47:58	¡Carajo! Estamos encerrados.
176	0:33:31	Grab the gear - bot and control shard. Quick!	0:48:00	Agarra el equipo, bot y lector de control. ¡Rápido!
177	0:33:35	We gotta find a way outta here.	0:48:03	Mmm... Hay que ver cómo chingados salir de aquí.
178	0:34:00	Got the set - bot and controller.	0:48:08	Tengo todo el equipo, bot y controlador.
179	0:34:02	Then let's go. Quicker the better.	0:48:11	Pues vámonos. En chingo es mejor.
180	0:34:23	No begging, no debt, no corpo strings attached. And the Flathead's ours.	0:48:41	Sin suplicar, sin arrastrarnos, sin meternos con corpos. Y el Cabezaplana es nuestro.
181	0:34:29	That's the way to do biz, V.	0:48:48	Así se hacen negocios, V.
182	0:34:33	Tought to argue.	0:48:52	Ya lo sé.
183	0:34:37	It's 'cause I'm right, always. Nice of you to notice.	0:48:55	Es que tengo la razón siempre. Qué chido que te des cuenta.

184	0:34:54	Ahhhh, I love this town. The city of endless opportunity. And brotherly hate.	0:49:07	Aaah, cómo amo esta ciudad... Ciudad de oportunidades infinitas. Y de pinche odio fraternal.
185	0:35:01	But if you got cojones and know how to use 'em, you can do damn near everything.	0:49:16	Pero si tienes huevos y sabes usarlos, je, puedes hacer lo que se te dé tu rechingada gana.
186	0:35:09	Unless you catch a bullet, stray or not.	0:49:21	A menos que te comas un balazo, perdido o no.
187	0:35:12	Even then you go out with a bang! And the street'll talk, the street'll remember. Win-win.	0:49:25	¡Hasta así acabas a lo grande! Y la calle ya va a hablar y se va a acordar. Así nacen las leyendas.
188	0:35:22	What now, Jack?	0:49:35	¿Y ahora qué, Jack?
189	0:35:24	"What now?"	0:49:38	"¿Qué y ora qué?"
190	0:35:26	Now I go back, find Misty and we do somethin' to make me feel alive again.	0:49:41	Ahora regreso, busco a Misty y hacemos algo que me haga sentir vivo otra vez.
191	0:35:31	Coulda shot us up good back there- no two ways about it.	0:49:45	Podrían habernos chingado de lo lindo... No cabe duda.
192	0:35:36	Risks come with the job, Jack.		
193	0:35:39	Ducked in time to avoid death's sweeping scythe, again. Only right to celebrate. Even though we get to do that lots...		

194	0:35:47	Don't forget to let Dex know we got his toy for him. Ahí luego.	0:50:04	Que no se te olvide decirle a Dex que tenemos su juguetito. Ahí luego.
195	1:07:10	Heh. 'Bout time, Holmes!	1:20:17	¡Ya iba siendo hora, bróder!
196	1:07:13	What's new with Señora Welles?	1:20:21	¿Qué se cuenta mama Welles?
197	1:07:16	Ehhh, y'know. She's worried about me - whatever.	1:20:24	Aaah, ya sabes. Se preocupa por miguelito, como sea.
198	1:07:19	Can't help herself, y'know - checkin' to see if I'm not rottin' in some dumpster... like most of the Welles boys.	1:20:30	Es que ella no lo puede evitar... Quiere asegurarse de que no me esté pudriendo en algún basurero, como casi todos los Welles.
199	1:07:25	It's really startin' to wear on me. More tell her everythin's OK, more I feel like I'm straight-up lyin'.	1:20:37	Ya me está pasando la factura. Mientras más le digo que todo va bien, más siento que le miento descaradamente.
200	1:07:35	But that's done after tomorrow. Afterlife, here we come, baby! Yeah!	1:20:46	¡Pero eso se termina mañana! ¡Afterlife, allá vamos! Je, je, je, je.
201	1:07:45	The Afterlife... known for and wide, that name.		
202	1:07:50	Oh yeah?		
203	1:07:51	Some of the nomad clans' biggest jobs were scored right there.		

204	1:07:55	Don't surprise me. Ain't no better place in Night City to land a gig.		
205	1:08:01	Ready to get your cherry popped? Yeeeah! Come on!	1:21:09	¿Estás al tiro para estrenarte? ¡Órale!
206	1:08:13	Place used to be a morgue - you believe that?	1:21:21	Antes esto era una morgue... qué loco.
207	1:08:16	Who woulda thunk...		
208	1:08:19	I know right? Way before our time, that. When proper burials were still a thing.		
209	1:08:32	An' who might you clowns be?	1:21:38	¿Quiénes sois vosotros, payasos?
210	1:08:36	Name's V, this is Jackie Welles.		
211	1:08:38	Oh, that's supposed to sound familiar?		
212	1:08:43	It will soon. We're here to see Dex.		
213	1:08:48	Yo, Dex. Got two live ones sayin' they're here to see ya.	1:21:49	Eh, Dex. Tengo a dos notas aquí que dicen que vienen a verte.

214	1:08:53	Yeah? All right, then.	1:21:54	¿Si? Venga, vale.
215	1:08:56	Says he need a second or two. Go get yourselves drinks or somethin'.	1:21:57	Dice que tarda un momento. Pedíos algo de beber si queréis.
216	1:09:02	Way ahead o' you, viejo.	1:22:02	No tenías que decírmelo.
217	1:09:08	This is it...	1:22:06	Aquí estamos...
218	1:09:10	The heart o' Night City!	1:22:11	¡En el corazón de Night City!
219	1:09:13	That's it right there - beating. Hear it?	1:22:13	Está justo ahí, latiendo. ¿Lo oyes?
220	1:09:16	Can you imagine? Susan Forrest, Boa Boa, maybe even Morgan Blackhand...	1:22:17	¿Te la imaginas? Susan Farrest, Boa Boa, hasta Morgan Blackhand...
221	1:09:23	Looks like we're up.	1:22:24	Parece que nos toca.
222	1:09:29	'Ey. See that old lady there?	1:22:30	Mira. ¿Ves a esa ruca de ahí?
223	1:09:33	That's Rogue - best fixer in all o' Night City.	1:22:33	Es Rogue, la mejor fixer en todo Night City, carnal.

224	1:09:36	Thought Dex was the best.	1:22:37	¿No era Dex el mejor?
225	1:09:39	Pff... Rogue was linin' up jobs when Dex was still shittin' in diapers, heh. Place belongs to her.	1:22:39	Pff... Rogue ya arreglaba trabajos cuandp Dex se cagaba en los pañales. El lugar es suyo, neta.
226	1:09:46	What can I getcha?	1:22:46	¿Qué os pongo?
227	1:09:51	You order.	1:22:50	Pide tú.
228	1:09:53	Two Tequila Old Fashioneds with a splash of cerveza and a chili garnish.	1:22:53	Dos old fashioned de tequila con un chorrito de cerveza y un chile bien picoso.
229	1:09:58	A duo of Johnny Silverhands, comin' up.	1:22:58	Un par de Johnny Silverhands, marchando.
230	1:10:02	Right on, chica.	1:23:01	Eso es, chica.
231	1:10:05	Somebody did their homework.	1:23:05	Mm, alguien ha hecho los deberes.
232	1:10:07	Looks like the dog ate mine...	1:23:08	Creo que el perro se comió los míos...
233	1:10:10	Age-old tradition. Drinks're named after our regulars.	1:23:11	Una tradición. Ponemos a las copas los nombres de clientes.

234	1:10:16	Say I wanted a drink named after me - what would I have to do?	1:23:31	¿Y qué hay que hacer para que pongan el nombre de uno a una bebida?
235	1:10:20	Snuff it.	1:23:35	Palmarla. Solo eso.
236	1:10:22	In mind-blowingly spectacular fashion, Mid-op'd be best.	1:23:37	De un modo espectacular. En una op a ser posible.
237	1:10:26	Aah, what a beauty of a TRADITION!	1:23:41	Uaaa. ¡Qué tradición tan chingona!
238	1:10:33	Guess dyin's a small price to pay for goin' down in history.	1:24:05	Morir es un pequeño precio a pagar por pasar a la historia.
239	1:10:37	Gotta live like a legend first, though, eh?	1:24:09	Pero primero hay que vivir como una leyenda.
240	1:10:40	Death... s'nothin' but the final flourish.	1:24:12	La muerte... solo es el toque final.
241	1:10:46	To Night City!	1:23:52	¡Por Night city!
242	1:10:47	And the Afterlife! Hahaaa!	1:23:55	¡Y por el Afterlife! ¡Ja, ja!
243	1:10:55	Oh, and by the way, name's Jackie Welles, you wanna write down my recipe?	1:24:18	Y por si te interesa, me llamo Jackie Welles. ¿Quieres escribir mi receta?

244	1:10:59	Hmm... sure.	1:24:23	Mmm... Claro
245	1:11:03	Shot of vodka on the rocks, lime juice, ginger beer... oh, and most importantly - a splash of love.	1:24:25	Un trago de vodka con hielo, jugo de lima, cerveza de jengibre y lo más importante: una pizca de amor.
246	1:11:10	Haha, I'll remember that.	1:24:32	Ja, ja, me acordaré,
247	1:11:14	Heard you were Dex's latest finds.	1:24:35	Sois los últimos fichajes de Dex, ¿no?
248	1:11:16	Just biz, no big deal.	1:24:38	Bueeeeno, es chamba.
249	1:11:20	Mr. DeShawn see you now.	1:24:41	El señor DeShawn os recibirá ahora.
250	1:11:33	How'd you know?	1:24:51	¿Cómo lo sabes?
251	1:11:35	My job to know.	1:24:52	Saberlo es parte de mi trabajo.
252	1:11:37	Look around - how do you think meres earn their reps? Through gossip rivaling that of schoolgirls, that's how.	1:24:55	Mira a tu alrededor. ¿Cómo crees que los mercs se ganan su rep? Chismorreando como colegialas, así de fácil.
253	1:12:20	Well, if it ain't Mr. V.	1:25:46	Vaya, si es el señor V.

254	1:12:23	Whole family in one place! Hah! Finally!	1:25:49	¡Oh, por fin la familia está reunida!
255	1:12:26	First time in realspace.	1:25:53	En el mundo real, por primera vez.
256	1:12:28	And the Flathead?	1:25:55	¿Y el Cabezaplana?
257	1:12:30	Let's see this bad boy...	1:25:56	Ahora sí vamos a ver a este cabrón...
258	1:12:43	A'ight, then...	1:26:05	Muy bien...
259	1:12:44	Set your butts down comfy.	1:26:07	Sentaos y poneos cómodos.
260	1:12:49	Sweet booth. It soundproof?	1:26:14	Qué chido. ¿Está insonorizado?
261	1:12:52	Jackie...	1:26:15	Jackie...
262	1:12:54	Now, now, Mr. Welles is right. We gon' be goin' over some sensitive material.	1:26:18	No, no, el señor Welles tiene razón. Vamos a tratar temas delicados.
263	1:12:59	But if it's all right with y'all, I'd like to start with a question for Mr. V...	1:26:24	Pero si os parece bien, quería empezar con una pregunta para el señor V...

264	1:13:05	Evelyn Parker - how'd you fare?	1:26:29	¿Cómo te fue con Evelyn Parker?
265	1:13:12	Week as I could've, I guess. Walked around Konpeki Plaza, inside, from that row 8D she scrolled.	1:26:39	Todo lo bien que podría ir. Me paseé por dentro del Konpeki Plaza con una neuro en bruto que grabó
266	1:13:20	Mhm, Bug already filled me in.	1:26:45	Mmm. Bug ya me ha contado.
267	1:13:24	So you know the target, Yorinobu Arasaka. The emperor's son and their apparent.	1:26:48	Ya conoces el objetivo. Yorinobu Arasaka. El hijo y heredero natural del emperador.
268	1:13:30	Mhm. Man with the million-eddy name and no talent to back it up.	1:26:56	Mmm. El hombre de apellido ilustre sin talento con el que respaldarlo.
269	1:13:35	Everyn Parker's "special friend" ...?	1:27:00	¿Evelyn Parker es una "amiga especial"?
270	1:13:38	So, she just wanna see wha'ss good, or was there somethin' else?	1:27:04	Quiero decir, ¿solo se pasó a saludar o... sucedió algo más?
271	1:13:45	Think she just wanted to see what I was about.		
272	1:13:49	Wanted to see what you was about, huh...?		
273	1:13:52	How 'bout we go over the plan? Whatcha got for us, Dex?	1:28:52	¿Y si seguimos con el plan? ¿Qué tienes para nosotros, Dex?

274	1:13:56	This.	1:28:56	Esto.
275	1:14:03	Well, here goes nothin'.	1:29:03	Bueno, vamos a ver.