



**Universidad  
Europea**

UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID · FACULTAD  
DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

**ESTUDIO SOBRE LA  
LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS  
Y TRADUCCIÓN Y DOBLAJE DEL  
JUEGO *THE BINDING OF ISAAC***

---

Jorge González Hidalgo

TRABAJO FINAL DEL GRADO DE TRADUCCIÓN E  
INTERPRETACIÓN INTERCULTURAL

Dirigido por Dra. Celia Rico Pérez

Convocatoria de mayo de 2021



UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID · FACULTAD DE  
CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

---

Jorge González Hidalgo

**TRABAJO FINAL DEL GRADO DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN  
INTERCULTURAL**

**Dirigido por Dra. Celia Rico Pérez**

**Convocatoria de mayo de 2021**



## Índice

Resumen.....	8
Abstract .....	9
Palabras clave.....	10
Motivación .....	10
Objetivos .....	11
1- Introducción.....	12
2. ¿Qué es un videojuego?.....	13
2.2 Clasificación del género de los videojuegos.....	14
Acción .....	14
Aventuras .....	14
Estrategia.....	15
Juego de rol .....	15
Simulación .....	15
3 Desarrollo de un videojuego: Internacionalización y Localización .....	16
Internacionalización .....	17
Localización .....	17
Proceso de localización .....	19
Tipos/Niveles de localización .....	26
Modelos de Localización .....	27
Errores de Localización.....	29
Doblaje y subtitulación.....	33
4. Traducción de <i>The Binding of Isaac</i> .....	37
Obtención, preparación e implementación del material traducible en el videojuego .....	39
Proceso de traducción: Técnicas, análisis y resultados.....	47
Préstamo .....	47
Transposición .....	48
Equivalencia .....	49
Modulación .....	51
Adaptación .....	52
CONCLUSIÓN .....	56
BIBLIOGRAFÍA.....	58
ANEXOS .....	62

## Índice de ilustraciones, tablas y ejemplos.

<i>Ilustración 1 - El proceso productivo del videojuego: fases de producción Ana M<sup>a</sup> Manrubia Pereira Universidad Complutense de Madrid (2014)</i>	16
<i>Ilustración 2 adaptada al español de: O'Hagan, Minako and Carmen Mangiron (2013:129)</i>	20
<i>Ilustración 3 - Bioshock (2007)</i>	29
<i>Ilustración 4 - Borderlands (2010)</i>	30
<i>Ilustración 5 - Borderlands (2010)</i>	30
<i>Ilustración 6 - Final Fantasy XVII (1997)</i>	31
<i>Ilustración 7 - Final Fantasy XVII (1997)</i>	32
<i>Ilustración 8 - Final Fantasy XVII (1997)</i>	32
<i>Ilustración 9</i>	41
<i>Ilustración 10</i>	41
<i>Ilustración 11</i>	42
<i>Ilustración 12</i>	42
<i>Ilustración 13</i>	43
<i>Ilustración 14</i>	43
<i>Ilustración 15</i>	45
<i>Ilustración 16</i>	45
<i>Ilustración 17</i>	46
<i>Ilustración 18</i>	46

<i>Tabla 1: O'Hagan and Mangiron (2013: 155-156)</i>	23
<i>Tabla 2 O'Hagan and Mangiron (2013: 156)</i>	23
<i>Tabla 3 O'Hagan and Mangiron (2013: 156-157)</i>	24
<i>Tabla 4 O'Hagan and Mangiron (2013: 158)</i>	25
<i>Tabla 5 O'Hagan and Mangiron (2013: 158)</i>	26
<i>Tabla 6 adaptada al español de: Sioli, Fulvio, Fabio Minazzi and Andrea Ballista (2007:19)</i>	34
<i>Tabla 7 - Jorge Díaz Cintas (2003:67)</i>	36

<i>Ejemplo 1</i>	47
<i>Ejemplo 2</i>	47
<i>Ejemplo 3</i>	48
<i>Ejemplo 4</i>	48
<i>Ejemplo 5</i>	48
<i>Ejemplo 6</i>	49
<i>Ejemplo 7</i>	49
<i>Ejemplo 8</i>	50
<i>Ejemplo 9</i>	50
<i>Ejemplo 10</i>	50
<i>Ejemplo 11</i>	51
<i>Ejemplo 12</i>	51
<i>Ejemplo 13</i>	51
<i>Ejemplo 14</i>	52
<i>Ejemplo 15</i>	52
<i>Ejemplo 16</i>	52
<i>Ejemplo 17</i>	53
<i>Ejemplo 18</i>	53

## **Resumen**

El siguiente trabajo de fin de grado, a partir de ahora TFG, trata sobre el estudio de la localización de videojuegos, así como de la traducción y doblaje del videojuego *The Binding of Isaac*. Este TFG da comienzo con un análisis general sobre el mercado actual de los videojuegos y su relación con el mundo de la traducción, seguido de una breve introducción del término «videojuego», donde expondré varias definiciones y clasificaré los diferentes tipos que podemos encontrar. Más adelante, profundizaré en la localización de videojuegos, donde veremos el proceso de localización por el que pasa un videojuego, además de los diferentes niveles y modelos que existen. A continuación, se expondrán varios ejemplos reales sobre errores de localización, donde se analizarán dichos errores y los problemas que éstos pueden causar, sin olvidarnos de resaltar la importancia del doblaje y la subtitulación en los videojuegos y las características empleadas específicamente para este tipo de producto.

En cuanto al marco práctico, el desarrollo del trabajo ha consistido en la recopilación e implementación de todos los archivos traducibles del juego *The Binding of Isaac*, los cuales he dividido en varios anexos. Estos anexos son archivos en formato Excel donde podemos encontrar la traducción completa del juego. Esta traducción está dividida en dos columnas, una para los términos en inglés y otra para su traducción al español. Además de la traducción, se incluye un archivo más, con todas las pistas de audio usados para el doblaje. Finalmente, comentaré las dificultades y problemas que he tenido a la hora de traducir el videojuego, exponiendo varios ejemplos y posibles soluciones.

## **Abstract**

The following final degree project, from now on TFG, focuses on the study of videogame localization, including the translation and dubbing of the videogame *The Binding of Isaac*. This TFG begins with a general analysis of the current video game market and its relationship with translation, followed by a brief introduction of the term "video game", in which we will present several definitions as well as a classification of the different video game genres. Then, I will go deeper into video game localization, where we will see the localization process for a video game, as well as the different

levels and models that we can find. Next, we will review several real examples of localization errors, analyzing these errors together with the problems they can cause. We will also highlight the importance of dubbing and subtitling in video games and the features used specifically for this type of product.

Concerning the practical framework, the development of this TFG consisted in the compilation and implementation of all the translatable files of the game *The Binding of Isaac*, which are divided into several annexes. These annexes are Excel files where we can find the whole translation of the game. This translation is divided in two sections, one for the English terms and the other for the Spanish translation. In addition to the translation, it includes one more file, with all the audio tracks used in the dubbing part. Finally, I will comment on the difficulties and problems I have had when translating the videogame, giving several examples and possible solutions.

## **Palabras clave**

A continuación, veremos las palabras clave tanto en español como en inglés.

Palabras clave en español:

Localización, Traducción, Videojuegos

Palabras clave en inglés:

Localization, Translation, Video games

## **Motivación**

Cuando tuve que parar a pensar en qué quería basar mi trabajo de fin de grado, sabía que tenía que elegir un tema que me apasionase y que pudiese combinar con lo que había estudiado a lo largo de la carrera, a su vez, debía encontrar la motivación perfecta que me ayudase a realizar el marco práctico de la mejor manera posible.

Por esta razón he elegido la localización de videojuegos como tema de estudio, ya que es la fórmula perfecta para combinar la traducción con uno de mis pasatiempos favoritos, jugar a videojuegos. He de decir que después de cursar la asignatura de Localización de Software con Celia Rico, me aumentó la curiosidad por conocer más acerca de la localización y su relación con la traducción, por lo que me pareció el momento perfecto

para aportar mi granito de arena tanto en el mundo de la traducción, como en el de los videojuegos.

La idea de traducir un videojuego pasó varias veces por mi cabeza, pero encontrar un juego que no esté traducido y conseguir el guion del mismo, puede resultar una tarea bastante complicada. Fue entonces cuando mirando mi biblioteca de juegos, me encontré con *The Binding of Isaac*, un juego al que habré invertido más de 250 horas y que solo está disponible en inglés y japonés. A parte de eso, es un juego que no destaca por su narrativa, sino más bien por el gran número de enemigos y objetos que podemos encontrar, por lo que la obtención de los recursos iba a ser mucho más fácil.

Aunque la principal razón por la que he elegido el juego de *The Binding of Isaac*, es por su soporte para modificaciones, esto quiere decir que no solo tienes acceso a todos los archivos del juego, sino que también puedes modificarlos y hacer que el juego se vea de otra manera. Por lo que se puede incorporar la traducción y jugarlo totalmente en castellano, incluido el doblaje.

## Objetivos

El presente proyecto tiene como objetivo principal el estudio de la localización de videojuegos, así como la traducción y doblaje del juego *The Binding of Isaac*, incluyendo todas sus expansiones y contenido descargable. Junto a este proyecto se entregarán unos anexos en formato Excel, en los que podremos encontrar la traducción completa del juego.

Además de lo anteriormente señalado, me parece que es una oportunidad inmejorable para ayudar a todos aquellos que no tienen un nivel de inglés suficiente y quieren jugar al juego.

Por lo tanto, los objetivos principales de este trabajo son:

- Investigar sobre la industria de la localización y de los videojuegos
- Aprender todo el proceso por el que pasa un videojuego desde que se empieza su desarrollo hasta que llega a las manos del consumidor
- Exponer lo que conlleva desarrollar un producto con una mala localización
- Traducir y doblar un videojuego

## 1- Introducción

Hoy en día, los videojuegos están a nuestra disposición en cada momento. Hace sólo 30 años, se consideraban como un entretenimiento dirigido a grupos de aficionados a la informática y las nuevas tecnologías, pero más tarde, los juegos se allanaron su propio camino y evolucionaron hasta convertirse en una gran industria del entretenimiento electrónico, generando más ingresos que las películas de Hollywood.

Por ejemplo, *Los Vengadores: Endgame* es la película más taquillera hasta la fecha. Cuando se estrenó en 2019 (Marvel), recaudó más de 858 millones de dólares durante el fin de semana de su estreno. Superando a la anterior entrega, *Los Vengadores: Infinity War*, la cual generó 678 millones de dólares (Wikiwand). Pero, aunque estas películas fueron objeto de tanta atención y promoción por parte del público en general, no lograron superar al videojuego *Grand Theft Auto V*, quien según los datos de Businessinsider (2014), generó 1.000 millones de dólares en poco más de tres días, convirtiéndose en el estreno de entretenimiento más vendido de la historia.

Según un informe del analista de mercado Tom Wijman (2020), el mercado mundial de videojuegos generará 159 mil millones de dólares de ingresos en 2021. Eso sería un 9,3 por ciento de crecimiento anual. Es más, Newzoo estima que la industria superará los 200.000 millones de dólares de ingresos en 2023.

Como bien se puede ver en el Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2019, la industria de videojuegos aún se está instaurando en España, pero a pesar de tener poca experiencia, pretende crecer de forma estructurada, generar empleo estable e internacionalizarse. El empleo generado en 2018 por parte de la industria de los videojuegos es de 6.900 personas con contrato directo – con un incremento del 8,9 % con respecto a 2017 – y 2.350 personas trabajando como autónomo. Se han generado alrededor de 5.000 puestos de trabajo indirectos. La cifra total de empleo generado en la industria del videojuego es de 14.250 personas.

Sin embargo, sigue habiendo muchos juegos que llegan a nuestro mercado sin pasar por ningún tipo de localización. Juegos como *Persona*, *The Binding of Isaac* o *Shenmue* no llegan a publicarse en otros idiomas a parte del inglés y japonés. En una conferencia de la Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Diana Díaz (2020) explica que un videojuego, aparte de ser un producto audiovisual, es un producto interactivo en

el que se buscan emociones y reacciones por parte de los jugadores, intentando que la inmersión del jugador sea lo más profunda posible. Con la localización, lo que buscamos es adaptar el videojuego de un mercado a otro, de manera que el jugador se pueda identificar con lo que está sucediendo en pantalla. Es entonces cuando todos los jugadores nos preguntamos, ¿por qué sigue habiendo juegos que no se traducen?

Según Ramón Méndez (2021), eso puede ser porque el juego no cumpla con el número de ventas estimado o porque es un videojuego tan denso que no les saldría rentable invertir en su localización. Este mismo autor, aclaró en su cuenta de *Twitter*<sup>1</sup> que es importante entender la decisión sobre si un juego se va a traducir o no, ya que depende del dinero o tiempo que dispongan los desarrolladores. Contando con que la localización de un videojuego implica: traducción, revisión, control de calidad, ingenieros de localización, doblaje, familiarización... por lo que podemos deducir que no es un proceso barato.

## 2. ¿Qué es un videojuego?

Para poder entender qué es la localización de un videojuego, me veo en la necesidad de explicar brevemente la definición del término «videojuego», así como los diferentes tipos que podemos encontrar. Unos de los primeros en hablar sobre este tema fueron Lin y Lepper (1987), quienes distinguen tres elementos que componen un videojuego: el componente tecnológico, el tipo de videojuego y la plataforma en la que se juega. Fue esta clasificación la que sirvió para asentar los principios por los cuales surgirían nuevas definiciones.

*«Computer-based entertainment software, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment».* (Frasca 2001. 4)

*«Jugar con videojuegos implica poner en marcha muchas de nuestras capacidades y habilidades, necesitamos concentración, atención, control, y mucha, pero mucha emoción.».* Gil, Adriana y Vida Mombiela, Tere (2007. 33-34)

Como podemos observar, la definición ofrecida por Frasca (2001) se centra más en la plataforma en la que reproduce el juego, mientras que la definición de Gil, Adriana y Vida Mombiela, Tere (2007), hace más hincapié en el vínculo interactivo que se genera entre

---

<sup>1</sup> @Ramon\_Mendez

videojuego y jugador. Sin embargo, ambas definiciones coinciden en que un videojuego parte de un soporte electrónico, ofreciendo una interacción con el usuario e involucrándolo en la gran aventura que se le ofrece en pantalla. Como bien dice Ramón Méndez (2015), ese es el objetivo principal de toda producción de ocio electrónico: sumergir al jugador en la pantalla y lograr que la virtualidad y el baño de imágenes nos haga sentirnos parte de la aventura.

## 2.2 Clasificación del género de los videojuegos

Según David A. Clearwater (2011), el género de un videojuego sirve para delimitar y categorizar a qué campo pertenece. La clasificación de los videojuegos se hace a partir un análisis sobre la jugabilidad. Siendo ésta un conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener «de forma satisfactoria y creíble» ya sea solo o en compañía. (J.L. Sánchez González, 2010. 5)

Teniendo en cuenta características como la jugabilidad y los retos que plantea el videojuego, podemos empezar a clasificarlos por géneros. Si bien existe una amplia lista sobre los diferentes géneros de videojuegos, Thomas Apperly (2006. 11-18) destaca los siguientes:

### Acción

Los videojuegos de acción son juegos que suelen hacer uso de los desafíos a nivel físico, como la coordinación ojo-mano y el tiempo de reacción. En la mayoría de los juegos de acción, el jugador suele controlar el personaje de un protagonista, ya sea en primera o tercera persona. El personaje debe navegar por un nivel, recogiendo objetos, evitando obstáculos y luchando contra los enemigos con varios ataques. El jugador gana la partida al terminar una secuencia de niveles. El género de acción en los videojuegos es muy amplio (*Shooters*, plataformas, juegos de lucha, juegos de supervivencia y juegos rítmicos...). Básicamente, cualquier juego que se centre en la simulación de movimiento físico suele ser ubicado en ese género. *Call of Duty*, *Metal Gear Solid*, *DOOM*.

### Aventuras

Los juegos de aventuras, que se centran en los rompecabezas y la historia, rara vez utilizan la acción para entretener a su público. En un videojuego de aventuras, el jugador asume el papel de protagonista en una historia interactiva impulsada por la exploración y la

resolución de puzles. Casi todos los juegos de aventura están diseñados para un solo jugador. Además, en este tipo de juegos la historia es esencial, las tramas varían en alcance, tono y escenario tanto como lo hacen en los libros y películas. *Resident Evil, The Last of Us, Bioshock*

### Estrategia

Los videojuegos de estrategia se centran en una hábil planificación y gestión de los recursos para lograr un objetivo. Estos juegos a veces se centran en; construcción y defensa, combate por turnos, o simplemente juegos de estrategia a tiempo real. Los MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) es un juego de estrategia en tiempo real, en el que los jugadores utilizan el trabajo en equipo para superar a sus oponentes. *Imperium, Civilitations, League of Legends*.

### Juego de rol

Un videojuego de rol es un juego en el que los jugadores asumen el papel de un personaje en un escenario ficticio. Los videojuegos de rol suelen basarse en una historia y un escenario muy elaborados, los cuales se dividen en varias misiones. La mayoría de los juegos de rol están ambientados en un mundo ficticio con elementos de fantasía o de ciencia ficción que se incorporan a la mecánica del juego. Por ejemplo: la elección de una raza como el enano o el elfo puede afectar a las habilidades del personaje en el juego o modificar sus características o el poder de lanzar hechizos. *Skyrim, Mass Effect, World of Warcraft*.

### Simulación

Estos títulos pretenden sumergir al jugador en la simulación de una actividad. Pueden ser desde simulaciones de vuelo hasta juegos de construir ciudades. Se enfatiza la sensación de realismo, dando al jugador la impresión de que está haciendo algo «real». *Gran Turismo, Forza Motorsport, Surgeon Simulator*.

Cabe decir que la rama del género de los videojuegos no acaba ahí, existen muchos otros tipos como los juegos de supervivencia, de cartas, deportes o de carreras, pero como bien afirma Clearwater (2011), son variaciones o mezclas de los que acabamos de mencionar.

### 3 Desarrollo de un videojuego: Internacionalización y Localización

Si bien el desarrollo de un videojuego no tiene que ver mucho con la traducción, me parece de vital importancia indicar en qué momento la localización empieza a formar parte del propio desarrollo del videojuego.

Como bien explica Méndez (2015), las herramientas y tecnologías que tenemos hoy en día hacen que el desarrollo de un videojuego sea cada vez más sencillo. Este mismo autor divide el proceso de desarrollo en tres fases bien diferenciadas: Preproducción, Producción y Postproducción.

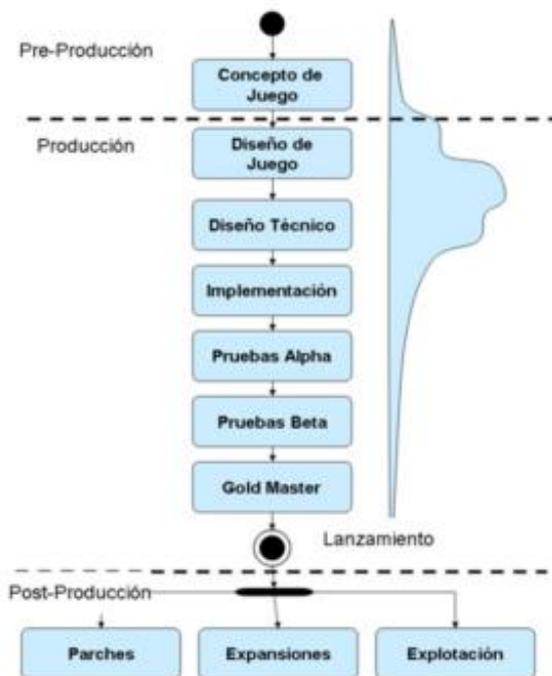


Ilustración 1 - El proceso productivo del videojuego: fases de producción Ana M<sup>a</sup> Manrubia Pereira Universidad Complutense de Madrid (2014)

En primer lugar, iría la fase de preproducción, donde se presentan la idea, historia, personajes, bocetos.... Una vez aprobada la idea se pasa a la fase de producción, donde los artistas y diseñadores se encargan de dar vida al juego. Una vez terminado, se pasa a la fase de postproducción, donde prueban el juego y se aseguran de que funciona perfectamente. La traducción y localización del videojuego tiene lugar en la fase de producción, siendo una de las partes más importantes de esta fase, ya que te permite adaptar el videojuego a cada mercado.

### Internacionalización

Si queremos comprender el juego en su totalidad y asimilar el mensaje transmitido por sus creadores, es necesario que los juegos se adapten a las necesidades propias de sus clientes. Esto, a su vez, requiere la traducción total del texto, contando con que los videojuegos son cada vez más voluminosos, llegando a veces al millón de palabras, como es el caso de *Cyberpunk 2077 (2020)*. Es por eso que cualquier juego, independientemente del género, requiere una traducción para mantener a los jugadores inmersos en la aventura y no alejarlos con textos en idiomas probablemente no manejen al completo.

Scholand (2002) explica que, la adaptación de software de entretenimiento interactivo en inglés a otro mercado con otra lengua diferente, no es solo una tarea de traducción, sino un proceso de creación de un producto que responda a las necesidades y exigencias de los destinatarios potenciales y la cultura de destino.

La fase de internacionalización es, sin duda, fundamental para reducir al mínimo los problemas de traducción. Según Chandler (2011), los principales objetivos para la internacionalización de un juego son: el diseño de un código fuente, un conjunto de características que contiene los elementos del diseño de un juego y una interfaz de usuario lo suficientemente genérica como para adaptar las traducciones de cualquier idioma. El código fuente debe admitir símbolos de acentuación y caracteres internacionales, así como la fecha y los tipos de divisa.

### Localización

La localización de un videojuego está directamente relacionada con la aparición de Internet y el desarrollo del ordenador personal, convirtiéndose en un aspecto crucial para los editores de software. Esselink (2000) nos explica que, debido a la globalización de la cultura popular y el deseo de expandirse a nuevos mercados, los desarrolladores de

videojuegos han empezado a localizar sus juegos a otros idiomas. Según Pablo Muñoz y Rafael López, la internacionalización es fundamental para minimizar el número de problemas al traducir, o para implementar las cadenas de texto, sin embargo, aplicarlo en los videojuegos es una tarea muy complicada, ya que cada uno de ellos tiene su propia interfaz que no sigue un patrón de diseño específico, por lo que el desarrollador debe hacer un esfuerzo adicional para lograr una buena localización. Otro muy buen ejemplo es el que nos ofrece Chandler (2011 - 4), quien marca una gran diferencia entre Internacionalización, que define como «*creating a product that can be internationally adapted without changing its design*» y Localización, como «*the actual process of translating the language assets in a game into other languages*».

Normalmente, los principales idiomas de origen de los juegos son el japonés y el inglés, ya que los desarrolladores se encuentran principalmente en Japón, Estados Unidos y el Reino Unido (Mangiron, 2004). El proceso de producción de juegos en diferentes idiomas se denomina localización en lugar de traducción, como explicaremos a continuación.

El término «localización» proviene del inglés *localization*, que a su vez deriva de *locale*, es decir, el conjunto de parámetros relacionados con una religión idioma o cultura. (Pablo Muñoz 2016). Aunque parezca que «localización» es un sinónimo de traducción, no debemos confundirlos. Este tema ha causado mucha confusión tanto a profesionales del sector como al mundo académico, como bien se puede comprobar en el libro de O'Hagan y Mangiron (2013) o en las definiciones ofrecidas por Hartley o por la *Localization Industry Standards Association* (LISA):

«*Localization entails adapting a product to the linguistic and cultural expectations of the target locale. In the industry this is seen as a “special kind of translation” that takes into account the culture of the location or region where the translated text is expected to be used. However, in the Translation Studies community, that is simply a commonly accepted definition of translation itself.* » (Hartley 2009:107)

«*Localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country, region and language) where it will be used and sold*» (Esselink, 2000: 2)

El problema de este tipo de definiciones es que los autores se centran demasiado en el ámbito textual. Es por eso que me gustaría destacar la definición ofrecida por Ramón

Méndez González (2015), la cual describe a la perfección la localización de un videojuego.

«El término “localización” en traducción de videojuegos abarca todo, desde los elementos textuales contenidos dentro del propio juego hasta los elementos paratextuales como las carátulas, la publicidad, sin olvidar los peritextos icónicos y sonoros que resultan esenciales para crear el imaginario en el que habita todo jugador. La localización es todo proceso de adaptar lingüística y culturalmente un producto para el mercado local de destino (país, región e idioma) donde se utilizará y venderá. Dicho de otra forma, localizar es un término cuya definición bien podría ser la siguiente: traducir y paratraducir todo producto audiovisual y multimedia. Lo cual implica no solo “traducir” la parte puramente textual del producto audiovisual y multimedia, sino también, y, sobre todo, “paratraducir” todos y cada uno de los tipos de producción paratextual que lo acompañan, lo rodean, lo envuelven, lo prolongan, lo introducen y lo presentan tanto en pantalla como fuera de ella. Si no puede existir nunca un texto sin su paratexto, tampoco puede haber traducción sin su correspondiente paratraducción, sobre todo en traducción audiovisual y multimedia donde el texto cobra vida en pantalla y fuera de ella gracias a los paratextos».

### Proceso de localización

El proceso de localización varía según el tamaño del juego, los elementos culturales, las regiones a las que se dirige... etc. O'Hagan y Mangirón (2013) nos presentan un diagrama de flujo en la que podemos analizar fácilmente el proceso por el que pasa un videojuego desde su fase de desarrollo hasta su distribución.

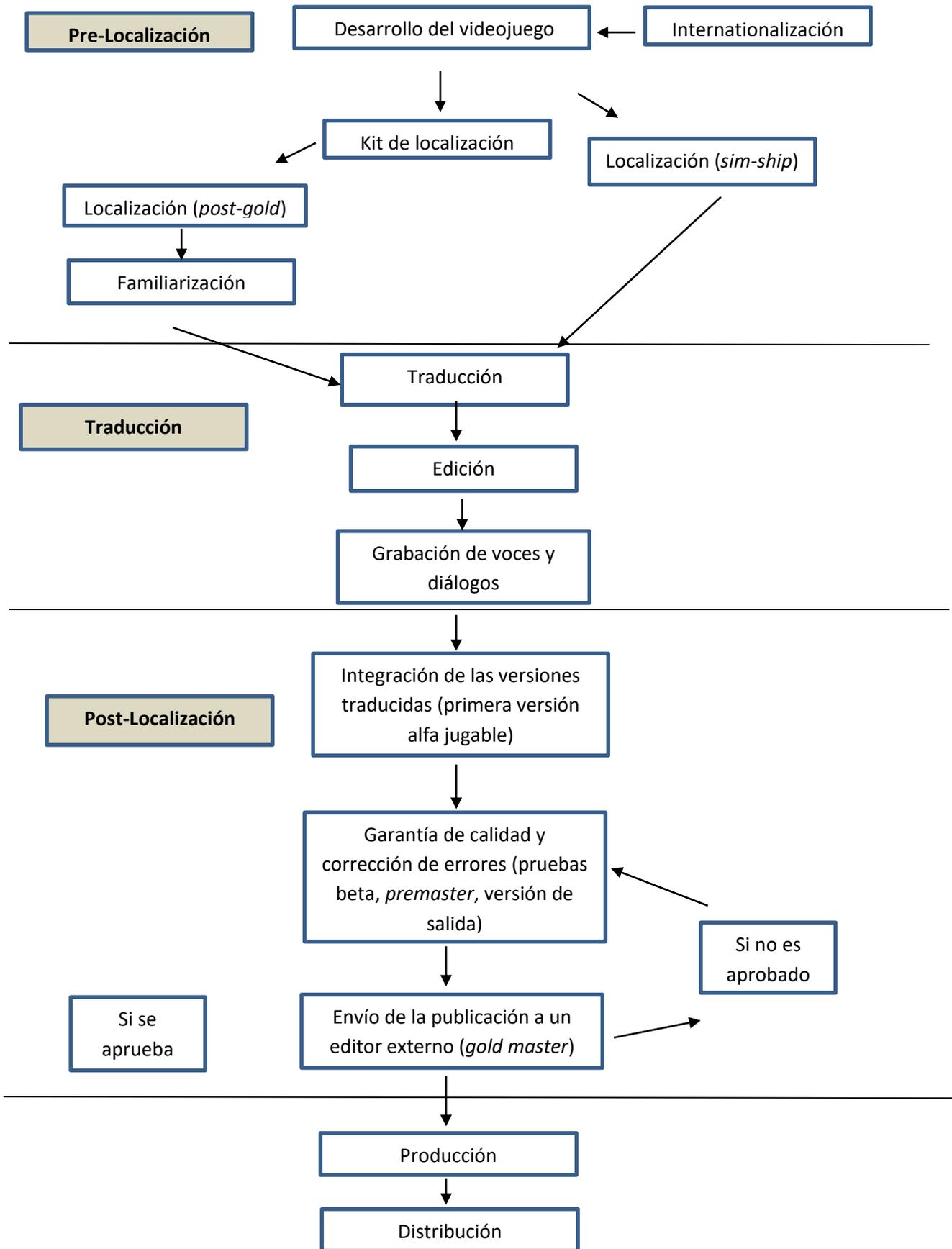


Ilustración 2 adaptada al español de: O'Hagan, Minako and Carmen Mangiron (2013:129)

Como podemos ver, O'Hagan y Mangiron (2013) dividen el proceso de localización en tres fases: Pre-Localización, Traducción y Post-Localización.

En la primera fase se llevan a cabo varias tareas; crear un kit de localización con toda la información y archivos que necesitan ser traducidos. Una vez se haya creado el kit, el equipo de localización se familiariza con el sistema de gestión de la traducción, preparando el terreno para la siguiente fase importante.

En la fase de traducción, el equipo de localizadores se encarga de traducir todos los elementos del juego, textuales y no textuales. Una vez traducido pasamos a la edición, en la que un equipo especializado de revisores revisará metódicamente todos los archivos traducidos. Cuando se ha revisado y editado la traducción, solo faltaría añadir todos los archivos de audio previamente localizados.

Por último, estaría la fase de Post-Localización, dónde la traducción se prueba en una versión alfa del juego. Esta versión alfa pasa un control de calidad dónde el equipo prueba el juego, si se da el visto bueno, la localización está completa.

Como bien nos explica Ramón Méndez (2015), uno de los elementos fundamentales de las producciones de ocio electrónico es la correcta localización del producto. La historia debe ser comprensible para el jugador, ya que si se le presenta en un idioma que desconoce no la va a comprender, no la va a disfrutar y, por consiguiente, el juego no conseguirá cumplir su objetivo último de conseguir que el usuario se sumerja en la aventura, desarrolle vínculos emocionales con los personajes y disfrute de todos y cada uno de los elementos que se le presentan en pantalla.

Es por eso que nos ayudaremos de las tablas ofrecidas por O'Hagan y Mangiron<sup>2</sup> (2013) para entender y visualizar todas las partes de un juego que necesitan ser traducidas:

---

<sup>2</sup> Estas tablas originalmente están en inglés y se han traducido para facilitar su comprensión.

Textos en el juego

<b>Relación con el mundo de los videojuegos</b>	<b>Archivos que traducir</b>	<b>Función y descripción del texto</b>	<b>Características / resumen de la traducción</b>
No diegético	Interfaz de Usuario (UI)	Función informativa para facilitar la navegación y el juego. Por lo general, contiene fragmentos de texto cortos, como elementos de menú y mensajes de ayuda.	Brevedad debido a las limitaciones de espacio, textos fáciles y claros de entender.
No diegético	Mensajes del sistema	Función informativa con fines pragmáticos e instructivos. Mensajes generados por el sistema, así como mensajes de advertencia, instrucciones y mensajes de confirmación.	Es necesario utilizar la terminología específica de cada plataforma.
Diegético	Texto Narrativo	Función expresiva / informativa para transmitir cierta información de forma dramática. Se utilizan frases literarias para atraer al jugador al ambiente del juego o a un nuevo nivel dentro del mismo. Contextualizan y proporcionan información sobre la historia del juego, incluyendo una historia de fondo.	Por lo general, se trata de un estilo formal y literario; la escritura debe ser fluida y puede recurrirse a la reescritura por separado.
No diegético	Exposición / tutorial	Función informativa con mensajes explicativos y didácticos. Los tutoriales en el juego sirven para explicar la mecánica del juego a modo de demostración y para que el jugador practique. Textos que describen a los personajes, los monstruos, los animales, los lugares geográficos, etc.	Es importante que la información sea clara y concisa.

Diegético	Guiones de diálogo sin voz	Función informativa/expresiva que sirve principalmente para proporcionar información y conseguir una determinada reacción por parte del jugador. Diálogo que aparece sólo en forma escrita, comúnmente utilizado para los Personajes No Jugables (NPC por sus siglas en inglés).	Discurso redactado con un estilo coloquial, fluido y natural.
-----------	----------------------------	--	---

Tabla 1: Textos en el juego - O'Hagan and Mangiron (2013: 155-156)

### Elementos artísticos

<b>Relación con el mundo de los videojuegos</b>	<b>Archivos que traducir</b>	<b>Función y descripción del texto</b>	<b>Características / resumen de la traducción</b>
Diegético	Texto en imágenes	Función informativa/expresiva para dar al jugador cierta información. Cualquier elemento artístico del juego que contenga texto (carteles, vallas publicitarias, mapas, etc.).	El estilo puede variar en función del espacio disponible; si hay información importante, como por ejemplo una pista, se debe resaltar dicha información.
No diegético	Texto en imágenes	Función informativa no relacionada con el juego en la que se da a conocer la marca y la fidelización de la misma. Por ejemplo, el logotipo de un juego que deba ser traducido y rediseñado.	Se tienen en cuenta las limitaciones de espacio y la coherencia en caso de que una determinada traducción se utilice o se registre oficialmente.

Tabla 2: Elementos artísticos - O'Hagan and Mangiron (2013: 156)

Elementos de audio y cinematográficos

<b>Relación con el mundo de los videojuegos</b>	<b>Archivos que traducir</b>	<b>Función y descripción del texto</b>	<b>Características / resumen de la traducción</b>
Diegético	Sincronización labial	Función informativa/expresiva para presentar una pista o una historia de forma dramática.	Texto oral con idiosincrasias específicas de los personajes; por lo general se requiere un estilo de escritura fluido y natural; el actor/director de doblaje puede sugerir cambios en el guion traducido.
Diegético	Voz superpuesta no sincronizada		
Diegético / no diegético	Canciones interpretadas por personajes del juego / temas musicales.	Función expresiva. Las letras de las canciones de la banda sonora del juego pueden ser traducidas y regrabadas.	
Diegético	Sonido ambiental	Función expresiva / informativa para dar realismo y dramatizar. Con diversos efectos sonoros para realzar el ambiente.	En caso de diferencias culturales, la elección de la fuente sonora debe ser adecuada desde el punto de vista sociocultural.

*Tabla 3: Elementos de audio y cinematográficos - O'Hagan and Mangiron (2013: 156-157)*

Material impreso

<b>Relación con el mundo de los videojuegos</b>	<b>Archivos que traducir</b>	<b>Función y descripción del texto</b>	<b>Características / resumen de la traducción</b>
No diegético	Manual	Función informativa relacionada con las instrucciones. Un manual impreso contiene información e instrucciones para empezar a jugar, independientemente de que el jugador lo utilice o no. También puede incluir un folleto que puede	Diversos tipos de texto, desde informativos y técnicos hasta promocionales. Cuando son traducidos por diferentes traductores, la

		funcionar como elemento extra.	traducción de los términos y nombres debe ser coherente con el texto del propio del juego.
	Guías del juego	Función informativa. Estos libros funcionan como guía del recorrido del juego.	
	Box	Función persuasiva/informativa para atraer al futuro cliente mientras se proporciona información sobre el producto. Nivel mínimo de localización, el llamado « <i>box and docs</i> », que solo implica la traducción del manual y la caja.	
	Otros paratextos asociados, como los textos publicitarios y las guías publicadas por separado.	Función persuasiva / informativa para atraer a posibles consumidores y proporcionar información como la fecha de lanzamiento del juego, el contenido, etc. Textos variados con fines legales, de marketing, promocionales, como comunicados de prensa, precauciones de salud y seguridad, etc.	

Tabla 4: Material impreso - O'Hagan and Mangiron (2013: 158)

### Materiales en línea y en pantalla

<b>Relación con el mundo de los videojuegos</b>	<b>Archivos que traducir</b>	<b>Función y descripción del texto</b>	<b>Características /resumen de la traducción</b>
No diegético	Otros paratextos asociados, como los sitios web oficiales del juego y los anuncios de televisión.	Función persuasiva / informativa para atraer a posibles clientes con un contenido informativo. Textos principalmente con fines de marketing y promoción, como comunicados de prensa, anuncios en televisión, precauciones de salud y seguridad, etc.	Se requiere un estilo fluido y natural para atraer al público; en caso de que haya referencias a nombres y términos clave, deberán corresponder a los utilizados en el juego.

Tabla 5: Materiales en línea y en pantalla - O'Hagan and Mangiron (2013: 158)

### Tipos/Niveles de localización

Teniendo las tablas anteriores como guía de todo lo que se debe localizar en un videojuego, nos será más fácil entender la idea que propone Chandler (2011) sobre los diferentes niveles de localización que existen, sabiendo que el nivel de localización depende de la parte del juego que se ha localizado y de la parte que se ha dejado en el idioma original.

En primer lugar, tenemos los juegos no cuentan con ningún tipo de localización, es decir, no estarán adaptados a los mercados internacionales, pero costarán menos trabajo y dinero para su desarrollo.

Sin embargo, un juego también puede tener únicamente localizados su embalaje y su manual, también conocidos como «*box and docs*». Se trata de una opción de bajo presupuesto que se utiliza principalmente en mercados pequeños en los que no se espera que el juego venda un gran número copias. Esta localización requiere una inversión mínima y resulta algo más atractiva para los jugadores internacionales que una versión sin localización alguna.

En una localización parcial, se traduce el texto del juego, pero se deja la voz sin traducir. Es un enfoque rentable, ya que la localización del doblaje requiere traducir el texto de la voz en off, organizar sesiones de grabación, contratar actores y actrices, procesar los

archivos de sonido y otras tareas relacionadas con la localización de la voz en off. En los mejores casos, la voz en off está en el idioma original, pero se añaden subtítulos traducidos.

Por otro lado, un juego también puede contar con una localización completa, es decir, la traducción del texto, la voz en off, el manual y el embalaje. Es la opción más cara y exigente, ya que añade varias dificultades nuevas a tener en cuenta. Por ejemplo, puede ser necesario desarrollar unas 8 animaciones nuevas para conseguir una sincronización labial realista en los distintos idiomas. Sin embargo, los jugadores de otros países recibirán un producto final que les parecerá hecho a medida, lo que sin duda se reflejará en las cifras de ventas y proporcionará al estudio una buena reputación.

### Modelos de Localización

A la hora de localizar un producto, es muy importante saber si vamos a recurrir a servicios de traducción externa, a traductores de la propia empresa o a un equipo de traducción especializado. Como bien explican O'Hagan y Mangiron (2013), la localización de un videojuego se lleva a cabo teniendo en cuenta diversos factores: quién realiza la traducción y si se va a sacar al mercado al mismo tiempo que el juego original. Esta forma de trabajo da lugar a dos modelos de localización: interno (*in-house model*) o externo (*outsourcing model*).

En el modelo externo se busca a una empresa ajena a la del videojuego para contratar sus servicios de traducción, mientras que en el modelo interno es la misma empresa la que se encarga tanto de desarrollar como de localizar el videojuego.

Según O'Hagan y Mangiron (2013) el modelo externo es el más común dentro de la industria de los videojuegos, preferido por empresas europeas y estadounidenses. Es un modelo más caro que el interno, ya que habría que contratar los servicios de una empresa externa para que se encargue del proceso de localización. Estas mismas autoras afirman que, en caso de que el videojuego con el que se trabaja necesite ser doblado, será la misma empresa de traducción la que se encargue de ello. Incluso, puede ser la misma empresa de traducción la que se encargue del control de calidad del producto, aunque lo más normal es contratar a otra empresa especializada en ello.

O'Hagan y Mangiron (2013) explican que, en este modelo externo de localización, los traductores no suelen tener acceso al videojuego con el que están trabajando. Esto puede

derivar en varios problemas para la traducción, ya que no tienen ningún contexto en el que apoyarse. Aunque cabe decir que, con el paso del tiempo, son más las empresas que deciden enviar una copia del videojuego al equipo de traducción.

Por otro lado, está el modelo interno, O'Hagan y Mangiron (2013) nos explican que este modelo suele ser la opción elegida por las empresas japonesas, quienes desde un principio se encargan de localizarlo, editarlo y publicarlo. Como bien cuentan estas autoras (2013), estas empresas suelen tener un departamento dedicado exclusivamente a traducir videojuegos, al igual que un equipo de traductores con los que trabajan normalmente.

Según O'Hagan y Mangiron (2013), una de las principales ventajas sobre este modelo de localización es que el propio equipo de traducción tiene acceso al kit de localización y puede jugar al juego sin necesidad de que esté terminado, de modo que no surgirán problemas relacionados con el contexto. El hecho de que el equipo de traducción pueda dedicar unos días a familiarizarse con el videojuego hará que haya menos errores de traducción por la falta de contexto, al igual que agilizará el proceso del control de calidad. Eso sí, siempre y cuando el videojuego no se vaya a lanzar de forma simultánea.

Si la fecha de estreno de un videojuego coincide en varios mercados o solo hay un par de días de diferencia, nos encontramos ante un modelo de localización «*sim-ship*». Este término formado por las palabras «*simultaneous*» (simultáneo) y «*shipment*» (envío) quiere decir que el juego se va a localizar mientras está en su fase de desarrollo. (O'Hagan y Mangiron 2013) es para intentar que los usuarios no compren sus juegos importados de otro país o que se los descarguen ilegalmente (Chandler 2005,46-47) aunque también piensan que este modelo aumenta considerablemente las ventas de un producto.

Como bien nos explican O'Hagan y Mangiron (2013), el modelo «*sim-ship*» es bastante popular en Europa y Estados Unidos y cuenta con grandes ventajas, como el poder sugerir algún cambio en el desarrollo de la interfaz para que los textos traducidos no den ningún problema a la hora de incorporarlos. Aunque como suele pasar, no son todo ventajas, ya que por ejemplo puede haber dificultades al pasar el control de calidad.

En la otra cara de la moneda, nos encontramos con el modelo «*post-gold*», totalmente opuesto al «*sim-ship*». (O'Hagan y Mangiron 2013) Estas autoras nos explican que, en este modelo, la fecha de lanzamiento de la versión localizada del producto no coincide con la original. La principal desventaja está bastante clara, el usuario o jugador que sea

de un país diferente deberán esperar bastante tiempo para poder disfrutar el juego en su propio idioma. Este proceso puede durar varios meses o incluso varios años. Aunque esto en realidad les viene bien a los traductores ya que al tener la versión final pueden probar y conocer el juego antes de ponerse a traducir, de manera que no nos encontremos errores como los que veremos a continuación.

### Errores de Localización

En este primer caso, hablaré del videojuego *Bioshock (2007)* y de los mensajes que salen al piratear las máquinas que hay repartidas por el juego. Como podemos ver en la *Imagen 1*, el mensaje está incompleto, aunque podemos deducir que lo que debería poner es «La máquina sufrió un corto». Este error surge cuando los desarrolladores del juego no tienen en cuenta los diferentes alfabetos de los idiomas a los que van a localizar su juego. En este caso el problema está en que el juego no reconoce las vocales con tilde del español, sustituyéndolo por una especie de error en forma de rectángulo.



*Ilustración 3 - Bioshock (2007)*

El siguiente ejemplo, tiene que ver con el juego de *Borderlands (2010)* y con su queridísimo personaje, *T.K. Baha*. Para entender bien este error, tenemos que entrar un poco en contexto. *T.K. Baha* es un personaje ciego al cual le tenemos que ayudar con varias misiones. En la *Imagen 2* podemos ver como al completar una de esas misiones, suelta un chascarrillo en el que dice: «¡Vale, hasta pronto! Je, je. No lo pillas, ¿verdad? Vale no importa, puedes volver cuando quieras»

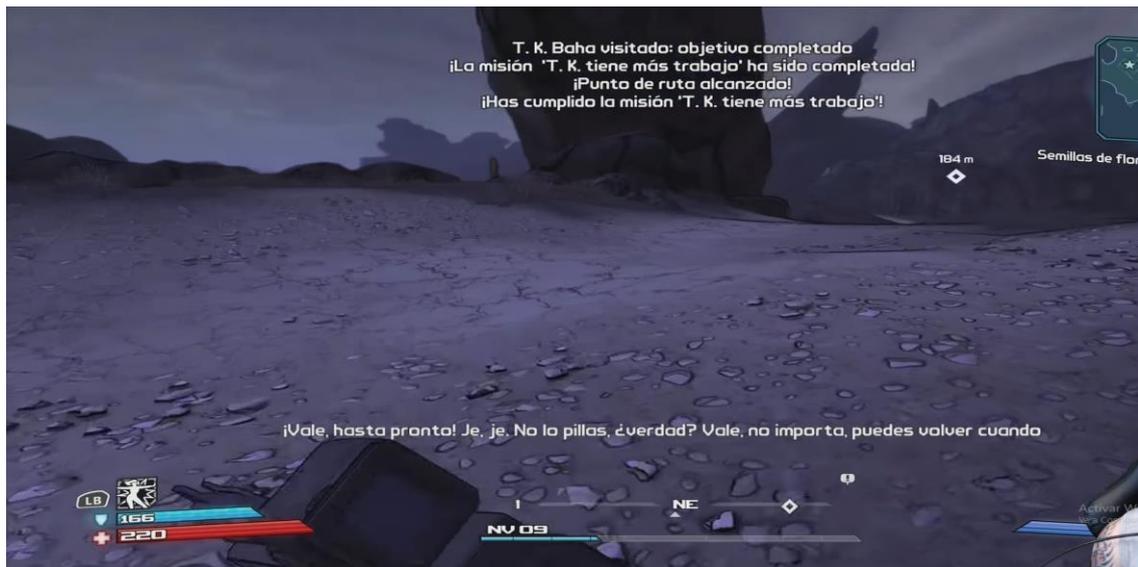


Ilustración 4 - Borderlands (2010)

Podemos pensar que se trata de un chiste, ya que se ríe y, además, nos pregunta si lo hemos entendido. Aun así, parece que no tiene sentido, ¿verdad?

Si nos fijamos en la *Imagen 3*, podemos ver que en la versión original dice lo mismo, pero con un doble sentido.



Ilustración 5 - Borderlands (2010)

En el original vemos que el personaje dice «see you soon», haciendo un doble sentido sobre su ceguera. Mientras que, en español, se tradujo por «hasta pronto», perdiendo la gracia del chiste. Es inevitable pensar que podría haberse solucionado con un «nos vemos luego» o «hasta la vista», pero es ahí cuando surge la duda sobre si es más un error de traducción, o la falta de contexto que mencionábamos en modelo externo.

Como tercer y último ejemplo, no podía faltar el caso de *Final Fantasy VII* (1997). Este juego desarrollado por la empresa japonesa *Square Enix*, aparte de ser un antes y un después en el mundo de los videojuegos (HobbyConsolas 2018), fue un caso bastante llamativo debido a su desastrosa localización. Aunque el juego está plagado de errores, solo hablaremos de un par de ellos, los cuales se repiten una y otra vez a lo largo de la historia.

En la *Imagen 4* tenemos el conocidísimo caso de «allévoy». Este error tipográfico se ha convertido en uno de los casos más famosos en el mundo de la localización de videojuegos, todo aquel que haya jugado este juego alguna vez recuerda este error. Como podemos ver, se pueden detectar hasta dos fallos en la misma frase; el primero es claramente la traducción de «allé» en lugar de «allá» y, el segundo, la omisión del espacio entre el adverbio y el verbo.



*Ilustración 6 - Final Fantasy XVII (1997)*

Si bien es cierto que el juego está lleno de errores tipográficos, con el caso de «allévoy» al menos se puede deducir qué es lo que el personaje quiere decir. Sin embargo, hay otros casos en los que este tipo de errores nos hacen salir por completo de la inmersión que el juego intenta transmitir, como se puede observar en la *Imagen 5*.



Ilustración 7 - Final Fantasy XVII (1997)

Es importante aclarar que la localización de este juego no solo fue mala en España. En la *Imagen 6* podemos ver que la versión inglesa cuenta con un contrasentido al principio del juego el cual puede hacer que nos quedemos estancados y no consigamos avanzar. En la primera batalla contra el jefe de la zona, tu compañero Barret dice que ataques cuando la cola del enemigo se alce, cuando en realidad hay que hacer todo lo contrario. Si atacas al enemigo cuando tiene la cola levantada, morirás y tendrás que empezar desde el último punto de control.



Ilustración 8 - Final Fantasy XVII (1997)

Como bien han explicado O'Hagan y Mangiron (2013), todo proceso de localización debe pasar por una serie de pruebas y controles de calidad para detectar cualquier tipo de fallo en el juego. Estos controles de calidad consisten en asegurarse de que las versiones localizadas de su juego sean tan coherentes, claras y perfectas como el original. Dentro de este proceso hay un grupo formado por «testers lingüísticos» (Méndez 2021), los

cuales se encargan de comprobar que los textos estén bien encajados, que no quede nada sin traducir o que no haya problemas con los caracteres específicos de cada idioma. Si hay algo que podemos aclarar sobre los ejemplos de *Bioshock* y *Final Fantasy VII*, es que están faltos de un buen control de calidad. Pero bien es cierto que no siempre suele ser por este tipo de errores.

Con tantas cadenas de texto para traducir y sin nada de contexto, los traductores pueden perder o malinterpretar el significado de las palabras. Diana Díaz (2020) nos explica la importancia que tiene incluir un contexto integrado en el que los traductores sepan dónde está transcurriendo la acción, quién está hablando y con quién está hablando. En el ejemplo de *Borderlands*, es probable que el chiste hubiera tenido sentido si los traductores tuviesen acceso a un contexto en el que explicase que *T.K. Baha* es ciego, haciendo que el jugador siga en esta inmersión creada por el videojuego.

### Doblaje y subtitulación

Una de las formas de hacer que un juego sea lo más realista posible, es añadiéndole voz a sus personajes. Es por eso que Pablo Muñoz (2016) explica que, si el juego cuenta con escenas cinematográficas o diálogos sonoros, necesitará doblarse al idioma de destino o añadirle subtítulos, como mínimo.

O'Hagan y Mangiron (2013) describen paso a paso el proceso de doblaje por el que pasa un videojuego. Este proceso da comienzo desde el momento en el que el cliente envía el vídeo/audio/guion original al estudio de doblaje, dónde hay un director artístico, el cual toma las primeras decisiones sobre cómo proceder. A continuación, el director de producción inicia el proceso, entregando la copia del archivo original al traductor elegido. Después, la traducción se sincroniza, adaptándose a todos los requisitos del video juego, como el movimiento de los labios y el cuerpo, el tiempo, las pausas, etc. Una vez editada la traducción, está lista para la localización de audio. El guion y los audios son grabados por actores de doblaje en un estudio de grabación, con la ayuda de un ajustador, un ingeniero de sonido y un director de doblaje para los proyectos importantes. Pablo Muñoz (2016) añade que, en una situación ideal, el traductor debería estar presente para asegurar que los cambios no alteran el sentido de la traducción. El problema es que por motivos de tiempo y presupuesto esto no suele pasar, especialmente si el traductor es autónomo y tiene que desplazarse.

Fulvio Sioli (2007), en su guía de localización para principiantes, distingue cuatro tipos de doblaje en los videojuegos. Los cuales dependen del proceso de grabación utilizado, la complejidad, los tiempos de ejecución y el presupuesto.

Tipo de grabación	Aparece el personaje en pantalla	Restricciones del texto traducido	Adaptación del texto	Referencia obligatoria de audio/vídeo para el estudio	Tiempo del estudio para grabar una hora de locución.
Sin límites (Wild)	No	Sin restricciones	No	No es necesaria	3-4 Horas
Con límite de tiempo	No	Comprobar la longitud del texto y los puntos de sincronización	Sí	Se necesitan los archivos de audio originales	6-8 Horas
Sincronización sonora	Sí	Comprobar la longitud del texto y las pausas internas	Sí	Se necesitan los archivos de audio originales	12-16 Horas
Sincronización labial	Sí	Requiere la adaptación a los movimientos labiales	Sí	Se necesitan los archivos de audio originales	12-16 Horas

Tabla 6 adaptada al español de: Sioli, Fulvio, Fabio Minazzi and Andrea Ballista (2007:19)

- 1- Sin límites:** El texto se graba sin limitaciones de tiempo ni personajes en pantalla. Por ejemplo, narraciones sobre la historia o contextualización de un videojuego. El tiempo no es una restricción para la versión localizada, por lo que hay libertad en la longitud de los textos.

- 2- **Con límite de tiempo:** La duración exacta de cada archivo de audio debe ser idéntica a la del original. Principalmente por razones técnicas. Incluso si no hay ningún personaje en pantalla, es posible que haya momentos en los que la descripción hablada está sincronizada con eventos en pantalla. Por ejemplo, si el texto recitado por un narrador está comentando eventos con una duración determinada, como los movimientos del ratón en la pantalla o un simple tutorial del juego. Durante la traducción del guion hay que tener cuidado de no alargar el texto, al igual que cuando se traducen interfaces gráficas.
- 3- **Sincronización sonora:** En este caso sí que contamos con personajes en pantalla. Sin embargo, no mueven los labios o no se les ve claramente, lo que nos otorga más flexibilidad a la hora de traducir. Durante la fase de grabación, no sólo hay que mantener la duración exacta de los archivos de audio individuales, sino también las pausas dentro del discurso. La traducción del guion no debe ser más larga que el texto original, y el texto debe adaptarse a las pausas dentro de cada frase.
- 4- **Sincronización labial:** En este caso hablamos de una grabación sincronizada con los movimientos de los labios. La localización en este caso sigue el proceso del doblaje tradicional de cine o televisión. El texto traducido debe adaptarse en el vídeo para que coincida con el movimiento de labios de los personajes que aparezcan en pantalla. La calidad de los gráficos y las animaciones de los juegos de hoy en día es tan avanzada y realista que, si la intervención del personaje no está sincronizada correctamente, los jugadores pueden encontrarlo como algo molesto.

O'Hagan y Mangiron (2013) añaden un quinto tipo de doblaje a la clasificación hecha por Fulvio Sioli.

- 5 **Unión de fragmentos (stiches):** Esta modalidad es la que más se diferencia del tipo de doblaje usado en las películas, es un tipo de doblaje característico de los videojuegos el cual se usa para ahorrar espacio en el disco. Son archivos de audio de corta duración que contienen las intervenciones de los personajes, segmentadas y grabadas por separado, para que puedan utilizarse en diferentes momentos del juego. En este tipo de intervención, hay elementos fijos y variables que el motor

del juego selecciona cuando se cumplen determinadas condiciones. Por ejemplo (Pablo Muñoz 2016), la frase «la espada está rota» podría ser una combinación de <objeto> + está + <adjetivo>, es decir, se ha grabado por un lado «La espada», por otro «está» y, por otro, «reparada». Como vemos en este ejemplo, el primer elemento de la variable es el nombre del objeto, mientras que el segundo es lo que le ocurre. Los actores de doblaje y técnicos de sonido deben de ser muy precisos y usar archivos de audio muy cortos para que la combinación de éstos suene lo más natural posible. Este tipo de doblaje es muy común en videojuegos de deporte como los de fútbol o carreras.

En cuanto a la subtitulación, Jorge Díaz (2003) nos explica cómo esta técnica de traducción audiovisual nos permite comprender un texto oral, en su versión original, proporcionando al espectador una traducción escrita. Este mismo autor (2003: 67) da una serie de ventajas y desventajas de la subtitulación con respecto al doblaje:

<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
Más barato	No permite la solapación de diálogos
Respeto la integridad del diálogo original	Contamina la imagen del original
Mejor para personas con discapacidades auditivas e inmigrantes	El espectador se pierde si se distrae y no lee
Fomenta el aprendizaje de idiomas	Puede restar ilusión cinematográfica
Menos laborioso y más rápido	Dos códigos lingüísticos al mismo tiempo, lo que puede desorientar

Tabla 7 - Jorge Díaz Cintas (2003:67)

Hay algunos juegos, como por ejemplo *Red Dead Redemption*, que venden millones de copias (La Vanguardia 2020) y nunca pasan por ningún tipo de doblaje. Esto nos enfrenta con las ventajas y desventajas previamente mencionadas, ya que, por un lado, contaríamos con las voces originales ambientadas en el viejo oeste a principios del siglo XIX, pero por otro, si el jugador no domina a la perfección la comprensión oral del inglés, tendrá que ir leyendo los subtítulos mientras se preocupa por mantener el rumbo, no atropellar a nadie y a su vez, disfrutar del trayecto.

Según Jorge Díaz (2003), el tipo de traducción que se aplica depende de al público que va dirigido el producto, no es lo mismo una superproducción norteamericana que va

destinada a un gran público y que se suelen doblar, a un tipo de película más vanguardista destinada a un público minoritario que prefiere verla en su versión original. En los videojuegos pasa algo parecido. Ramón Méndez (2017) nos cuenta cómo el debate sobre si un juego se debe doblar o no, es uno de los puntos del día en los foros de videojuegos de España. Creando un enfrentamiento entre jugadores de diferentes grupos de edad; dónde los jugadores más veteranos, acostumbrados a los juegos en inglés, les basta con solo con que los textos en su idioma, mientras que los jugadores más recientes, quienes son más exigentes, piden que el juego esté traducido y doblado completamente.

Jorge Díaz (2003) remarca que el producto ideal sería uno en el que el espectador tenga acceso a ambas versiones, es decir, que este doblado y subtulado. Otra muy buena idea propuesta por el mismo autor, es la opción de poder elegir la combinación de lenguas que el jugador quiera, dependiendo de sus intereses y motivaciones.

#### **4. Traducción de *The Binding of Isaac***

*The Binding of Isaac* es un juego de rol con estilo «roguelike»<sup>3</sup> desarrollado por Edmund McMillen, un desarrollador norteamericano conocido por crear videojuegos con unas temáticas un tanto peculiares, como por ejemplo *Super Meat Boy* o *The End Is Nigh*. *The Binding of Isaac* se estrenó el 28 de septiembre de 2011 para los sistemas de *Windows Microsoft*, el juego ha ido recibiendo actualizaciones a las cuales llamaremos «expansiones», estas son: *Rebirth* (2014), *Afterbirth* (2015), *Afterbirth +* (2017) y *Repentance* (2021). Estas expansiones, lo que hacen es añadir más contenido al juego, ya sean objetos, personajes, enemigos... Dado que *Repentance* es la última expansión que añadirán al juego, he visto el momento perfecto para traducir el juego en su totalidad, ya que solo está disponible en inglés y japonés.

Pero, ¿de qué trata *The Binding of Isaac*?

*The Binding of Isaac* es una referencia a la historia bíblica sobre el sacrificio de Isaac. En el juego, controlamos a un niño llamado Isaac el cual vive con su madre en las montañas.

---

<sup>3</sup> El género roguelike se basa en, normalmente, mazmorras creadas proceduralmente, que suele incluir muerte permanente (o algo parecido) y una premisa de juego sencilla y con poca narrativa. Díaz J. (2017)

Un día, la madre de Isaac recibe un mensaje de Dios exigiendo la vida de su hijo como prueba de su fe, e Isaac, temiendo por su vida, huye al sótano de su casa, donde deberá enfrentarse a todos sus miedos para sobrevivir.

En *The Binding of Isaac*, los niveles se generan de manera procedimental, es decir, que es aleatoria, pero siguiendo una serie de reglas. No es que todo el juego sea aleatorio, sino que los niveles se generan a través de unas normas que nosotros iremos aprendiendo poco a poco. Lo que hace que estos «roguelikes» sean tan adictivos es su sistema de progreso. Cuando jugamos a un juego lineal normalmente suele haber dos sistemas de progreso, por un lado, tenemos el progreso dentro del juego, es decir, los niveles que pasamos, las estadísticas que subimos, los jefes que superamos y demás. Por otro lado, tenemos nuestro propio progreso, que es la comprensión que tenemos como jugadores de los sistemas de combate, nuestra habilidad solo resolviendo puzles, reflejos a la hora de usar armas, etc. La combinación de estos dos sistemas de progreso crea la curva de dificultad. un juego con una buena curva de dificultad hace que nosotros progreseemos como jugadores al mismo tiempo que el juego se vuelve más complejo, de esta manera nunca nos vemos sobrepasados por las situaciones ni nos pasamos un montón de horas atascados en situaciones mucho menos complejas de las que somos capaces de resolver.

Sin embargo, en *The Binding of Isaac* es un poco distinto. La estructura de este juego hace difícil establecer una curva de aprendizaje convencional, ya que cada vez que morimos empezamos de nuevo, haciendo que nuestra siguiente partida sea completamente diferente a la anterior. Estas partidas están divididas en distintos niveles incrementalmente difíciles donde hasta el jugador más avanzado seguirá pasando por la primera pantalla cada vez que se ponga a jugar. Esto ya pasaba, por ejemplo, en los juegos *Arcade* clásicos, la diferencia entre los dos es el elemento aleatorio. Si jugamos al primer *Super Mario Bros*, tenemos que volver constantemente al mundo 1 y llegará un momento en el que sabremos perfectamente dónde están cada uno de los enemigos y peligros que hay en ese nivel.

Sin embargo, en *The Binding of Isaac* deberemos estar alerta incluso en las primeras fases, ya que puede haber elementos con los que no contábamos y los errores pueden llegar a ser fatales. La aleatoriedad es el elemento que este juego utiliza para reinventarse a sí mismo constantemente, así como para romper el concepto de dificultad tal y como lo conocemos. Un buen ejemplo de esto es que casi todos estos juegos cuentan con algún

tipo de gestión de recursos; ya sean llaves, monedas, bombas... esto hace que la partida pase de ser una batalla contra el hecho de morir o fracasar, a una lucha por conseguir los mejores objetos para así podernos pasar el juego. Mejorar en *The Binding of Isaac*, no solo depende de nuestra habilidad con el mando, de lo rápido que hagamos estrategias o de lo bien que esquivemos, sino que, en cierta medida, también dependerá de cuánto entendemos sus sistemas. Sistemas que en ocasiones son muy opacos y necesitamos de muchas repeticiones y atención para comprenderlos. En *The Binding of Isaac*, por ejemplo, podemos desbloquear habitaciones secretas que no aparecen en el mapa si ponemos una bomba en el lugar adecuado. Al principio parece que la aparición de estas habitaciones es un poco aleatoria, pero realmente tienen unas reglas muy claras: las habitaciones secretas nunca aparecen al lado de las habitaciones de mejora, pero si lo hacen al lado de las tiendas. En otros niveles, las habitaciones secretas estarán en aquel hueco del mapa, que esté rodeado de más salas vacías a las que podemos acceder directamente, sin piedras ni obstáculos por el camino. Generalmente, el juego no nos explica ninguna de estas mecánicas. Las averiguaremos mediante prueba y error, experimentando y compartiendo nuestras propias experiencias con otros jugadores.

Los buenos *roguelikes*, tienen decenas de estos sistemas ocultos que interactúan entre sí, para que nosotros los vayamos descubriendo poco a poco. Por un lado, cada uno de estos sistemas que desbloqueemos, nos va a hacer mejorar sustancialmente en el juego. Por otra parte, siempre tendremos la sensación de que nos quedan muchas cosas por encontrar. El ciclo de morir y empezar otra vez nos deja experimentar al máximo con las posibilidades y mecánicas de cada juego, así como encontrar diferentes estrategias sin que suponga un coste de tiempo enorme.

### Obtención, preparación e implementación del material traducible en el videojuego

Encontrar el guion completo de un juego no es una tarea fácil, en mi caso con *The Binding of Isaac* tuve la suerte de poder extraer todos los datos del juego con un programa que viene con el mismo. Este programa llamado «*resource.extractor*» te da la oportunidad de descargar todos los archivos que contiene el juego, en los que podemos sacar toda la información que necesitamos. Si usas el «*resource.extractor*», el juego generará una carpeta la cual está dividida según los aspectos del juego, es decir, enemigos, objetos, música, imágenes... Todo esto se puede hacer gracias a que el juego cuenta con un

soporte para «*Mods*», esto significa que, con un poco de conocimiento en informática, tenemos la opción de modificar el juego a nuestro gusto. Con la ayuda de «*resource.extractor*» y varios tutoriales en *Youtube*, descubrí que no solo podía tener acceso a toda la información del juego, sino que también podía editarla. En esos tutoriales vi cómo la gente cambiaba la música del juego o incluso creaba nuevos personajes, por lo que pensé que quizás sería posible editar todos los textos del juego, de manera que pudiera incluir mi traducción y que el juego se pudiera jugar totalmente en castellano.

Una vez extraídos todos los archivos del juego, decidí crear un Excel por cada archivo generado por «*resource.extractor*», ya que para que esta modificación funcione, debemos crear una ruta de archivos exactamente igual a la del juego original, de manera que cuando iniciemos el juego con la modificación, no haya ningún problema a la hora de que el juego ejecute archivos o rutas específicas. De modo que la traducción está distribuida en: Objetos, personajes, bestiario, maldiciones, consumibles, pisos, desafíos, audios e imágenes. De esta manera, estos mismos Excel están divididos en dos columnas, una para los términos en inglés y otra para su traducción. A continuación, veremos unos ejemplos de cada archivo traducido.<sup>4</sup>

### **Items-Objetos<sup>5</sup>**

<b>INGLÉS</b>	<b>ESPAÑOL</b>
<i>Blood of the martyr - "DMG up"</i>	Sangre de mártir - "Daño aumentado"
<i>Stigmata - "DMG + Hp up"</i>	Estigma - "Aumenta el daño y la vida"
<i>Box - "Stuff"</i>	Caja - "Tiene cosas"
<i>Anemic - "Toxic blood"</i>	Anemia - "Sangre tóxica"
<i>Piggy bank - "My life savings"</i>	Hucha de cerdito - "Los ahorros de toda una vida"
<i>ROBO-BABY 2.0 - "We worked out all the thinks"</i>	AMIGOBOT 2.0 - "Hemos corregido sus fallos"

<sup>4</sup> Formados por: *Nombre del objeto - Descripción.*

<sup>5</sup> Anexo - 1

A continuación, veremos un ejemplo de cómo queda implantado en el juego:

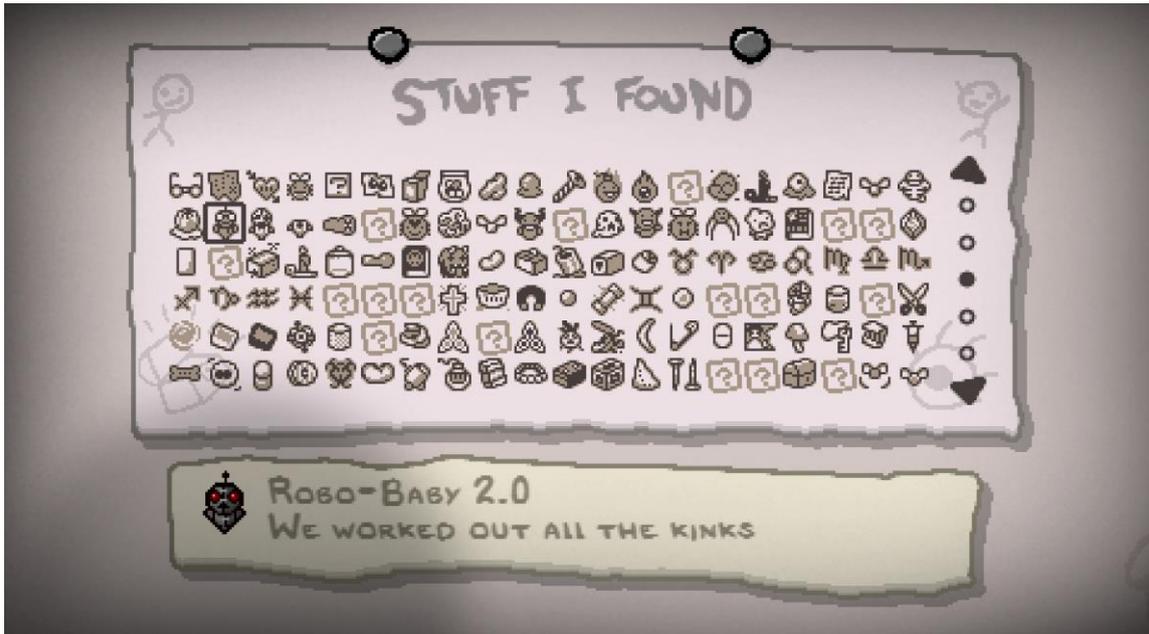


Ilustración 9 - Objetos

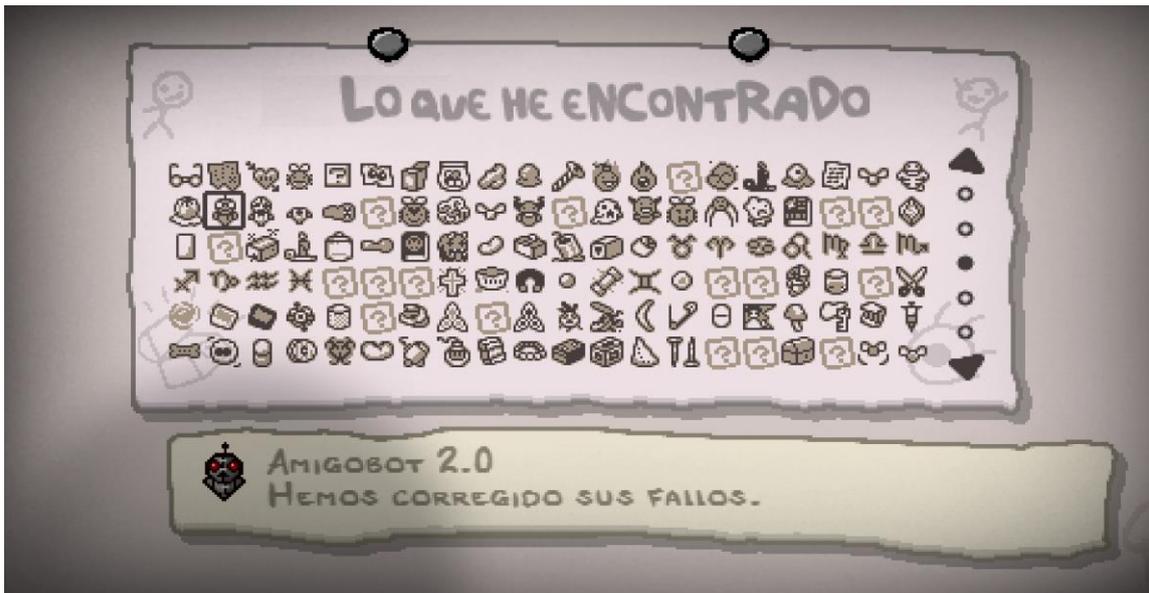


Ilustración 10 - Objetos

### Characters-Personajes<sup>6</sup>

INGLÉS	ESPAÑOL
<i>Magdalene</i>	Magdalena
<i>Cain</i>	Caín
<i>Samson</i>	Sansón
<i>The forgotten</i>	El olvidado
<i>The keeper</i>	El Codicioso

A continuación, veremos un ejemplo de cómo queda implantado en el juego:



Ilustración 11 - Personajes

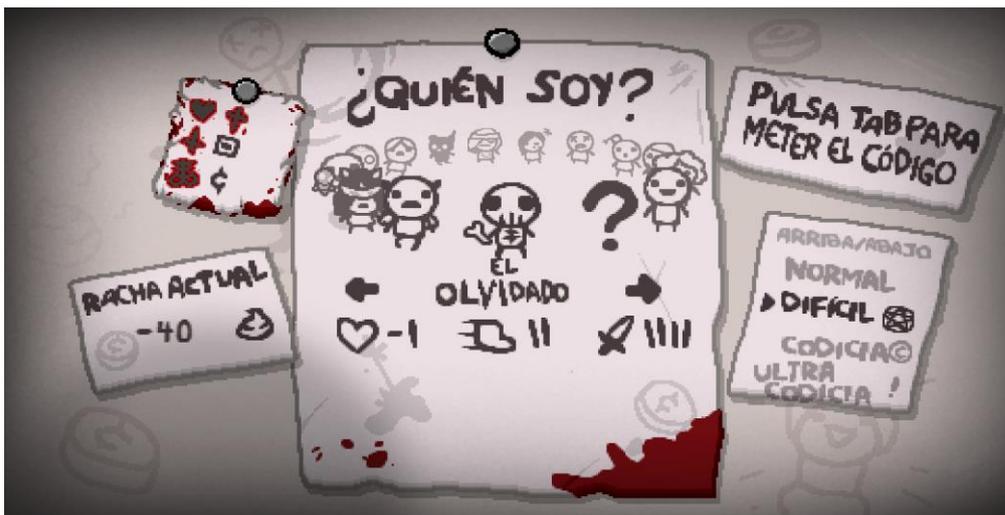


Ilustración 12 - Personajes

<sup>6</sup> Anexo - 3

### **Bestiary-Bestiario<sup>7</sup>**

INGLÉS	ESPAÑOL
<i>Hopper</i>	Saltarín
<i>Chubber</i>	Regordete
<i>Heart of infamy</i>	Corazón infame
<i>Fatty</i>	Gordinflón
<i>Cyclopia</i>	Cíclope

A continuación, veremos un ejemplo de la traducción implantada en el juego:



Ilustración 13 - Enemigos



Ilustración 14 - Enemigos

---

<sup>7</sup> Anexo - 2

### **Pickups-Consumibles<sup>8</sup>**

<b>INGLÉS</b>	<b>ESPAÑOL</b>
<i>VII - The chariot - "May nothing stand before you"</i>	VII - El carro - "Que nada se te interponga en tu camino"
<i>Credit card - "Charge it!"</i>	Tarjeta de crédito - ¡Cóbrate!
Rune of halagaz - "Destruction"	Runa de halagaz - "Destrucción"
I'm excited!	¡Qué subidón!
One makes you larger	Esta te hace más pequeño

### **Stages-Pisos<sup>9</sup>**

<b>INGLÉS</b>	<b>ESPAÑOL</b>
<i>The basement</i>	El sótano
<i>The cellar</i>	El trastero
<i>Burning basement</i>	Sótano en llamas
<i>Dank dephs</i>	Humedal
<i>Sheol</i>	Abismo

### **Curses-Maldiciones<sup>10</sup>**

<b>INGLÉS</b>	<b>ESPAÑOL</b>
<i>Curse of the Blind</i>	¡A ciegas!
<i>Curse of the Lost</i>	¡Desorientado!
<i>Curse of the Labyrinth</i>	¡El laberinto!
<i>Curse of the Unknown</i>	¡Vida oculta!
<i>Curse of the Giant</i>	¡A lo grande!

A continuación, veremos un ejemplo de cómo queda implantado en el juego, en esta misma imagen podremos ver el piso, la maldición y un consumible:

---

<sup>8</sup> Anexo - 4

<sup>9</sup> Anexo - 6

<sup>10</sup> Anexo - 7

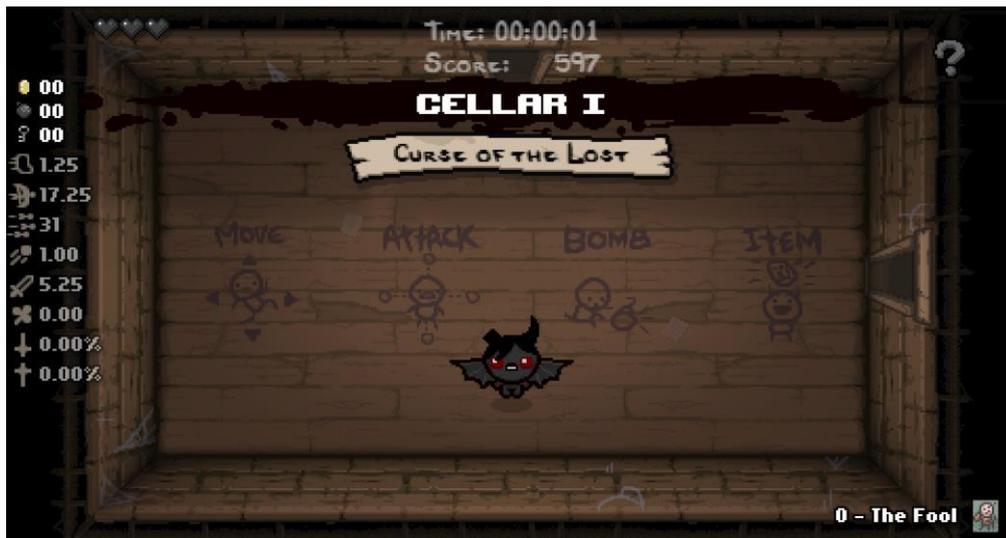


Ilustración 15 – Consumibles, maldiciones y pisos



Ilustración 16 - Consumibles, maldiciones y pisos

***IU, options, Pop-up messages... - Menú principal, opciones, mensajes en pantalla...***<sup>11</sup>

<i>Press start</i>	Pulsa start
<i>File select</i>	Elige archivo
<i>Win streak</i>	Racha actual
<i>Sfx</i>	Audio
<i>Fullscreen</i>	Pantalla completa

<sup>11</sup> Anexo - 8



Ilustración 17 – Menú principal, imágenes, mensajes en pantalla....

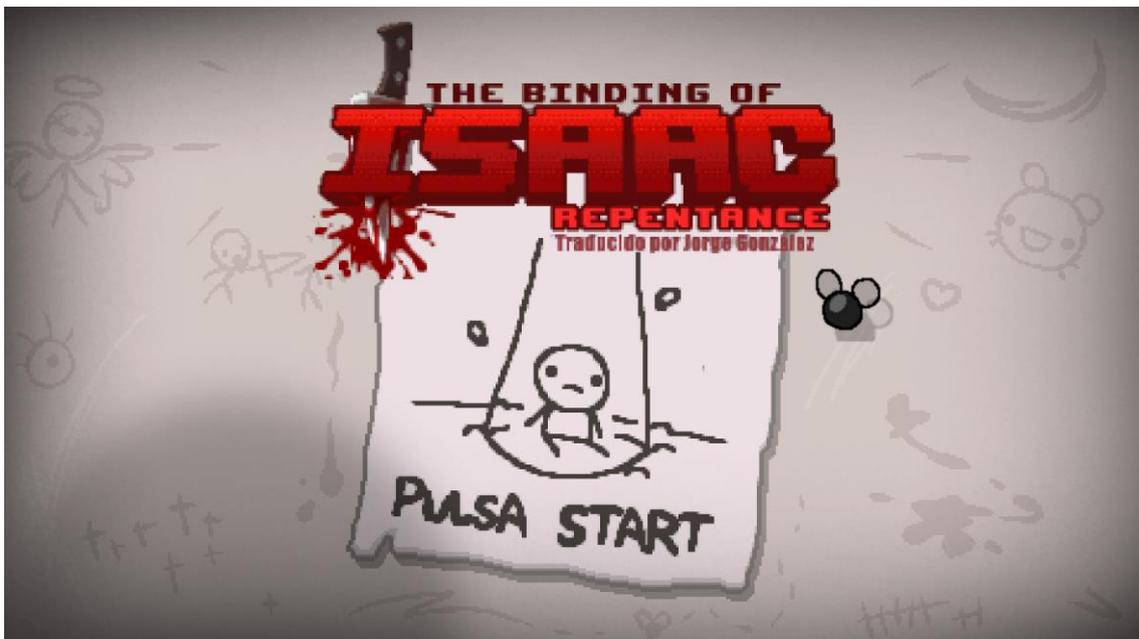


Ilustración 18 - Menú principal, imágenes, mensajes en pantalla....

### **Challenges -Desafíos<sup>12</sup>**

INGLÉS	ESPAÑOL
<i>Pitch black</i>	Terreno sombrío
<i>April fools</i>	Día de los inocentes
<i>Baptism by fire</i>	Bautizado con fuego

<sup>12</sup> Anexo - 5

<i>DELETE THIS</i>	BORRA ESTO
<i>I RULE!</i>	¡AQUÍ MANDO YO!

### Proceso de traducción: Técnicas, análisis y resultados

*The Binding of Isaac* es un juego el cual está plagado de referencias, ya sean referencias de otros juegos, referencias bíblicas o referencias a cosas típicas de los Estados Unidos. Además de eso, se trata de un juego en el cual se usa un lenguaje bastante coloquial e informal, por lo que me he encontrado con grandes quebraderos de cabeza a la hora de traducir ciertos términos. A continuación, veremos una serie de ejemplos, los cuales están divididos en grupos dependiendo del tipo de técnica empleada, siguiendo a Hurtado Albir (2018).

#### Préstamo

Veamos los siguientes ejemplos:

<i>1 UP "Extra life"</i>	1 UP - "Vida extra"
--------------------------	---------------------

#### *Ejemplo 1*

En el *Ejemplo 1* nos encontramos con una referencia al videojuego *Super Mario Bros*, 1 UP es el mensaje que sale en pantalla cuando ganas una vida extra, en su traducción al español se decidió dejarlo como en el original, por lo que decidí no traducirlo.

<i>Steven - "DMG up"</i>	Steven - "Aumenta el daño"
--------------------------	----------------------------

#### *Ejemplo 2*

En el *Ejemplo 2*, al igual que el anterior, decidí dejarlo como en el original, ya que aparte de ser una referencia del juego *Time Fuck*, desarrollado también por Edmund MCmillen, es el nombre de uno de sus personajes. De modo que, al ser un nombre propio, me pareció buena idea llamarlo por el mismo nombre.

<i>D10 - "Reroll enemies"</i>	D10 - "Cambia a los enemigos"
-------------------------------	-------------------------------

*Ejemplo 3*

Por último, tenemos el *Ejemplo 3* el cual es una referencia a los dados de diez caras usados en ciertos juegos de mesa, como *Dragones y Mazmorras*. En la comunidad hispanohablante también se le conoce como d10, de manera que he decidido dejarlo tal y como está en el original,

### Transposición

Veamos los siguientes ejemplos:

<i>3 dollar bill - "Rainbow tears"</i>	Billete falso - "Lágrimas multicolor"
--	---------------------------------------

*Ejemplo 4*

En este *Ejemplo 4*, contamos con una transposición tanto en el nombre como en la descripción del objeto. En el nombre, el original es un billete de tres dólares, algo imposible, por lo que podemos deducir que es falso. En mi entorno, si es cierto que alguna vez he escuchado la expresión «más falso que un euro de chocolate» o, «más falso que un duro de madera», pero ya que la imagen del objeto es un billete, aparte de por motivos generacionales, decidí traducirlo finalmente como «Billete falso».

En el caso de la descripción, no me parecía bien traducirlo literalmente por «Lágrimas arcoíris», ya que en el juego podemos encontrar otros objetos con esta misma característica (*rainbow*), y a muchos no les pega traducirlo por «arcoíris». En un principio pensé traducirlo por «Lágrimas con efectos especiales», ya que es el efecto del objeto, pero igualmente me pareció que se alejaba demasiado de lo que el desarrollador quería plasmar. Nosotros como jugadores, el cambio que vemos es que los disparos pasan a ser de diferentes colores, por lo que finalmente decidí traducirlo como «Lágrimas multicolor».

<i>Midas touch - "Golden touch"</i>	Toque de Midas - "Los convierte en oro"
-------------------------------------	---

*Ejemplo 5*

El problema que se nos plantea con el *Ejemplo 5*, es encontrar la traducción idónea para «*Golden touch*». Traducirlo literalmente por algo como «Toque de oro» o «Toque dorado» me pareció un poco simple y difícil de entender, aparte de no tener mucho sentido. De manera que opté por cambiar el sentido gramatical de la frase haciendo más

comprensible la función del objeto, ya que lo que hace es transformar a los enemigos en bloques de oro.

<i>Champion belt</i> - "DMG + Challenge up"	Cinturón de campeón - "Aumenta el daño y la dificultad"
---	---

*Ejemplo 6*

En el *Ejemplo 6*, nos enfrentamos a un problema muy similar al anterior. Podemos ver como en la descripción del objeto original se usan términos como: «DMG», «Challenge», «up» y el símbolo «+».

En el caso de «DMG», estamos ante una abreviación del término «*damage*», el cual traduciremos por «daño». Mientras que «up» lo traduciremos por «aumenta» y el símbolo de «+» por la conjunción «y», de manera que se lean mejor las dos características que otorga el objeto. Sin embargo, el principal problema al que nos enfrentamos en esta traducción, tiene que ver con el término «*challenge*». Es cierto que «*challenge*» puede traducirse por «desafío» o «reto», pero, aun así, traducirlo por «aumenta el desafío» no tiene mucho sentido que digamos, de manera que debemos recurrir a la función del objeto para intentar sacar más información y proponer una mejor traducción. El efecto de este objeto hace que obtengas más daño a coste de que aparezcan más enemigos, por lo que decidí traducirlo como «Aumenta el daño y la dificultad».

### Equivalencia

Veamos los siguientes ejemplos:

<i>Nuh uh!</i> - "Dont wan t!"	¡Nanay! - "¡Ni hablar!"
--------------------------------	-------------------------

*Ejemplo 7*

En cuanto al *Ejemplo 7*, nos encontramos ante un objeto cuyo nombre es una expresión idiomática, esta expresión inglesa se utiliza en el ámbito de la escritura para representar el sonido que hace la gente cuando no está de acuerdo con alguien. Después de un largo tiempo intentando encontrar una expresión o interjección apropiada para este término, lo mejor que se me ocurrió fue «tururú», una expresión un tanto general, ya que más tarde descubrí que la gente también lo suele asociar con «estar loco». Por lo que al final pensé

en traducirlo por «nanay», una expresión que todo el mundo conoce y que, además, está registrada en la Real Academia Española.

<i>FEELS LIKE IM WALKING ON SUNSHINE!</i>	¡ESTOY FLIPANDO!
---	------------------

*Ejemplo 8*

Esta vez estamos ante un «consumible» del juego, estos objetos no tienen descripción y solo se pueden usar una vez. Dentro de los consumibles hay un grupo de objetos que son pastillas, las cuales otorgan características especiales a tu personaje. Estas pastillas actúan como si fuesen droga, por lo que vi necesario usar un lenguaje mucho más informal.

<i>I'M EXCITED!</i>	¡QUÉ SUBIDÓN!
---------------------	---------------

*Ejemplo 9*

Con los ejemplos 9 y 10, mi intención era encontrar alguna frase que la gente suele usar para describir lo que siente al estar bajo los efectos de estupefacientes, ya que estos objetos son pastillas. Aunque no vale cualquier sensación, el efecto del *Ejemplo 9* hace que, durante 30 segundos, aumente la velocidad de todo lo que haya en la sala; el personaje, los enemigos, la música... Creando un estado de alteración al que decidí traducir como «subidón».

<i>I'M DROWSY...</i>	QUÉ BAJÓN...
----------------------	--------------

*Ejemplo 10*

El *ejemplo 10* hace lo mismo que el anterior, pero con una sensación y un efecto a la pastilla totalmente diferente. Esta pastilla lo que hace es reducir, durante 30 segundos, la velocidad de tu personaje, los enemigos, la música... Este objeto es como la versión negativa del anterior mencionado, por lo que decidí usar un antónimo para su traducción.

## Modulación

Veamos los siguientes ejemplos:

<i>SOMETHING'S WRONG...</i>	ALGO NO VA BIEN...
-----------------------------	--------------------

### Ejemplo 11

Mi obsesión por intentar no traducir las cosas literalmente, me puede llevar a situaciones como las de los ejemplos 11 y 12. En los cuales se puede decir que la traducción llega a alterar el significado exacto, pero no el sentido que se intenta transmitir.

<i>ADDICTED</i>	ENGANCHADO
-----------------	------------

### Ejemplo 12

En este caso, al tratarse de drogas me veo en la posición de poder usar un lenguaje un tanto informal. De manera que en lugar de traducirlo literalmente por «Adicto», decidí usar una palabra más coloquial, una expresión que todo el mundo conociese y que se pudiera asociar con el mundo de las drogas. Sin perder el sentido en ningún momento, como bien hemos recalcado antes.

<i>IV - THE EMPEROR - "Challenge me!"</i>	IV - EL EMPERADOR - "¡Te desafío!"
---	------------------------------------

### Ejemplo 13

En el *Ejemplo 13*, contamos con uno de los consumibles del juego que hacen referencia a las cartas del tarot. Con el nombre del objeto no puede haber discusión, ya que las cartas del tarot tienen su propio nombre en español y no puedo sugerir o inventarme otra traducción. Sin embargo, la descripción del objeto no sigue ningún tipo de regla. Para entrar un poco en contexto, debemos saber que efecto de esta carta hace que el jugador se tele transporte a la sala del jefe final, sin necesidad de pasar por todas las salas anteriores. Es por eso que quería usar una traducción en la que se notase quién toma la decisión de enfrentarse al jefe, de manera que utilicé el pronombre personal «Te» para remarcar que es el personaje quien decide ir a por el jefe, desafiándole.

<i>YO LISTEN!</i> - " <i>Yo listen!</i> "	HADA - "¡Hazle caso!"
---	-----------------------

*Ejemplo 14*

En el *Ejemplo 14* contamos con una referencia al juego de *The Legend of Zelda* (1998), en el cual hay un hada llamada «Navi» que te sigue a todas partes. En el juego de *Zelda*, cada vez que esta hada entabla conversación contigo, se escucha un «Yo listen», un sonido muy característico del juego. En el ejemplo, podemos ver como esa expresión se repite tanto en el nombre como en la descripción, el problema está en que en España no se tradujo y se dejó como en el original, por lo que debía encontrar una traducción que mantuviera, en cierta manera, la referencia y el efecto dentro del juego.

### Adaptación

En este juego podemos encontrar una gran cantidad de referencias bíblicas, ya sean personajes, criaturas, reliquias... Además de referencias a eventos o fiestas particulares de los Estados Unidos. Por lo que debemos ser muy cuidadosos a la hora de buscar el equivalente cultural de cada término. Veamos los siguientes ejemplos:

<i>Crack jacks</i> - " <i>Don't swallow the prince!</i> "	Bolsa de palomitas - "¡No te tragues el premio!"
---	--

*Ejemplo 15*

El *Ejemplo 15* hace referencia a una famosa marca norteamericana llamada «*Cracker Jack*». Esta marca de palomitas y cacahuets bañados en caramelo tiene como peculiaridad la inclusión de premios en su interior. En un principio pensé en traducirlo por alguna marca famosa en España que tuviese esa particularidad, como «*Huevo Kinder*» por ejemplo, pero los objetos siempre van acompañados una imagen que los representa, por lo que no tiene sentido usar «*Huevo Kinder*» y que la imagen sea algo totalmente diferente.

<i>Pageant boy</i> - " <i>Ultimate grand supreme</i> "	Concurso de belleza - "Primer premio"
--	---------------------------------------

*Ejemplo 16*

En el *Ejemplo 16* nos encontramos con un gran componente cultural, ya que en España son nada conocidos los concursos de belleza infantiles y, «*Ultimate grand supreme*», hace referencia al premio más grande que se puede ganar en uno de esos concursos. Mi primera

opción, fue traducirlo por algo como «Mr. España» o «Mr. Universo», pero me pareció una adaptación demasiado brusca. Por lo que finalmente opté por usar una descripción para que no se perdiera el sentido que el autor intenta transmitir.

<i>Ring Cap</i> - "Twice the bang!"	Petardos - "¡Doble de explosiones!"
-------------------------------------	-------------------------------------

*Ejemplo 17*

En este ejemplo contamos con el término «*Ring cap*», el cual hace referencia a los cargadores de ciertas pistolas de juguete. Estas pistolas llamadas «*Cap guns*», son bastante conocidas en Estados Unidos y crean una pequeña explosión que imita el sonido de un disparo, solo que, en lugar de usar balas, utilizan pequeños petardos. Tras indagar en varias páginas web de las empresas pirotécnicas más famosas en España, encontré que en una tienda de Lugo vendían el mismo producto con el nombre de «Disco de petardos». Sin embargo, decidí traducirlo simplemente por «Petardos» y no arriesgarme con otras opciones como; «Disco de petardos» o «Cargador de petardos», ya que el sentido iba a ser el mismo.

<i>Attack fly</i>	Mosca cojonera
-------------------	----------------

*Ejemplo 18*

Esta vez, el *Ejemplo 18* trata sobre el nombre de uno de los enemigos que encontraremos a lo largo del juego. Es una de las variaciones de otro enemigo llamado «*fly*», al que traduciremos como «mosca» a secas. Esta variación, te irá persiguiendo por toda la sala e intentará atacarte en todo momento. Por lo que opté por usar un término un tanto coloquial y bastante conocido, como es «Mosca cojonera».

### Problemas con la traducción de los enemigos

He de admitir que, pese a la gran cantidad de objetos y descripciones que podemos encontrar a lo largo del juego, uno de los retos más difíciles ha sido el de traducir el nombre de los enemigos. En *The Binding of Isaac*, nos enfrentaremos a más de 300 enemigos diferentes, cada uno con su propio nombre. Uno de los problemas surge a la hora de traducir los nombres de ciertos tipos de enemigos. Para entenderlo mejor,

debemos saber que los enemigos de este juego están divididos en dos grandes grupos; en uno tenemos a los enemigos “normales”, los cuales intentarán evitar que avancemos a través de las habitaciones. Por otro lado, tenemos a los “jefes finales”, a los cuales tendremos que vencer para pasar al siguiente piso. El problema con los nombres de los enemigos, es que se hace demasiado uso del vocablo típico de los Estados Unidos, pudiendo encontrar nombres con referencias a insultos, motes, dobles sentidos, etc. Frente a estos casos, mi solución ha sido intentar traducirlo por palabras típicas de España, exceptuando ciertos casos en los que he optado por usar la apariencia o la función del enemigo en cuestión.

Por ejemplo, los nombres de los siguientes enemigos son; “*Dingle*”, “*Turdlings*” y “*Peep*”, unos nombres que a simple vista no parece que signifiquen nada. Sin embargo, en la *wiki* oficial del juego, podemos ver como por ejemplo “*Dingle*” y “*Turdlings*” son referencias a término relacionados con los excrementos, mientras que “*Peep*” hace referencia al término inglés “pee”, el cual podemos traducirlo como “orina”. Ninguno de estos términos puede ser encontrados en un diccionario común, por lo que decidí consultar el *Urban dictionary*<sup>13</sup>. Un diccionario de más de 4 millones de definiciones sobre frases idiomáticas o jerga del inglés, el cual me sirvió de gran ayuda para entender lo que quería transmitir el autor. En las siguientes imágenes podemos ver tres ejemplos de estos enemigos con su nombre en inglés y la traducción propuesta:



*Dingle* (Boñiga)



*Turdlings* (Cagarrutas)



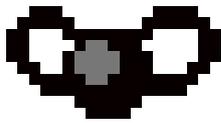
*Peep* (Meón)

Al anterior problema se le añade que estos enemigos suelen tener variaciones de sí mismos. Los nombres de estas variaciones puede que se parezcan al original, o que tengan un nombre totalmente distinto. Por lo que, a su vez, debemos encontrar variaciones de los nombres o expresiones que hayamos usado con anteriores enemigos, sin perder en ningún

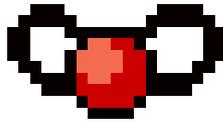
---

<sup>13</sup> <https://www.urbandictionary.com/>

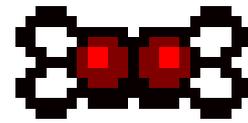
momento la esencia que el autor intenta transmitir. En las siguientes imágenes podemos ver tres ejemplos de estos enemigos con su nombre en inglés y la traducción propuesta:



*Fly* (Mosca)



*Attack Fly* (Mosca cojonera)



*Moter* (Mosca siamesa)



*Pooter* (Moscardón)



*Bloodfly* (Mosquito)



*Willo* (Mosca ardiente)

### Problemas con el doblaje

En cuanto a la grabación y preparación de los audios del juego, he de admitir que pensaba que iba a ser un trabajo mucho más fácil de lo que en realidad fue. La tarea de hacer el doblaje con solo unos cascos y un ordenador me ha hecho ver la importancia que tiene realizar todo este trabajo en un estudio debidamente adecuado. Intentar grabar los audios en mi casa ha sido una verdadera odisea, el micrófono de los cascos que he usado capta hasta cuando mis vecinos se van de su casa, por lo que cada vez que empezaba a grabar, tenía que asegurarme de que ningún ruido externo estropeará el audio.

Sin embargo, el verdadero problema surgió con la grabación de la introducción del juego. En esta introducción, un narrador explica brevemente la historia del juego mientras que escuchamos una pequeña canción de fondo. La banda sonora de *The Binding of Isaac* puede encontrarse por todos lados; en la plataforma en la que lo descargas, en *youtube*, en su página oficial... En cambio, la canción que suena en la introducción del juego no he sido capaz de encontrarla por ningún lado. Es cierto que en *youtube* está la introducción, pero lo que necesitaba era esa misma canción sin la voz de narrador de fondo.

Mi primera opción fue intentar eliminar la voz del narrador mediante un programa llamado *Audacity*, el mismo que he usado para grabar el resto de audios, pero el resultado fue desastroso y no pude sobreponer mi voz a la del narrador original. De modo que, al no encontrar la melodía original, opté por usar otra canción de la misma banda sonora. Al ser una canción tan parecida a la original, teniendo en cuenta que ambas usan el piano como instrumento principal, pensé que quedaría mejor usar esa pista de audio, en lugar de grabar la introducción sin música de fondo.

## CONCLUSIÓN

Este trabajo de fin de grado ha cumplido con su principal objetivo, que no es otro que el estudio de la localización aplicado la traducción de un videojuego. Con unos últimos retoques relacionados con la informática, esta traducción de *The Binding of Isaac* podrá ser descargada por otros jugadores, de manera que puedan añadirla a su propio ordenador y jugarlo totalmente en castellano.

Si el jugador prefiere los sonidos o textos originales, esta traducción aún puede servir de ayuda como guía completa del juego, usándola en momentos específicos en los que el jugador necesita saber la función de cada cosa.

Puede que incorporar la traducción al videojuego sea más un trabajo relacionado con la informática, sin embargo, me ha parecido una oportunidad estupenda tanto para comprender un poco más el mundo de la localización de videojuegos, como para darle un toque más original y creativo al trabajo.

En cuanto al doblaje, no ha sido una tarea sencilla que digamos. Al no contar con un equipo adecuado para la situación, puede que el doblaje carezca de buena calidad. Aun así, he disfrutado muchísimo metiéndome en el papel del doblador, intentando imitar ese tono tan característico que tiene al hablar.

En lo personal, este trabajo ha marcado un antes y un después en mi futuro relacionado con la traducción. Hace no más de un año, pensaba que solo me había metido en esta carrera por el hecho de aprender más idiomas, de hecho, nunca he pensado o fantaseado con estar en una agencia o trabajar como autónomo. Sin embargo, la oportunidad que me ha dado este trabajo para saber más sobre esta rama de la traducción, no solo me ha

Estudio sobre la localización de videojuegos y traducción y doblaje del juego *The Binding of Isaac* – Jorge González Hidalgo

servido para descubrir un mundo totalmente desconocido para mí, sino que ha cambiado por completo la percepción que tenía sobre mi futuro.

## BIBLIOGRAFÍA

Acuna, K. (2013). 'Grand Theft Auto V' Becomes The Fastest Video Game To Make \$1 Billion. Business Insider <https://bit.ly/3fs51zi>

Apperley, Thomas. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres.

Beli, S., & Olivé, S. (2008). Reseña de Gil y Vida (2007) "Los videojuegos" (pp. 33-34). Departament de Psicologia Social. Universitat Autònoma de Barcelona.

Brugat, M. (2020). *Red Dead Redemption 2 supera los 34 millones de copias vendidas*. La Vanguardia. <https://bit.ly/2Svq9vD>

Carver, G., & Howard, T. (2011). *TES V: Skyrim* [PC, PS3, Xbox 360]. Estados Unidos: Bethesda Game Studios.

Cerny V., Dechterenko F. (2015) *Rogue-Like Games as a Playground for Artificial Intelligence*

Chandler, H. (2005). The game production handbook (pp. 46-47). Jones & Bartlett Publishers, 2009.

Chandler, H. (2011). The game localization handbook. Hingham: Jenifer Niles.

Clearwater, David A. "What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide." (2011).

Cooper, R. (2017). *Forza Motorsport 7* [Windows, Xbox One]. Estados Unidos: Microsoft Studios.

Díaz Montón, D. (2020). Masterclass - Localización de videojuegos con Diana Díaz Montón [Video]. Madrid: ESNE. <https://bit.ly/3yJwofY>

Díaz, J. (2017). ¿Por qué se llama Roguelike a los Roguelike? <https://bit.ly/3fP95st>

Díaz-Cintas, J. (2003). Teoría y práctica de la subtítulos inglés - español. Barcelona: Ariel.

Estudio sobre la localización de videojuegos y traducción y doblaje del juego *The Binding of Isaac* – Jorge González Hidalgo

Esselink, B. (2000). *A practical guide to localization*. Amsterdam: John Benjamins Pub. Co.

Falkner, D. (2007). *Mass Effect* [Xbox 360, Windows, PlayStation 3, Steam]. Estados Unidos: BioWare.

Frasca, Gonzalo (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Georgia: Georgia Institute of Technology. Tesina.

Fujiwara, T., & Anpo, Y. (1996). *Resident Evil* [PlayStation, Windows, Sega Saturn]. Japón: CapCom.

Gil, Adriana y Vida Mombiela, Tere (2007). *Los videojuegos*. (p33-34)

Hartley, Tony (2009) “Technology and Translation”, *The Routledge Companion to Translation Studies*.

HobbyConsolas - Análisis de Final Fantasy VII para PlayStation, la leyenda JRPG. (2018). Consultado en <https://bit.ly/3fwg1LW>

Hurtado Albir, A. 2018. *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*. Madrid. Cátedra.

Jackson, T., & Good, J. (2013). *Surgeon Simulator* [Microsoft Windows, OS X, Linux, iOS, PlayStation 4, Android, Nintendo Switch]. Estados Unidos: Bossa Studios.

Jew, J. (2013). *League of Legends* [Microsoft Windows OS X]. Estados Unidos: Riot Games.

Jones, S., Sieben, J., & Deupree, P. (2021). *Borderlands* [PlayStation 3, Xbox 360, Windows, Mac OS X]. Estados Unidos: 2K Games.

Joss Ellis. (1990). *Imperivm* [Atari ST]. Estados Unidos. Electronic Arts

Kojima, H. (1998). *Metal Gear Solid* [Sony PlayStation]. Japón: Konami.

Kosaka, Y. (2008). *Persona 4* [PlayStation 2, PlayStation Vita]. Japón: Atlus.

Estudio sobre la localización de videojuegos y traducción y doblaje del juego *The Binding of Isaac* – Jorge González Hidalgo

Levine, K. (2007). *Bioshock* [Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 3]. Estados Unidos: 2k Games.

Lin, Sabrina & Lepper, Mark. (1987). Correlates of Children's Usage of Videogames and Computers<sup>1</sup>. *Journal of Applied Social Psychology*. 17. Issue 1. 72 - 93.

O'Hagan, M. y Mangiron, C. (2004) Games localization: when Arigato gets lost in translation

Manrubia Pereira, A. (2014). El proceso productivo del videojuego: fases de producción (p. 794). Madrid: Ediciones Complutense.

McIntosh, T., & Gregory, J. (2021). *The Last of Us* [PlayStation 3]. Estados Unidos: Naughty Dog.

McMillen, E. (2011). *The Binding of Isaac* [Mac OS X, Microsoft Windows, Xbox One, PS4]. Estados Unidos.

McMillen, E. (2019). *Time Fuck* [Mac OS X, Microsoft Windows, Xbox One, PS4]. Estados Unidos.

Meier, S. (1991). *Civiltation* [Atari ST, Windows, Macintosh, Super NES, PlayStation]. Estados Unidos: MicroProse.

Méndez González, R. (2013) - Localización de videojuegos: necesidades y posibilidades de la traducción del siglo XXI

Méndez González, R. (2015). La localización como factor clave en el proceso de desarrollo de un videojuego. *Adcomunica. Revista Científica De Estrategias, Tendencias E Innovación En Comunicación*, 77-95.

Méndez, R. (2017). Subtítulos y videojuegos: en busca de una norma que mejore la experiencia del usuario. *Quaderns De Cine*, (12).

Miyamoto, S. (1985). *Super Mario Bros* [NES]. Japón: Nintendo.

Miyamoto, S. (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* [Nintendo 64]. Japón: Nintendo.

Estudio sobre la localización de videojuegos y traducción y doblaje del juego *The Binding of Isaac* – Jorge González Hidalgo

Muñoz Sánchez, P., & López Sánchez, R. (2016). The ins and outs of the video game localization process for mobile devices. *Tradumàtica: Tecnologías De La Traducción*

Narita, K. (1997). *Final Fantasy VII* [PlayStation]. Japón: Square Enix.

Nistor, C. (2020). Cyberpunk 2077 apparently has a script that will surpass one million words. <https://bit.ly/2SyVfma>

O'Hagan, M. and Mangiron, C. (2013) *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam: John Benjamins.

Okayasu, K. (1999). *Shenmue* [Dreamcast]. Japón: SEGA.

Pardo, R., & Kaplan, J. (2004). *World of Warcraft* [Windows, Mac OS X]. Estados Unidos: Blizzard Entertainment.

Podcast con Ramon Mendez - Traducción y localización. (2021). [Video]. Youtube. - Post en Twitter <https://bit.ly/3mlJ3jt>

Russo, J., & Russo, A. (2019). *Avengers: Endgame* [Película]. Hollywood: Marvel.

Scholand, Michael. (2002) “Localización de videojuegos”. *Tradumàtica* 1. Full text version at: <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/art.htm>>.

Sioli, Fulvio, Fabio Minazzi and Andrea Ballista (2007) *Audio localization for language service providers*.

Wijman, T. (2020). The World's 2.7 Billion Gamers Will Spend \$159.3 Billion on Games in 2020; The Market Will Surpass \$200 Billion by 2023 | Newzoo. <https://bit.ly/2RJmzy1>

Yamauchi, K. (2013). *Gran Turismo 6* [PlayStation 3]. Japón: Sony Computer Entertainment.

## **ANEXOS**

Anexo 1- Objetos.

Anexo 2 – Bestiario

Anexo 3 – Personajes

Anexo 4 – Consumibles

Anexo 5 – Desafíos

Anexo 6 – Pisos

Anexo 7 – Maldiciones

Anexo 8 – Ui, Menú, opciones...

Anexo 9 – Doblaje