

**TRABAJO DE FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

TREBALL DE FI DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO / TÍTOL

**La localización de videojuegos hecha por aficionados:
el caso de *Undertale*.**

Autor/a: Marina GIL PUERTO

Tutor/a: Ximo GRANELL ZAFRA

Fecha de lectura/ Data de lectura: 20 de enero del 2017



Gracias a todos los miembros de la comunidad y profesionales de la industria que han compartido sus experiencias y conocimientos para hacer que este trabajo sea posible. Aunando el esfuerzo de todos los integrantes de este apasionante ámbito será mucho más enriquecedor seguir avanzando y trabajando para mejorar las prácticas profesionales y la percepción de los videojuegos en nuestra sociedad.

Resumen/ Resum:

La industria de los videojuegos ha experimentado en los últimos años un incesable cambio y un crecimiento exponencial que ha situado a los videojuegos en la vanguardia del sector del entretenimiento actual. Consecuentemente, los videojuegos han tenido una gran repercusión en muchas disciplinas académicas, entre las cuales se encuentra la de Traducción e Interpretación, dada la gran importancia que la localización de un videojuego puede tener en el éxito del producto original. Asimismo, debido a la globalización y a los avances tecnológicos producidos a finales del siglo XX, la traducción de videojuegos hecha por aficionados ha empezado a proliferar y estar cada vez más presente.

El principal objetivo de este trabajo es, por tanto, analizar en más profundidad el fenómeno de la localización de videojuegos hecha por aficionados con el fin de comprender esta práctica y contribuir a la investigación académica sobre este ámbito. Para ello, se realiza una revisión teórica sobre la situación actual del mercado de los videojuegos en España, sobre la importancia y el proceso de localización y, finalmente, sobre la traducción colaborativa y comunitaria aplicada a los videojuegos y el fenómeno del *romhacking* en España. A continuación, se toma el videojuego *Undertale* como punto de partida para realizar una serie de encuestas y entrevistas a los principales miembros implicados en el proceso de localización de un videojuego: los jugadores, traductores aficionados, traductores profesionales y desarrolladores.

A partir de los resultados obtenidos, queda patente que la traducción *amateur* de videojuegos es una práctica que no solo sigue vigente en la actualidad, sino que está en continuo cambio y, por tanto, se convierte en un objeto de estudio de gran interés dentro del ámbito de la Traducción e Interpretación.

Palabras clave/ Paraules clau: (5)

Localización de videojuegos, aficionados, localización *amateur*, *romhacking*, *Undertale*.

Índice

Capítulo 1: Introducción.....	1
1.1. Justificación y motivación del estudio	1
1.2. Objetivos y preguntas de investigación.....	1
1.3. Estructura	2
Capítulo 2: Marco teórico	3
2.1. El mercado de los videojuegos en España	3
2.2. La localización de videojuegos	4
2.3. La localización de videojuegos hecha por aficionados	6
Capítulo 3: Marco analítico.....	11
3.1. Metodología	11
3.1.1. Procedimiento y método de análisis de la encuesta	12
3.1.2. Procedimiento y método de análisis de las entrevistas	14
3.2. Análisis de la encuesta	14
3.2.1. Perfil y hábitos del jugador	14
3.2.2. Preferencias de idioma y opinión con respecto a la traducción	16
3.2.3. Undertale	19
3.3. Análisis de las entrevistas	20
Capítulo 4: Conclusiones	33
Bibliografía.....	34
Apéndices	37
Apéndice A: Encuesta a jugadores.....	37
A.1. Estructura de la encuesta	37
A.2. Resultados de la encuesta	47
Apéndice B: Correos intercambiados con Toby Fox, desarrollador de <i>Undertale</i>	79
Apéndice C: Entrevistas	81
1. Entrevista al grupo de traducción amateur Undertale-Spanish	81
2. Entrevista a los estudiantes de Traducción e Interpretación de la UGR.....	89
3. Entrevista a los estudiantes de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UJI	96

Índice de figuras

Figura 1. Distribución de empresas por actividades (DEV, 2016: 34)	4
Figura 2. Diálogo en La Lellenda de la Cerda (Charnego Translations, 1999)	8
Figura 3. Traducción oficial al español de The Walking Dead: Season One (Telltale Games, 2012).....	9
Figura 4. Sistema de combate de Undertale (Fox, 2015)	11
Figura 5. Declaraciones de Fox sobre las traducciones amateur de Undertale (Fox, 2015)	12
Figura 6. Tipo de respuestas en los formularios de Google	13
Figura 7. Géneros según frecuencia de juego	15
Figura 8. Géneros más jugados	15
Figura 9. Géneros más jugados entre las jugadoras	16
Figura 10. Géneros más jugados entre los jugadores	16
Figura 11. Frecuencia de uso de traducciones hechas por aficionados según la edad	17
Figura 12. Uso de traducciones hechas por aficionados según la frecuencia de adquisición de juegos en plataformas no oficiales	18
Figura 13. Uso de traducciones oficiales según la frecuencia de adquisición de juegos en plataformas no oficiales	18
Figura 14. Importancia de ciertos aspectos traductológicos	19
Figura 15. Valoración de la traducción de Undertale-Spanish con respecto a la valoración de las traducciones no oficiales.....	20
Figura 16. Comunicado del equipo de desarrollo al de localización (Escartí, comunicación personal, 7 de julio del 2016)	23
Figura 17. Muestra del guion de doblaje (Escartí, comunicación personal, 7 de julio del 2016)	24
Figura 18. Interfaz de la herramienta TranslaTale	26
Figura 19. Ejemplo de localización de Undertale-Spanish (Alex, comunicación personal, 22 de noviembre del 2016).....	29
Figura 20. Ejemplo de localización de los estudiantes de Traducción e Interpretación (Gil, comunicación personal, 25 de noviembre del 2016).....	29

Capítulo 1: Introducción

1.1. Justificación y motivación del estudio

La industria de los videojuegos está viviendo un incesable auge que lleva al continuo cambio de los pilares en los que se basa el sector del entretenimiento, así como la industria cultural y creativa a nivel mundial. Los videojuegos han adquirido una innegable relevancia en nuestra sociedad y han marcado la evolución de muchos campos y disciplinas académicas.

El informe anual sobre el estado del sector de los videojuegos en España durante el año 2015 llevado a cabo por la Asociación Española de Videojuegos (de ahora en adelante, AEVI) indica que los videojuegos se han convertido en «la primera industria de ocio audiovisual e interactivo» en España, que con más de 15 millones de usuarios, lo que supone un 42% de la población total, se sitúa entre los cuatro principales países europeos en consumo de videojuegos (AEVI, 2015).

Este crecimiento anual de la industria de los videojuegos se debe en gran parte a que los juegos suelen contar con versiones internacionales para distribuir en el extranjero, por lo que la localización del producto se convierte en un elemento fundamental para el éxito de la industria, así como para cualquier otro producto de entretenimiento (Méndez González, 2015a). Como explican Chandler y Deming (2012: 1) sobre los desarrolladores y las distribuidoras, «if they lack the basic understanding of what it means to localize games for specific markets, publishers may lose sales», por lo que incluso podrían perder dinero si la localización no se planifica correctamente.

La concienciación sobre los beneficios que conllevan las ventas internacionales de los videojuegos, así como los grandes avances tecnológicos del siglo XXI, han contribuido a que la traducción como disciplina expanda sus límites y abra paso a nuevas prácticas profesionales. No obstante, las investigaciones que se han realizado al respecto hasta ahora son bastante escasas, sobre todo aquellas relacionadas con el fenómeno de la localización de videojuegos hecha por aficionados (O'Hagan & Mangiron, 2013: 300; Bernal-Merino, 2015: 212).

1.2. Objetivos y preguntas de investigación

El objetivo de este trabajo es contribuir a la investigación existente en localización de videojuegos realizando un estudio y análisis del fenómeno actual de la localización de videojuegos hecha por aficionados al español. Para ello, se hace necesario comprender cuáles son los motivos que han llevado a que los jugadores sientan la necesidad de localizar videojuegos y averiguar cuáles son los procesos, las técnicas, las normas y los recursos que utilizan para ello. Además, también se pretende estudiar la influencia y el impacto que tiene el fenómeno de la traducción hecha por aficionados en la práctica profesional.

Como objetivo secundario, que complementa y sirve para cumplir el objetivo principal, el presente trabajo tiene como fin averiguar las opiniones de los jugadores, los desarrolladores,

los traductores profesionales y no profesionales de videojuegos sobre la traducción de estos hecha de forma *amateur*.

Ante estos propósitos surgen varias preguntas de investigación que sirven de base para la investigación que se realizará en el presente trabajo: ¿Cómo y por qué realizan los aficionados traducciones de videojuegos? ¿Supone esta práctica una amenaza o una oportunidad para el panorama actual de los videojuegos así como para la profesión y los estudios de traducción?

1.3. Estructura

El presente trabajo consta de dos partes principales: la revisión teórica y el estudio empírico. En la primera parte, conformada por el marco teórico del trabajo, se examina la situación actual del mercado de los videojuegos en España. A continuación, se profundiza sobre el proceso de localización y, finalmente, se observa el fenómeno de la traducción colaborativa y comunitaria, sobre todo aplicada a los videojuegos, y se realiza un seguimiento de la evolución del *romhacking* en España.

Por lo que respecta a la segunda parte principal del trabajo, esta comienza con la explicación de la metodología seguida para realizar un estudio empírico mediante encuestas y entrevistas a los principales miembros implicados en la localización del videojuego *Undertale* (Fox, 2015): jugadores, traductores aficionados, traductores profesionales y desarrolladores. El motivo principal por el que se estudia la localización de este videojuego es porque, pese al enorme éxito que ha cosechado, está disponible únicamente en inglés, lo que ha producido el surgimiento de numerosas traducciones no oficiales por parte de aficionados, estudiantes de Traducción e Interpretación y de Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Por tanto, *Undertale*, se convierte en un objeto de estudio ideal a la hora de investigar y observar las opiniones que los principales implicados en el ámbito de los videojuegos pueden tener sobre la localización de un producto.

A continuación se presentan los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a los jugadores y de las entrevistas al grupo de traducción *amateur* *Undertale*-Spanish, a estudiantes de Traducción e Interpretación de la Universidad de Granada (de ahora en adelante, UGR) y a estudiantes de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universitat Jaume I (de ahora en adelante, UJI), que han trabajado en la localización de *Undertale*.

Finalmente se retoman los objetivos del trabajo para contestar a las preguntas de investigación planteadas a partir de las conclusiones extraídas y se cierra el trabajo con las referencias bibliográficas consultadas y varios apéndices con los datos recabados en la encuesta, las entrevistas y los correos intercambiados con el desarrollador de *Undertale*.

Capítulo 2: Marco teórico

2.1. El mercado de los videojuegos en España

En los últimos años la industria de los videojuegos ha adquirido una innegable relevancia en nuestra sociedad y, gracias a este éxito, está creciendo de forma exponencial. Según el *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2016* de la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (de ahora en adelante, DEV), «el videojuego se confirma año tras año como la industria de ocio y entretenimiento líder en ventas y en crecimiento» (DEV, 2016: 9) y, con más de 1.500 millones de jugadores a nivel mundial, se ha convertido en «un sector que lleva varios años generando más actividad económica que el resto de sectores culturales y de contenidos digitales» (DEV, 2015: 10).

La aparición de las plataformas de distribución digitales (como el modelo *Freemium-Premium*) y el acceso de la mayor parte de la población a internet de banda ancha y los nuevos dispositivos, como las tabletas o los teléfonos inteligentes, han hecho que los videojuegos se acerquen «a un nuevo público mucho más generalista» (DEV, 2015: 10) y han facilitado que más del 50% de la población mundial juegue a videojuegos (AEVI, 2015a: 29). Consecuentemente, el perfil del jugador «ya no se corresponde con una edad o género particular ni con otro tipo de determinación» (Little, 2015 en AEVI, 2015a: 11) y, debido al incremento de la comunidad de jugadores, la variedad de los mismos y la diversificación y expansión de las plataformas y los modelos de distribución actuales, «los videojuegos se han consolidado como un sector global, con independencia del país en que se desarrollen» (DEV, 2015: 10).

En España los videojuegos se han consolidado como la «primera industria de ocio audiovisual e interactivo en nuestro país» (AEVI, 2015a: 23). De entre los 15 millones de usuarios en España, el 79% está formado por jugadores de 11 a 14 años, seguido de un 75% de jugadores de entre 6 y 10, un 70% de entre 15 y 24, un 49% de entre 25 y 34, un 37% de entre 35 y 44, y un 16% de entre 44 y 64 años (AEVI, 2015a: 21). Según el estudio *Videojuego y adultos*, publicado por AEVI en colaboración con SigmaDos, el 38,9% de la población adulta consume y juega a videojuegos, por lo que «se consolida la percepción positiva del videojuego en la sociedad: ya no es sólo una cosa de niños y jóvenes» (AEVI, 2015b: 23). A su vez, se muestra cómo los videojuegos tienen en la actualidad un mayor alcance en el público femenino, ya que en España las jugadoras representan un 47% de los consumidores.

Según los datos recogidos por la Federación Europea de Software Interactivo (de ahora en adelante, ISFE) en 2016, los jugadores españoles dedican una media de 5,8 horas a la semana a jugar a videojuegos. Según AEVI (2015a), de entre estos videojuegos, predominan los géneros deportivos (28,85%), de acción y aventuras (22,2%), de estrategia (21,3%) y los rompecabezas (21,3%). Asimismo, «7,8 millones de videojugadores [término recomendado por la Fundéu BBVA como alternativa al anglicismo *gamer*] se decantan por juegos físicos, mientras que 6,9 millones lo hacen por los online» y, por lo que respecta a las aplicaciones móviles «logran reclutar a 6,8 millones de gamers» (AEVI, 2015a: 33). No obstante, si bien los

juegos en soporte físico suponen un 67% de todas las unidades vendidas, por lo que lideran el mercado español, la mayoría de los jugadores españoles «consumen videojuegos en cualquier formato y pantalla» (AEVI, 2015a: 33) y, cada vez más, se impone el juego en línea, «un aspecto que parece cada vez más importante para los estudios a la hora de tomar decisiones sobre qué modalidad de videojuegos se quiere desarrollar» (DEV, 2015: 13), ya que «casi el 90% de la facturación procedente de la venta de juegos se genera por los distintos canales digitales» (DEV, 2015: 24).

Asimismo, el mercado español, que históricamente está «acostumbrado a que todo producto de ocio esté perfectamente adaptado a las necesidades lingüísticas y culturales del país» (Méndez González, 2012), es uno de los más exigentes con respecto al mundo de ocio electrónico y «suele exigir la traducción y el doblaje de sus juegos favoritos» (Méndez González, 2015b: 9). Estas exigencias de los usuarios españoles quedan patentes en el mercado y, aunque las empresas de traducción en el sector de los videojuegos en España tan solo representan un 15%, (véase la figura 1), «en apenas una década se ha pasado de que se tradujesen pocos juegos [...] a que en la actualidad se traduzca una inmensa mayoría» (Méndez González, 2015b: 10), llegando incluso a ser habitual el doblaje en aquellos videojuegos de corte cinematográfico.

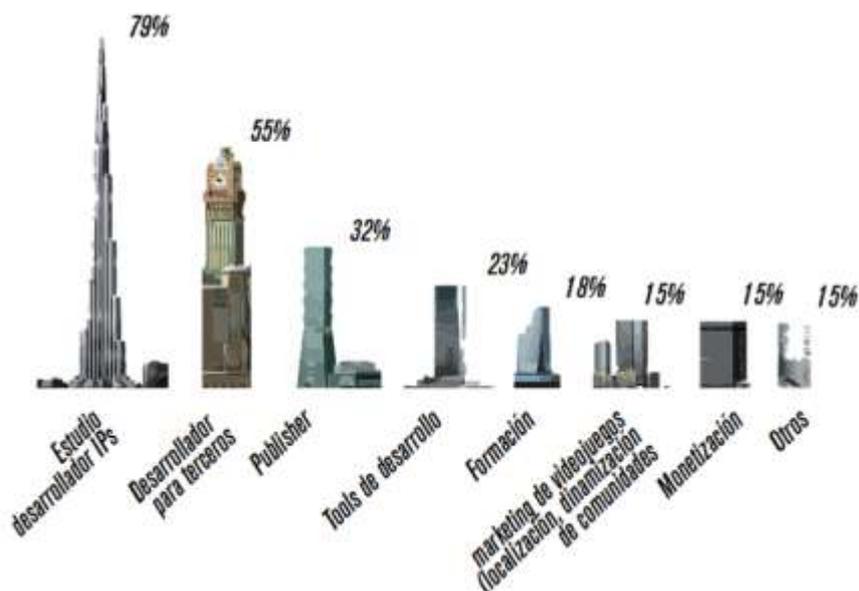


Figura 1. Distribución de empresas por actividades (DEV, 2016: 34)

2.2. La localización de videojuegos

Actualmente, el término «localización» se aplica a la traducción de videojuegos porque «combina la localización de software con elementos propios de la traducción audiovisual» (Vela Valido en Reineke, 2005: 262). Además, de acuerdo con Méndez González (2014) la localización es:

La herramienta mediante la cual un producto se adecúa textual y culturalmente a un mercado concreto con el objetivo de hacer realidad el fin último de toda producción de ocio electrónico: conseguir que el jugador se deje bañar por las imágenes y que habite la imagen.

La localización de videojuegos, por tanto, es un proceso muy complejo que requiere de la figura del traductor, quien «se convierte conscientemente en un mediador entre dos lenguas y culturas, con un papel tan complejo como es el decidir qué va a funcionar en un territorio diferente» (Méndez González, 2015a: 5). Este proceso suele llevarse a cabo durante su producción y «se prolonga hasta mucho después de la fase de postproducción» (Méndez González, 2015b: 85), aunque en algunos casos puede realizarse una vez el juego ha salido al mercado (Bernal-Merino, 2015: 175). Dependiendo de cuánto quieran invertir las distribuidoras, el tipo de localización que se realice será más o menos completa (Chandler & Deming, 2012: 51).

Asimismo, la localización puede llevarse a cabo mediante un modelo de negocio interno o externo. El modelo externo, que es el más utilizado en la industria, implica encargar todo el proceso de localización a un «specialized vendor» que integra «different game assets in order to create the different playable versions» y contrata a los traductores (O'Hagan & Mangiron, 2013: 118). En este modelo, los localizadores suelen trabajar con versiones incompletas, sujetas a modificaciones continuas y no contextualizadas, lo que dificulta enormemente las tareas de localización y pone en peligro la calidad del producto final (Muñoz Sánchez, 2011: 8). En el modelo de negocio interno, sin embargo, es el desarrollador quien coordina el proyecto de principio a fin y es el responsable de la localización del juego a distintos idiomas (O'Hagan & Mangiron, 2013: 121). Este modelo suele usarse en compañías con departamentos o equipos de traductores que trabajan juntos según idiomas, normalmente FIGS, bajo la supervisión de un coordinador que sirve de enlace entre los localizadores y los desarrolladores (O'Hagan & Mangiron, 2013: 121). En este modelo, los traductores «not only receive the localization kit, but they usually have full access to the original game» (O'Hagan & Mangiron, 2013: 121), por lo que pueden familiarizarse con el videojuego.

A partir de mi experiencia profesional adquirida en el sector, durante un periodo de cuatro meses como traductora en prácticas, he podido observar que los principales procesos que se realizan siempre en la localización completa de un videojuego son los de gestión, traducción, revisión y *testeo*. Asimismo, debido al actual predominio del español latinoamericano en el sector de los videojuegos, otra de las actividades que ha ido ganando terreno en España es el de la adaptación, es decir, adecuar al español latinoamericano un texto que se ha traducido previamente al español europeo.

El traductor de videojuegos profesional trabaja con una media de 3000 palabras al día y debe enfrentarse a proyectos de géneros muy variados, incluso híbridos, destinados a distintas plataformas. Es por esto que la versatilidad se convierte en uno de los elementos fundamentales ya que, los elementos susceptibles a la localización son cuantiosos: textos *in-game* (o en pantalla), guiones para subtítulos o doblaje, elementos literarios, manuales, archivos *readme*, textos legales, actualizaciones, adaptaciones culturales, documentos sonoros o textos promocionales como artículos para la comunidad, noticias y tráileres (Agulló García, 2016; Méndez González, 2015b: 105-120). Para poder enfrentarse a cada proyecto, los traductores suelen recibir documentos de referencia como glosarios, guías de estilo, kits de localización e indicaciones directas del cliente (Agulló García, 2016). No obstante, por más que autores como Chandler y Deming (2012: 112) recomienden a los desarrolladores que

proporcionen a los traductores «with as much audio/visual data as posible (gameplay, writer interviews, etc.)» y que se mantengan en contacto con ellos, los materiales contextuales que suelen recibir los traductores son insuficientes. A la falta de contexto, se unen además restricciones como la limitación de caracteres, la falta de referencias visuales y plazos de entrega muy ajustados.

Una vez el traductor finaliza su trabajo, comienza la fase de revisión en la que se comprueba la corrección ortotipográfica, el estilo del lenguaje, el límite de caracteres, la consistencia y coherencia terminológica, la adaptación cultural, la terminología de consolas y el seguimiento de las directrices del cliente. A continuación, se da paso a la fase de post-localización, en la que «se integran todos los elementos que compondrán la versión localizada del videojuego y se realiza un control que garantice la calidad y la jugabilidad del juego» (Vela Valido en Reineke, 2005: 279). Finalmente, tras realizar varias tandas de testeo, se hace entrega de la copia final al cliente, quien efectúa un último control de calidad.

2.3. La localización de videojuegos hecha por aficionados

«The picture of game localization would not be complete without acknowledging the presence of fans, whose influence has been significant in shaping broader game culture.»

(O'Hagan & Mangiron, 2013: 293)

Debido a la globalización y a los avances tecnológicos producidos a finales del siglo XX, hoy en día, en la era de la Web 2.0 «the proliferation of user-generated web content, users have become important players in the media ecosystem» (O'Hagan & Mangiron, 2013: 293). Esta web social ha propiciado «un nuevo paradigma de la comunicación basado en aspectos como la participación y la colaboración» (Márquez, 2013: 2), lo que ha producido que en los últimos años haya proliferado la colaboración entre personas con intereses comunes «para impulsar la creación de nuevos proyectos» (Muñoz Sánchez, 2008: 90). Consecuentemente, los usuarios han pasado de ser «consumers to *prosumers*» (O'Hagan, 2009 en Fernández Costales, 2012: 120), los aficionados suelen involucrarse más en «in any kind of Internet-based fan activity» (Jenkins, 2006: 142 en Fernández Costales, 2013: 89) y, por tanto, las traducciones voluntarias «have mushroomed in the last years» (Fernández Costales, 2012: 116).

Actualmente, han empezado a surgir nuevos tipos de traducción hecha por aficionados como la traducción comunitaria, colaborativa y *crowdsourcing*, en los que «un gran número de personas de diferentes partes del mundo se ofrecen para colaborar en un mismo proyecto de traducción mediante Internet» (Pérez Jiménez, 2011: 83). De entre estas nuevas prácticas es importante diferenciar la traducción comunitaria del *crowdsourcing* y de la traducción colaborativa ya que estas dos últimas son un proceso «encouraged and overseen by the owners of the product as a money-saving strategy» (Bernal-Merino, 2015: 213) y «se cuenta con la colaboración de profesionales que velan por la calidad final del proyecto», así como con traductores, voluntarios, contratistas o empleados (Pérez Jiménez, 2011: 83). No obstante, en la traducción comunitaria «no existe la figura de ningún profesional que revise el producto final» (Pérez Jiménez, 2011: 83) y suele ser «a typically unsolicited illegal practice initiated by

fans themselves» (O'Hagan & Mangiron, 2013: 304), sin depender de una compañía o empresa que controle el proceso o revise el producto final.

Como explica Márquez (2013: 6), la industria de los videojuegos se ha dado cuenta de la afiliación y fidelidad de los fans hacia determinadas marcas y juegos, por lo que mediante el *crowdsourcing* «ha decidido ampliar la participación de los jugadores y fortalecer aún más ese sentimiento de afiliación, lo que asegura la longevidad de determinadas líneas de productos». Asimismo, por lo que respecta a las traducciones comunitarias, en la actualidad los *fansubs*, las *scanlations* y el *romhacking* se consideran «the three most relevant and influential types» (Fernández Costales, 2013: 89).

La traducción de videojuegos hecha por aficionados comenzó a finales de los años noventa cuando proliferaron los emuladores, es decir, los «programas que ejecutan la ROM de juegos para poder volver a disfrutar en PC títulos de las consolas y equipos obsoletos, cuyo funcionamiento imitan mediante una máquina virtual por software» (Díaz Montón, 2011: 70). Esta posibilidad hizo que la comunidad tuviera acceso a muchos videojuegos clásicos, por lo que «los jugadores recuperaron el interés por los clásicos de su infancia y surgió un movimiento para traducir títulos que no se habían traducido o que sencillamente no se llegaron a comercializar en ciertas regiones» (Díaz Montón, 2011: 70). Así pues, según Muñoz Sánchez (2008: 81) los grupos de aficionados que se animaron a localizar videojuegos «que ya llevaban cierto tiempo en el mercado para poder disfrutarlos plenamente», lo hicieron mediante técnicas de ingeniería inversa, conocidas como *romhacking*. Muñoz Sánchez (2008: 82) define este concepto como:

El proceso de modificar una ROM para alterar todos sus componentes como gráficos, diálogos, niveles [...] y eventos [...]. Este término encuentra su origen en que ningún videojuego se diseña para que pueda modificarse tras su comercialización salvo las actualizaciones para juegos de ordenador (y recientemente de algunas videoconsolas) que añaden nuevas mejoras o contenidos extra. Por tanto, para traducir la ROM de un videojuego es preciso utilizar técnicas de ingeniería inversa.

Como señala Díaz Montón (2011: 70) «la traducción *amateur* de videojuegos es una práctica muy generalizada y por tanto no es exclusiva de un idioma, región o país». De acuerdo con Faloppa (2010), un romhacker de la segunda generación del *romhacking* hispano, indica que el fenómeno de la traducción de videojuegos hecha por aficionados al español tuvo sus comienzos con la Federación de Traductores Hispanos (de ahora en adelante, FTH), que duró de 1997 al 2000. La FTH unió a *romhackers* célebres e intentó «reunir todas las noticias de traducciones (principalmente del japonés al español)» y se consolidó como «un lugar de reunión y apoyo para la incipiente comunidad que estaba dando sus primeros pasos» (Faloppa, 2010). De igual modo, en los noventa empezaron a surgir nuevos grupos de traducción que, por ejemplo, añadían nuevas características a los videojuegos originales y «se dedican parodiar algunos de los videojuegos más famosos» (Muñoz Sánchez, 2008: 86) como Charnego Translations que modificó en 1999 el videojuego *The Legend of Zelda: A Link's Awakening* (Nintendo, 1993) en la parodia *La Lellenda de la Cerda* a nivel gráfico y lingüístico (véase la figura 2).



Figura 2. Diálogo en La Lellenda de la Cerda (Charnego Translations, 1999)

A partir de la desaparición de la FTH y la formación de Todotraducciones, «también conocido como Todotradus o T2», tuvo comienzo la segunda generación de la traducción hecha por aficionados en la escena de habla hispana, en la que surgieron grupos nuevos de traducción como Traducciones Lukas, Phoenix Flame y Dark Devils (Faloppa, 2010). Las traducciones llevadas a cabo durante esta segunda generación «marcaron un antes y un después, al igual que el conocimiento de la causa [...], siendo cada día más visitada, apoyada y entendida», por lo que dieron paso a una época dorada que duró hasta el 2006 con la desaparición de Todotraducciones (Faloppa, 2010).

La tercera generación se estableció en 2007 según Faloppa (2010), sobre dos pilares fundamentales: la obra *Manual de traducción de videojuegos: El fascinante mundo del romhacking* de Muñoz Sánchez (2007) y el nacimiento de Romhack Hispano (2007), «un dominio que da alojamiento a gran parte de la comunidad hispana y sus respectivos proyectos, tanto individuales, como de grupo» y que cuenta con un total de «15 sitios que suman decenas de parches con traducciones para todas las consolas» (Díaz Montón, 2011: 71), de entre los cuales destacan Fortaleza Romhack y Tales Translations. Asimismo, «fuera del foro y el dominio Romhack Hispano, otro de los grupos más atareados es el Clan DLAN que, además de traducir también crea *mods*» (Díaz Montón, 2011: 71).

Como indica Díaz Montón (2011: 71) «la comunidad hispana está en plena efervescencia». Cada vez los movimientos y el tipo de traducciones que se realizan en el ámbito *amateur* son más diversos, por ejemplo, ya no solo se traduce el texto y los gráficos de un videojuego sino que empieza a haber doblajes completos como el que Francisco J. Galdo y José Francisco Castellano realizaron del videojuego *Dear Esther* (The Cinese Room, 2012). Es por esto que los desarrolladores y las distribuidoras han comenzado a prestar mayor atención a las traducciones realizadas por aficionados y, cada vez más, recurren a ellas para implementarlas en los videojuegos a la hora de comercializarlos en el mercado de habla hispana, como en *Mark of the Ninja* (Klei Entertainment, 2012), en el que, además de utilizar una traducción hecha por profesionales, contaron con varios aficionados para traducir los comentarios de los niveles de la edición especial del juego. No obstante, si los desarrolladores y las distribuidoras no aplican bien estas técnicas y descuidan la localización, surgen casos como el de *The Walking Dead: Season One* (Telltale Games, 2012), que no triunfó en España

porque «tiene tantos errores de traducción y faltas de ortografía que se antoja casi injugable en español» (Méndez González, 2015a: 9) (véase la figura 3).

VERSIÓN ORIGINAL	TRADUCCIÓN OFICIAL
You know, I've driven a bunch of fellas down to this prison. Lord knows how many. Usually is about now I get the, "I didn't do it."	Ya sabes, he conducido a chicos hasta la prisión. Dios sabe cuantos. Por lo general, es combate ahora me sale el "Yo no he hecho esto".

Figura 3. Traducción oficial al español de The Walking Dead: Season One (Telltale Games, 2012)

Capítulo 3: Marco analítico

3.1. Metodología

Undertale (Fox, 2015) es un videojuego independiente de rol desarrollado por Toby Fox que salió al mercado el 15 de septiembre del 2015 a través de Steam y Humble Store. En apenas un mes y sin una gran campaña de promoción ni una compañía importante a sus espaldas, se convirtió en todo un fenómeno de masas en internet y llegó a posicionarse como juego del año en Metacritic (Rosa Fernández, 2015; Varela, 2015). Asimismo, la alta puntuación que ha recibido en Steam y en la prensa especializada ha hecho que a día de hoy sea considerado por muchos críticos y jugadores como un videojuego de culto.

Una de las características más valoradas del juego es su sistema de combate por turnos que está constituido por una fase defensiva, en la que el jugador debe esquivar ataques enemigos, y otra ofensiva, en la que podrá elegir entre atacar, utilizar un objeto o interactuar con el enemigo (véase la figura 4). Dependiendo de esta interacción la trama y el final del juego variará y si el jugador comprende las necesidades de los personajes podrá encontrar formas pacíficas de terminar los combates y no tener que matar a ningún enemigo, aunque también puede optar por el camino violento y derrotar a todos los enemigos. No obstante, los personajes suelen romper la cuarta pared y dirigirse directamente al jugador para hacerle comentarios sobre las decisiones que ha tomado durante sus partidas y combates anteriores, por lo que el jugador debe reflexionar y estar seguro de sus acciones.



Figura 4. Sistema de combate de Undertale (Fox, 2015)

Otros de los elementos principales de *Undertale* son las referencias culturales y el idiolecto de cada personaje y, sobre todo, los juegos de palabras y el humor, que hacen que muchos aficionados, como Castillo (2015), piensen que el juego es *intraducible*.

En un principio Fox sacó el juego únicamente en inglés, lo que suscitó el interés de numerosos traductores aficionados que empezaron a organizarse para traducir *Undertale* en grupos como UndertaleCAT, Undertale PT-BR o Undertale-Spanish. Ante la cantidad de traducciones *amateurs* Fox hizo el siguiente comentario:



Figura 5. Declaraciones de Fox sobre las traducciones amateur de Undertale (Fox, 2015)

No obstante los aficionados no fueron los únicos en traducir e investigar sobre la localización del juego. En 2016 un grupo de estudiantes de Traducción e Interpretación de la UGR realizó un trabajo de localización multimedia sobre el juego y, en la UII, un grupo de estudiantes del grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos decidió estudiar cómo debería ser el trabajo de localizar *Undertale* al español.

Con tal de entender mejor el fenómeno de la localización de *Undertale*, se ha decidido realizar un estudio empírico basado en un método de investigación cualitativo ya que, mediante el uso de varias fuentes, permite observar conceptos emergentes o existentes y, consecuentemente, explicar y entender el comportamiento social humano dentro de ciertos ámbitos (Yin, 2011: 7-8).

3.1.1. Procedimiento y método de análisis de la encuesta

En primer lugar, se ha realizado una encuesta para conocer mejor el perfil de los jugadores habituales de videojuegos, así como sus opiniones e inquietudes sobre las traducciones profesionales, las hechas por aficionados y sobre *Undertale*. Con tal de obtener la mayor cantidad de respuestas posibles, principalmente de consumidores de videojuegos actuales, se procedió a distribuir la encuesta mediante páginas especializadas en redes sociales (Facebook y Twitter), foros oficiales en páginas de videojuegos (Eurogamer, Vandal, 3D Juegos y Mediavida) y la lista de distribución de la Asociación Española Universitaria de Traductores e Intérpretes en Formación (AETI).

Dicha encuesta se diseñó mediante la herramienta de formularios de Google, que ofrece muchas opciones para crear encuestas en línea, sencillas y fáciles de usar. Además de poder añadir imágenes y vídeos, esta herramienta permite seleccionar entre varios tipos de respuestas (véase la figura 6) y adaptar el diseño de la encuesta a todo tipo de dispositivos. Asimismo, permite recopilar y ordenar las respuestas a tiempo real con resúmenes automáticos y acceder y analizar los datos recopilados sin procesar.

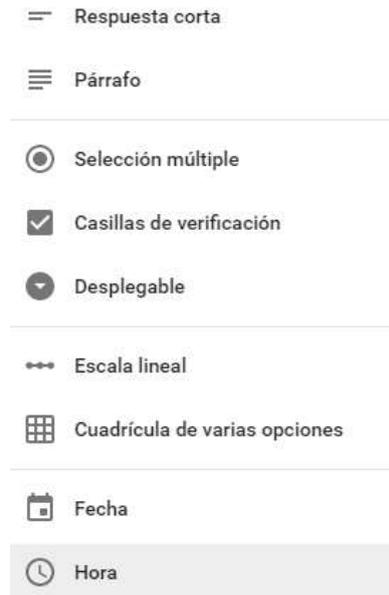


Figura 6. Tipo de respuestas en los formularios de Google

Por otra parte, al ser una herramienta en línea, elimina la presencia de intermediarios entre el cuestionario y el entrevistado, lo que asegura la objetividad de las respuestas y permite agrupar y analizar los datos de forma rápida, sencilla y económica (Díaz de Rada, 2012). Además, el alcance es mayor que con los métodos tradicionales, lo que ha permitido recopilar 256 respuestas entre el 10 y el 23 de noviembre del 2016.

Con tal de facilitar la comprensión de la encuesta, esta se encabezó con una introducción en la que se presentaban los objetivos del estudio y se dividió en dos bloques principales (véase «Apéndice A.1.» para acceder a la versión completa) agrupados por temas similares de lo más general a lo específico. El primer bloque, de carácter obligatorio, abarcaba cuestiones particulares sobre el perfil de los jugadores: sus hábitos y preferencias de juego, consumo e idiomas, y opiniones sobre el panorama actual del sector, la traducción profesional y la *amateur*. El segundo bloque, de carácter no obligatorio, iba dirigido únicamente a los encuestados que habían jugado a *Undertale*, para saber su opinión sobre la localización de este videojuego y, de haberla usado, de la localización realizada por el grupo Undertale-Spanish. Asimismo, se utilizaron distintos tipos de preguntas con el mismo número de valores e ítems para poder facilitar la sistematicidad y homogeneidad de datos y se incluyó la opción «otros» para que el encuestado pudiera añadir o matizar información que considerara necesaria.

Una vez se recopilaron las respuestas se utilizó la misma plataforma de Google para extraer de forma automática los datos y convertirlos en gráficos ilustrativos y Excel para ordenar las respuestas en gráficos mediante porcentajes y sumas ponderadas.

3.1.2. Procedimiento y método de análisis de las entrevistas

Antes de realizar las entrevistas, se envió un correo a Fox, el desarrollador de *Undertale* (véase «Apéndice B» para consultar la correspondencia completa), para saber su opinión sobre la localización, oficial y no oficial, de su juego.

A continuación, con tal de obtener una visión triangulada de la localización de videojuegos desde el punto de vista de los traductores aficionados, de los traductores profesionales y de los desarrolladores, se han realizado entrevistas al grupo de traducción *amateur* *Undertale-Spanish*, a los estudiantes de Traducción e Interpretación de la UGR y a los estudiantes de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UJI que han trabajado y estudiado la localización de *Undertale*.

Las entrevistas han sido semiestructuradas y de carácter cualitativo, con el fin de facilitar la comunicación con los grupos entrevistados, recibir más matices en las respuestas y poder entrelazar temas. Asimismo, se ha determinado previamente la estructura de las entrevistas (véase «Apéndice C» para acceder a las versiones completas), con tal de recibir respuestas sobre el perfil, las motivaciones, el equipo y el proceso de trabajo de cada colectivo, así como para conocer su opinión sobre la localización de videojuegos al español y sobre las traducciones profesionales y las *amateurs*.

Una vez preparada la estructura general de la entrevista, se procedió a contactar mediante las redes sociales con un representante de cada grupo: Alex WaveDriver para *Undertale-Spanish*, Juan Carlos Gil para los estudiantes de traducción y Sergi Escartí Esparza para los estudiantes de diseño de videojuegos. Si bien durante todo el proceso se ha contactado únicamente con los representantes de cada grupo, estos han compartido y consensuado las respuestas con los demás miembros de su equipo.

3.2. Análisis de la encuesta

A partir de la encuesta realizada a 256 jugadores de videojuegos (véase «Apéndice A.2.» para acceder a los datos completos), se ha buscado obtener un perfil del tipo de jugador actual en España y comprender sus preferencias e inquietudes con respecto a la localización de videojuegos.

3.2.1. Perfil y hábitos del jugador

Los jugadores encuestados son mayoritariamente varones de entre 21 y 30 años con formación universitaria en ciencias o tecnología. En cuanto a su situación familiar, la mayoría vive con sus padres o comparten piso y no tienen hijos ni familiares a cargo. La mayor parte de ellos empezaron a jugar desde muy pequeños, antes de los 10 años o, como mucho, los 15 y, en la actualidad, son jugadores habituales, ya que juegan a diario o semanalmente. Asimismo, suelen gastarse menos de 100 euros al año en videojuegos que suelen adquirir un tiempo después del lanzamiento a través de plataformas en línea, principalmente de distribución digital autorizada o mediante descargas no oficiales.

Los encuestados consumen videojuegos en plataformas y formatos distintos, aunque el dispositivo que más utilizan es el PC y, si bien los videojuegos en línea son la opción preferida, no hay tanta diferencia con respecto a los que prefieren los videojuegos *offline*. En cuanto a los géneros (véase la figura 7 cuyo eje horizontal muestra la frecuencia de juego, siendo 1: Mucho, 2: Bastante, 3: Ocasionalmente y 4: Poco), los géneros a los que suelen jugar con más frecuencia son los de acción y aventura, rol (RPG), disparos y estrategia.

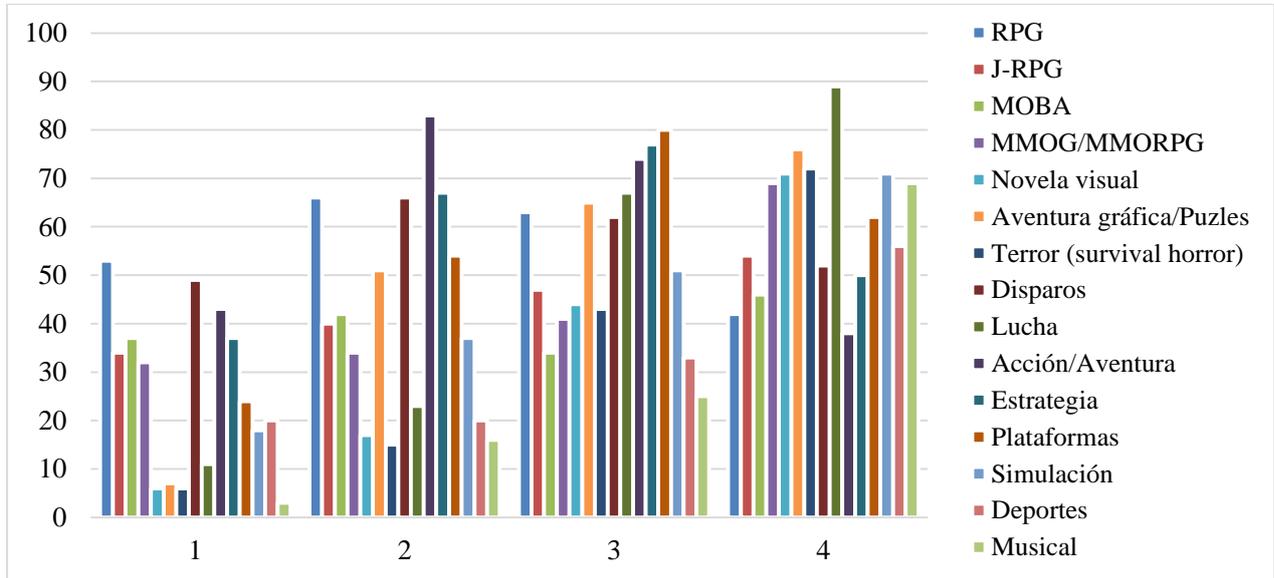


Figura 7. Géneros según frecuencia de juego

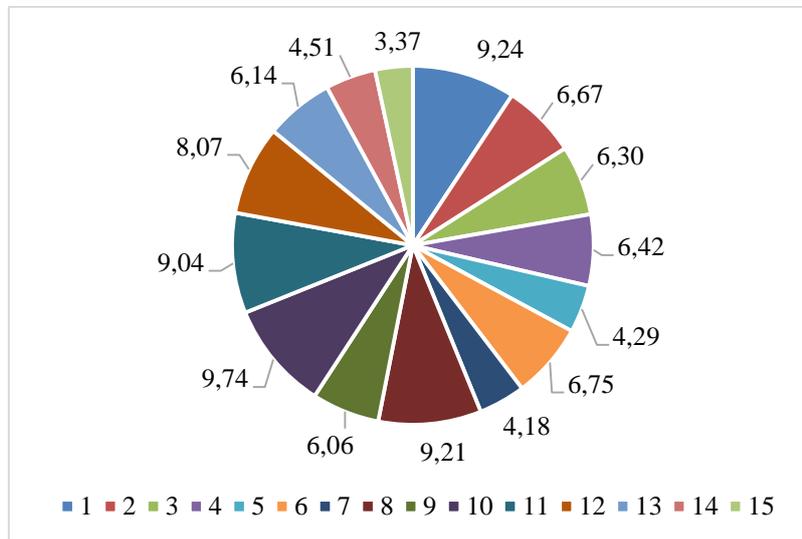


Figura 8. Géneros más jugados

Por otra parte, los géneros favoritos entre las mujeres son los de acción y aventura, rol (RPG), aventuras gráficas y plataformas (véase la figura 9), mientras que los hombres prefieren los de disparos, acción y aventuras, rol (RPG) y estrategia (véase la figura 10).

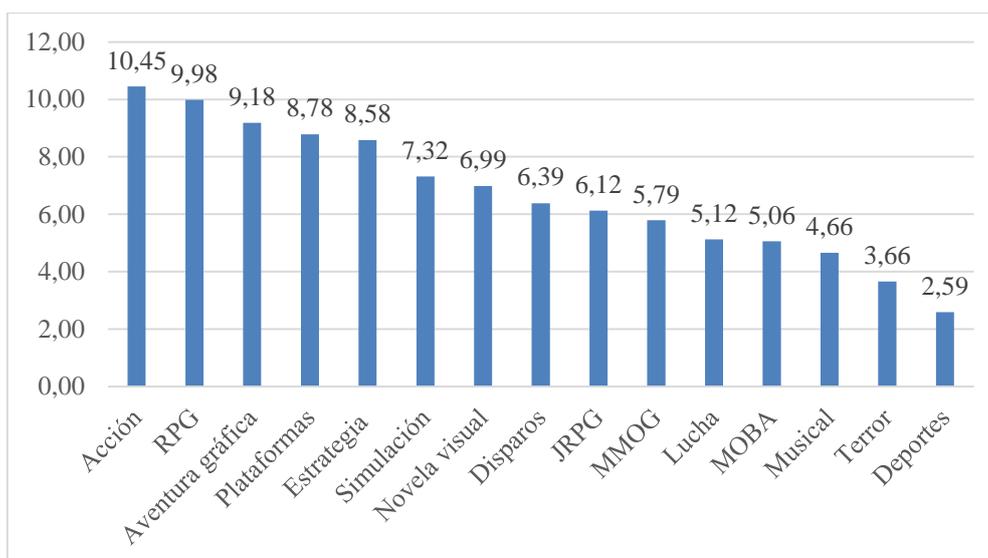


Figura 9. Géneros más jugados entre las jugadoras

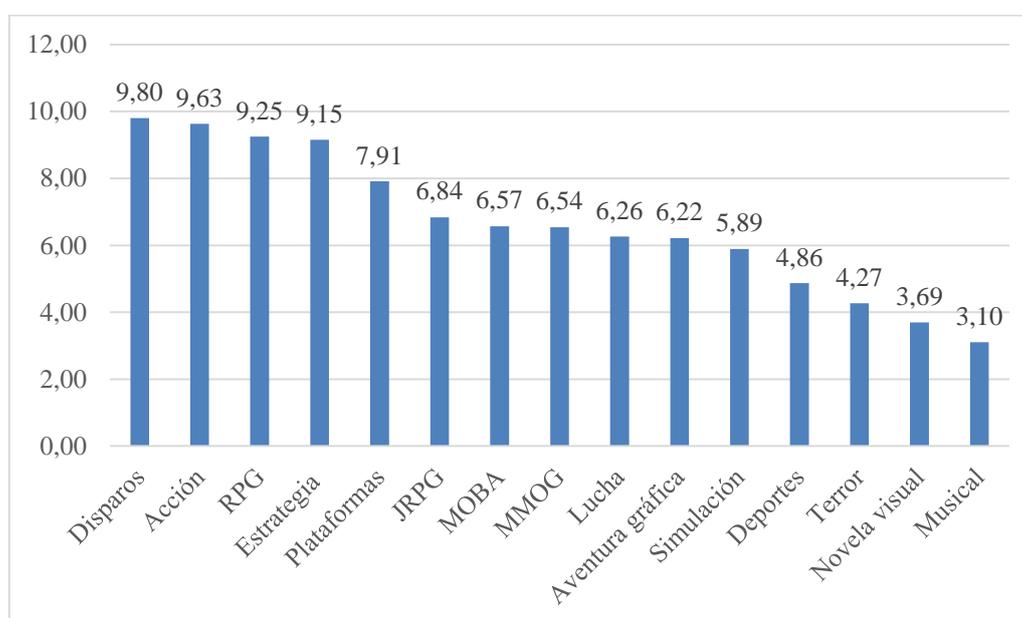


Figura 10. Géneros más jugados entre los jugadores

3.2.2. Preferencias de idioma y opinión con respecto a la traducción

Por lo que se refiere al idioma, el 53% de los encuestados prefieren jugar con el audio en versión original, el 33% con subtítulos en español, el 12,5% con subtítulos en versión original y el 9% sin subtítulos. No obstante, el 47% prefieren jugar con el audio en español, el 34% sin subtítulos y el 11% con subtítulos en español.

Entre los motivos por los que prefieren jugar en versión original, el 48% de los encuestados alegan que es debido a la falta de una traducción oficial del juego, el 43% por temer que en la traducción se pierdan matices y el 39% por la mala calidad de las traducciones y de los doblajes oficiales ya que, según han matizado algunos encuestados, si bien suelen estar contentos con las traducciones oficiales al español, el doblaje no siempre suele ser de la

calidad que esperan. Asimismo, los encuestados prefieren usar versiones originales para jugar antes a los juego, por costumbre o para practicar y aprender el idioma original del juego.

En cuanto a las versiones en español, el 51% declara que las traducciones les facilita la inmersión en el juego, el 50% porque les es más cómodo y el 44% porque, como no entienden a la perfección el idioma original, así no pierden información. De igual modo, la mayoría suelen utilizar más traducciones oficiales que *amateurs*, aunque el 41% de los encuestados afirman haberlas usado en alguna ocasión, sobre todo, cuando un juego ya publicado no tiene traducción. De entre las 121 traducciones hechas por aficionados que los encuestados han confirmado haber utilizado, el 24% han sido de juegos previos al año 2000, de los cuales el 61% eran orientales, y el 76% de juegos actuales, de los cuales únicamente el 37% eran orientales.

Asimismo, si bien el uso de traducciones *amateurs* no está del todo extendido en la actualidad, sí que tienden a utilizarse más entre las personas mayores de 30 años que entre los jugadores más jóvenes ya que, (véase la figura 11 cuyo eje horizontal muestra la frecuencia de uso, siendo 1: Mucho, 2: Bastante, 3: Ocasionalmente y 4: Poco), tan solo un 12% de los jugadores de más de 30 años no utilizan traducciones hechas por aficionados.

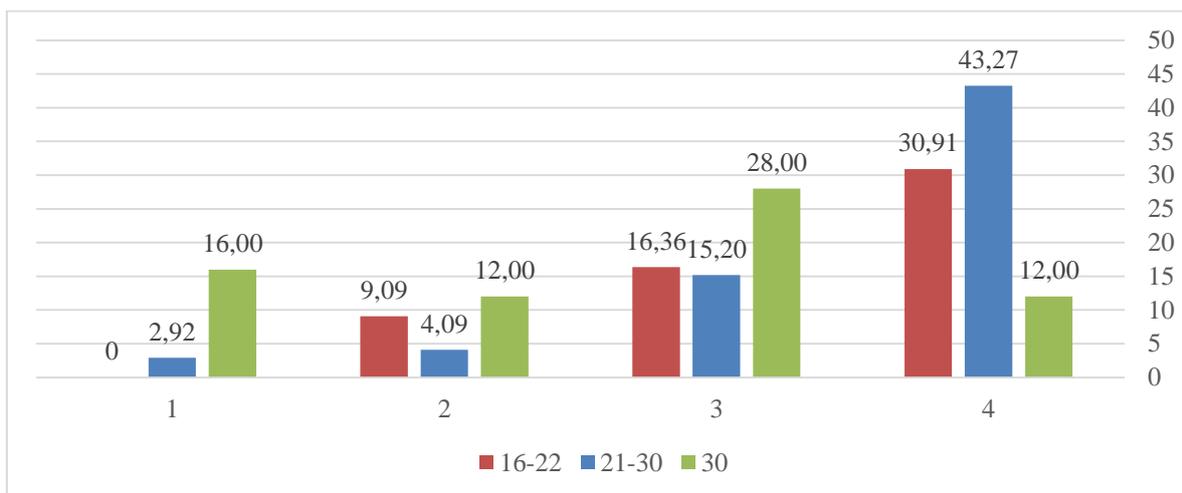


Figura 11. Frecuencia de uso de traducciones hechas por aficionados según la edad

De igual modo, se puede observar que los encuestados que suelen descargar juegos en plataformas no oficiales tienden a utilizar con mayor asiduidad traducciones hechas por aficionados (véase la figura 12 cuyos colores indican la frecuencia de uso de traducciones hechas por aficionados y los números del eje horizontal corresponden con la frecuencia de adquisición de juegos en plataformas no oficiales, siendo 1: Mucho, 2: Bastante, 3: Ocasionalmente, 4: Poco y 5: Nunca).

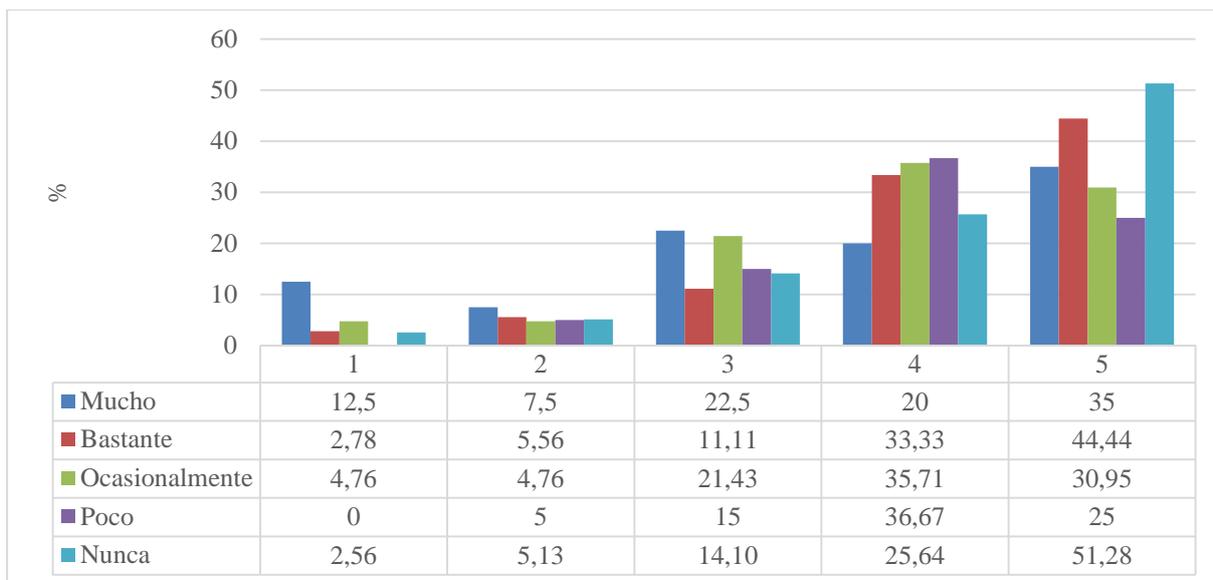


Figura 12. Uso de traducciones hechas por aficionados según la frecuencia de adquisición de juegos en plataformas no oficiales

Por otra parte, los datos de la figura 13 (cuyos colores indican la frecuencia de uso de traducciones oficiales y los números del eje horizontal la frecuencia de adquisición de juegos en plataformas no oficiales, siendo 1: Mucho, 2: Bastante, 3: Ocasionalmente, 4: Poco y 5: Nunca), corroboran el hecho de que los encuestados que utilizan «Poco» o «Nunca» las plataformas de descarga no oficiales tienen una ligera tendencia a usar traducciones oficiales.

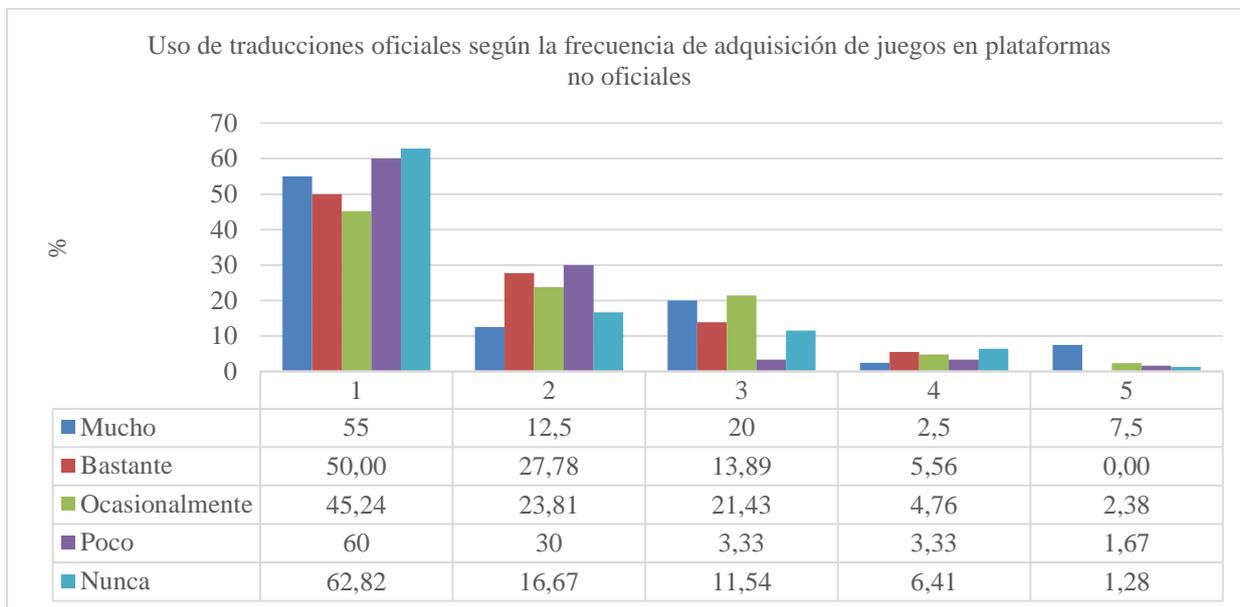


Figura 13. Uso de traducciones oficiales según la frecuencia de adquisición de juegos en plataformas no oficiales

Otro aspecto destacable es que, si bien los encuestados consideran que las traducciones oficiales al español suelen ser bastante buenas, a la hora de calificar la calidad media de las traducciones hechas por aficionados no terminan por decantarse entre si estas son pésimas o

excelentes. Asimismo, a pesar de que la mayoría de los encuestados consideran que las traducciones hechas por aficionados no tienen impacto o que incluso afectan de forma positiva al mercado de los videojuegos, sí que estiman que su impacto sobre los traductores profesionales es negativo.

Finalmente, por lo que respecta a los aspectos que creen más importantes a la hora de traducir un videojuego (véase la figura 14), los encuestados priorizan, sobre todo, la fidelidad al producto original y que la traducción se adapte bien al español, tanto a nivel estilístico y de léxico como en aspectos de corrección y ortotipografía.

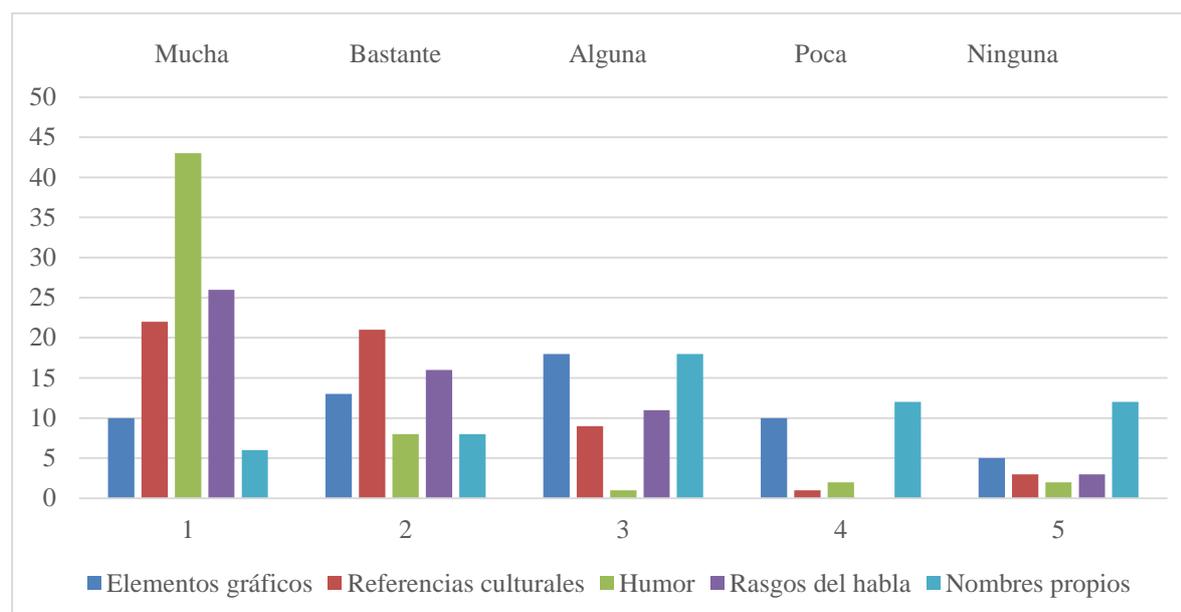


Figura 14. Importancia de ciertos aspectos traductológicos

3.2.3. *Undertale*

De entre el 23% de los encuestados que han jugado a *Undertale*, si bien hay jugadores de todas las franjas de edad, la gran mayoría tienen entre 21 y 30 años (76%). Gran parte de ellos, que descargaron el juego mediante plataformas de distribución digital autorizada y descargas no oficiales, han jugado a la mayoría de las rutas que ofrece el videojuego en versión original. Si bien los encuestados que han jugado en inglés consideran que el juego no es demasiado difícil de entender, sí que señalan que el idiolecto de los personajes, las referencias culturales y el humor son elementos del juego especialmente complicados, y que, de existir, utilizarían una traducción oficial del juego. Además, la gran mayoría coincide en que una traducción oficial lograría que el juego tuviera un mayor alcance entre los jugadores españoles.

Entre los encuestados que han jugado con una traducción al español hecha por aficionados, aunque algunos han valorado de forma negativa las traducciones que han utilizado, todos aquellos que han reconocido haber usado la traducción de *Undertale-Spanish* le han otorgado una calificación excelente. De igual modo, si bien la gran mayoría de los encuestados admitieron no conocer dicho grupo de traducción *amateur* (70%), es cierto que,

tras visualizar un video con una muestra de traducción del grupo, la calificaron, sin saber nada sobre la autoría de esta, con una media de 3 sobre 5. No obstante, los encuestados que han valorado el vídeo y que han reconocido haber utilizado traducciones hechas por aficionados en otras ocasiones, han valorado la traducción de Undertale-Spanish con una media baja con respecto a la calidad del resto de traducciones no oficiales que han utilizado (véase la figura 15).

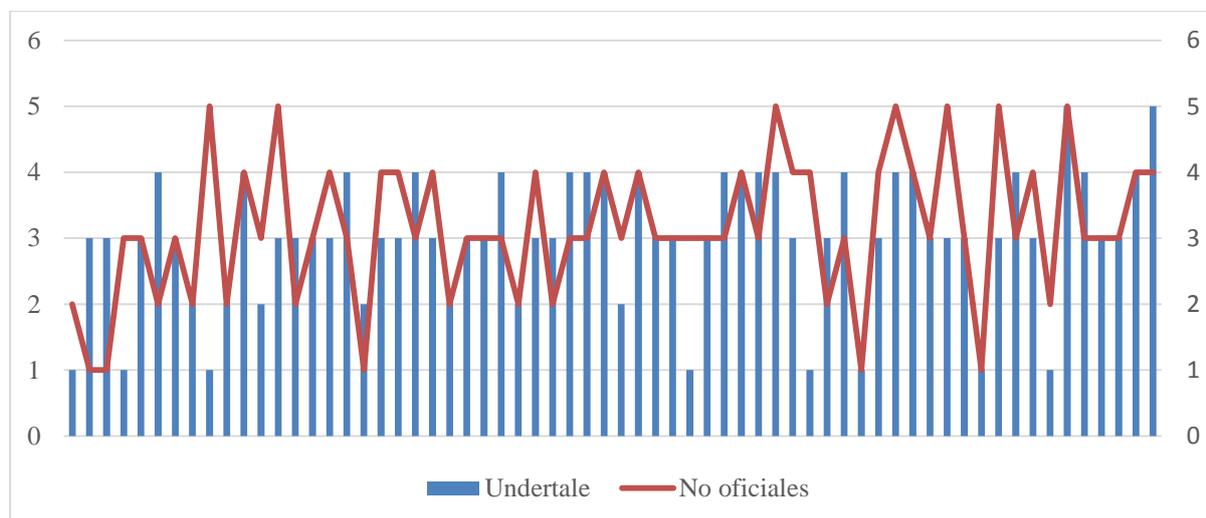


Figura 15. Valoración de la traducción de Undertale-Spanish con respecto a la valoración de las traducciones no oficiales

En última instancia, la mayoría de los encuestados tienden a preferir una traducción extranjerizante, que no adapte los nombres propios de los personajes ni los de lugar, pero que sí lo haga con los de los objetos, y en la que el humor sea el elemento prioritario, seguido del idiolecto de los personajes y las referencias culturales. Asimismo, la gran mayoría de los encuestados prefieren que, como en la versión original, la localización debería evitar utilizar un género definido para referirse a Frisk, el personaje jugable, y consideran que Sans es el personaje al que se debería prestar más atención en la traducción de *Undertale* al español por la cantidad de chistes y juegos de palabras que hace.

3.3. Análisis de las entrevistas

Entre finales del 2015 e inicios del 2016 comenzaron a surgir varios casos de localizaciones hechas por aficionados y de estudios relacionados con *Undertale*. Con tal de analizar mejor este suceso se decidió, en primer lugar, contactar con el desarrollador de *Undertale* para conocer su opinión sobre la localización de su juego (véase «Apéndice B»). Sobre las posibles traducciones oficiales del juego, Fox comentó que, en su opinión, «certain differences in languages makes them unfavorable for me to have oficial versions of them», por lo que, por ahora, tan solo ha decidido localizar su juego de forma oficial al japonés, mediante un equipo de traductores profesionales. Esto se debe principalmente a que *Undertale* es «una auténtica carta de amor a los míticos RPGs japoneses de Super Nintendo y, especialmente, a su querido EarthBound [videojuego de gran éxito en Japón]» (Koldo, 2015). Asimismo, Fox explica que, aunque está conforme con que su juego se localice a distintos idiomas, no cree pertinente

implementar dichas traducciones al juego porque, al ser en idiomas que él no conoce, no puede valorarlas y, por tanto, hacerlas oficiales.

A continuación, para conocer con mayor detenimiento el trabajo de quienes han localizado o estudiado la localización de *Undertale* al español, se ha entrevistado a tres equipos de aficionados, estudiantes de traducción y estudiantes de diseño y desarrollo de videojuegos respectivamente (véase «Apéndice C»).

A finales de septiembre del 2015, el mismo mes en el que salió *Undertale* a la venta, Alex, que acababa de terminar el juego, decidió ponerse manos a la obra con la traducción de la primera parte de *Undertale*, «las Ruinas», y en noviembre del mismo año publicó en el *subreddit* de *Undertale* un vídeo con dicha traducción y explicó su intención de localizar el juego al completo. La recepción de esta iniciativa fue tan positiva que no tardaron en aparecer propuestas de colaboración de otros aficionados y, tras la incorporación de otros tres miembros con las mismas motivaciones que Alex, terminó por conformarse el grupo Undertale-Spanish.

Este grupo ha trabajado desde entonces para proporcionar una localización completa del juego tanto al español latinoamericano como al europeo de forma no remunerada, ya que, como explica Alex, su representante, «en ningún momento hemos buscado lucrarnos con el trabajo de Toby, tan solo queremos que la gente pueda disfrutar del juego en español». Sus miembros, tienen entre 18 y 31 años y son de nacionalidad española, mexicana y chilena. Aunque ninguno tenía experiencia previa en el ámbito de la localización de videojuegos, sí han realizado tareas que, en palabras de Alex «nos ha ayudado a coordinarnos y a sacar adelante nuestro trabajo». Por ejemplo, uno de ellos había realizado previamente *fanubs*, otro es profesor de inglés y otros dos viven del mundo del desarrollo de *software*.

Por otra parte, en diciembre del 2015, cuatro estudiantes de la asignatura «Localización de Videojuegos» de cuarto curso del grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UJI quedaron impactados el éxito y el novedoso sistema de combate de *Undertale*, por lo que decidieron utilizar el juego como objeto de estudio para analizar y establecer cuál sería la mejor manera de localizar dicho producto al español europeo.

Finalmente, en 2016, un grupo de cuatro estudiantes de Traducción e Interpretación de la UGR realizaron un trabajo de localización multimedia en el que analizaron los aspectos lingüísticos y técnicos de *Undertale* y lo tradujeron al español europeo. De los integrantes del equipo, como explica su representante, Juan Carlos, dos miembros «están bastante metidos en el mundillo de los videojuegos y suelen jugar con frecuencia a todo tipo de títulos», incluso uno de ellos ha trabajado en varias traducciones *amateurs* de videojuegos, por lo que, cuando jugaron a *Undertale* se dieron cuenta de que este juego era el objeto de estudio ideal «por la cantidad de dificultades traductológicas que plantea [...], los retos técnicos [...] y por la facilidad de modificar el textos y las imágenes del juego».

Por lo que se refiere al proceso de trabajo, el grupo Undertale-Spanish decidió, en primer lugar, preparar una guía de estilo en la que cubrir todos los aspectos comunes lo largo del

juego como, por ejemplo, la forma en la que se marca el idiolecto de cada personaje o cómo se traducen ciertos términos, para «mantener la coherencia a lo largo de todo el proceso de traducción». Una vez clarificaron las dudas iniciales, se dividieron las tareas por zonas y comenzaron a trabajar en la localización del juego. Según su perfil, cada integrante realizó tareas de desarrollo de herramientas internas, coordinación, gestión de tareas, administración de redes sociales, montaje de vídeos, traducción general, localización al castellano, localización al latinoamericano o corrección.

Al tratarse de un proyecto *amateur*, nunca fijaron una fecha de lanzamiento y no trabajaron con plazos fijos, puesto que, en palabras de Alex «preferimos crear una experiencia de calidad que sacarlo de forma apresurada porque nuestro objetivo es que cualquier persona pueda vivir exactamente la misma experiencia [...] que un jugador que lo hace en inglés». No obstante, para asegurar el seguimiento y la calidad del proyecto, cada semana realizaban reuniones y registraban en un documento compartido todo lo que habían hecho. Asimismo, Alex comenta que semanalmente cruzaban las traducciones «y sacábamos un diferencial de las mismas para unificarlas. Luego nos repartíamos el nuevo unificado parcialmente traducido y seguíamos a partir de ahí». Además, fueron el único grupo en decidir contactar con Fox para contar con su beneplácito, quien les deseó suerte con el proyecto y les comentó que ya estaba enterado del mismo.

Una vez tuvieron todo el texto traducido, procedieron a la fase de testeo y Alex comenzó a desarrollar el *parcheador*. En la actualidad acaban de publicar la tercera versión de su localización en la que están todos los textos y gráficos traducidos y revisados a un español neutro, pero siguen trabajando para poder publicar una versión final que permita elegir entre una versión en español latinoamericano y una en español europeo. De igual modo, como en la versión original del juego el personaje principal no tiene género definido y se mantiene ambiguo utilizando el pronombre «they» para referirse a él sin especificar su género, el grupo Undertale-Spanish ha decidido que en la versión final de su localización el jugador pueda elegir el género de su personaje para poder resolver este reto traductológico.

Por lo que respecta a los estudiantes de Diseño y Desarrollo de Videojuegos, tras estudiar las características principales del objeto de estudio y del mercado meta, decidieron establecer las prioridades de localización, determinar los resultados que querían obtener y organizar las tareas y el trabajo en equipo. Sobre todo consideraron vital la comunicación entre los equipos involucrados en la localización y el desarrollo del juego, por lo que estimaron necesario trabajar con Google Drive, una plataforma en línea, que permite ver en todo momento el avance del trabajo de todos los integrantes del grupo. Asimismo Sergi, su representante, comenta que «sabíamos que sería vital también reunirnos presencialmente para discutir los avances, evaluar la dirección del proyecto y trabajar en algunos apartados juntos», por lo que establecieron también una serie de reuniones presenciales para todo el equipo. Además, desarrollaron un ejemplo de comunicado (véase la figura 16) del equipo de desarrollo para el de localización en el que especifican las características del juego más determinantes para la localización. De acuerdo con el equipo, realizar el comunicado es primordial «porque, durante la localización, es vital para una buena localización que el desarrollador [...] deje claro a los

localizadores ciertos requisitos o condiciones, sin dejar de mostrar flexibilidad (es decir, sin decirles cómo hacer su trabajo)».

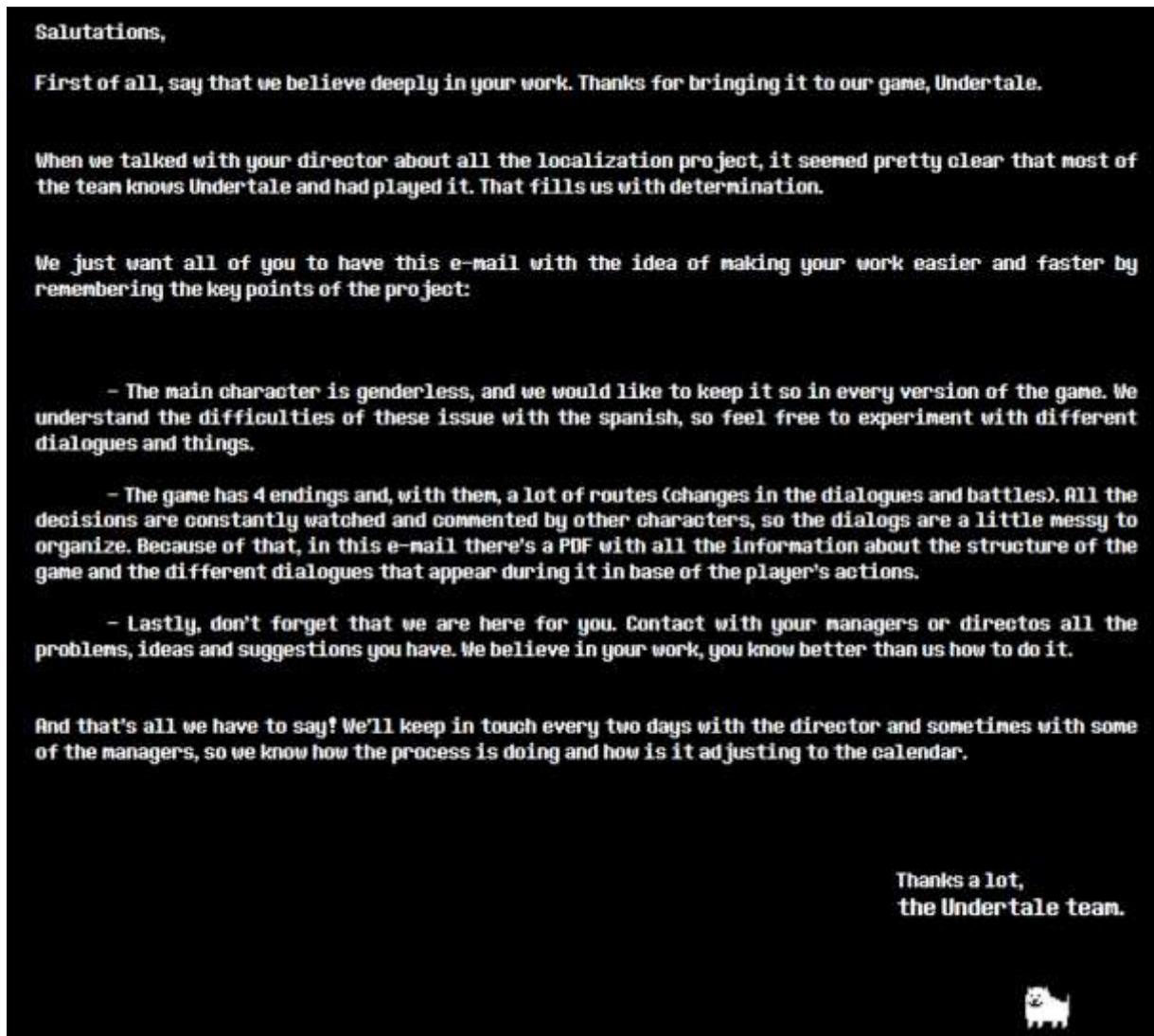


Figura 16. Comunicado del equipo de desarrollo al de localización (Escartí, comunicación personal, 7 de julio del 2016)

Una vez tuvieron traducidos los 40 primeros minutos del juego en Excel, procedieron a comparar la traducción con la versión original y a revisar todos los elementos traducidos para producir un vídeo *gameplay* en el que mostrar su trabajo. Por último, y a diferencia del resto de grupos, decidieron incluir voces a los personajes, tanto en la versión original como en la localizada, pues «podría añadir al videojuego un atractivo importante». Para ello, realizaron un breve guion (véase la figura 17) con las intervenciones de los primeros cuatro personajes que aparecen en el juego para facilitar la tarea de los actores de doblaje.



Figura 17. Muestra del guion de doblaje (Escartí, comunicación personal, 7 de julio del 2016)

Los estudiantes de traducción siguieron un proceso de trabajo similar al de Undertale-Spanish y realizaron una localización total, «técnica, nacional y cultural» de *Undertale*. En primer lugar extrajeron el texto y las imágenes, crearon un archivo Excel compartido para organizar la traducción y la revisión, y tradujeron y editaron los archivos de imágenes del juego. A continuación implementaron los caracteres especiales en el juego, tradujeron todas las líneas y fueron elaborando un glosario común para mantener la coherencia durante la traducción. Finalmente, revisaron al completo las líneas que habían traducido, las fueron insertando una a una para comprobar que se respetaba el formato original y compilaron los nuevos archivos en el juego.

Actualmente todavía tienen pendiente testear el juego, por lo que no han hecho pública su localización. No obstante, tras terminar el proceso de revisión, decidieron contactar con el grupo Undertale-Spanish para solventar ciertas dudas y planear una posible colaboración. Aunque ambas partes afirman que finalmente no ha sido posible realizar una localización

conjunta del juego por, en palabras de Alex, «un encuentro de posturas e impresiones», sobre todo con respecto a la traducción de los nombres propios, el contacto entre ambos grupos ha sido muy beneficioso tanto para los miembros de Undertale-Spanish, que han podido resolver dudas sobre el proceso de traducción, como para los estudiantes de traducción, que han podido solucionar problemas técnicos e informáticos sobre su localización y que cuentan ahora con el apoyo de Undertale-Spanish para publicar su localización en la página oficial del grupo *amateur* una vez esté del todo finalizada.

Asimismo, una de las grandes aportaciones de Undertale-Spanish, tanto para los estudiantes de la UGR como para el resto de equipos que están traduciendo *Undertale* a otros idiomas, es la creación de TranslaTale (véase la figura 18), una herramienta de código abierto que Alex diseñó para manipular el juego sin que el número de caracteres original le limitara. Esta herramienta permite hacer ingeniería inversa del funcionamiento de los caracteres del juego y extraer las cadenas de texto y las imágenes del videojuego, editarlas y volverlas a empaquetar usando el juego original como plantilla. Además, TranslaTale permite, de forma intuitiva y fácil, ver qué frases faltan por traducir mediante código de colores, añadir las caras de distintos personajes delante del texto, cambiar la tipografía según el personaje, observar la vista previa del resultado, guardar las frases deseadas en marcadores y buscar términos contextualizados con su número de línea, texto original y traducción.

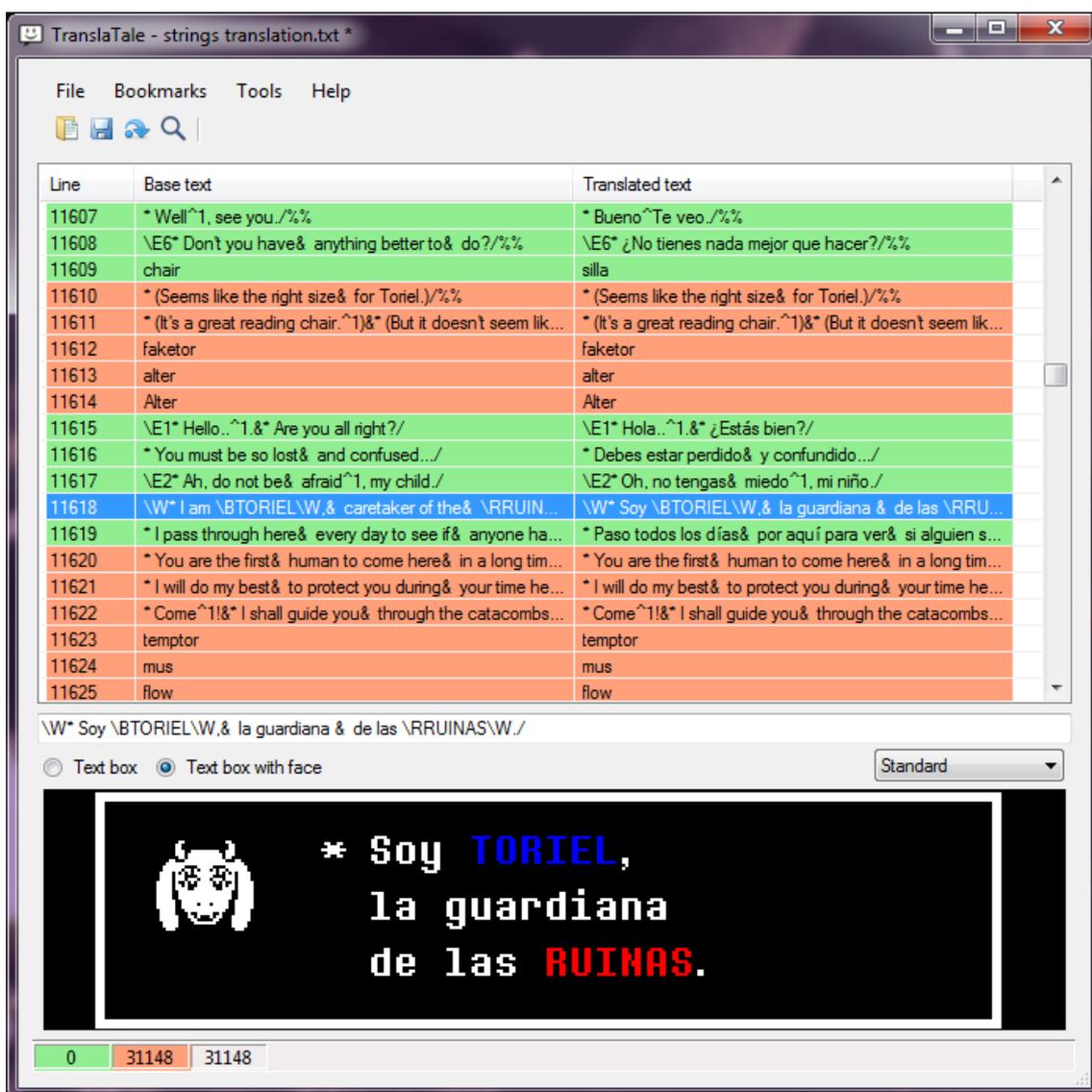


Figura 18. Interfaz de la herramienta TranslaTale

Tras varios meses de trabajo, Alex consiguió desarrollar TranslaTale y liberarla para que la comunidad de aficionados pudiera utilizarla. Consecuentemente, gracias a la interacción con la comunidad, sobre todo con los equipos Spaghetti Project y UndertaleFR, Alex pudo mejorar el código y permitir la inclusión de glifos, es decir, «una característica que permite incluir cualquier símbolo, letra o carácter haciendo uso de sus propias definiciones de espaciado y distancia entre letras sin tener que recurrir a sustituciones». TranslaTale se ha convertido, por tanto, en una de las herramientas esenciales para localizar *Undertale* y una de las más usadas por los equipos entrevistados, a excepción de los estudiantes de la UJI.

Por lo que se refiere a las cuestiones más puramente lingüísticas o relacionadas con la traducción de videojuegos y, de forma más concreta, con la traducción de *Undertale* al español, si bien todos los equipos han tenido en cuenta y han señalado como primordial mantener la esencia y el mensaje original del juego, no todos han priorizado los mismos elementos.

El equipo de Undertale-Spanish señaló como objetivo principal «mantener la coherencia estructural del juego, además de no perder lo que Toby Fox intentaba transmitir con su trabajo». Asimismo, han indicado que a la hora de traducir dieron preferencia a realizar una buena adaptación de las referencias culturales, del humor y de la personalidad de los personajes, seguido de la corrección ortotipográfica, es decir, que el juego no tuviera errores gramaticales, pero sí todos los caracteres especiales del español. A continuación, tuvieron en cuenta que todos los elementos del texto estuvieran traducidos, que se adaptara bien el idiolecto de cada personaje y, en último lugar, que los nombres propios con significado en su idioma original estuvieran traducidos. No obstante, la traducción de nombres propios tan solo la aplicaron a los objetos y no a los personajes o lugares del juego porque, bajo su punto de vista, «cuando eres un traductor profesional puedes permitirte cambiar esas cosas. Suponemos que luego pasa por una serie de filtros, decisiones y demás; y que el autor del juego tiene voz y voto», sin embargo «al final del día, sólo estamos el fandom de UT y nosotros».

Por otra parte, los estudiantes de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UII establecieron como prioridades de localización la traducción, el doblaje, el *marketing* y la accesibilidad del juego. No obstante, por lo que se refiere a la traducción del juego, decidieron que la vertiente narrativa fuera el eje principal de la localización ya que es a través de los diálogos textuales *ingame* que el jugador va progresando en la historia y conoce a los personajes con más profundidad. En palabras de Sergi, la tarea principal debería ser «localizar correctamente todos los elementos textuales, traduciéndolos con el objetivo de mantener en la medida de lo posible la esencia de lo que dicen en su versión original y de apelar [...] al público para el que se localiza». Para ellos, explican que se debería tener en cuenta durante la traducción el idiolecto de los personajes y la adaptación del humor. Asimismo, este equipo también considera muy importante los aspectos técnicos relacionados con la localización como el uso de distintas tipografías según los personajes o ajustar y modificar la velocidad del texto, los colores en los gráficos o el tamaño y la posición de las intervenciones para hacer el producto más accesible.

Por su parte, los estudiantes de Traducción e Interpretación fijaron como objetivo principal para su traducción «que sonara natural en español y que mantuviera el tono humorístico del original en todo momento». Asimismo prestaron especial atención a la traducción de los elementos gráficos, las referencias culturales, los idiolectos de los personajes, el humor y la corrección ortotipográfica.

A partir de los objetivos fijados, cada equipo tuvo que lidiar con una serie de retos lingüísticos y técnicos. En el caso de Undertale-Spanish, el mayor desafío fue «sin duda, empezar desde cero, sin conocimientos previos», problema que resolvió en gran parte gracias a la colaboración con el grupo de la UGR. Sin embargo, también tuvieron que superar otros retos como mantener una metodología de trabajo, intentar conseguir un resultado de calidad y, sobre todo, resolver problemas técnicos como la limitación de caracteres. Asimismo, recuerdan como especialmente difícil de localizar un fragmento del juego en el que un personaje canta en una ópera por lo que tuvieron que mantener «la rima, la métrica y la coherencia a la vez». De igual modo, aunque afirman que todos los personajes tienen su

dificultad, el equipo comenta que ha habido una serie de personajes especialmente difíciles de localizar por sus chistes y juegos de palabras. En estos casos el equipo remarca que «siempre se ha intentado buscar un homólogo en español y, de no encontrarlo, hemos cambiado el chiste o la expresión por otra similar que se asemeje lo máximo posible». Además, debido a la popularidad que tuvo la iniciativa de este grupo, tuvieron que lidiar constantemente con la presión de los aficionados que querían saber más sobre la localización y participar en ella. Finalmente, el grupo afirma que el proceso que más trabajo les ha supuesto ha sido «en tiempo, el proceso de traducción sin lugar a dudas. Ahora bien: en dificultad la revisión».

En el equipo de los estudiantes de traducción, sin embargo, las dificultades fueron distintas para aquellos miembros aficionados a los videojuegos y para los que no son jugadores asiduos. Por ejemplo, las integrantes que no habían jugado a *Undertale* tuvieron que enfrentarse al reto de traducir sin contexto, lo que hizo que muchas de sus traducciones necesitaran más tiempo de revisión porque en ocasiones carecían de sentido. Por otra parte, los miembros más experimentados y con mayor afición por los videojuegos fueron los que se encargaron de extraer e insertar imágenes, adaptar caracteres, etc., por lo tuvieron problemas más técnicos que, sin embargo, pudieron solucionar gracias a la ayuda del grupo *Undertale-Spanish*.

No obstante, todos los integrantes tuvieron que enfrentarse a problemas como la limitación de caracteres, la traducción de idiolectos, la adaptación de ciertas referencias culturales y los chistes «intraducibles, que hacían que te estrujaras la cabeza tratando de inventar alguna solución graciosa (no siempre con éxito, sinceramente)». De entre estos retos, el equipo de la UGR señala como especialmente difícil de traducir el humor y los nombres de los enemigos comunes, ya que todos contienen juegos de palabras en inglés, así como la limitación de caracteres en las palabras que los enemigos utilizan durante los combates. De igual modo, explican que, pese a que a todos los personajes son difíciles de traducir y que, en muchas ocasiones, aquellos que hacen mayor uso del humor pueden resultar muy difíciles de localizar, el personaje que se les hizo más pesado y difícil de traducir fue el de una doctora que «utiliza mucha jerga tecnológica, de Internet y del mundo de la animación japonesa, lo que hace imprescindible que quien traduzca líneas de dicho personaje comparta mínimamente el trasfondo cultural al que ella hace alusión continuamente».

Ante los numerosos desafíos traductológicos que presenta el juego, cada equipo ha aportado una solución distinta según su objetivo final. La traducción de *Undertale-Spanish*, por ejemplo, es más extranjerizante, por lo que no cuenta con traducción de nombres propios de personajes (véase la figura 19) y de lugares, en palabras del representante del grupo, porque «al ser un proyecto amateur y sin el apoyo directo de Toby, no nos veíamos con ánimos de cambiar ciertas cosas que a la postre pudiesen influir en lo que Toby quiere transmitir al jugador».



Figura 19. Ejemplo de localización de Undertale-Spanish (Alex, comunicación personal, 22 de noviembre del 2016)

Sin embargo, la localización realizada por los estudiantes de traducción tiende a ser más familiarizante. Ante el humor y los nombres propios originales, este equipo decidió utilizar la transcreación como estrategia de traducción principal porque «prima el resultado por encima de la traducción original, destaca la originalidad de la creación y rompe con las restricciones impuestas por el TO» (véase la figura 20).



Figura 20. Ejemplo de localización de los estudiantes de Traducción e Interpretación (Gil, comunicación personal, 25 de noviembre del 2016)

Tras finalizar el trabajo y reflexionar sobre el proceso de localización, los equipos entrevistados afirman que para localizar un videojuego es mejor trabajar en grupo puesto que, como explica Juan Carlos, para localizar «hace falta un equipo multidisciplinar con gente formada en distintos ámbitos» para que el trabajo no caiga únicamente sobre el traductor, quien «debería limitarse a traducir, que es la labor para la que se ha formado». Asimismo, todos los grupos coinciden en que su sistema de trabajo no ha sido igual que el empleado en la localización profesional de videojuegos ya que han podido trabajar con la versión final del producto, con plazos flexibles, habiendo jugado previamente al juego y con referencias visuales.

Sin embargo, pese a los inconvenientes que los grupos han señalado sobre la práctica profesional en el ámbito de la localización, tanto dos integrantes de Undertale-Spanish como dos de los estudiantes de Traducción e Interpretación, han manifestado estar interesados en dedicarse a la localización de videojuegos de forma profesional. No obstante, para dedicarse profesionalmente a la localización de videojuegos, los estudiantes de la UGR indican que es necesario desarrollar una serie de aptitudes como la competencia cultural, temática, informática, interpersonal, creativa y lingüística. Asimismo, reivindican que, para formar futuros profesionales, en las carreras deberían ofrecerse una asignatura optativa sobre localización de videojuegos así como «asignaturas de traducción audiovisual o multimedia [...] con un temario que tocara todo lo que esta implica [...] con un gran contenido práctico».

Por otra parte, el equipo Undertale-Spanish reconoce que las traducciones profesionales de videojuegos en España son «la inmensa mayoría de veces un trabajo de calidad», «no sólo porque la gente está mejor formada para ello, sino porque tienen el apoyo de desarrolladores y distribuidores detrás». Asimismo, consideran que en la mayoría de los casos dichas traducciones cumplen con las expectativas de los jugadores y que, de no hacerlo se debe a que «puede ser difícil realizar un trabajo de calidad cuando tienes reuniones de coordinación y gestión de proyecto, hitos inamovibles, plazos de entrega muy ajustados». Además, el equipo de aficionados se dirige a los localizadores profesionales de videojuegos en España para decirles «que hacéis un trabajo excepcional y que tenéis todo nuestro respeto. Ya lo pensábamos antes y, ahora que lo hemos comprobado (aunque sea de refilón), lo pensamos muchísimo más».

En cuanto a las traducciones *amateurs* de videojuegos, el grupo de traductores de la UGR explica que aunque hay aficionados que, por falta de formación en el ámbito, hacen «auténticos desastres», también hay grupos «que cuentan con gente formada en traducción y que realizan localizaciones de una calidad altísima, muchas veces incluso mejor que la original (como es el caso de Clan DLAN)». Alex y el resto de sus compañeros de Undertale-Spanish consideran, según experiencia propia, que en los grupos de traducción *amateur* como Clan DLAN, «hay entendimiento y respeto» incluso cuando las opiniones entre los usuarios no son las mismas porque, a diferencia que en las comunidades más generalistas, en los grupos de traducción *amateur* la proporción de personas y tipo de integrantes es mucho menor.

Finalmente, los estudiantes de la UGR explican que, si bien el mercado profesional es bastante reacio a las traducciones *amateurs* por no ser siempre de calidad, «tampoco creemos que interfieran demasiado [con la práctica profesional] porque los aficionados suelen dedicarse a traducir videojuegos que de otra forma no contaría con una localización». Por su parte, el grupo Undertale-Spanish manifiesta que la convivencia entre las traducciones profesionales y las *amateurs* es muy posible y que puede incluso beneficiar la una a la otra. Su portavoz, Alex, comenta que «en UTES [Undertale-Spanish] hemos bebido de la comunidad de Undertale, y bastantes de sus miembros son traductores profesionales que nos han echado una mano». Asimismo, Alex explica que la mayoría de las traducciones hechas por aficionados suelen aparecer cuando un videojuego no tiene una traducción oficial, por lo que no suele haber intención de suplantar una traducción oficial y, por consiguiente:

Una cosa que teníamos clara en UTES es que, si un día Toby nos pedía cancelar el proyecto o se anunciaba una traducción oficial, lo dejaríamos todo y nos moveríamos a un lado. La gente que traduce de forma oficial son profesionales en ello, y como tal hay que dejarles trabajar.

Capítulo 4: Conclusiones

Los resultados obtenidos en las encuestas y las respuestas recabadas en las entrevistas han servido para cumplir el objetivo principal del trabajo: estudiar el fenómeno actual de la localización de videojuegos *amateur* para comprender mejor los motivos que hacen que los aficionados lleven a cabo dicha práctica y saber qué procesos, técnicas y recursos suelen aplicar para ello. Igualmente, estos resultados dan respuesta a la primera pregunta de investigación del trabajo: «¿Cómo y por qué realizan los aficionados traducciones de videojuegos?».

Asimismo, gracias a las opiniones de los jugadores, los traductores aficionados, los estudiantes de Traducción e Interpretación, y los de Diseño y Desarrollo de Videojuegos, se consigue entender mejor la influencia y el impacto que tiene la localización *amateur* de videojuegos en la práctica profesional y en la comunidad de jugadores en España, y se responde a la segunda pregunta de investigación «¿Supone esta práctica una amenaza o una oportunidad para el panorama actual de los videojuegos así como para la profesión y los estudios de traducción?».

Tal y como se observa en el apartado «Análisis de las entrevistas» del marco analítico, en el caso de los equipos entrevistados, aunque sus objetivos y el perfil de sus integrantes son distintos, todos comparten la admiración por el juego que localizan y el deseo de que la comunidad de habla hispana pueda disfrutar del juego con una localización completa y de la mejor calidad posible. Es por esto que, como indican los miembros de Undertale-Spanish y los estudiantes de traducción, los grupos de traducción *amateur* suelen comenzar a trabajar en la localización de un juego únicamente cuando no hay traducciones oficiales del mismo y, por tanto, hay miembros de la comunidad que no pueden disfrutar del juego. Asimismo, como se puede observar en los resultados de las encuestas, si bien la mayoría de los jugadores suelen utilizar versiones oficiales cuando juegan a un videojuego en español, los encuestados reconocen que recurren a traducciones hechas por aficionados por el mismo motivo por el que los aficionados localizan juegos, cuando un juego no cuenta con una traducción oficial.

El equipo de traducción *amateur* Undertale-Spanish ha afirmado, además, que lo que sienten por la localización profesional de videojuegos es pura admiración, por lo que en ningún momento quieren que su trabajo como aficionados suponga una amenaza para la profesión o la calidad de los productos localizados al español. No obstante, como queda patente en su trabajo, en la última década se ha podido observar cómo los equipos de traducción *amateur* han empezado a realizar trabajos de mejor calidad y a adaptar técnicas organizativas y procesos de trabajo similares a los de las localizaciones profesionales por lo que, una vez más, el presente trabajo reivindica la necesidad de nuevos estudios que contemplen bajo distintos puntos de vista la localización de videojuegos hecha por aficionados.

Bibliografía

- AEVI (2015a). *15 Anuario de la industria del videojuego*. Consultado el 14 de noviembre del 2016 desde http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2016/06/MEMORIA-ANUAL_2015_AEVI_-definitivo.pdf
- (2015b). *Estudio "Videojuegos y adultos"*. Consultado el 14 de noviembre del 2016 desde http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Estudio-Videojuegos-y-adultos_presentaci%C3%B3n.pdf
- Agulló García, Belén (22 de noviembre del 2016). *Introducción a la localización de videojuegos*. En III Jornada de la traducción audiovisual de la Universitat de València. Congreso llevado a cabo por CiTrans y AETI en Valencia.
- Arenas, Juan y Méndez González, Ramón (27 y 28 de septiembre del 2014). *El proceso de localización de videojuegos*. En ElcheJuega, Elche.
- Bernal-Merino, Miguel Á. (2015). *Translation and Localisation in Video Games*. Nueva York: Routledge.
- Carlos Gil, Juan (2016, junio 10). Localización de videojuegos: UNDERTALE. Consultado el 8 de diciembre del 2016 desde <http://es.slideshare.net/JuanCarlosGilB/localizacin-de-videojuegos-undertale-62925998>
- Castillo, Daniel (2015, noviembre 21). La violencia en los videojuegos: Undertale. Consultado el 16 de diciembre del 2016 desde <http://cavernagrafica.es/?p=2679>
- CBS Interactive (2016). Metacritic. Consultado el 15 de diciembre del 2016 desde <http://www.metacritic.com/>
- Chandler, Heather Maxwell, & Deming, Stephanie O'Malley (2012). *The Game localization handbook* (2nd ed.). Sudbury, Mass.: Jones & Barlett Learning.
- DEV (2015). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2015*. Consultado el 14 de noviembre del 2016 desde <http://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20videojuegos%202015%20final%20low.pdf>
- (2016). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2016*. Consultado el 14 de noviembre del 2016 desde <http://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20dev%202016.pdf>
- Díaz de Rada, Vidal (2011). Ventajas e inconvenientes de la encuesta por Internet. *Papers* 2012, 97/1, 193-223. Consultado el 9 de diciembre del 2016 desde <http://papers.uab.cat/article/view/v97-n1-diaz/pdf>
- Díaz Montón, Diana (2011). La traducción “amateur” de videojuegos al español. *TRANS: Revista de traductología*, 15, 69-82. Consultado el 7 de diciembre del 2016 desde

http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/69-82.pdf

- Faloppa (2010, abril 14). Historia del romhack hispano. Consultado el 10 de diciembre del 2016 desde <http://www.pixfans.com/historia-del-romhack-hispano/>
- Fernández Costales, Alberto (2012). Collaborative Translation Revisited: Exploring the Rationale and the Motivation for Volunteer Translation. *Désir de traduire et légitimité du traducteur/New Drivers of Translation – a Challenge for Professional Translators*, 10: 1, 115-142. doi : 10.1075/forum.10.1.06fer
- (2013). Crowdsourcing and Collaborative Translation: Mass Phenomena or Silent Threat to Translation Studies? *Hermeneus*, 15, 85-110. Consultado el 8 de diciembre del 2016 desde <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4516129.pdf>
- Gutiérrez, Koldo (2015, noviembre 30). Entrevista a Toby Fox, creador de ‘Undertale’. Consultado el 12 de enero del 2016 desde <http://revistacactus.com/entrevista-a-toby-fox/>
- ISFE (2016). *GameTrack Digest : Quarter 1 2016*. Consultado el 14 de noviembre del 2016 desde http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/gametrack_european_summary_data_2016_q1.pdf
- Márquez, Israel V. (2013). *Crowdsourcing y videojuegos: Los jugadores como productores de conocimiento*. Consultado el 6 de diciembre del 2016, desde http://vj2013.dei.uc.pt/wp-content/uploads/2013/09/vj2013_submission_19.pdf
- Méndez González, Ramón (2012). *Traducción & Paratraducción de videojuegos. Textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y multimedia* (Tesis doctoral no publicada). Universidade de Vigo, Galicia.
- (2015a). La influencia de la localización de videojuegos en la percepción del producto por parte de los usuarios. *Translation Journal*. Consultado el 16 de noviembre del 2016 desde <http://translationjournal.net/April-2015/la-influencia-de-la-localizacion-de-videojuegos-en-la-percepcion-del-producto-por-parte-de-los-usuarios.html>
- (2015b). La localización como factor clave en el proceso de desarrollo de un videojuego. *adComunica*, 9, 77–95. Consultado el 17 de noviembre del 2016 desde <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.6>
- Muñoz Sánchez, Pablo (2007). *Manual de traducción de videojuegos: El fascinante mundo del romhacking*. Sayans Traductions. Consultado el 8 de diciembre del 2016 desde http://sayans.romhackhispano.org/old/documentos/manual_de_traducion_de_videojuegos.pdf
- (2008). En torno a la localización de videojuegos clásicos mediante técnicas de romhacking: particularidades, calidad y aspectos legales. *The Journal of Specialised Translation*, 9, 80-95. Consultado el 6 de diciembre del 2016 desde http://www.jostrans.org/issue09/art_munoz_sanchez.php

— (2011). *Investigar en localización de videojuegos: una realidad presente y una apuesta de futuro*. En: *I Congreso Internacional de Innovación Investigadora en Traducción e Interpretación*: 26 y 27 de noviembre del 2009 (22). Sevilla: Universidad Pablo de Olavide.

O'Hagan, Minako (2009). Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing. *Journal of Internationalisation and Localisation*, 1, 94-121.

O'Hagan, Minako. & Mangiron, Carmen (2013). *Game Localization: Translation for the Global Digital Entertainment Industry*. Ámsterdam: John Benjamins Publishing Company.

Pérez Jiménez, Estefanía (2011). Crowdsourcing, traducción colaborativa, comunitaria y CT3. *La Linterna del Traductor*, 6, 82-84. Consultado el 8 de noviembre del 2016 desde http://www.lalinternadeltraductor.org/pdf/lalinterna_n6.pdf

Reineke, Detlef (2005). *Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas: Anroart.

Rosa Fernández, Benjamín (2015, octubre 9). 'Undertale' es el juego del año según Metacritic, y supera a todos los AAA de este año. Consultado el 10 de diciembre del 2016 desde <http://www.zonared.com/noticias/undertale-juego-ano-metacritic-supera-aaa/>

Undertale Spanish (s.f.). *Undertale-Spanish*. Consultado el 10 de diciembre del 2016 desde <http://www.undertale-spanish.com/>

Varela, Ramón (2015, octubre 10). Undertale es actualmente el juego mejor valorado de PC en Metacritic. Consultado el 10 de diciembre del 2016 desde <http://www.vandal.net/noticia/1350669193/undertale-es-actualmente-el-juego-mejor-valorado-de-pc-en-metacritic/>

Yin, Robert K. (2011). *Qualitative Research from Start to Finish*. Nueva York/Londres: The Guildford Press.

Videojuegos citados

Fox, Toby (2015). *Undertale*. Estados Unidos: Toby Fox.

Klei Entertainment (2012). *Mark of the Ninja*. Canadá: Microsoft Studios.

Nintendo (1993). *The Legend of Zelda: A Link's Awakening*. Japón: Nintendo.

Telltale Games (2012). *The Walking Dead*. Estados Unidos: Telltale Games.

The Chinese Room (2012). *Dear Esther*. Reino Unido: The Chinese Room.

Apéndices

Apéndice A: Encuesta a jugadores

A.1. Estructura de la encuesta

27/12/2016

La localización de videojuegos desde la perspectiva de los jugadores

La localización de videojuegos desde la perspectiva de los jugadores

Encuesta para conocer el perfil de los jugadores actuales y sus preferencias en cuanto a la traducción de videojuegos. Al final de la misma hay un apartado con preguntas opcionales para aquellos jugadores que hayan jugado a Undertale.

Todos los datos se recogen de manera anónima por lo que ninguna información personal a nivel individual será revelada en la publicación del trabajo.

***Obligatorio**

1. 1. ¿Con qué frecuencia sueles jugar a videojuegos? *

Marca solo un óvalo.

- A diario
- Varias veces a la semana
- Una vez a la semana
- Varias veces al mes
- Una vez al mes o con menos frecuencia

2. 2. ¿A qué edad empezaste a jugar a videojuegos? *

Marca solo un óvalo.

- 1-10 años
- 11-15 años
- 16-20 años
- 21-25 años
- + de 25 años

3. 3. ¿Con qué frecuencia juegas a estos géneros? *

Marca solo un óvalo por fila.

	Nunca	Poco	Ocasionalmente	Bastante	Mucho
RPG	<input type="radio"/>				
J-RPG	<input type="radio"/>				
MOBA	<input type="radio"/>				
MMOG/MMORPG	<input type="radio"/>				
Novela visual	<input type="radio"/>				
Aventura gráfica/Puzles	<input type="radio"/>				
Terror (survival horror)	<input type="radio"/>				
Disparos	<input type="radio"/>				
Lucha	<input type="radio"/>				
Acción/Aventura	<input type="radio"/>				
Estrategia	<input type="radio"/>				
Plataformas	<input type="radio"/>				
Simulación	<input type="radio"/>				
Deportes	<input type="radio"/>				
Musical	<input type="radio"/>				

27/12/2016

La localización de videojuegos desde la perspectiva de los jugadores

4. 4. ¿Prefieres los juegos online u offline? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Prefiero jugar a videojuegos sin conexión como Mass Effect, Fallout, Undertale...	<input type="radio"/>	Prefiero jugar a videojuegos en línea como LOL, WOW, Call of Duty...				

5. 5. ¿Con qué frecuencia utilizas las siguientes plataformas? *

Marca solo un óvalo por fila.

	Nunca	Poco	Ocasionalmente	Bastante	Mucho
Consola	<input type="radio"/>				
Consola portátil	<input type="radio"/>				
PC	<input type="radio"/>				
Móvil	<input type="radio"/>				

6. 6. ¿Dónde y con qué frecuencia sueles conseguir tus juegos? *

Marca solo un óvalo por fila.

	Nunca	Poco	Ocasionalmente	Bastante	Mucho
Tiendas físicas (GameStop, CeX...)	<input type="radio"/>				
Plataformas de distribución digital autorizadas (Steam, Humble Bundle, Origins...)	<input type="radio"/>				
Plataformas de distribución digital no autorizadas (G2A, Kingwin...)	<input type="radio"/>				
Descargas no oficiales (Torrent, descarga directa...)	<input type="radio"/>				

7. 7. ¿Cuánto te gastas de media al año en videojuegos? *

Marca solo un óvalo.

- de 50 euros
- 51-100 euros
- 101 - 200 euros
- + de 200 euros
- No compro videojuegos

8. 8. ¿Cuándo sueles comprar los videojuegos que te interesan? *

Marca solo un óvalo.

- En preventas
- En cuanto salen al mercado
- Un tiempo después del lanzamiento
- No compro videojuegos, los descargo de forma gratuita

27/12/2016

La localización de videojuegos desde la perspectiva de los jugadores

9. 9. ¿En qué idioma sueles jugar? **Marca solo un óvalo.*

- Audio en versión original sin subtítulos
- Audio en versión original con subtítulos en versión original
- Audio en versión original con subtítulos en español
- Audio en español sin subtítulos
- Audio en español con subtítulos en versión original
- Audio en español con subtítulos en español

10. 10. ¿Por qué motivos preferirías jugar en versión original? **Selecciona todos los que correspondan.*

- Por falta de una traducción oficial
- Por jugar al juego lo antes posible
- Por temer que en la traducción se pierdan matices
- Por la mala calidad de las traducciones/doblajes oficiales
- Otro: _____

11. 11. ¿Por qué motivos preferirías jugar a un juego en su versión traducida? **Selecciona todos los que correspondan.*

- Porque me facilita la inmersión en el juego
- Por no perder información al no entender a la perfección el idioma original
- Porque es más cómodo
- Por no entender el idioma original
- Otro: _____

12. 12. A la hora de usar traducciones ¿con qué frecuencia suelen ser oficiales o hechas por fans? **Marca solo un óvalo por fila.*

	Nunca	Poco	Ocasionalmente	Bastante	Mucho
Traducciones oficiales	<input type="radio"/>				
Traducciones hechas por fans	<input type="radio"/>				

13. 13. De haber usado alguna traducción hecha por fans indica de qué videojuego era

14. 14. En caso de haber jugado a un videojuego traducido por fans de forma no oficial ¿por qué motivos lo has hecho?*Selecciona todos los que correspondan.*

- Por falta de una traducción oficial
- Por ser gratuita
- Por apoyar a la comunidad de aficionados que lo han traducido
- Por la mala calidad de una traducción oficial
- Otro: _____

27/12/2016

La localización de videojuegos desde la perspectiva de los jugadores

15. **15. ¿Por qué motivos no utilizarías una traducción (ni oficial ni hecha por fans) aun sabiendo que es de calidad? ***

Marca solo un óvalo.

- Estoy acostumbrado a jugar en versión original
- Por jugar antes al juego
- Creo que con las traducciones se pierden matices
- No creo que una traducción pueda ser igual de buena que el original
- Otro: _____

16. **16. Califica la calidad media de las traducciones oficiales ***

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Pésimas	<input type="radio"/>	Excelentes				

17. **17. Califica la calidad media de las traducciones no oficiales ***

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Pésimas	<input type="radio"/>	Excelentes				

18. **18. ¿Cómo crees que puede afectar a los traductores profesionales de videojuegos las traducciones realizadas por aficionados de forma gratuita? ***

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
De forma negativa	<input type="radio"/>	De forma positiva				

19. **19. ¿Cómo crees que afectan las traducciones realizadas por aficionados de forma gratuita al mercado de los videojuegos? ***

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
De forma negativa	<input type="radio"/>	De forma positiva				

27/12/2016

La localización de videojuegos desde la perspectiva de los jugadores

20. ¿Cuánta importancia crees que tienen los siguientes aspectos a la hora de traducir un videojuego? *

Marca solo un óvalo por fila.

	Ninguna importancia	Poca importancia	Alguna importancia	Bastante importancia	Prioritario
La corrección y ortotipografía (que no tenga errores gramaticales y que tenga todos los caracteres especiales del español como la "Ñ" o los signos de interrogación y exclamación de apertura)	<input type="radio"/>				
Que se utilice un léxico/vocabulario adecuado para el tipo de juego	<input type="radio"/>				
Que la traducción se adapte bien al español (dobles sentidos, modismos, expresiones...)	<input type="radio"/>				
Que sea fiel al original, por ejemplo, que realice una buena adaptación de los rasgos culturales y que se mantenga la personalidad de los personajes	<input type="radio"/>				
Que todos los elementos del juego estén traducidos (elementos gráficos, menús, manuales, instrucciones...)	<input type="radio"/>				
Que se traduzcan los nombres propios que tengan significado en su idioma original	<input type="radio"/>				

21. Género *

Marca solo un óvalo.

- Hombre
- Mujer
- Otro

22. Edad *

Marca solo un óvalo.

- de 10 años
- Entre 10 y 15 años
- Entre 16 y 20 años
- Entre 21 y 30 años
- + de 30 años

27/12/2016

La localización de videojuegos desde la perspectiva de los jugadores

23. **23. Nacionalidad ***

24. **24. Situación laboral ***

Marca solo un óvalo.

- Estudiante
- Trabajador en activo
- Desempleado
- Pensionista
- Otro: _____

25. **25. Situación de residencia ***

Marca solo un óvalo.

- Vivo solo
- Vivo con mis padres
- Comparto piso con amigos/compañeros
- Vivo con mi pareja
- Otro: _____

26. **26. Situación familiar ***

Marca solo un óvalo.

- No tengo hijos/as ni familiares a cargo
- Tengo hijos/as pequeños/as (0-10 años)
- Tengo hijos/as (pre)adolescentes (11-17 años)
- Tengo hijos/as mayores de 17 años
- Tengo familiares a cargo

27. **27. Nivel de estudios completados o en curso ***

Selecciona todos los que correspondan.

- Sin estudios superiores (primaria, bachillerato, FP...)
- Formación universitaria en traducción
- Formación universitaria en filología
- Formación universitaria en ámbitos no lingüísticos (por favor, especificar en "Otro")
- Otro: _____

La localización de Undertale desde la perspectiva de los jugadores

Las preguntas mostradas a continuación van dirigidas tan solo a aquellos jugadores que hayan jugado al videojuego Undertale de Toby Fox.

27/12/2016

La localización de videojuegos desde la perspectiva de los jugadores

28. 1. ¿Dónde adquiriste tu copia de Undertale?

Marca solo un óvalo.

- En la página oficial del juego «undertale.com»
- En una plataforma de distribución digital autorizada (Steam, Humble Bundle, Origins...)
- En una plataforma de distribución digital no autorizada (G2A, Kingwin...)
- Descargándola de forma no oficial (Torrent, descarga directa...)
- Otro: _____

29. 2. ¿Qué rutas has jugado?

Selecciona todos los que correspondan.

- Neutral
- Pacifista
- Pacifista verdadera
- Genocida
- Ninguna (no he terminado ninguna ruta)

30. 3. ¿En qué idioma has jugado a Undertale?

Marca solo un óvalo.

- Inglés (versión original)
- Español europeo (traducción hecha por fans)
- Español latinoamericano (traducción hecha por fans)
- En mi lengua materna (no es inglés ni español)
- Otro: _____

31. 4. Si has jugado en inglés ¿consideras que la versión original de Undertale es difícil de entender?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Sí, es muy difícil de entender	<input type="radio"/>	No, es muy fácil de entender				

27/12/2016

La localización de videojuegos desde la perspectiva de los jugadores

32. **5. ¿Cuántas dificultades te han presentado los siguientes aspectos de Undertale?**

Marca solo un óvalo por fila.

	Ninguna dificultad	Pocas dificultades	Algunas dificultades	Bastantes dificultades	Muchas dificultades
Idioma original (inglés)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Seguimiento de la trama	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Referencias culturales (anime, videojuegos, nombres propios, marcas...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rasgos del habla (dialecto)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Humor (juegos de palabras, chistes...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nombres propios (personajes, lugares y objetos)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

33. **6. De haber jugado en español indica de dónde has obtenido la traducción**

34. **7. De haber jugado en español ¿cómo calificarías la traducción que has utilizado?**

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Pésima	<input type="radio"/>	Excelente				

35. **8. ¿Conoces Undertale-Spanish.com?**

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

36. **9. De haber una traducción oficial de Undertale hecha por traductores profesionales ¿la utilizarías?**

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No
 Solo si el precio es económico
 Solo si no hay una ya hecha por aficionados
 Otro: _____

37. **10. ¿Crees que con una traducción oficial el juego tendría más alcance entre los jugadores españoles?**

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Sí, totalmente	<input type="radio"/>	No, para nada				

27/12/2016

La localización de videojuegos desde la perspectiva de los jugadores

38. 11. ¿Cuánta importancia crees que tienen los siguientes aspectos a la hora de traducir Undertale?

Marca solo un óvalo por fila.

	Ninguna importancia	Poca importancia	Alguna importancia	Bastante importancia	Prioritario
Los elementos gráficos (carteles, señales, libros...)	<input type="radio"/>				
Las referencias culturales (videojuegos, animes, instituciones...)	<input type="radio"/>				
El humor (juegos de palabras, chistes, dobles sentidos...)	<input type="radio"/>				
Los rasgos del habla (dialecto de los personajes)	<input type="radio"/>				
Los nombres propios (personajes, lugares, objetos...)	<input type="radio"/>				

39. 12. ¿Cómo preferirías que fuera la traducción de Undertale?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Extranjerizante (lo más cercana posible a la lengua y cultura estadounidense)	<input type="radio"/>	Familiarizante (lo más cercana posible a la lengua y cultura española)				

40. 13. ¿Qué personaje principal consideras más difícil de traducir al español?

Marca solo un óvalo.

- Flowey
- Sans
- Papyrus
- Undyne
- Mettaton
- Toriel
- Asgore

41. 14. ¿Por qué?

27/12/2016

La localización de videojuegos desde la perspectiva de los jugadores

42. 15. ¿Crees que se deberían traducir/adaptar los siguientes elementos?

Marca solo un óvalo por fila.

	Solo si en inglés significan algo	No	Si
Nombres de personajes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nombres de lugares	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nombres de objetos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Elementos gráficos (señales, letreros...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

43. 16. ¿Cómo crees que debería traducirse el género de Frisk (personaje jugable)?

Marca solo un óvalo.

- Femenino singular
- Femenino plural
- Neutro (evitar siempre el uso de un género definido)
- Masculino singular
- Masculino plural
- Otro: _____

17. ¿Cómo valorarías la traducción de este vídeo?



<http://youtube.com/watch?v=zufBTuskpZI>

44. Marca solo un óvalo.

1 2 3 4 5

Pésima Excelente

Con la tecnología de
 Google Forms

A.2. Resultados de la encuesta

marinaq94@gmail.com ▾

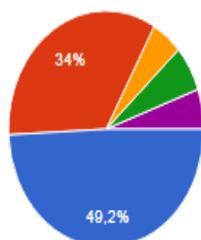
[✎ Editar este formulario](#)

256 respuestas

[Ver todas las respuestas](#) [Publicar datos de análisis](#)

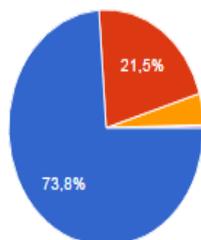
Resumen

1. ¿Con qué frecuencia sueles jugar a videojuegos?



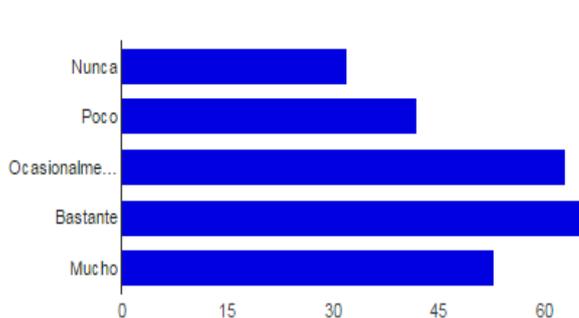
A diario	126	49.2%
Varias veces a la semana	87	34%
Una vez a la semana	13	5.1%
Varias veces al mes	16	6.3%
Una vez al mes o con menos frecuencia	14	5.5%

2. ¿A qué edad empezaste a jugar a videojuegos?



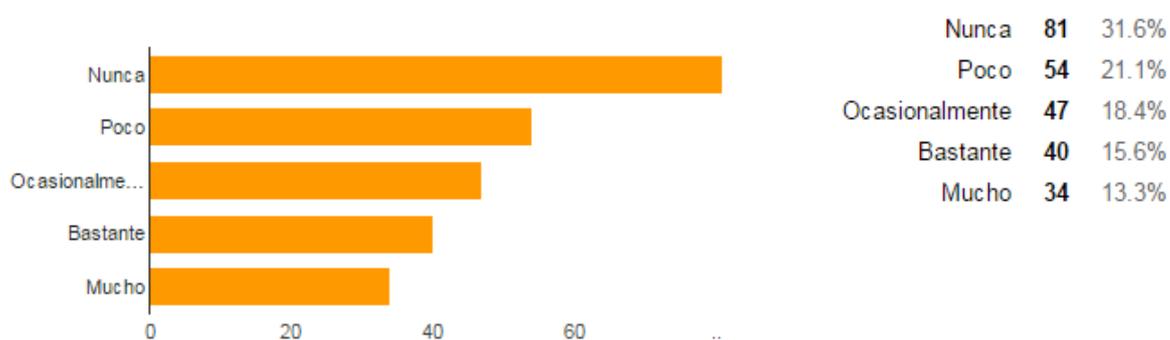
1-10 años	189	73.8%
11-15 años	55	21.5%
16-20 años	11	4.3%
21-25 años	0	0%
+ de 25 años	1	0.4%

RPG [3. ¿Con qué frecuencia juegas a estos géneros?]

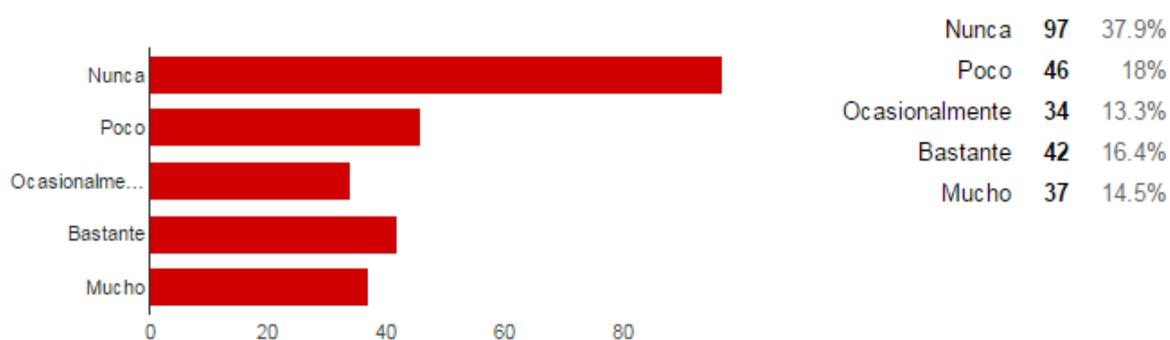


Nunca	32	12.5%
Poco	42	16.4%
Ocasionalmente	63	24.6%
Bastante	66	25.8%
Mucho	53	20.7%

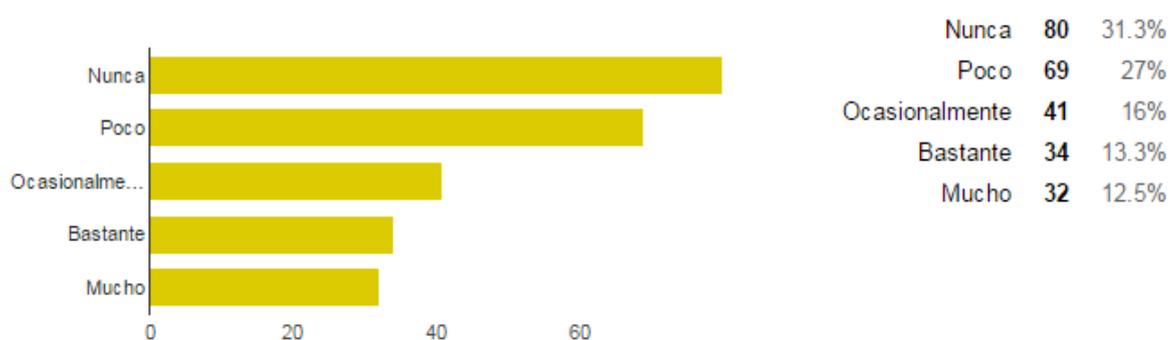
J-RPG [3. ¿Con qué frecuencia juegas a estos géneros?]



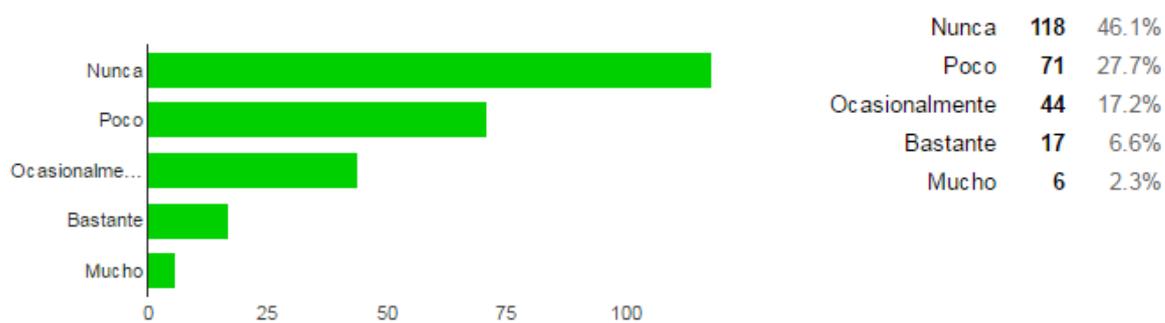
MOBA [3. ¿Con qué frecuencia juegas a estos géneros?]



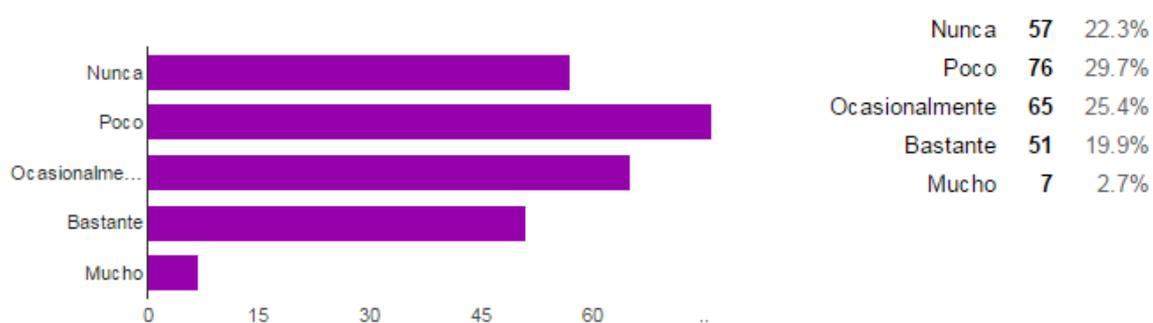
MMOG/MMORPG [3. ¿Con qué frecuencia juegas a estos géneros?]



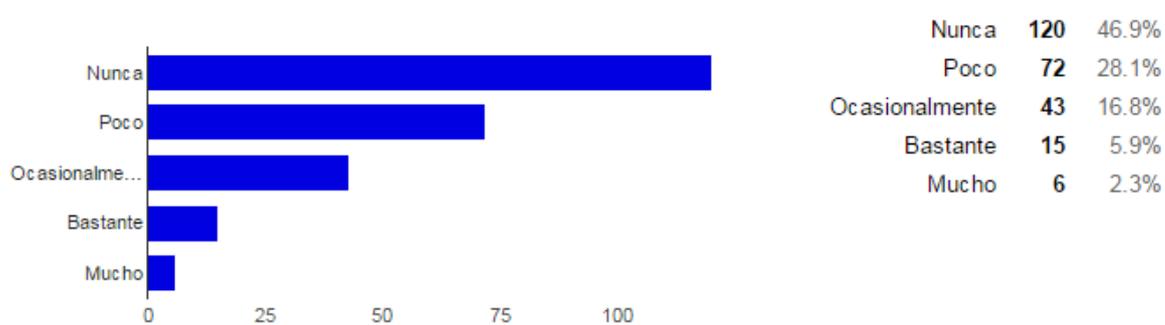
Novela visual [3. ¿Con qué frecuencia juegas a estos géneros?]



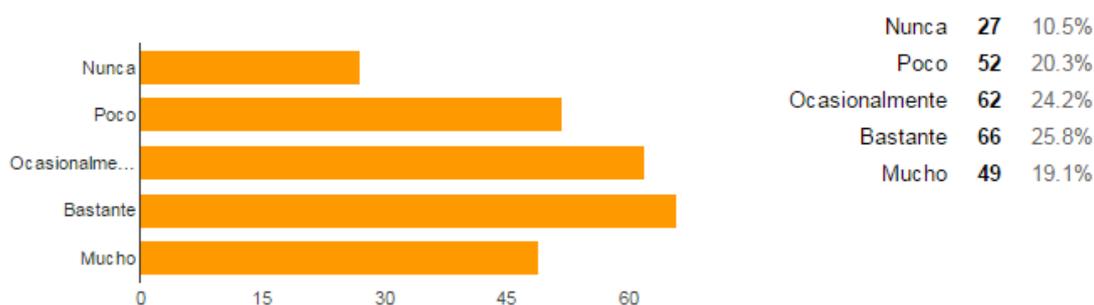
Aventura gráfica/Puzles [3. ¿Con qué frecuencia juegas a estos géneros?]



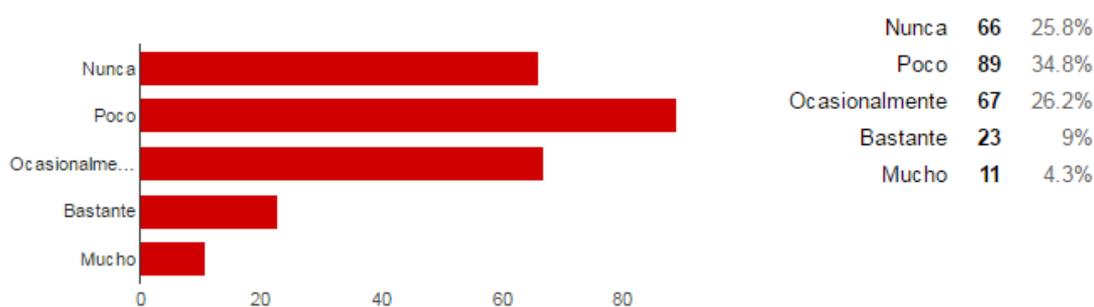
Terror (survival horror) [3. ¿Con qué frecuencia juegas a estos géneros?]



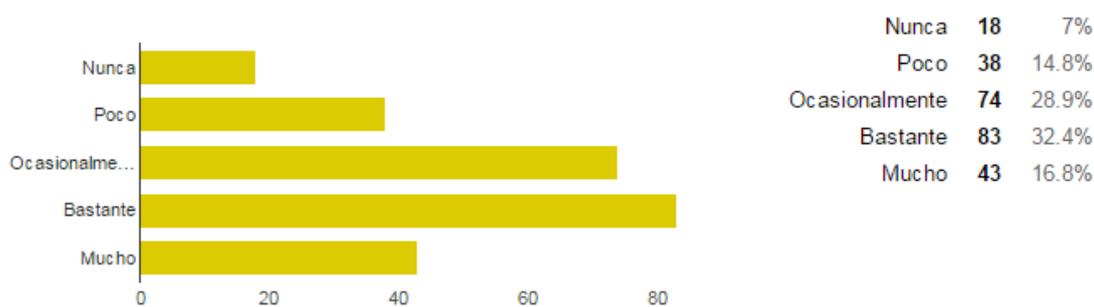
Disparos [3. ¿Con qué frecuencia juegas a estos géneros?]



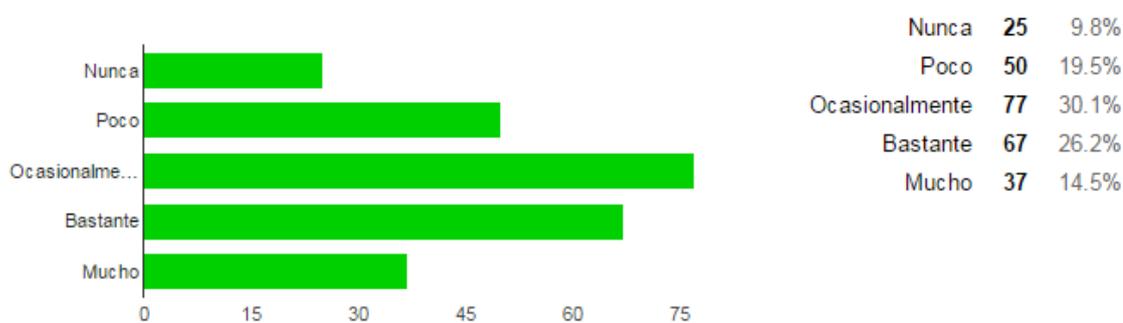
Lucha [3. ¿Con qué frecuencia juegas a estos géneros?]



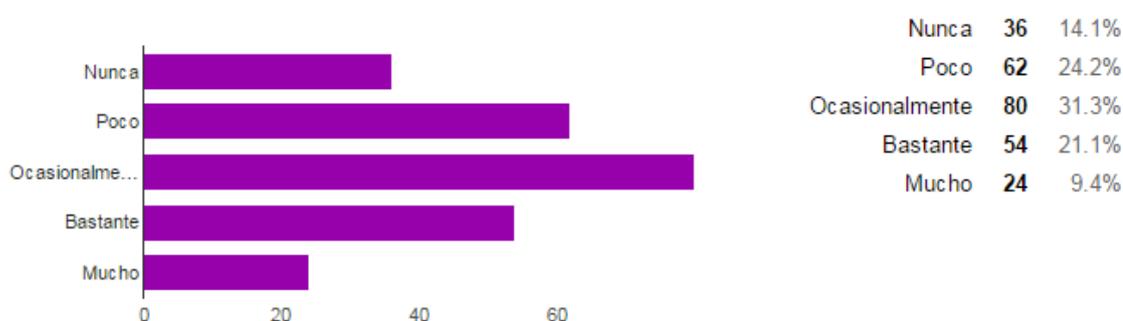
Acción/Aventura [3. ¿Con qué frecuencia juegas a estos géneros?]



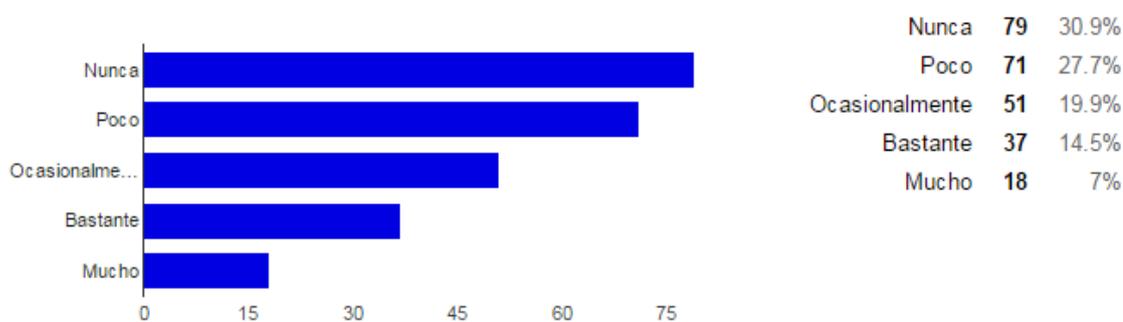
Estrategia [3. ¿Con qué frecuencia juegas a estos géneros?]



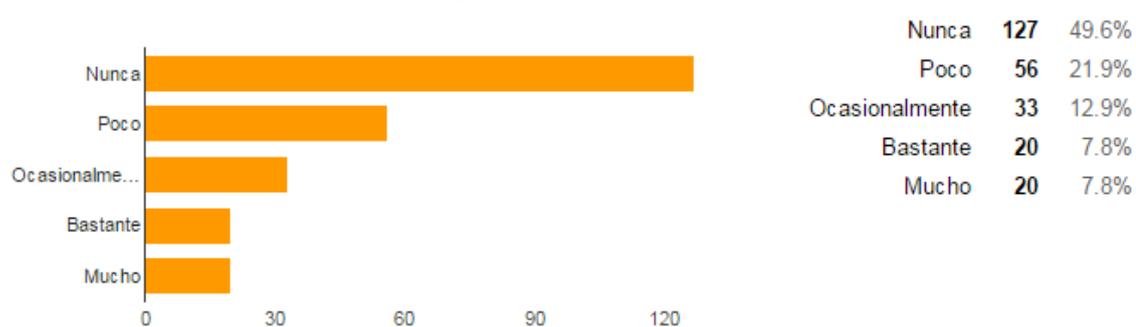
Plataformas [3. ¿Con qué frecuencia juegas a estos géneros?]



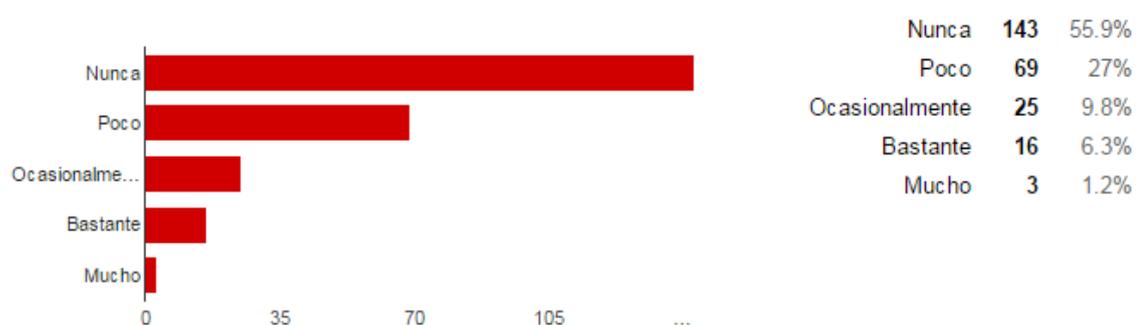
Simulación [3. ¿Con qué frecuencia juegas a estos géneros?]



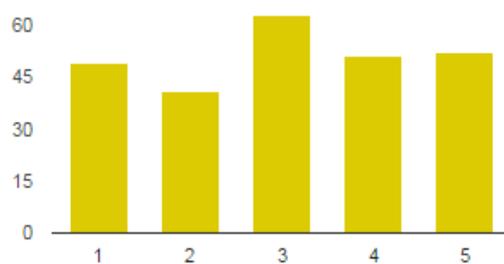
Deportes [3. ¿Con qué frecuencia juegas a estos géneros?]



Musical [3. ¿Con qué frecuencia juegas a estos géneros?]

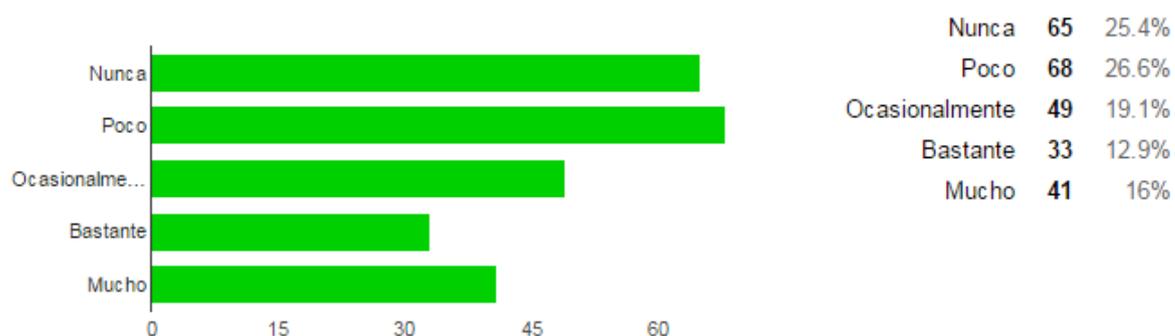


4. ¿Prefieres los juegos online u offline?

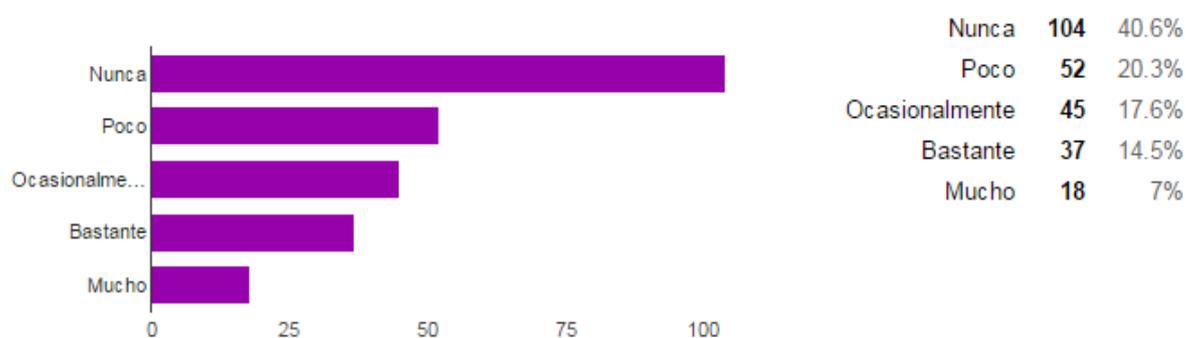


Prefiero jugar a videojuegos sin conexión como Mass Effect, Fallout, Undertale...	1	49	19.1%
	2	41	16%
	3	63	24.6%
	4	51	19.9%
Prefiero jugar a videojuegos en línea como LOL, WOW, Call of Duty...	5	52	20.3%

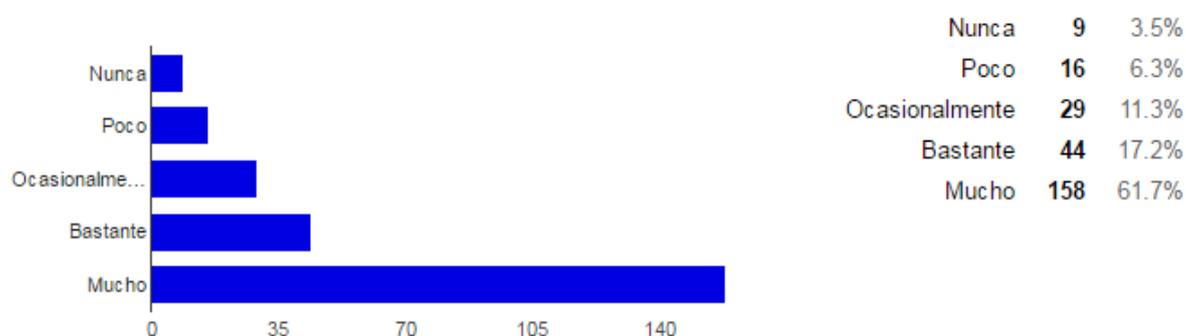
Consola [5. ¿Con qué frecuencia utilizas las siguientes plataformas?]



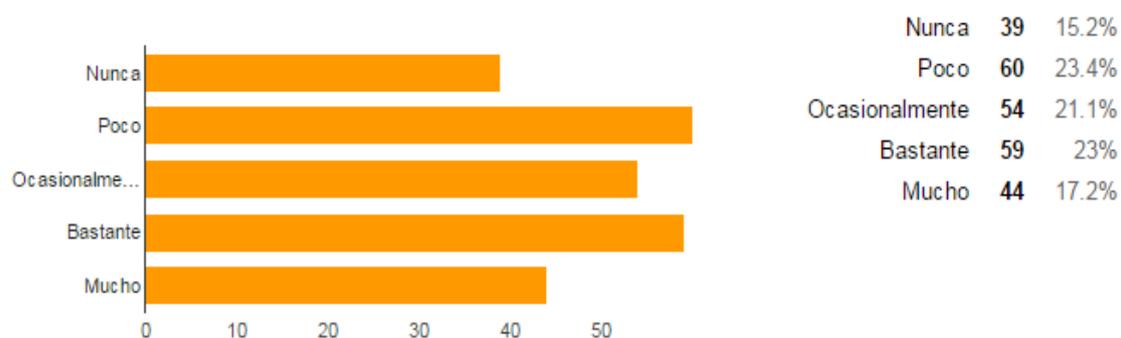
Consola portátil [5. ¿Con qué frecuencia utilizas las siguientes plataformas?]



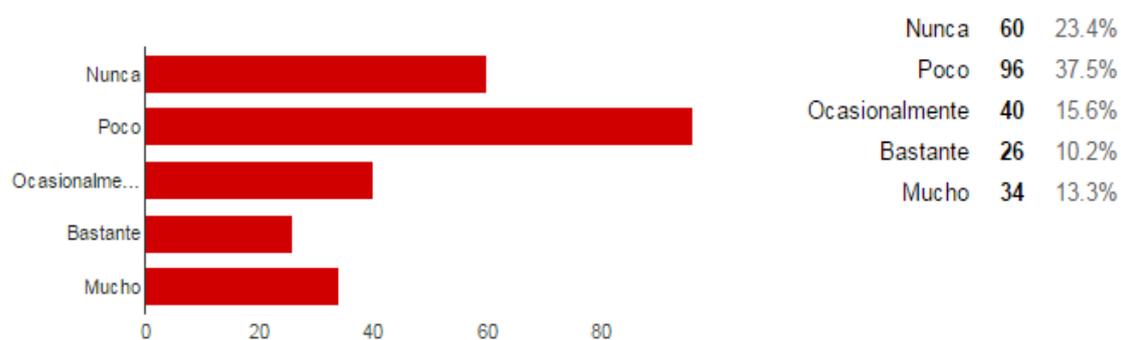
PC [5. ¿Con qué frecuencia utilizas las siguientes plataformas?]



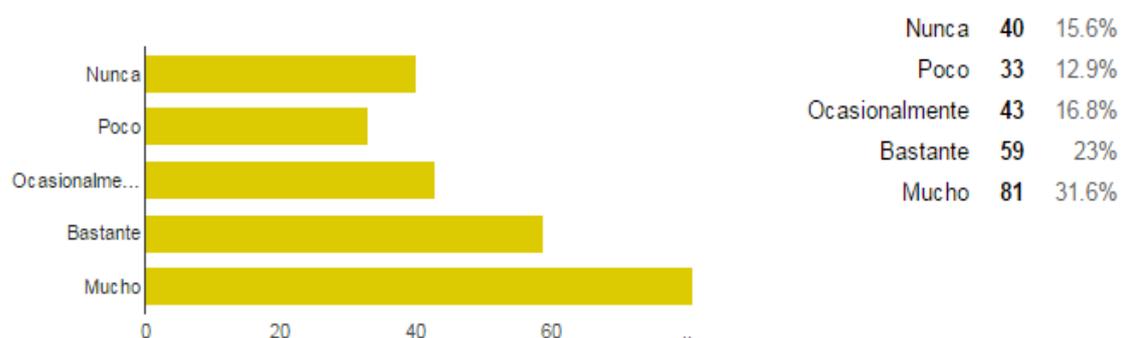
Móvil [5. ¿Con qué frecuencia utilizas las siguientes plataformas?]



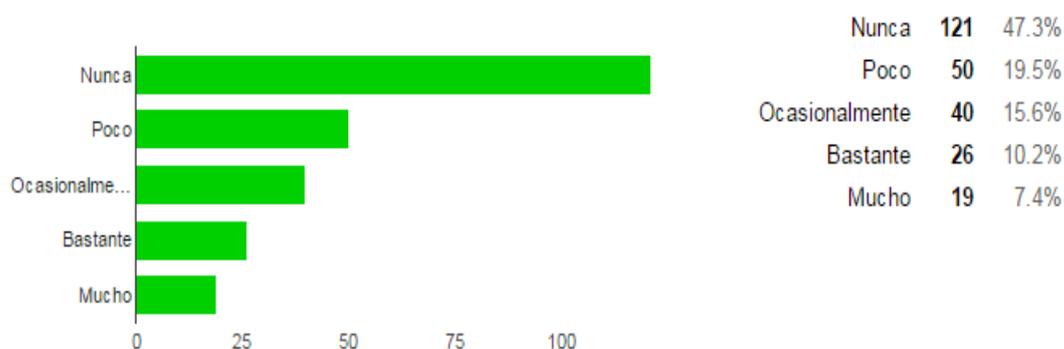
Tiendas físicas (GameStop, CeX...) [6. ¿Dónde y con qué frecuencia sueles conseguir tus juegos?]



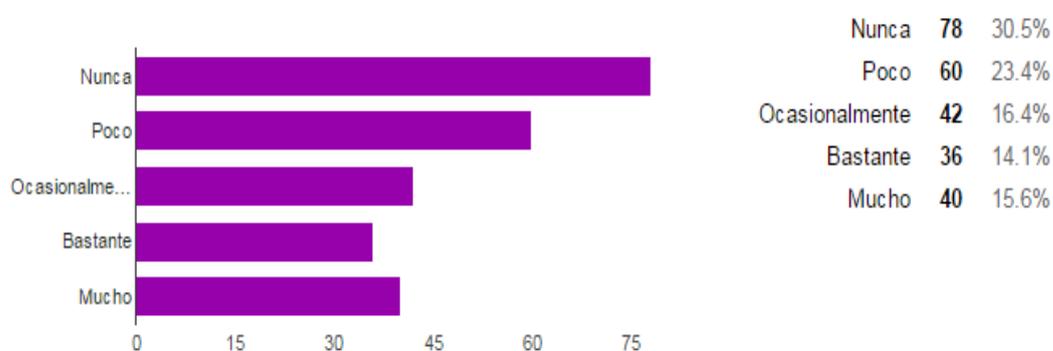
Plataformas de distribución digital autorizadas (Steam, Humble Bundle, Origins...) [6. ¿Dónde y con qué frecuencia sueles conseguir tus juegos?]



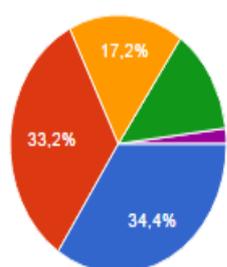
Plataformas de distribución digital no autorizadas (G2A, Kingwin...) [6. ¿Dónde y con qué frecuencia sueles conseguir tus juegos?]



Descargas no oficiales (Torrent, descarga directa...) [6. ¿Dónde y con qué frecuencia sueles conseguir tus juegos?]

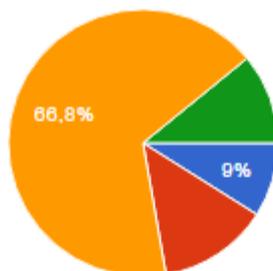


7. ¿Cuánto te gastas de media al año en videojuegos?



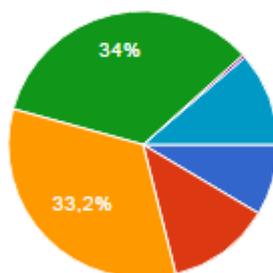
- de 50 euros	88	34.4%
51-100 euros	85	33.2%
101 - 200 euros	44	17.2%
+ de 200 euros	34	13.3%
No compro videojuegos	5	2%

8. ¿Cuándo sueles comprar los videojuegos que te interesan?



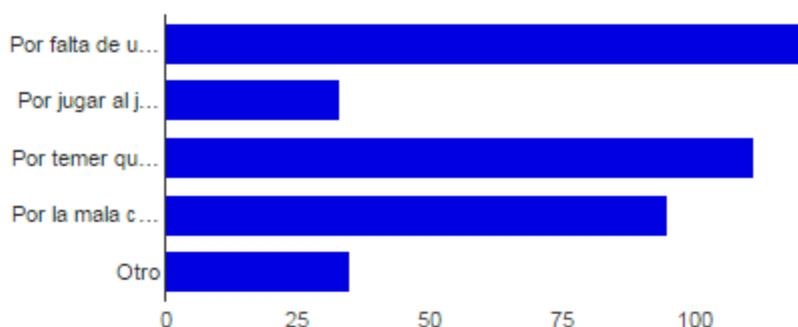
En preventas	23	9%
En cuanto salen al mercado	34	13.3%
Un tiempo después del lanzamiento	171	66.8%
No compro videojuegos, los descargo de forma gratuita	28	10.9%

9. ¿En qué idioma sueles jugar?



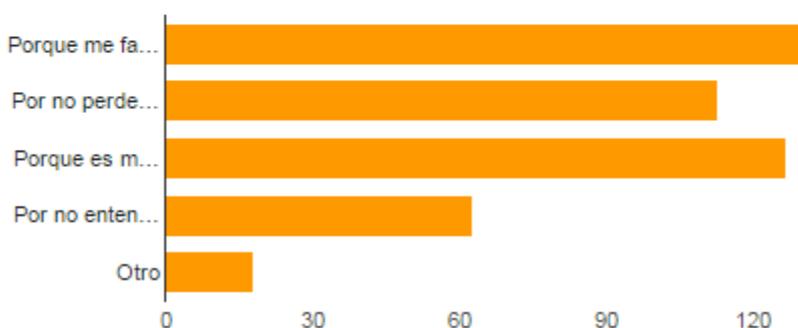
Audio en versión original sin subtítulos	22	8.6%
Audio en versión original con subtítulos en versión original	32	12.5%
Audio en versión original con subtítulos en español	85	33.2%
Audio en español sin subtítulos	87	34%
Audio en español con subtítulos en versión original	1	0.4%
Audio en español con subtítulos en español	29	11.3%

10. ¿Por qué motivos preferirías jugar en versión original?



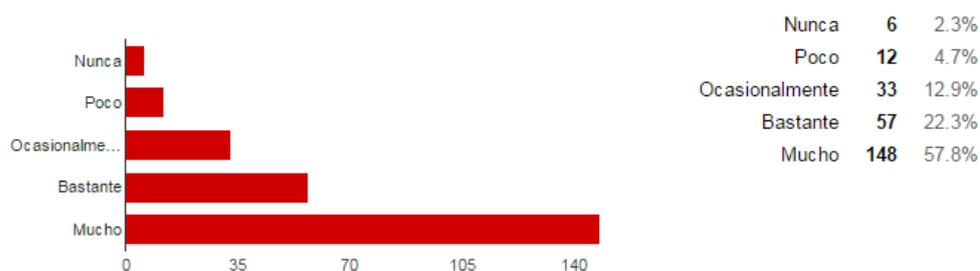
Por falta de una traducción oficial	121	47.3%
Por jugar al juego lo antes posible	33	12.9%
Por temer que en la traducción se pierdan matices	111	43.4%
Por la mala calidad de las traducciones/doblajes oficiales	95	37.1%
Otro	35	13.7%

11. ¿Por qué motivos preferirías jugar a un juego en su versión traducida?

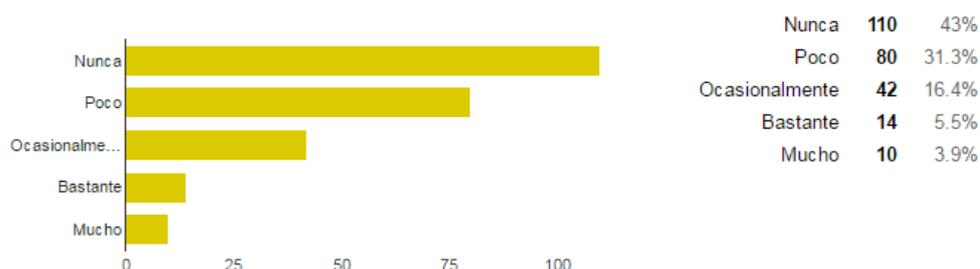


Porque me facilita la inmersión en el juego	131	51.2%
Por no perder información al no entender a la perfección el idioma original	113	44.1%
Porque es más cómodo	127	49.6%
Por no entender el idioma original	63	24.6%
Otro	18	7%

Traducciones oficiales [12. A la hora de usar traducciones ¿con qué frecuencia suelen ser oficiales o hechas por fans?]



Traducciones hechas por fans [12. A la hora de usar traducciones ¿con qué frecuencia suelen ser oficiales o hechas por fans?]



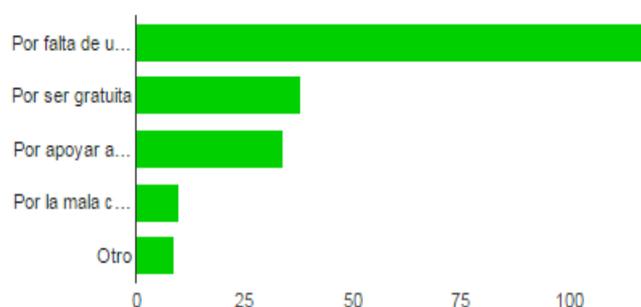
13. De haber usado alguna traducción hecha por fans indica de qué videojuego era

Undertale
 Life is strange
 Life is Strange
 Mother 3
 Counter Strike
 Walking Dead (Telltale)
 Skyrim online
 Un juego para la LocJam en 2014
 Tree of Saviors (KR)
 Valkyrie profile
 Tales of the Abyss
 Undertale. Tales of the Abyss. Life is strange.
 Pokémon Conquest
 Luminous Arc 1 y 2, Bleach: The 3rd Phantom, Disgaea DS
 BugCatcher
 Final Fantasy VI
 The walking dead
 Casi todos los juego viejos que no tienen español en el Steam. La saga Unreal ha sido lo más destacado.
 Ace Attorney, 999, Disgaea, Tales of,
 Daggerfall, Serious Sam, Morrowind, System Shock 2, Heroes of Might and Magic III,
 Fallout
 no se
 Planescape
 The Walking Dead (video game)
 The walking dead, tales from the borderlands, undertale...
 Fate Stay Night
 NSNC
 Dont Starve Togheter
 Hackrom Pokemon

Stardew Valley
Pokemon
The world ends with you, jump ultimate stars
The world ends with you
KinGdom Heart Dream Drop Distance
Random
The Walking Dead (Telltale Games)
Seiken Densetsu 3 (SNES) y otros juegos clásicos de SNES sin traducción oficial
999
Pirata
Mount and Blade warband (Mods)
The wolf among us
American McGee's Alice
Lisa
Rom de Chrono Trigger
Ni ni kuni (Nintendo DS)
Hack roms de Pokemon
POKEMON
Democracy 3
Saw The Game, Hacker Evolution Untold
Hunie Pop, Ballad of an Evening Butterfly
Life is strange, the walking dead season 1 y 2
jump ultimate stars nds
Game of Thrones (Telltale) y muchos más que no recuerdo ahora mismo
Mario RPG
Chrono Trigger
Cave Story
Tales of Vesperia
Zelda, Chrono Cross...
undertale
Skyrim
Skyrim, Undertale, FFVII CitiesSkylines.
Undertale, The World Ends With You, Pokemon...
Ocarina of time, solo el texto
HackRoms
Fallout
Formula 1 2000
Pro cycling manager 2015
Valkyria Chronicles 3, Undertale
The Walking Dead de Telltale, Life is Strange
Ace Attorney Investigations

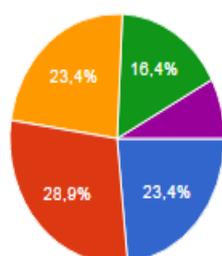
Don't starve
Torchlight 2
Fate/stay night
Final Fantasy The 4 Heroes of Light
Divinity Original Sin
Mount & Blade Warband
Batman The Telltale Games
Don't starve together
Steins;Gate
Total War:Medieval II
No lo recuerdo
No he usado este tipo
Al no ser oficial no los apoyo
Final fantasy tactics
Parasite Eve
Legacy of Kain (no es que la haya usado sino que estoy metido en el proyecto de traducción)
De poco Interés
Ninguno
No tengi
chrono trigger
Divinity Original Sin
Pokémon
The World Ends With You
Monster Hunter Portable 3
BG2 (Traduccion de clan dlan), Chrono Trigger (Traducciones Magno)
Undertale
Evoland

14. En caso de haber jugado a un videojuego traducido por fans de forma no oficial ¿por qué motivos lo has hecho?



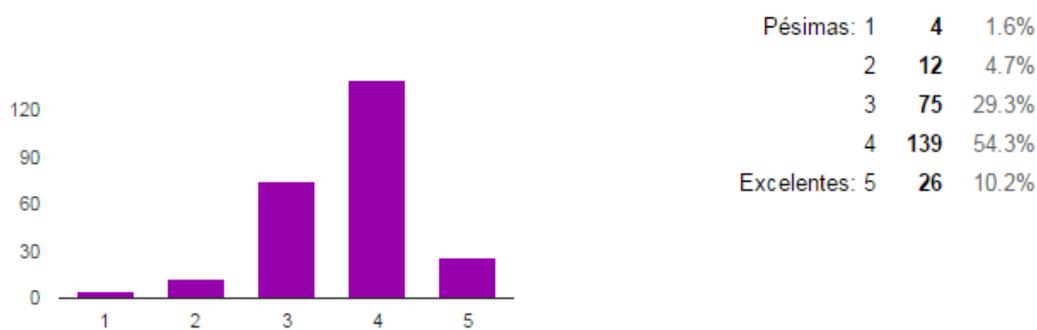
Por falta de una traducción oficial	118	76.1%
Por ser gratuita	38	24.5%
Por apoyar a la comunidad de aficionados que lo han traducido	34	21.9%
Por la mala calidad de una traducción oficial	10	6.5%
Otro	9	5.8%

15. ¿Por qué motivos no utilizarías una traducción (ni oficial ni hecha por fans) aun sabiendo que es de calidad?

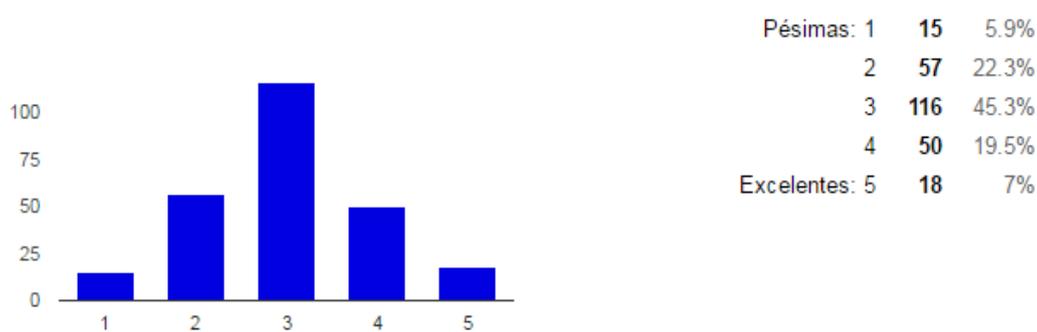


Estoy acostumbrado a jugar en versión original	60	23.4%
Por jugar antes al juego	74	28.9%
Creo que con las traducciones se pierden matices	60	23.4%
No creo que una traducción pueda ser igual de buena que el original	42	16.4%
Otro	20	7.8%

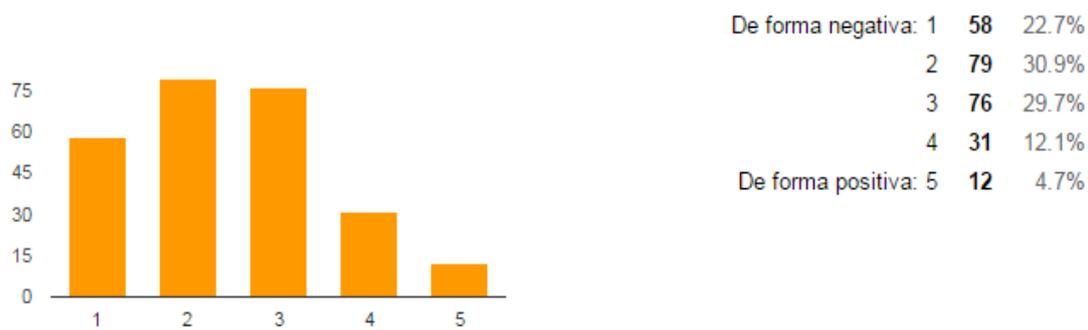
16. Califica la calidad media de las traducciones oficiales



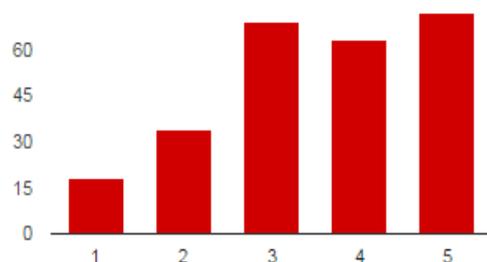
17. Califica la calidad media de las traducciones no oficiales



18. ¿Cómo crees que puede afectar a los traductores profesionales de videojuegos las traducciones realizadas por aficionados de forma gratuita?

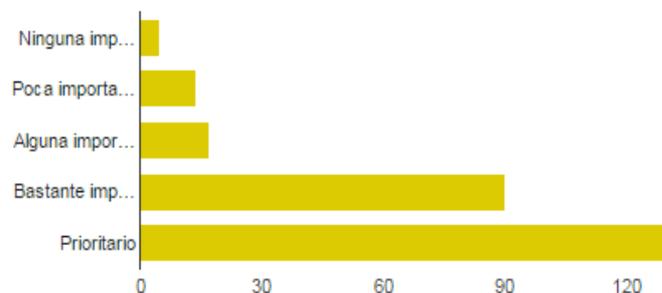


19. ¿Cómo crees que afectan las traducciones realizadas por aficionados de forma gratuita al mercado de los videojuegos?



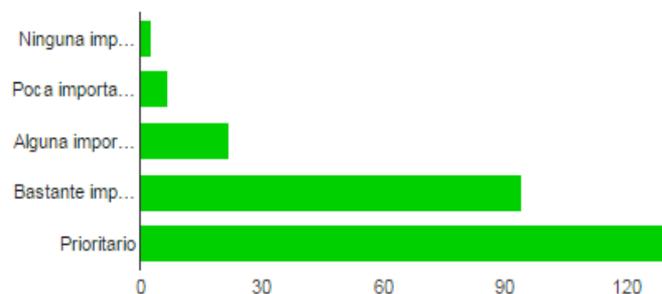
De forma negativa:	1	18	7%
	2	34	13.3%
	3	69	27%
	4	63	24.6%
De forma positiva:	5	72	28.1%

La corrección y ortotipografía (que no tenga errores gramaticales y que tenga todos los caracteres especiales del español como la "Ñ" o los signos de interrogación y exclamación de apertura) [20. ¿Cuánta importancia crees que tienen los siguientes aspectos a la hora de traducir un videojuego?]



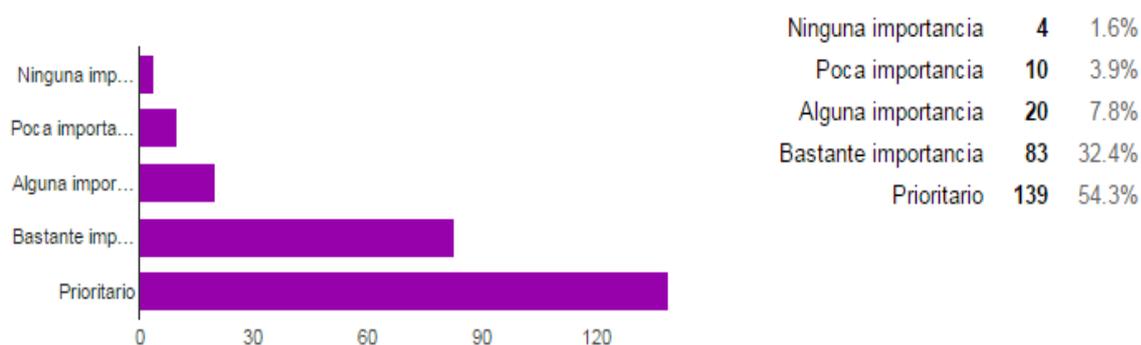
Ninguna importancia	5	2%
Poca importancia	14	5.5%
Alguna importancia	17	6.6%
Bastante importancia	90	35.2%
Prioritario	130	50.8%

Que se utilice un léxico/vocabulario adecuado para el tipo de juego [20. ¿Cuánta importancia crees que tienen los siguientes aspectos a la hora de traducir un videojuego?]

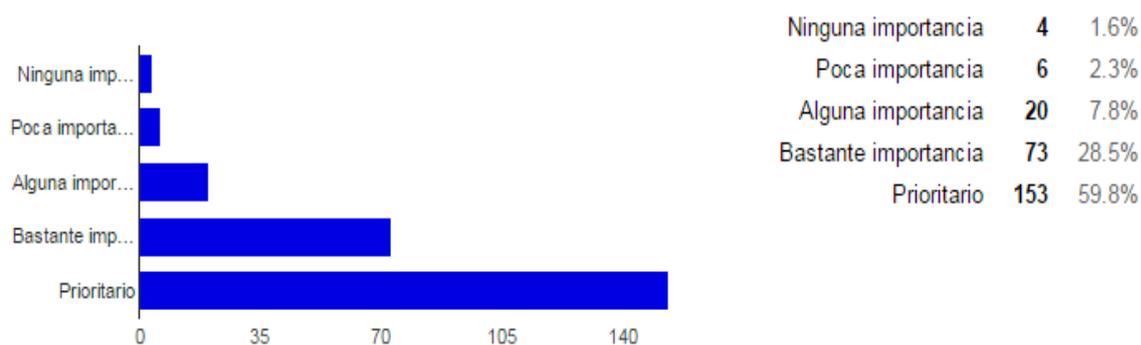


Ninguna importancia	3	1.2%
Poca importancia	7	2.7%
Alguna importancia	22	8.6%
Bastante importancia	94	36.7%
Prioritario	130	50.8%

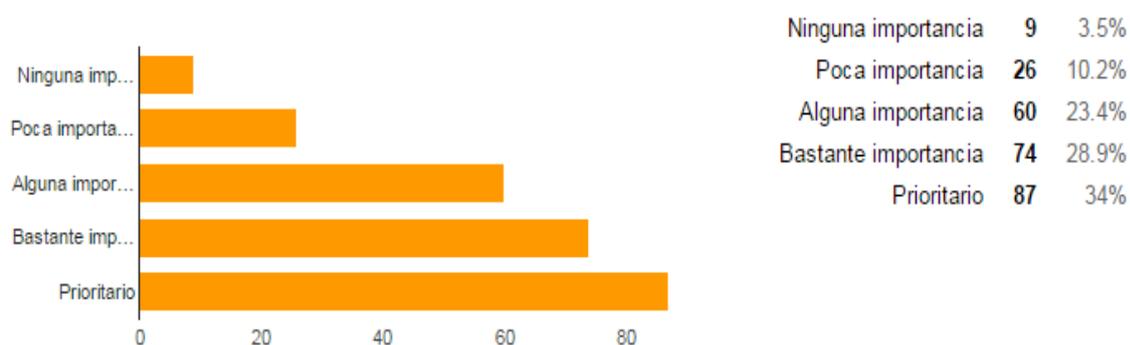
Que la traducción se adapte bien al español (dobles sentidos, modismos, expresiones...) [20. ¿Cuánta importancia crees que tienen los siguientes aspectos a la hora de traducir un videojuego?]



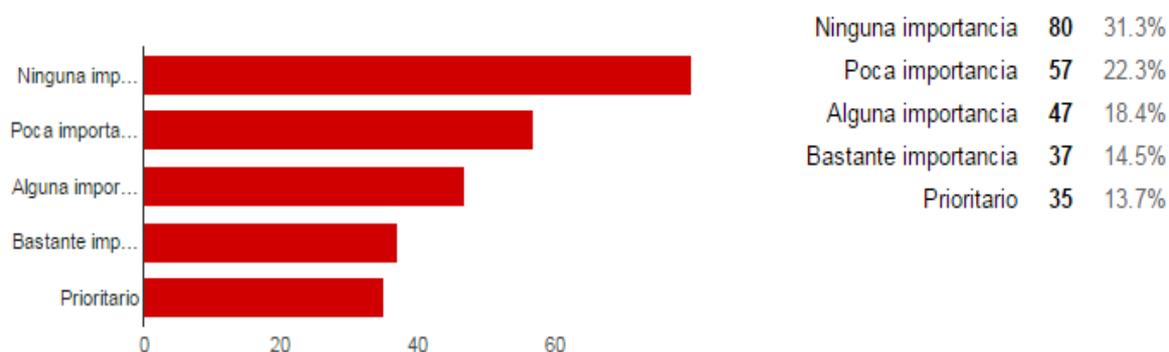
Que sea fiel al original, por ejemplo, que realice una buena adaptación de los rasgos culturales y que se mantenga la personalidad de los personajes [20. ¿Cuánta importancia crees que tienen los siguientes aspectos a la hora de traducir un videojuego?]



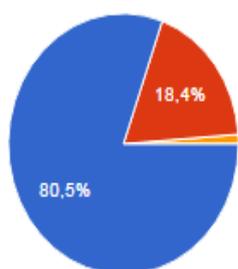
Que todos los elementos del juego estén traducidos (elementos gráficos, menús, manuales, instrucciones...) [20. ¿Cuánta importancia crees que tienen los siguientes aspectos a la hora de traducir un videojuego?]



Que se traduzcan los nombres propios que tengan significado en su idioma original [20. ¿Cuánta importancia crees que tienen los siguientes aspectos a la hora de traducir un videojuego?]

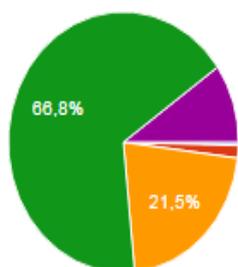


21. Género



Hombre	206	80.5%
Mujer	47	18.4%
Otro	3	1.2%

22. Edad

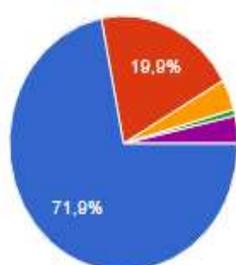


- de 10 años	1	0.4%
Entre 10 y 15 años	4	1.6%
Entre 16 y 20 años	55	21.5%
Entre 21 y 30 años	171	66.8%
+ de 30 años	25	9.8%

23. Nacionalidad

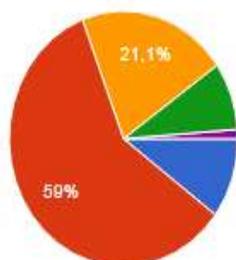
Española
España
Español
española
español
Español
Espanyola

24. Situación laboral



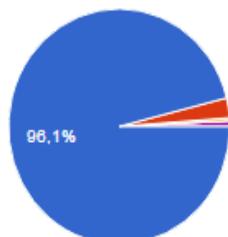
Estudiante	184	71.9%
Trabajador en activo	51	19.9%
Desempleado	10	3.9%
Pensionista	2	0.8%
Otro	9	3.5%

25. Situación de residencia



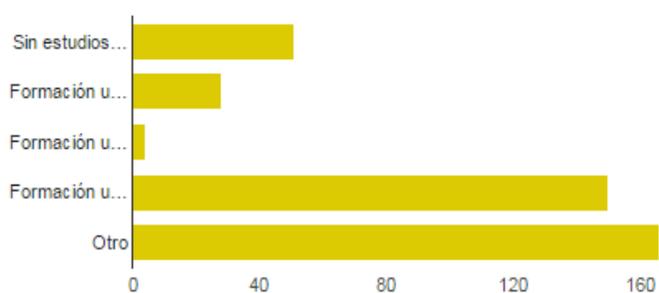
Vivo solo	26	10.2%
Vivo con mis padres	151	59%
Comparto piso con amigos/compañeros	54	21.1%
Vivo con mi pareja	22	8.6%
Otro	3	1.2%

26. Situación familiar



No tengo hijos/as ni familiares a cargo	246	96.1%
Tengo hijos/as pequeños/as (0-10 años)	7	2.7%
Tengo hijos/as (pre)adolescentes (11-17 años)	1	0.4%
Tengo hijos/as mayores de 17 años	0	0%
Tengo familiares a cargo	2	0.8%

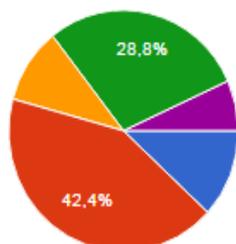
27. Nivel de estudios completados o en curso



Sin estudios superiores (primaria, bachillerato, FP...)	51	19.9%
Formación universitaria en traducción	28	10.9%
Formación universitaria en filología	4	1.6%
Formación universitaria en ámbitos no lingüísticos (por favor, especificar en "Otro")	150	58.6%
Otro	166	64.8%

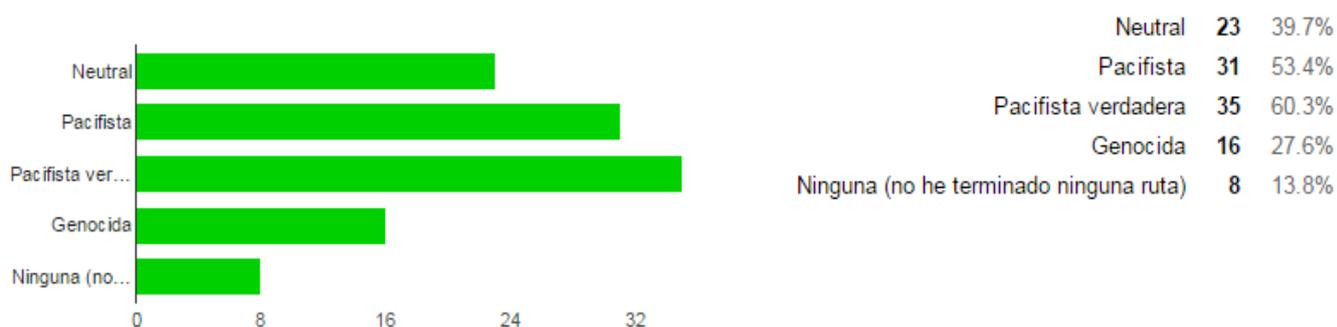
La localización de Undertale desde la perspectiva de los jugadores

1. ¿Dónde adquiriste tu copia de Undertale?

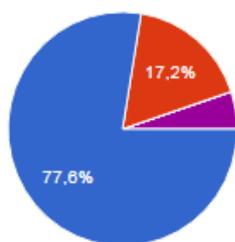


En la página oficial del juego «undertale.com»	7	11.9%
En una plataforma de distribución digital autorizada (Steam, Humble Bundle, Origins...)	25	42.4%
En una plataforma de distribución digital no autorizada (G2A, Kingwin...)	6	10.2%
Descargándola de forma no oficial (Torrent, descarga directa...)	17	28.8%
Otro	4	6.8%

2. ¿Qué rutas has jugado?

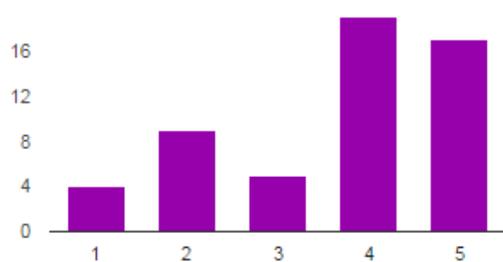


3. ¿En qué idioma has jugado a Undertale?



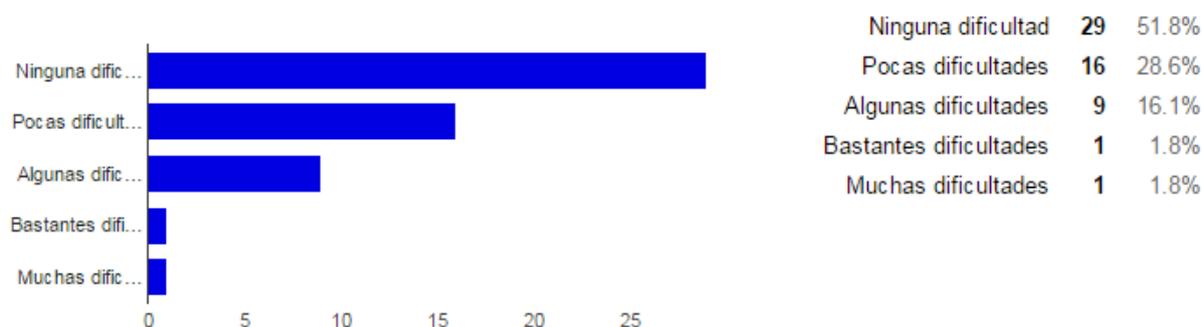
Inglés (versión original)	45	77.6%
Español europeo (traducción hecha por fans)	10	17.2%
Español latinoamericano (traducción hecha por fans)	0	0%
En mi lengua materna (no es inglés ni español)	0	0%
Otro	3	5.2%

4. Si has jugado en inglés ¿consideras que la versión original de Undertale es difícil de entender?

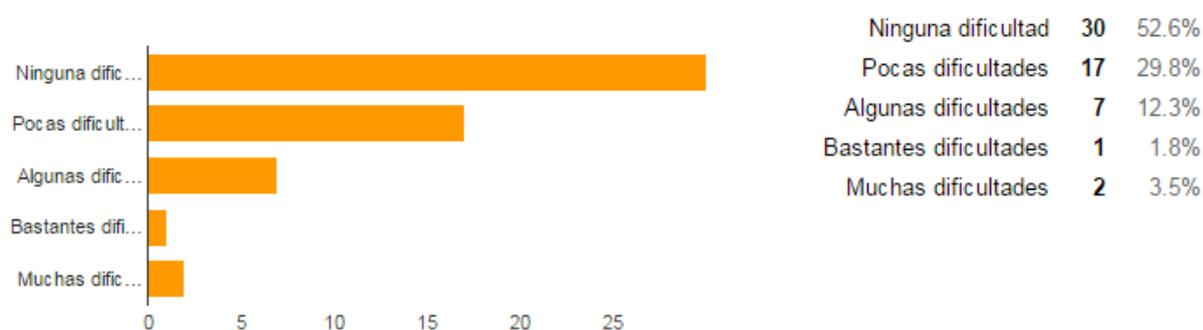


Sí, es muy difícil de entender: 1	4	7.4%
2	9	16.7%
3	5	9.3%
4	19	35.2%
No, es muy fácil de entender: 5	17	31.5%

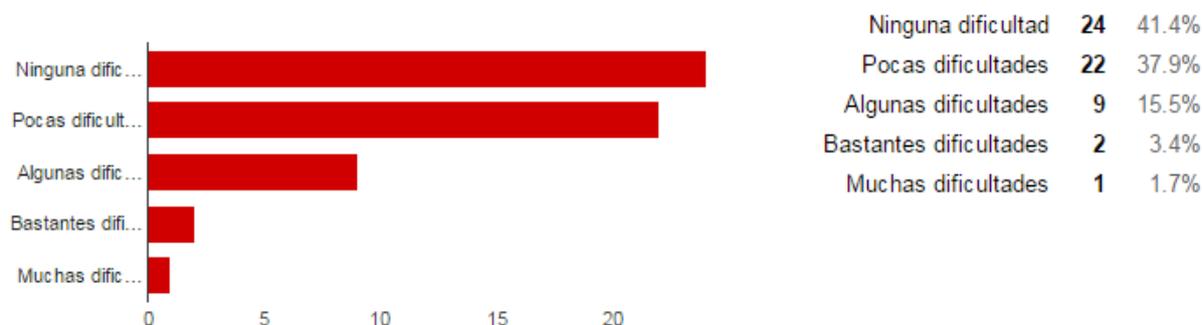
Idioma original (inglés) [5. ¿Cuántas dificultades te han presentado los siguientes aspectos de Undertale?]



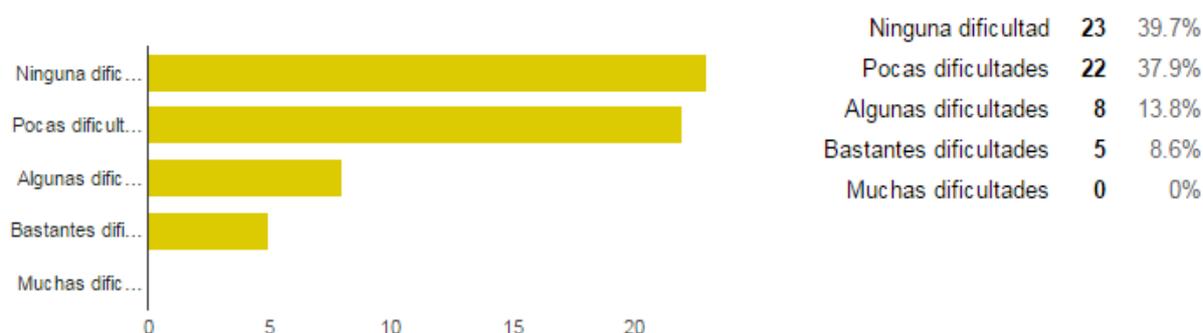
Seguimiento de la trama [5. ¿Cuántas dificultades te han presentado los siguientes aspectos de Undertale?]



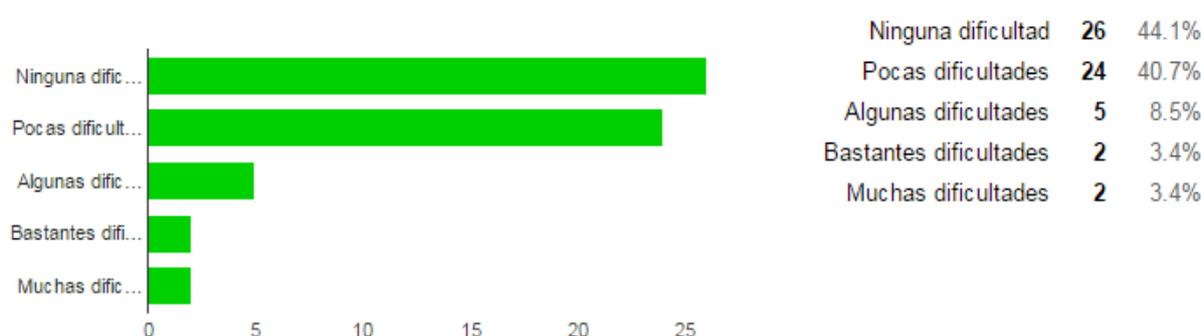
Referencias culturales (anime, videojuegos, nombres propios, marcas...) [5. ¿Cuántas dificultades te han presentado los siguientes aspectos de Undertale?]



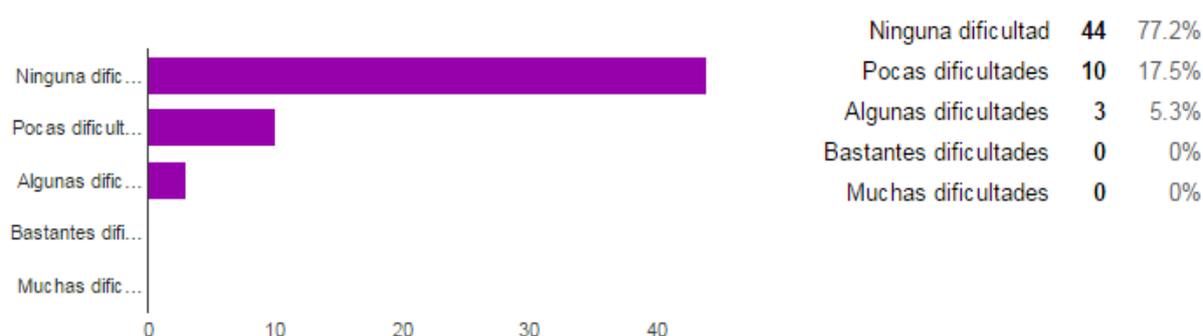
Rasgos del habla (idiolecto) [5. ¿Cuántas dificultades te han presentado los siguientes aspectos de Undertale?]



Humor (juegos de palabras, chistes...) [5. ¿Cuántas dificultades te han presentado los siguientes aspectos de Undertale?]



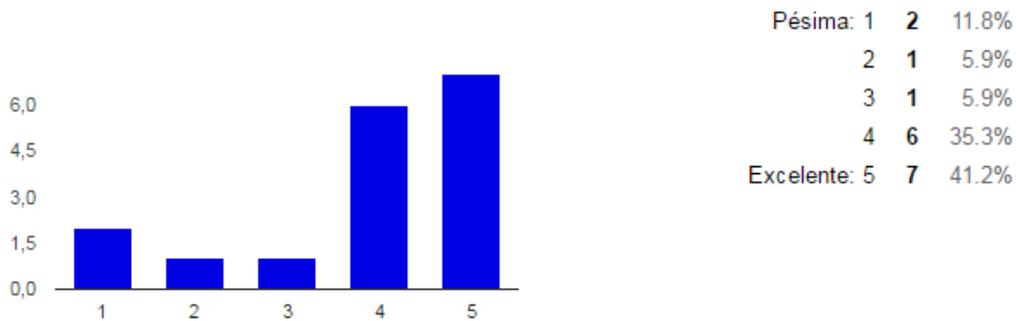
Nombres propios (personajes, lugares y objetos) [5. ¿Cuántas dificultades te han presentado los siguientes aspectos de Undertale?]



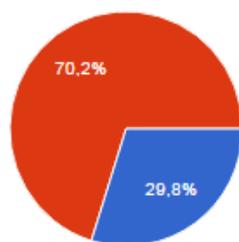
6. De haber jugado en español indica de dónde has obtenido la traducción

www.undertale-spanish.com
 http://www.undertale-spanish.com/
 http://www.undertale-spanish.com
 Desde la primera web que vi
 Realizada por fans
 En la página de undertale spanish
 No recuerdo, buscando en google xdx
 ...
 Undertale-spanish.com
 Internet?
 Internet

7. De haber jugado en español ¿cómo calificarías la traducción que has utilizado?

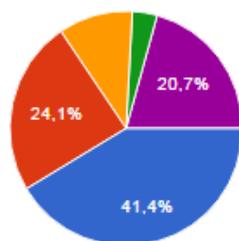


8. ¿Conoces Undertale-Spanish.com?



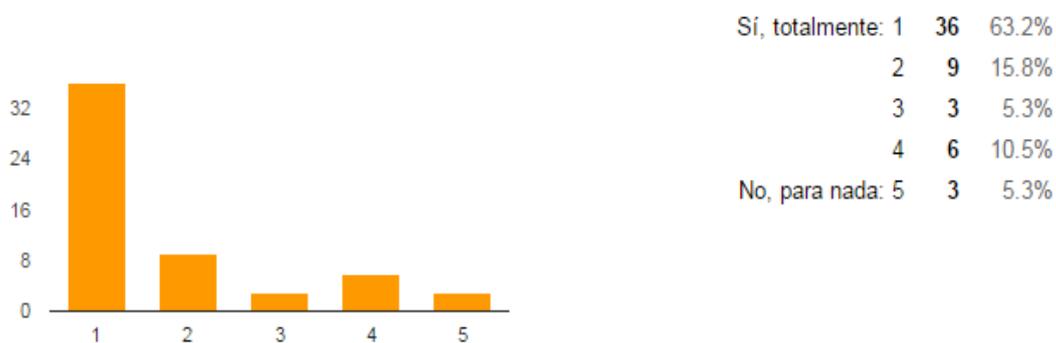
Sí	17	29.8%
No	40	70.2%

9. De haber una traducción oficial de Undertale hecha por traductores profesionales ¿la utilizarías?

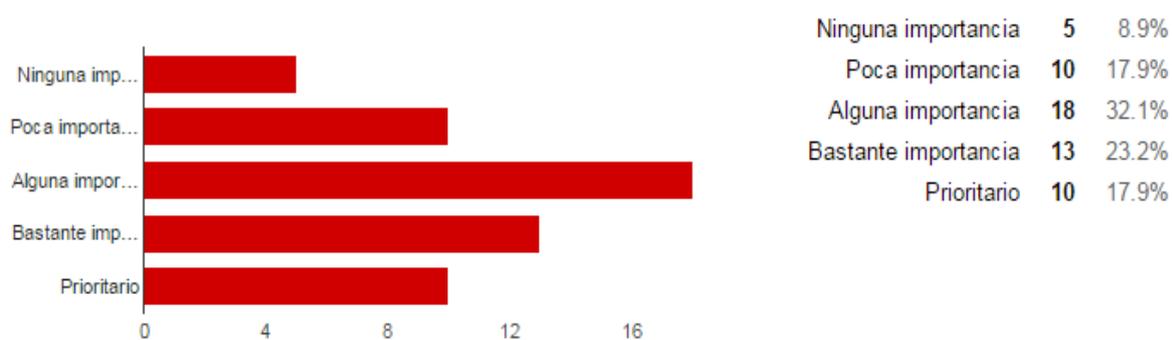


Sí	24	41.4%
No	14	24.1%
Solo si el precio es económico	6	10.3%
Solo si no hay una ya hecha por aficionados	2	3.4%
Otro	12	20.7%

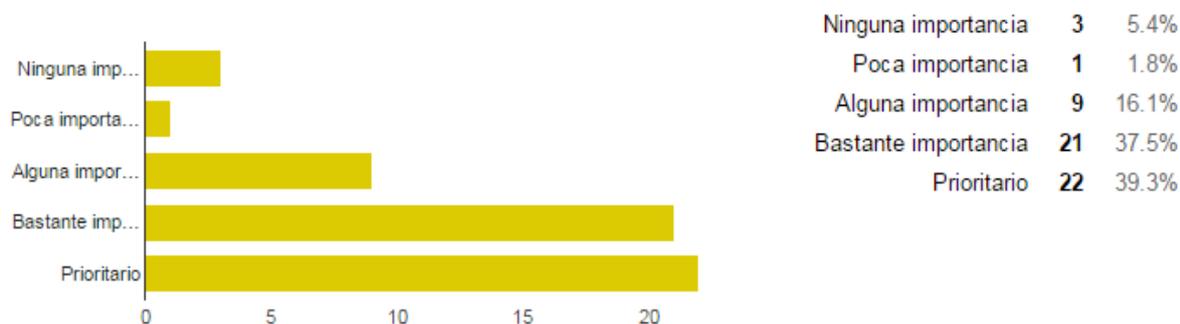
10. ¿Crees que con una traducción oficial el juego tendría más alcance entre los jugadores españoles?



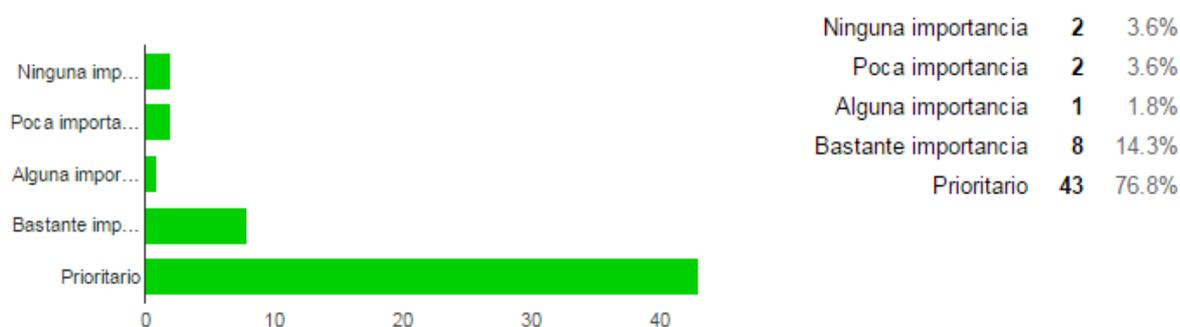
Los elementos gráficos (carteles, señales, libros...) [11. ¿Cuánta importancia crees que tienen los siguientes aspectos a la hora de traducir Undertale?]



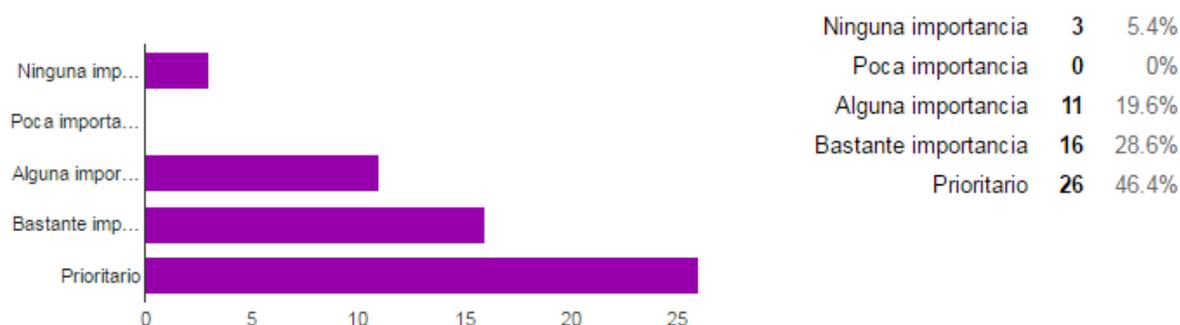
Las referencias culturales (videojuegos, animes, instituciones...) [11. ¿Cuánta importancia crees que tienen los siguientes aspectos a la hora de traducir Undertale?]



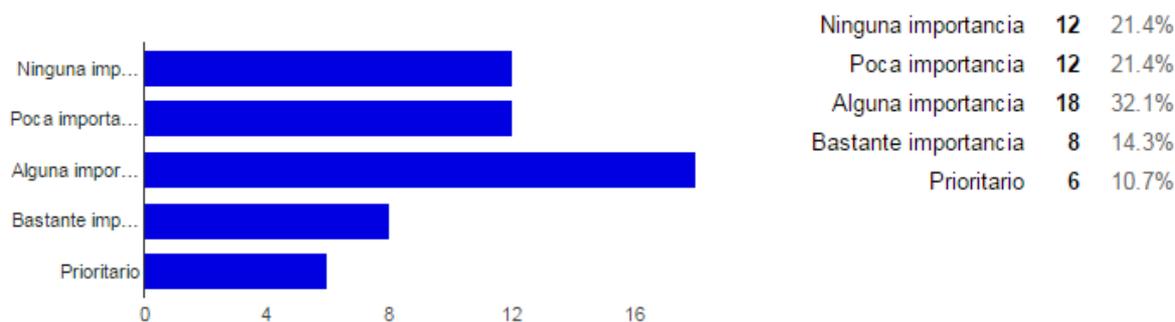
El humor (juegos de palabras, chistes, dobles sentidos...) [11. ¿Cuánta importancia crees que tienen los siguientes aspectos a la hora de traducir Undertale?]



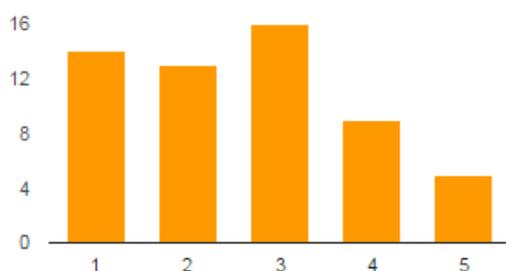
Los rasgos del habla (idiolecto de los personajes) [11. ¿Cuánta importancia crees que tienen los siguientes aspectos a la hora de traducir Undertale?]



Los nombres propios (personajes, lugares, objetos...) [11. ¿Cuánta importancia crees que tienen los siguientes aspectos a la hora de traducir Undertale?]

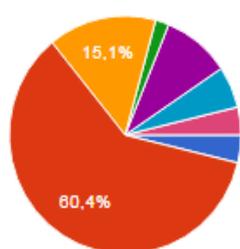


12. ¿Cómo preferirías que fuera la traducción de Undertale?



Extranjerizante (lo más cercana posible a la lengua y cultura estadounidense):	1	14	24.6%
	2	13	22.8%
	3	16	28.1%
	4	9	15.8%
Familiarizante (lo más cercana posible a la lengua y cultura española):	5	5	8.8%

13. ¿Qué personaje principal consideras más difícil de traducir al español?



Flowey	2	3.8%
Sans	32	60.4%
Papyrus	8	15.1%
Undyne	1	1.9%
Mettaton	5	9.4%
Toriel	3	5.7%
Asgore	2	3.8%

14. ¿Por qué?

Por sus juegos de palabras

Por los chistes y juegos de palabras

Por la abundancia de juegos de palabras

Dobles sentidos y humor.

Juegos de palabra

Su humor es un hueso duro de roer (ba dum tss)

Por los juegos de palabras con huesos

Porque es muy difícil conseguir que el tipo de chistes que hace se puedan traducir y conseguir el mismo efecto.

Por los chistes que utiliza.

Por los chistes y por las largas conversaciones que se tienen con él, tanto en la ruta pacifista como en la genocida

Habla raro? No se jajajaja

Muchos juegos de palabras

Por el humor

Muchas de sus bromas no se pueden traducir al español (skele-ton)

Entre él y Sans esta la cosa por la cantidad de juegos de palabras que utilizan y la comedia en la que se ven envueltos (salvo en la ruta genocida)

Por los juegos de palabras

NYEH HEH HEH

Humor (juegos de palabras)

Ya que es un cómico y habla con varios juegos de palabras, además de que es él quien referencia principalmente el "plot-twist" de LV = LoVE = Level of Violence, que es muy complicado de traducir.

Por los múltiples juegos de palabras

El tipo de humor que utiliza.

Juegos de palabras.

Por sus chistes

En las rutas pacifistas es el que más diálogo tiene en el juego, con más chistes etc.

Hace bastantes chistes y me parece difícil captar su carácter

Por la profundidad

Necesita muchísima gracia.

Por su humor

Quizás por los juegos de palabras que suele usar.

Por su personalidad

Los juegos de palabras
 Es un personaje que habla mucho y tiene muchas referencias.
 Porque grita mucho
 La ópera
 Los chistes, los juegos de palabras...
 Los chistes sobre huesos
 Las palabras que emplea son poco comunes, hay que traducir muy bien cada expresión idiomática porque da las instrucciones del juego.
 En mi opinión representa dificultad el adaptar sus diálogos al español
 Porque sus chistes a menudo son juegos de palabras con el idioma inglés
 Los juegos de palabra, los cuales solo tienen sentido en inglés.
 Por los juegos de palabras.

Nombres de personajes [15. ¿Crees que se deberían traducir/adaptar los siguientes elementos?]



Nombres de lugares [15. ¿Crees que se deberían traducir/adaptar los siguientes elementos?]



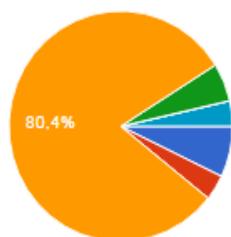
Nombres de objetos [15. ¿Crees que se deberían traducir/adaptar los siguientes elementos?]



Elementos gráficos (señales, letreros...) [15. ¿Crees que se deberían traducir/adaptar los siguientes elementos?]

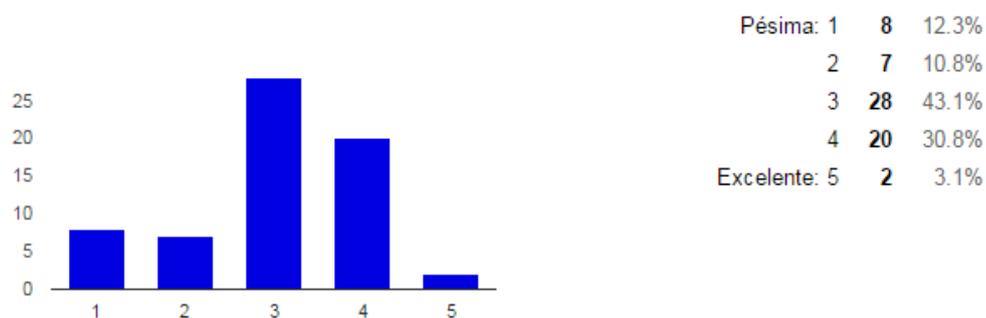


16. ¿Cómo crees que debería traducirse el género de Frisk (personaje jugable)?

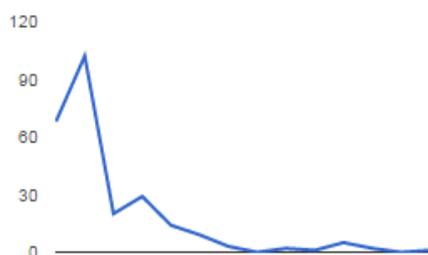


Femenino singular	4	7.1%
Femenino plural	2	3.6%
Neutro (evitar siempre el uso de un género definido)	45	80.4%
Masculino singular	3	5.4%
Masculino plural	0	0%
Otro	2	3.6%

17. ¿Cómo valorarías la traducción de este vídeo?



Número de respuestas diarias



Apéndice B: Correos intercambiados con Toby Fox, desarrollador de *Undertale*

Marina Gil Puerto < marinagptrad@gmail.com > 12/11/2016
Para: undertalegame@gmail.com
Asunto: Undertale university study
<p>Hi, Toby</p> <p>My name is Marina. I am a final year translation and interpreting student at the University Jaume I (Castellón, Spain). Since I am a big fan of Undertale and the reception of the game has been really good, for my final project I have decided to study the impact of Undertale on the Spanish market and on the community of players, as well as fan translations and their impact and relation with the success of a game. It would be really helpful for me if you could answer the following questions:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. On the official Undertale webpage you have indicated that currently there is a Japanese translation underway but I would like to know if this translation is being done by professional translators or by fans. 2. I am also aware that you agree and are in favor of having several fan translations of Undertale but, do you consider implementing those translations on your game? 3. Also, what is your position on having translations done by official translators? <p>Thank you in advance.</p> <p>Kind regards, Marina</p>
undertalegame@gmail.com 13/11/2016
Para: Marina Gil Puerto < marinagptrad@gmail.com >
Asunto: Undertale university study
<ol style="list-style-type: none"> 1. Professional translation 2. Certain differences in languages makes them unfavorable for me to have official versions of them. Also I can't tell how good the translations are so I wouldn't want to make them official. At best I could just acknowledge them somehow 3. Um... generally? It's... good.
Marina Gil Puerto < marinagptrad@gmail.com > 13/11/2016

Para: undertalegame@gmail.com

Asunto: Undertale university study

Thank you so much for your immediate reply. If it's not too much trouble, could you specify if Spanish would be a favorable or an unfavorable language for you to have an official version? And what are the major factors that you have in mind when considering if a language can be favorable or unfavorable for translating Undertale?

Once again, many thanks for your cooperation.

Apéndice C: Entrevistas

A continuación se presentan las entrevistas realizadas al grupo de traducción *amateur* Undertale-Spanish, a los estudiantes de Traducción e Interpretación de la UGR y a los estudiantes de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UJI, que han trabajado en la localización de *Undertale*. En cada entrevista se han incluido las respuestas tal cual se recibieron, así como una inicial al principio de cada intervención para identificar a los participantes de las entrevistas. Los códigos de identificación que se han empleado son:

- M: Marina (entrevistadora)
- A: Alex WaveDiver (representante de Undertale-Spanish)
- J: Juan Carlos Gil (representante de los estudiantes de Traducción e Interpretación de la UGR)
- S: Sergi Escartí Esparza (representante de los estudiantes de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UJI)

1. Entrevista al grupo de traducción *amateur* Undertale-Spanish

M: En primer lugar, me gustaría saber un poco sobre vosotros ¿Quiénes sois los componentes del grupo?

A: En el grupo estamos Fandango, de México, Kiro, de Chile y Saku y yo, de España. A todos nos encantan los videojuegos y Undertale.

M: Tengo entendido que sois un equipo de traductores jóvenes, pero me gustaría saber más o menos la franja de edad, ¿quién es el miembro más joven y el más mayor?

A: El más joven es Saku, con 18 años. El mayor soy yo, con 31. Kiro y Fandango se mueven en la veintena larga.

M: También me gustaría saber qué formación habéis recibido y si alguno ha realizado algún estudio o curso relacionado con la localización de videojuegos o que le haya podido ayudar durante este proyecto.

A: Saku ha realizado fandubs, Kiro es profesor de inglés y tanto Fandango como yo vivimos del mundo del desarrollo de software. No son trabajos directamente relacionados con la localización de videojuegos pero nos ha ayudado a coordinarnos y a sacar adelante nuestro trabajo.

M: Asimismo, me gustaría saber de dónde viene vuestro interés de traducir videojuegos de forma amateur.

A: Personalmente, porque me aburría. ¡Me había quedado sin "pet-projects"! Había terminado Undertale y pensé "¡qué gran juego! La gente tiene que poder sacarle todo el jugo posible". Traduje el comienzo de las Ruinas y lo subí a Reddit. Luego se sumaron al proyecto Kiro, Fandango y Saku. Ya en la primera reunión vi que sus motivaciones eran las mismas.

M: ¿Tras crear el hilo en el Subreddit de *Undertale* recibiste muchas propuestas de colaboración?

A: Sí, la verdad es que mucha gente se ha ofrecido para ayudar y se prestaban dispuestas a colaborar pero esto habría desencadenado en un caos organizativo con el que no habríamos llegado a ninguna parte. Si ya fue complicado coordinarnos los cuatro, imagina lo que habría pasado con más gente. De todas formas, agradecemos enormemente la disponibilidad, el apoyo y la buena voluntad de nuestros seguidores, pero no nos podemos permitir pasar más tiempo organizando que traduciendo.

También ha habido gente que nos ha querido dar donaciones pero no las hemos aceptado porque en ningún momento hemos buscado lucrarnos con el trabajo de Toby, tan solo queremos que la gente pueda disfrutar del juego en español.

M: Aunque por lo que tengo entendido esta es la primera traducción de videojuegos que realizas, me gustaría saber si el resto de miembros del equipo ha realizado previamente traducciones de otros videojuegos. De ser así, me gustaría saber con qué lenguas han trabajado, desde cuándo llevan traduciendo de forma amateur, si lo han hecho de forma individual o también en equipo, si pertenecen a algún foro o comunidad de traducción amateur y si los juegos que han traducido solían ser grandes producciones (AAA), medianas o pequeñas/independientes.

A: Ninguno de nosotros tenía experiencia previa en la traducción de videojuegos. Quizás Kiro transcribiendo textos de los mismos.

M: ¿Tras realizar este proyecto alguno de vosotros estaría interesado en dedicarse a la traducción de videojuegos de forma profesional?

A: ¡Saku está muy interesado! Y Kiro probablemente haga alguna especialidad al respecto. A mí ya me pilla tarde y con mi carrera profesional ya definida, me temo.

M: ¿Habéis contactado en algún momento con Toby Fox?

A: Sí, hemos hablado y nos ha deseado suerte con el proyecto. ¡Ya estaba enterado del mismo y, la verdad, nos hizo mucha ilusión!

M: ¿A la hora de organizar el trabajo, cómo decidisteis hacerlo?

A: De primeras preparamos una guía de estilo, por así decirlo, que cubría todos los aspectos comunes a lo largo del juego (p. ej. "Papyrus SIEMPRE HABLA EN MAYÚSCULAS. Su 'WOWIE' lo cambiaremos por 'CÁSPITA'" y demás). Así mantenemos cierta coherencia a lo largo de todo el proceso de traducción.

A partir de ahí, nos dividimos el trabajo por zonas y comenzamos a trabajar en ello. Al final de cada semana hacíamos una reunión, cruzábamos las traducciones y sacábamos un diferencial de las mismas para unificarlas. Luego nos repartíamos el nuevo unificado

parcialmente traducido y seguíamos a partir de ahí. También llevábamos un log en Google Drive con todo lo que hemos hecho y las dudas, errores y posibles inconvenientes que nos íbamos encontrando.

Cuando tuvimos todo traducido, comenzamos con el playtesting. Paralelamente comencé a desarrollar el parcheador.

Por parte de la comunidad recibimos mucha presión para sacar pronto el juego pero nosotros preferimos crear una experiencia de calidad que sacarlo de forma apresurada porque nuestro objetivo es que cualquier persona pueda vivir exactamente la misma experiencia en castellano y latino que un jugador que lo hace en inglés.

M: ¿Cómo os repartisteis las funciones entre los miembros del equipo?

A: Aunque en ocasiones han podido variar, las funciones principales que ha realizado cada miembro son:

Alex WaveDiver

- Webmaster y Social Media
- Desarrollo de herramientas internas de trabajo en equipo para la traducción
- Diseño gráfico, montaje de vídeo
- Traducción general
- Coordinación
- Localización al castellano

Fandango

- Diseño gráfico (edición de gráficos)
- Traducción general
- Localización al latinoamericano

Kiro

- Traducción general
- Localización al latinoamericano
- Community manager
- Correcciones

Saku

- Social Media
- Traducción general
- Localización al castellano

M: ¿Cuáles fueron vuestras principales herramientas de trabajo?

A: Translatale para llevar el control de la traducción, Sublime Text para pequeñas correcciones al vuelo, WinDiff para comparar y unificar el trabajo del equipo y Photoshop para el trabajo gráfico. Ah, y diccionarios de sinónimos, tesauros y demás.

M: Tengo entendido que has desarrollado la herramienta de traducción TranslaTale ¿Cómo llegaste a desarrollarla? ¿Qué tuviste en cuenta a la hora de hacerla? ¿Has recibido ayuda de otros equipos de traducción para mejorar algunas de sus características?

A: ¡Yup! Pues fué por la necesidad de manipular el juego sin verte limitado por el número de caracteres original, como pasa con las traducciones realizadas por tabla hexadecimal. Ya habían algunos proyectos y documentación sobre el formato GEN8 (el de GameMaker Studio) y, aprovechando el código de un toolkit que lo manipulaba, pudimos desarrollar sobre esa base. Luego lo liberamos para que la comunidad de Undertale pudiese hacer lo mismo. ¡Y sí, sí que hemos recibido bastantes comentarios, apoyo y mejoras de código! De los equipos Spaghetti Project (Undertale Italia) y de Undertale France sobre todo.

M: ¿Entonces qué dirías que es exactamente TranslaTale?

A: TranslaTale es una herramienta de traducción que permite extraer las cadenas de texto y las imágenes de Undertale, editarlas y volverlas a empaquetar usando el juego original como plantilla. Además, los ficheros generados con ella siguen las especificaciones GEN8 de GameMaker, manteniendo la integridad del juego, sin tenerlo que desensamblar, para no violar el producto de Toby ya que en ningún caso tocamos el código del juego como tal (sólo sus recursos). Además, tampoco nos sentíamos cómodos con la idea de descompilar el juego porque eso traería futuros problemas (tenerlo que recompilar, lanzarlo completo en lugar de en forma de parche, posibles incompatibilidades y bugs que el juego original no tiene...)

M: ¿Al estar en países con distintas franjas horarias cómo os manteníais en contacto entre los miembros del grupo?

A: Más o menos intentábamos acordar una serie de horas en las cuales todos estuviésemos disponibles. Por suerte, las circunstancias personales de cada uno de nosotros lo permitieron. ¡En última instancia, siempre teníamos Discord para dejarnos mensajes!

M: ¿A lo largo del proyecto ha variado mucho la planificación inicial?

A: Un poco, pero lo achaco a que ninguno de nosotros tenemos base formada en el mundo de la traducción. Además de no ser oficial y no disponer de la documentación, las herramientas y los contactos de los que un equipo de traducción profesional dispondría.

M: ¿Cuáles han sido los mayores retos a los que os habéis enfrentado traduciendo *Undertale*?

A: Sin duda, empezar desde cero, sin conocimientos previos. También intentar mantener una metodología de trabajo e intentar (o al menos pretender) que el resultado sea de calidad.

M: ¿Además de problemas relacionados con el humor y los referentes culturales, qué tipo de problemas habéis tenido a la hora de traducir?

A: Por ejemplo contemplar la ratio 1:1,20 en uso de letras que hay entre el inglés y el castellano, es decir, que por cada 100 letras traducidas se obtienen 120, lo que rompe con los cuadros de diálogo y con cómo se distribuye el texto en pantalla y lleva al redimensionado, nuevas medidas y tamaños. Tener que traducir sin perder la esencia del original y además tener que hacerlo con el menor número de palabras posibles ha sido un verdadero quebradero de cabeza.

M: ¿Qué elementos habéis priorizado a la hora de traducir?

A: Hemos intentado en la medida de lo posible mantener la coherencia estructural del juego, además de no perder lo que Toby Fox intentaba transmitir con su trabajo.

M: ¿Cuáles de estos aspectos habéis considerado prioritarios o más importantes a la hora de traducir Undertale? ¿Cómo los ordenaríais según importancia en vuestra traducción?

1. La corrección y ortotipografía (que no tenga errores gramaticales y que tenga todos los caracteres especiales del español como la "Ñ" o los signos de interrogación y exclamación de apertura)
2. La traducción de los rasgos del habla de cada personaje
3. Que realice una buena adaptación de las referencias culturales, del humor y de la personalidad de los personajes
4. Que todos los elementos del juego estén traducidos (elementos gráficos, menús, manuales, instrucciones...)
5. Que se traduzcan los nombres propios que tengan significado en su idioma original

A: En orden de importancia sería: 3-1-4-2-5

M: ¿Consideráis que vuestra traducción es más familiarizante (lo más cercana posible a la lengua y cultura de la lengua a la que se traduce) o extranjerizante (lo más cercana posible a la lengua y cultura original)?

A: Es más extranjerizante, ya que al ser un proyecto amateur y sin el apoyo directo de Toby, no nos veíamos con ánimos de cambiar ciertas cosas que a la postre pudiesen influir en lo que Toby quiere transmitir al jugador.

M: ¿Qué diríais que os ha terminado suponiendo más trabajo: la traducción, la organización, la revisión...?

A: En tiempo, el proceso de traducción sin lugar a dudas. Ahora bien: en dificultad la revisión se lleva el premio. ¡Y aún así no estamos contentos del todo con el resultado!

M: ¿Qué personaje os ha sido más complicado de traducir?

A: Bueno, hay muchos. Sans por los juegos de palabras, Snowdrake por los chistes, Mettaton porque... bueno, es Mettaton... Todos los personajes tienen su dificultad.

M: Por lo que respecta a la traducción de Sans, ¿cómo habéis decidido traducir sus chistes?

A: La traducción que hemos realizado no es literal sino una localización, por lo que cuando hemos encontrado algo no traducible hemos decidido adaptarlo. Siempre se ha intentado buscar un homólogo en español y, de no encontrarlo, hemos cambiado el chiste o la expresión por otra similar que se asemeje lo máximo posible, tanto según el momento como el personaje.

M: ¿Hay alguna escena/fragmento que recordéis por ser especialmente difícil de traducir?

A: Por mi parte, la ópera de Mettaton. Sobre todo, por intentar mantener la rima, la métrica y la coherencia a la vez. ¡Y aún así no estoy del todo contento con ella!

M: A lo largo del proyecto realizasteis una serie de vídeos con preguntas y respuestas sobre el proceso de traducción. En estos comentasteis que estabais trabajando para que en vuestra localización el jugador pudiera elegir entre utilizar una versión en latinoamericano o en castellano ¿Lo habéis conseguido hacer al final? ¿Tenéis pensado hacerlo en una futura versión?

A: ¡Justo ahora estábamos en ello! Esperamos poder ofrecer pronto la versión pulida y final tanto castellana como latina.

M: También en los vídeos de preguntas y respuestas comentasteis que no ibais a poder incluir las tildes en el juego pero al final sí ha sido posible ¿A qué se debe?

A: Gracias a la actualización a GameMaker 8 pude incluir en TranslaTale una opción para incluir glifos, es decir, una característica que permite incluir cualquier símbolo, letra o carácter haciendo uso de sus propias definiciones de espaciado y distancia entre letras sin tener que recurrir a sustituciones (anteriormente sólo podíamos trabajar a nivel de sprites, por tanto no podíamos añadir o quitar glifos; sólo reemplazarlos).

M: De nuevo, en las preguntas y respuestas indicasteis que había una parte con doblaje (una frase) ¿Habéis conseguido doblarla finalmente? ¿Cómo lo habéis hecho?

A: No lo hicimos por falta de tiempo (ya que requería grabar la línea, postprocesarla y modificar TranslaTale para que pudiese trabajar con los recursos de audio). ¡De todas formas es posible que en la versión final esté doblado!

M: De acuerdo con una entrevista que realizasteis para Geekyjuegos, teníais pensado adaptar los géneros para que, al principio del juego, el jugador pudiera elegir si quería ser tratado como chico o como chica ¿Lo habéis hecho al final? ¿Tenéis pensado hacerlo en una futura versión?

A: Lo haremos en la versión pulida de la traducción. El mismo parche le dará a elegir al jugador el género del/la prota del juego.

M: He contactado también con Juan Carlos Gil, un estudiante de traducción que ha participado en una traducción de *Undertale* para una asignatura de la universidad. Me ha comentado que han estado colaborando con vosotros y me gustaría saber cómo ha sido la experiencia desde vuestro punto de vista ¿Ha habido algún aspecto en el que habéis discrepado? ¿Os han ayudado para perfeccionar algunos aspectos de la traducción?

A: En alguna cosa sí que hemos tenido un encuentro de posturas e impresiones. Por ejemplo, en la traducción de lugares y personajes. Creemos que, cuando eres un traductor profesional puedes permitirte cambiar esas cosas. Suponemos que luego pasa por una serie de filtros, decisiones y demás; y que el autor del juego tiene voz y voto y, en última instancia, defenderá la traducción ya que es parte del producto como tal. Nosotros decidimos no traducir lugares ni nombres de personajes precisamente por eso mismo, porque al final del día, sólo estamos el fandom de UT y nosotros. De todas formas todavía lo estamos discutiendo, siempre podemos sacar un nuevo parche.

Independientemente de eso, todo perfecto. Nos pareció una persona cercana, y bastante sensata con sus opiniones y consejos. Y nos sacó de bastantes dudas sobre el proceso de traducción.

M: Aunque antes he preguntado si pertenecéis a algún grupo/foro/comunidad me gustaría saber, en vuestra opinión, cuáles son los foros y comunidades más importantes sobre traducción de videojuegos al español en la actualidad.

A: Bueno, los demás del equipo son bastante más jóvenes que yo y, probablemente no lo conozcan, pero uno de mis grupos favoritos (por desgracia ya disuelto) es Charnego Translations. Y no porque fuesen buenas. ¡"Gamberreaban" los juegos!

Ya, y si hablamos de grupos un poco más serios, la gente de Clan DLAN hace un trabajo genial.

M: ¿A vuestro parecer, en estas comunidades/foros suele haber entendimiento y respeto entre las distintas nacionalidades? ¿Son comunidades donde predominan jóvenes o hay miembros de todas las edades?

A: Según lo que hemos podido ver, hay entendimiento y respeto. Tal vez no coincidan en opinión, pero la gente suele mantener el respeto.

Si ya nos vamos a comunidades más generalistas sobre el mundo del videojuego, la cosa puede cambiar. Pero no creemos que sea por el hecho de ser comunidades más generales, sino por volumen. Si hay más gente, también sube la proporción de todo tipo de personas.

M: ¿Cuál es vuestra opinión sobre las traducciones profesionales de videojuegos en España? ¿Creéis que por lo general son de calidad?

A: Que hacéis un trabajo excepcional y que tenéis todo nuestro respeto. Ya lo pensábamos antes y, ahora que lo hemos probado (aunque sea de refilón), lo pensamos muchísimo más. Y sí, por lo general lo son. No sólo porque la gente está mejor formada para ello, sino porque tienen el apoyo de desarrolladores y distribuidores detrás.

M: ¿Pensáis que en las traducciones profesionales se tienen en cuenta las expectativas de los jugadores?

A: La inmensa mayoría de las veces sí, pero a veces se 'recortan esquinas'. Soy analista en una empresa de desarrollo de software y, aunque no trabaje en el mundo de la traducción, entiendo que puede ser difícil realizar un trabajo de calidad cuando tienes reuniones de coordinación y gestión de proyecto, hitos inamovibles, plazos de entrega muy ajustados y demás. No es culpa del equipo de traducción, sino de las circunstancias del momento y de la falta de tiempo. Pero por lo general en la inmensa mayoría de las veces es un trabajo de calidad y los jugadores están satisfechos.

M: ¿Creéis que las traducciones profesionales y las amateurs pueden convivir sin afectar de forma negativa la una a la otra o que incluso la una puede beneficiar a la otra, y viceversa?

A: ¡Creemos que sí! En UTES hemos bebido de la comunidad de Undertale, y bastantes de sus miembros son traductores profesionales que nos han echado una mano. Además, las traducciones amateurs suelen aparecer (creemos) cuando el juego en cuestión no tiene una traducción oficial. Una cosa que teníamos clara en UTES es que, si un día Toby nos pedía cancelar el proyecto o se anunciaba una traducción oficial, lo dejaríamos todo y nos moveríamos a un lado. La gente que traduce de forma oficial son profesionales en ello, y como tal hay que dejarles trabajar.

2. Entrevista a los estudiantes de Traducción e Interpretación de la UGR

M: ¿Qué se os pedía en el trabajo de la asignatura? ¿Cuál era el objetivo?

J: El trabajo de la asignatura (Traducción Multimedia) formaba parte de la evaluación continua, y consistía en un proyecto que estuviera relacionado de alguna forma con los siguientes puntos:

1. Análisis de vídeo/vídeos con subtulado interlingüístico al español
 - a. Explicación de aspectos lingüísticos, culturales y técnicos analizados
 - b. Explicación y justificación de audiencia beneficiaria de subtítulos
 - c. Propuesta y justificación de posibilidades de mejora
 - d. Referencias bibliográficas utilizadas
2. Subtitulación interlingüística accesible al español de vídeo/vídeos con dificultades específicas
 - a. Explicación de aspectos lingüísticos y técnicos analizados
 - b. Explicación y justificación de audiencia beneficiaria de subtítulos creados
 - c. Justificación de toma de decisiones
 - d. Referencias bibliográficas utilizadas
3. Trabajo de localización multimedia
 - a. Explicación de aspectos lingüísticos y técnicos analizados
 - b. Explicación y justificación de usuarios beneficiarios de material creado
 - c. Justificación de toma de decisiones
 - d. Referencias bibliográficas utilizadas

Nosotros, por lo tanto, realizamos un trabajo de localización multimedia que siguiera en mayor o menor medida las pautas establecidas.

M: ¿Por qué escogisteis *Undertale* para realizar el trabajo? ¿Habíais jugado antes al juego? ¿Sois aficionados a los videojuegos por lo general?

J: Dos personas del equipo (Irene y Juan Carlos) sí que habían jugado y completado el juego con todos sus finales, pero las otras dos personas (Carmen y Fátima) ni conocían *Undertale* ni eran aficionadas a los videojuegos. Irene y Juan Carlos están bastante metidos en el mundillo de los videojuegos y suelen jugar con frecuencia a todo tipo de títulos.

Sobre la elección de *Undertale*, se escogió este juego por la cantidad de dificultades traductológicas que plantea (dificultades culturales y lingüísticas como juegos de palabras, chistes “intraducibles” y jergas de personajes), los retos técnicos (extracción e inserción de textos e imágenes e introducción de caracteres españoles) y por la facilidad de modificar el texto y las imágenes del juego. Además, nos llamó la atención que, aunque el juego está solamente disponible en su idioma original, Fox permite su localización a distintos idiomas siempre y cuando se haga sin ánimo de lucro y se respeten los chistes malos, lo que ha hecho que surja un equipo de localización integrado por aficionados hispanoparlantes que se están

encargando de localizar el juego al español de España y de Latinoamérica, aunque ninguno de sus componentes es un traductor profesional o un estudiante de traducción.

M: ¿Cuál es vuestro perfil como traductores? ¿Alguno ha estudiado o realizado traducciones de videojuegos de forma previa a este trabajo o quiere dedicarse a la localización de videojuegos?

J: Irene: en ese momento, estudiante de 4º del Grado en Traducción e Interpretación de la Universidad de Granada. Nunca había realizado una localización de videojuegos antes, y en el futuro no descartaría la opción de trabajar en ello.

Juan Carlos: en ese momento, estudiante de 4º del Grado en Traducción e Interpretación de la Universidad de Granada. Sí que había trabajado en alguna traducción fan de videojuegos anteriormente (Final Fantasy VI de SNES; 999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors de NDS; y Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 de NDS), pero ninguna de ellas finalmente vio la luz porque los equipos de traducción en los que participé se desintegraron. Al igual que Irene, no me importaría en el futuro dedicarme una temporada a la localización de videojuegos, ¡aunque dudo que fuera un trabajo para toda la vida!

M: ¿Cómo ha sido vuestro proceso de trabajo? ¿Qué fases habéis seguido? ¿Funcionabais con plazo fijos establecidos al principio?

J: Hemos realizado una localización total, técnica, nacional y cultural del videojuego.

Las fases que hemos seguido han sido:

1. Extracción de textos y de imágenes
2. Creación de un archivo Excel compartido. Este archivo contenía seis columnas en las que indicábamos el nombre de la persona encargada de la línea, la línea original en inglés, la línea traducida en español, los comentarios y observaciones de la línea, la casilla de revisión y la de revisión de la revisión.
3. Traducción y edición de 15 archivos de imágenes
4. Implementación de caracteres especiales en el juego
5. Traducción de las líneas (*strings*). Fueron un total de 31122 líneas, 11000 de código y 20000 de texto (unas 5000 por persona). Durante esta fase también elaboramos de forma progresiva un glosario en común para ponernos de acuerdo sobre la traducción de nombres propios (de personajes, de lugares, de objetos...) que iban a pareciendo.
6. Revisión de las líneas: concepto, coherencia terminológica, ortotipografía y código.
7. Inserción de, aproximadamente, 20000 líneas de texto insertadas manualmente una a una para comprobar que se respetara el formato de la línea original (código, variables, extensión, espacios...).
8. Compilación de los nuevos archivos en el juego
9. Prueba del juego (testing) ¡PENDIENTE!

Sobre lo de los plazos, al principio intentamos poner fechas para cada tarea, pero al final vimos que era imposible cumplir con todo y tuvimos que ser más flexibles con los plazos.

M: ¿Creéis que vuestro sistema de trabajo se parece al sistema de trabajo real en la localización de videojuegos?

J: No. La localización de un videojuego no solo incluye la labor de un traductor/localizador, sino trabajar en equipo con programadores, diseñadores gráficos, *testers*... En nuestro caso, todo el trabajo cayó sobre los traductores (y sobre los dos que más sabían de videojuegos, en concreto).

M: ¿A lo largo del proyecto ha variado mucho la planificación inicial?

J: Las fases del proyecto sí que se respetaron, pero los plazos hubo que obviarlos y establecerlos sobre la marcha según avanzábamos con el trabajo, ya que la fase de traducción se alargó más de lo previsto.

M: ¿Cuáles fueron vuestras principales herramientas de trabajo?

J: Como éramos un grupo de trabajo de 4 personas y veíamos inviable quedar todos juntos cada vez que quisiéramos trabajar en el proyecto, decidimos subir los archivos a la nube (Google Drive) y trabajar de manera colaborativa mediante un libro de Excel online.

Para la edición de imágenes, utilizamos Adobe Photoshop CC.

Para extraer el texto y las imágenes, y también para volver a insertar todo eso en el juego, utilizamos la herramienta Translatale (desarrollada por el equipo de Undertale-Spanish).

También utilizamos FontForge para crear caracteres que faltaban, y GameMaker Studio para insertarlos en el juego.

M: Entonces, ¿para manteneros en contacto y organizar el trabajo habéis utilizado alguna herramienta de gestión?

J: Utilizábamos un grupo de Whatsapp para hablar entre nosotros cuando no nos veíamos en clase.

M: ¿Qué elementos habéis priorizado a la hora de traducir? ¿Qué estrategias habéis seguido principalmente para traducirlos?

J: La idea que teníamos en mente como primer objetivo era que sonara natural en español y que mantuviera el tono humorístico del original en todo momento. También prestamos mucha atención a la traducción de las imágenes, las referencias culturales, los rasgos de habla y el humor. El principal problema de traducción de imágenes fue la limitación de espacio y de los referentes culturales, elegir la estrategia (transcripción, transliteración, traducción literal, definición, neutralización, omisión, neologismos o creación léxico, compensación...). Además, también fue un gran desafío conservar los idiolectos, porque todos los personajes tiene rasgos de habla muy marcados (las 20000 líneas de texto están plagadas de ejemplos).

Como estrategias, la más habitual fue la transcreación, ya que prima el resultado por encima de la traducción original, destaca la originalidad de la creación y rompe con las restricciones impuestas por el TO. Además, como se aleja tanto de ceñirse al TO permite reinventar el mensaje original hasta poder sacarse un chiste de la manga, por lo que es la estrategia más eficaz en la localización de un juego como este para garantizar el éxito en la lengua y la cultura meta.

M: ¿Cuáles considerarías que han sido los mayores retos a los que os habéis enfrentado a la hora de traducir Undertale?

J: - La parte informática (extracción e inserción de textos e imágenes, adaptación de caracteres...), de la que se encargó Juan Carlos.

- En el caso de Fátima y Carmen, traducir sin contexto (porque ni sabían sobre videojuegos ni habían jugado Undertale). Después, la revisión de sus líneas (de la que en su mayoría se encargó Irene) también fue bastante complicada, ya que muchas de ellas no tenían ningún sentido.

- La traducción de ciertas referencias culturales y de chistes intraducibles, que hacían que te estrujaras la cabeza tratando de inventar alguna solución graciosa (no siempre con éxito, sinceramente).

M: ¿Recordáis alguna escena como especialmente difícil de traducir?

J: - En general, los chistes de Papyrus

- Las conversaciones telefónicas entre Papyrus y Undyne

- Los nombres de los enemigos comunes (todos ellos tienen un juego de palabras en inglés, y había que buscar alguna equivalencia graciosa en español)

- Por la extensión más que por otra cosa, las palabras que los enemigos dicen en combate (son espacios muy cortos en su mayoría, de entre 5 y 8 caracteres)

M: ¿Qué personaje os ha costado más traducir al español?

J: Aunque la respuesta por antonomasia seguramente sea Papyrus o Sans (por los chistes que hacen cada dos por tres), hemos de reconocer que el personaje que se nos hizo más pesado y complicado de traducir es la doctora Alphys. Utiliza mucha jerga tecnológica, de Internet y del mundo de la animación japonesa, lo que hace imprescindible que quien traduzca líneas de dicho personaje comparta mínimamente el trasfondo cultural al que ella hace alusión continuamente.

M: ¿Tenéis pensado publicar vuestra traducción una vez esté del todo revisada?

J: Nos haría muchísima ilusión, ya que le metimos muchas horas de nuestras vidas y nos sentiríamos muy orgullosos de que la gente pudiera disfrutar de una traducción de calidad. Sin

embargo, todavía queda mucho trabajo por delante (la revisión *ingame* y la resolución de ciertos problemas técnicos) y no sabemos si lo podremos realizar a corto plazo.

M: ¿Habéis intentado contactar en algún momento con Toby Fox o con algún equipo de traducción amateur de *Undertale*?

J: No, nunca contactamos con Toby Fox, aunque sí lo hicimos con Undertale-Spanish, un equipo de traducción amateur, cuando terminamos al completo todos los objetivos del proyecto (todo menos la revisión *ingame*, que sabíamos que no nos iba a dar tiempo en un cuatrimestre, con las demás asignaturas y los trabajos de fin de grado).

M: ¿Cómo fue vuestra colaboración con Undertale-Spanish? ¿Consideráis la experiencia positiva? ¿Qué creéis que os habéis aportado los unos a los otros? ¿Veis un posible futuro a esta colaboración?

J: Inexistente. Contactamos con ellos en una ocasión a mediados de julio aproximadamente y nos dijeron que se pondrían en contacto con nosotros para trabajar en una localización común después del verano, pero no hemos vuelto a saber de ellos.

Respecto a una posible colaboración, había ciertas discrepancias en cuestiones traductológicas (por ejemplo, ellos no son partidarios de localizar los nombres de los enemigos comunes ni de los lugares que se visitan a lo largo del juego), lo que dificultaría mucho que trabajáramos juntos. Sin embargo, en caso de que no se pudiera realizar una colaboración, nos ofrecieron ayuda con los aspectos informáticos de nuestra localización y también para publicar la traducción una vez que estuviera finalizada al 100%.

M: ¿Cuál es vuestra opinión sobre la traducción de videojuegos hecha por fans? ¿Creéis que influye de forma negativa en la profesión y el mercado? ¿Creéis que las traducciones profesionales y las amateurs pueden convivir y beneficiar la una a la otra?

J: Todo depende de cómo se haga dicha traducción, por supuesto. Hay grupos *amateur* que cuentan con gente formada en traducción y que realizan localizaciones de una calidad altísima, muchas veces incluso mejor que la original (como es el caso de Clan DLAN), aunque también hay equipos que no cuentan con formación en el ámbito y hacen auténticos desastres. Por lo tanto, esto puede generar una visión tanto positiva como negativa de la traducción realizada por fans.

Sí que es verdad que el mercado profesional es bastante reacio a la traducción *amateur* por no siempre cumplir con los estándares de calidad, pero tampoco creemos que interfieran demasiado porque los aficionados suelen dedicarse a traducir videojuegos que de otra forma no contarían con una localización. Al fin y al cabo, una empresa grande va a traducir un videojuego solamente si le interesa, haya traducción fan o no.

M: ¿Cuál es vuestra opinión con respecto a la situación actual de la localización de videojuegos en España? ¿Creéis que se valora lo suficiente el trabajo de los traductores en este ámbito?

J: Como todavía no hemos entrado en el mercado laboral de la traducción ni de la localización, realmente no somos del todo conscientes de cómo es la situación en nuestro país. Sin embargo, por lo que tenemos entendido, no suele ser fácil localizar un videojuego porque no siempre te proporcionan todo el material ni todas las herramientas que se necesitan, sobre todo cuando se es un traductor autónomo.

M: ¿Qué opináis del papel que tiene el traductor dentro del proceso de localización? ¿Qué papeles creéis que debe realizar?

J: Sinceramente, en el proceso de localización, el traductor debería limitarse a traducir, que es la labor para la que se ha formado. Con esto nos referimos a que no debería entrar en temas de edición de sonido o de imágenes, ni de alteración del código del juego, ni nada similar que no tenga que ver con traducir un texto de un idioma a otro.

Tenemos entendido que en las grandes empresas de localización se trabaja en grupos multidisciplinares (compuestos por informáticos, diseñadores, traductores...) donde cada uno tiene su rol bien delimitado. El problema está cuando a un solo traductor autónomo se le hace realizar una localización intentando que él solo se encargue de todos los papeles.

M: ¿Creéis que en la localización de videojuegos, sobre todo en el caso de Undertale, es mejor trabajar en grupo? ¿Podría una única persona realizar la localización de Undertale?

J: En general sí que es mejor trabajar en grupo, pero más que nada porque hace falta un equipo multidisciplinar con gente formada en distintos ámbitos. Respecto a la traducción en sí, una sola persona es capaz de hacerlo (con paciencia, pero es capaz). De hecho, en parte puede verse como algo favorable, ya que se garantiza una mayor coherencia a lo largo de toda la localización. No obstante, eso también implica que haya menos cerebros pensantes, lo que dificulta encontrar soluciones “con chispa” para ciertos problemas de traducción.

Sobre la localización de Undertale, si nos limitáramos al tema lingüístico, por supuesto que una sola persona podría haber realizado la traducción. Lo que pesaba en nuestra contra es que nos dedicamos a realizar la localización compaginándola con nuestros estudios.

M: ¿Tras realizar el trabajo habéis cambiado de opinión sobre los conceptos previos que teníais sobre la localización de videojuegos?

J: No, pues sabíamos que estábamos entrando en un terreno difícil y, efectivamente, después de realizar la localización de Undertale nos hemos dado cuenta de que es una labor muy complicada.

M: ¿Qué competencias profesionales y personales creéis que son imprescindibles para un traductor de videojuegos?

J: - Competencia cultural y temática (dependiendo del videojuego, sobre todo si forma parte de una saga)

- Competencia informática (para comprender el código del juego y no tocar lo que no se debe)
- Competencia interpersonal (trabajo en equipo, diplomacia, consenso...)
- Competencia creativa (originalidad, creatividad)
- Competencia lingüística (y de varios registros, no solo del registro estándar de cada lengua...)

M: ¿Qué enseñanzas creéis que deberían impartirse en la carrera para que los estudiantes estén más preparados a la hora de enfrentarse a la localización de un videojuego?

J: Lo ideal sería que hubiera asignaturas de traducción audiovisual o multimedia en todas las carreras de nuestro ámbito, con un temario que tocara todo lo que esta implica (subtitulación, doblaje, voice-over, localización...) y, a ser posible, con un gran contenido práctico. Ya sería mucho pedir que incluso se ofreciera una asignatura optativa de localización de videojuegos pero, ¿por qué no? 😊

3. Entrevista a los estudiantes de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UJI

M: ¿Quiénes sois los componentes del grupo?

S: Somos Adrián Sánchez Martínez, Adrián Hernández García, Pablo Rincón García y Sergi Escartí Esparza, estudiantes de diseño y desarrollo de videojuegos.

M: ¿Para qué asignatura era el trabajo?

S: Localización de videojuegos.

M: ¿Qué hizo de *Undertale* un buen objeto de estudio?

S: Por varios factores. *Undertale* es un videojuego producido únicamente en inglés, debido a que, como ocurría también con *Papers, Please*, es un desarrollo independiente que busca alcanzar a tantas personas como pueda. El inglés es el idioma que más ayuda en dicho objetivo, siendo el idioma mundial por excelencia. Todo esto no es nuevo en el mundo de los videojuegos, vaya, pero la recepción y unicidad de *Undertale* ha sido destacable. Además *Undertale*, rompiendo los esquemas establecidos a un RPG (en muchos sentidos del propio juego), nos anima a cuestionarnos qué hacemos para superar ese mal, cómo lo hacemos y porqué.

M: ¿Qué prioridades establecisteis durante el estudio?

S: Así a grandes rasgos, la traducción, el doblaje, el marketing y la accesibilidad del juego en español.

M: ¿Cuál fue el enfoque global del trabajo?

S: Principalmente decidimos establecer prioridades en la localización, determinar los resultados que queríamos, organizar las tareas y el trabajo como equipo y estudiar cómo lo haríamos si fuera un caso real.

Decidimos especializarnos en el estudio de la localización de *Undertale* al español, centrandolo como principal país objetivo España, aunque podría ser comprensible y divertido para otros países de habla hispana.

Así pues, estudiando las características principales de *Undertale*, creemos que para saber cómo enfocar correctamente la localización de *Undertale* primero es necesario preguntarnos qué es más necesario-”urgente” localizar y porqué, y después señalar qué elementos podrían ser añadidos como trabajo de localización que aporten un valor al videojuego.

La componente narrativa del juego es troncal en este, por lo que esta debería ser la primera a abordar. Dado que el diseño del videojuego está concebido (y diseñado así en su versión original) de tal forma que dicha componente se desarrolle a través de pasajes narrativos, estos deberían ser el eje central de la localización. Es decir, la tarea más esencial del trabajo es localizar correctamente todos los elementos textuales, traduciéndolos con el objetivo de

mantener en la medida de lo posible la esencia de lo que dicen en su versión original y de apelar a la vez al público para el que se localiza.

Dichos pasajes se muestran, mayoritariamente, a través de diálogos textuales in-game. Es decir, no hay prácticamente cinemáticas y no hay voces que acompañen a lo que nos dicen los personajes. Únicamente cuadros de texto guían la historia y conversaciones, permitiendo identificar gracias a estos la personalidad de cada personaje a través del uso de distintas tipografías, onomatopeyas, signos de puntuación o ajustando la velocidad del texto, el tamaño y posición con la intención de evocar emociones.

Todos estos valores deben ser respetados mientras se localice el juego, puesto que en caso contrario, se perdería mucha de la personalidad que define al propio juego. Quisimos hacer un esfuerzo especial en el apartado concreto de las bromas y chistes que se cuentan dentro del juego. Muchas veces, al tratarse de juegos de palabras en inglés, sólo tienen sentido en su idioma original, por lo que se debe tratar de localizar de la mejor forma posible para que se ajusten al castellano en este caso (y que pierdan lo menos posible de su esencia, como mencionamos anteriormente).

Para realizar todo el proceso, decidimos trabajar con un Excel para traducir todos los elementos de los primeros 40 minutos de juego (aproximadamente).

Para mostrar cómo el equipo de desarrollo contextualizaría el videojuego al equipo de localización, decidimos desarrollar un breve documento a modo de comunicado del equipo de desarrollo, en el cual se recuerdan y dejan especificadas las características del juego más determinantes para la localización, ayudando así también a entender cómo estructurar el Excel.

Tras ello, realizaremos realizamos una serie de imágenes a modo de pantallazos in-game que muestran elementos del menú, diálogos y otros elementos textuales localizados al español, y los comparamos con sus versiones originales en inglés.

Por otro lado, pensamos que incluir voces en los personajes, tanto en su versión original como en sus versiones localizadas, podría añadir al videojuego un atractivo importante. Por ello, realizamos un vídeo a modo de gameplay de la versión española, en el que se muestra una primera versión de cómo quedarían los elementos traducidos anteriormente y las voces en varias escenas de esos primeros 40 minutos de juego. Dado que no tenemos acceso a modificar el videojuego ni a producir mods de este, pensamos que un vídeo es la forma más real de enseñar esto. Acompañando al video mostramos también el documento con el guión utilizado.

M: ¿Y con respecto a la organización?

S: La asignatura nos ha enseñado, entre otras cosas, que la organización de los equipos involucrados en la localización y el desarrollo es algo muy vital. Por ello, dedicamos también un tiempo a pensar cómo podríamos hacer incapié en ello. Decidimos que sería necesario trabajar con plataformas online en las que pudiéramos ver en cualquier momento el avance del trabajo de todos los integrantes del grupo, y nos decantamos por Google Drive. Aun

repartiendo tareas y trabajando de esta forma, sabíamos que sería vital también reunirnos presencialmente para discutir los avances, evaluar la dirección del proyecto y trabajar en algunos apartados juntos. Por ello, establecimos también una serie de reuniones de todo el equipo.

M: ¿Cómo planteasteis vosotros que debía ser el proceso de localización de Undertale?

S: Pensamos que, de ser localizado Undertale realmente, la mejor forma en la que se podría enfocar dicho proceso es trabajando con un equipo de terceros (*vendors*, “*proveedores*”), tanto por sus características como videojuegos en sí como por sus dimensiones. Es decir, Undertale es un videojuego independiente, lo cual nos dice mucho sobre ambos aspectos. No requiere un gran equipo de localización a cargo de la tarea, ni un gran estudio de mercado objetivo. Su objetivo principal es hacer el producto más accesible para otros jugadores, y el principal impedimento que encontramos es el idioma.

Undertale fue desarrollado en un espacio de trabajo *fifo*, con poco personal involucrado y todos ellos trabajando de forma más autónoma que colaborativa. Por ello, creemos que la mejor opción para localizarlo es, o bien a través de un tercero que se encargue de localizarlo a los varios países, o a través de diferentes terceros, cada uno de ellos especializado y centrado en un país objetivo.

Pensamos que se obtendría un mejor resultado si se trabajara con un tercero por cada idioma/país objetivo. Todas las tareas que el equipo tendría que realizar requieren bastante tiempo, tanto por la complejidad de la localización de los diálogos y las batallas, como por todas las bifurcaciones que las elecciones del jugador causan en todos los aspectos localizables del juego (desde diálogos importantes hasta los más pequeños detalles). Es decir, a pesar de ser un juego de corta duración, consta de muchos elementos a localizar, difíciles ya de por sí, pero que además se complican más aún por todas las variaciones que estos tienen.

A todo ello, habría que sumarle también el tiempo necesario para estudiar cómo traducir todos los elementos sin que estos pierdan demasiada esencia, quizás realizando varias versiones y comunicándose con constancia con Toby Fox (el creador del videojuego). Todo ello ya es bastante trabajo para un solo idioma, y eso sin tener en mente tareas “extra”: doblaje, campaña de marketing, mejora de la accesibilidad del producto... Trabajar un solo equipo en todos los idiomas sería bastante engorroso. Además, podemos observar que con Papers, Please, se tomó la misma decisión con la traducción al español, y el resultado dejó con muy buen sabor de boca tanto al equipo de localización, como al desarrollador y a los jugadores.

Decidido eso, por parte del desarrollador, lo primordial sería realizar un pequeño trabajo de investigación y búsqueda de los assets necesarios para mantener la concordancia en cada parte del proyecto y tratar de percibir qué tipo de elementos debemos respetar tal como se encuentran en el juego original (elementos a comunicar a todos los terceros).

En cuanto al equipo de localización en sí, es vital comprender la importancia de la organización del personal, estableciendo tareas, calendarios y repartiendo el trabajo. Todo ello es una parte muy importante de la planificación que debería adoptar un equipo real.

Para garantizar que la planificación adoptada es correcta, se deberían de mantener unos roles relacionados con esta dentro del equipo de localización: localization project manager, localization content quality manager y localization engineers. Los ingenieros de localización, al encargarse de integrar correctamente todos los assets localizados, podrían trabajar como un tercero a parte, incluyendo en el mismo juego todos los idiomas traducidos.

Además, habría que asegurarse de que contamos en nuestras líneas con otro tipo de trabajadores, como testers, traductores, personal de marketing....

También se debería llevar a cabo una revisión diaria en el mismo sitio de trabajo (es decir, de forma presencial y no on-line), revisando no solo el trabajo, sino también los costes, los objetivos, la calidad y las necesidades de todo el equipo. Esto delimitaría mucho también el calendario, otro de los aspectos que se deberían tener muy en cuenta.

¿Para cuando debería estar localizado Undertale? ¿Depende del país, o se quieren lanzar al mercado todas las localizaciones a la vez (es decir, un calendario de salida por país o todos el mismo)? ¿Cómo se lanzará? ¿Con una actualización del juego actual? ¿Cómo se comunicará a los jugadores la salida de dicha actualización? Muchas de estas preguntas corresponden también al desarrollador, pero delimitan en gran escala el esquema de trabajo de los localizadores. (En nuestro caso, tenemos una fecha de entrega y en base a ello nos distribuimos nosotros mismos, lo que queremos decir es que si fuera real, habría muchos más (y diferentes) factores a estudiar para delimitar el calendario.)

Esto nos lleva también a abordar el trabajo que se requeriría en cuanto a la comunicación en el proyecto. Independientemente de las características del proyecto, es vital contar con una comunicación fluida entre los miembros del equipo de localización y este con el resto del equipo de desarrollo. En nuestro caso, deberíamos vigilar sobretodo la comunicación con el desarrollador, y estar seguros de que cada integrante de nuestro equipo comprende las necesidades y objetivos del proyecto. Para ello es importante realizar reuniones diarias del equipo.

También se verían afectadas las tareas más relacionadas con el proyecto que realiza. Entre ellas podemos encontrar la transcripción de textos originales sacados del juego, la esquematización de los mismos, la traducción, la revisión, temas de doblaje, documentos de equipo... ¿Cómo contratamos actores de doblaje? ¿Cuántos gastos requerirá doblar el juego al español? Etc.

Si bien nosotros, para este informe, trabajamos con herramientas que un equipo profesional podría utilizar, de ser profesionales seguramente buscaríamos un equipo de mayor calidad (sobretudo en cuanto a micrófonos, con incluso cabinas de grabación).

M: ¿Finalmente cómo sería *Undertale* en español según vuestro estudio?

S: De trabajar como un equipo real para Undertale, deberíamos tener un espacio físico que nos permitiera trabajar diariamente allí juntos, con equipamiento adecuado, y en el cual reunirnos cada día para revisar las necesidades, características y avances del proyecto, y las situaciones y opiniones de nuestros integrantes, delimitando así nuestro calendario y nuestra

organización, los cuales serían más largos y estarían afectados por muchos otros factores. Seríamos un equipo con más integrantes, y si bien no serían muchos más, cada uno de nosotros si estaríamos mucho más especializados en tareas concretas (dirigir a los actores de voz, dirigir a todo el equipo, controlar la calidad de la traducción, testear, etc...).

Para poder cumplir con todos esos objetivos, deberíamos trabajar de forma flexible, cuidando sobretodo la comunicación entre nosotros y con el desarrollador. Deberíamos tener, por tanto, bien estudiado qué trabajo realizar, cuándo hacerlo, y cómo solventar los problemas que pudieran surgir.

Además, el resultado final de Undertale en español sería un juego íntegramente en castellano, con una adaptación lo más valiosa posible para el jugador en relación a la esencia del inglés. Tendría inclusión de voces para todos los personajes, trabajando integrantes del equipo (guionistas, directores, técnicos, supervisores...) con actores de doblaje en base a los estándares de organización y de calidad de doblaje que hemos estudiado en la asignatura.

Además se realizaría un estudio de marketing del videojuego en España. No creemos que sea necesario hacer un marketing para Undertale, puesto que el juego ha sido un éxito y su principal publicidad reside en las redes sociales. Aun así, sería interesante estudiar el caso. Todo ello, lógicamente, dependería del desarrollador.

Seguramente Undertale también podría ser modificado gráficamente para hacer el juego accesible a personas con daltonismo. Esta tarea no nos incumbiría tanto a nosotros si no más al equipo de desarrollo, puesto que todos los elementos con colores son gráficos no localizables, pero toman un papel importante en las mecánicas del juego, por lo que sería interesante que esta adaptación se llevara a cabo. Y, por último, se añadiría la posibilidad de poder elegir el idioma, tanto en texto como en voces. Esto tampoco nos incumbe a nosotros como localizadores, pero está claro que de localizarse Undertale, se debería poder elegir en el propio juego el idioma.

M: ¿Qué archivos y documentos realizasteis como muestra del posible resultado de localizar *Undertale* al español?

S: Documentación para organizar, analizar y producir todos los archivos “in-game” y un vídeo “gameplay” del texto traducido. La documentación ha estado compuesta por:

Excel de textos In-game

El objetivo de este documento fue imitar la forma en la que los traductores del equipo trabajarían con todo el texto del juego. Para ello, creamos una serie de ventanas en el propio Excel, en función de las características de Undertale. Así pues, encontramos ventanas bastante comunes, como Menú, Sistema o Instrucciones, y ventanas más “concretas”, como son Diálogos, Pasajes, Móvil y Batallas.

En la mayoría de ventanas se añadieron campos para comparar la longitud de los textos en inglés y en castellano, útiles en caso de que la interfaz gráfica del juego supusiera un límite al

texto que aparecería en pantalla, además de un campo de observaciones, útil sobretodo para concretar matices en las traducciones o explicar ciertos aspectos de estas.

Todo se ha traducido siguiendo el orden del juego, de principio a fin, y teniendo en cuenta cada una de las posibles variaciones en un mismo texto en base a los actos del jugador. En la ventana de Menú se encuentran todos los archivos de texto que aparecen en los menús del juego, tanto en el de batalla como en el menú en sí. En la ventana Diálogos, encontramos todos los posibles mensajes de texto que mantenemos con los NPCs y enemigos fuera de combate. En Pasajes trabajamos los textos que aparecen al pulsar sobre carteles.

Por otro lado, dedicamos apartados especiales a los diálogos que se pueden tener en el juego a través del móvil y a los de las batallas (a no ser que estos ocurran durante la historia independientemente de las acciones del jugador), ya que no hay un momento concreto del arco narrativo del juego en el que deban aparecer (sobretodo en el caso de los diálogos del móvil) y son diálogos bastante largos.

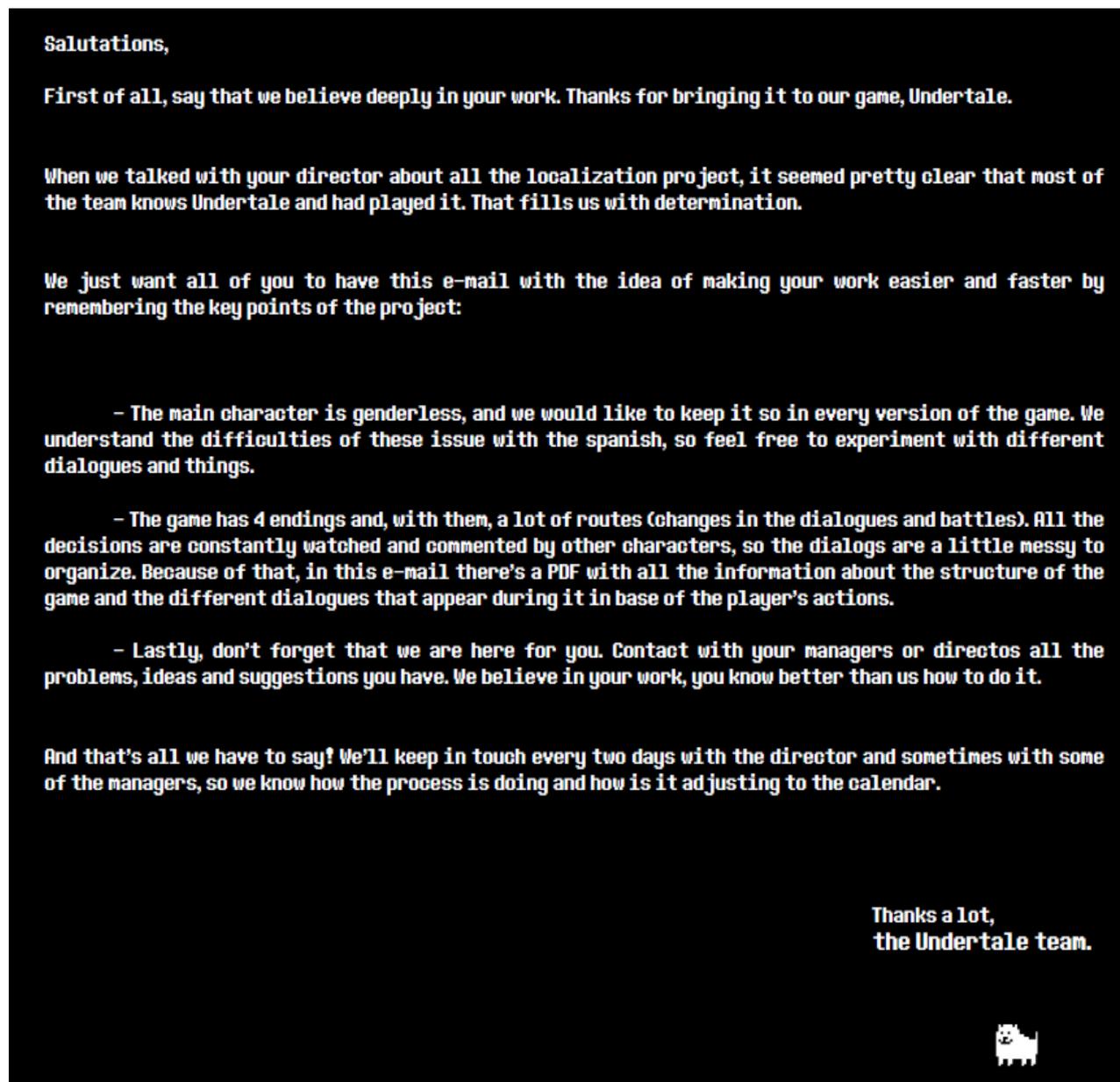
En Variables decidimos trabajar los textos que aparecen al realizarse un punto de guardado y al terminar una batalla, ya que todos ellos son siempre iguales a excepción de nombres y valores numéricos. Por ejemplo, al terminar una batalla siempre aparece el texto “YOU WON! You earned A XP and B G”, siendo A los puntos de experiencia y B el dinero.

Por último están los campos Ayuda, en el que constarían todos los mensajes de ayuda al jugador (sobre todo con temas de controlar al personaje), Instrucciones, Sistema, para mensajes más técnicos, y Glosario.

Comunicado del desarrollador

También decidimos, aprovechando lo aprendido en la asignatura y en la carrera en general, ponernos en el punto de vista del desarrollador para comprender cómo se comunicaría el equipo de desarrollo con el de localización. Nos pareció interesante dedicar un apartado del trabajo a este punto de vista porque, durante la localización, es vital para una buena localización que el desarrollador/equipo de desarrollo deje claro a los localizadores ciertos requisitos o condiciones, sin dejar de mostrar flexibilidad (es decir, sin decirles cómo hacer su trabajo).

Es decir, los localizadores necesitan conocer el videojuego para el que van a trabajar, pero en nuestro caso, el juego fue desarrollado sin un equipo de localización en la producción. Con ello en mente, hemos realizado un comunicado que nosotros, como desarrolladores, escribiríamos a los localizadores con el objetivo de solucionar posibles dudas y aclarar aspectos importantes del juego:



Guión de doblaje

Uno de nuestros objetivos era realizar un video a modo de gameplay de diferentes escenas de la versión española, el cual sería útil (en caso de que fuera un proyecto real) para ir viendo como funcionan las voces dentro del videojuego.

Para ello, realizamos un breve guión con las intervenciones de cuatro personajes que aparecen durante los primeros 40 minutos de juego, en el que se especifican sus personalidades y la duración de sus frases en el vídeo final. En un caso real, un documento de este tipo en mayor profundidad sería interesante desde el punto de vista de los actores de doblaje.

Un ejemplo del documento sería:

FLOWY



- Es un personaje oscuro. Sus intenciones son malvadas, pero al principio se muestra como alguien amigable e inocente. Malévolo, despiadado, cruel.

- Esa personalidad se transmite a través de cambios bruscos en sus expresiones, en el tono de la música que suena, en la tipografía de los diálogos y en el sonido del texto al pasar, Por tanto, su voz debe cambiar bastante de un estado a otro.



- * ¡Holi!
- * Soy FLOWEY.
- * ¡FLOWEY la FLOR!
- * Hmm...
- * Es tu primera vez en el SUBTERRÁNEO, ¿verdad?
- * Diosito, menudo lío debes tener.

Pequeñas y blancas...

"simpáticas píldoras."

¿Estás listo?

¡Muévete, coge
tantas como puedas!

Hey colega, no has pillado ninguna.

Intentémoslo de nuevo, ¿vale?

¿Estás de broma? ¿Tienes el cerebro frito? CORRE. HACIA. LAS. BALAS... Digo... Simpáticas