

**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

**Los juegos de palabras en la localización de *Animal
Crossing: New Horizons***

Autor/a: Aitana Rodríguez Díaz

Tutor/a: Julio de los Reyes Lozano

Fecha de lectura/ Data de lectura: septiembre de 2020



Resumen/ Resum:

El presente trabajo muestra un análisis comparativo de la localización inglesa y española del videojuego *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020). En concreto, el corpus se centra en los juegos de palabras que aparecen cuando el personaje jugable atrapa un insecto o un pez.

En primer lugar, se describirá la traducción audiovisual y se indagará en la localización de videojuegos, así como en los elementos traducibles de los mismos. Más adelante, se detallará el estudio más significativo sobre la traducción y clasificación de los juegos de palabras, correspondiente a Dirk Delabastita (1996). Asimismo, se hará un repaso de lo que Hurtado Albir (2001) denomina «método traductor», es decir, el desarrollo de un proceso traductor determinado regulado en función del objetivo traductor. A continuación, se procederá a la descripción del corpus seleccionado.

En la parte práctica del trabajo se procederá al análisis del corpus. Este se centrará en la aclaración de todos los significados presentes en cada juego de palabras, así como en identificar la técnica de traducción que se ha aplicado. Por otra parte, se ha comprobado que en la localización prevalece el uso de la rima, debido a lo cual se determinará si es consonante o asonante, en cada caso. Por último, se incluirán las conclusiones extraídas a partir de la reflexión de los resultados obtenidos.

Con la realización de este trabajo, se pretende profundizar en la traducción de los diversos juegos de palabras que aparecen en este videojuego, al igual que en una mayor comprensión de cada uno de ellos. Además de dar a conocer la traducción inglesa, de la cual proviene la nuestra,

Palabras clave/ Paraules clau:

Localización de videojuegos, Animal Crossing, juegos de palabras, rimas, animales.

El estilo que se ha aplicado para las referencias bibliográficas en este trabajo corresponde a la sexta edición de las normas APA.

Contenido

1	Introducción.....	4
1.1	Motivación personal.....	4
1.2	Objetivos	4
1.3	Estructura	4
2	Marco teórico.....	6
2.1	La traducción audiovisual	6
2.2	La localización de videojuegos	6
2.3	Método traductor	7
2.4	La traducción de los juegos de palabras.....	8
3	Marco analítico	10
3.1	Metodología	10
3.2	Descripción del corpus seleccionado	10
3.3	Modelo de análisis.....	11
3.4	Modelo de ficha de análisis.....	12
4	Análisis de los juegos de palabras	13
4.1	Lista de bichos.....	13
4.2	Lista de peces	17
4.3	Resultados	20
5	Conclusiones.....	22
6	Referencias bibliográficas	23
7	Anexos.....	24
7.1	Anexo 1	24
7.2	Anexo 2	61

1 Introducción

1.1 Motivación personal

El año pasado fue difícil y extraño para todo el mundo. Pero Nintendo decidió estrenar un nuevo juego para Nintendo Switch en marzo, *Animal Crossing: New Horizons*, el cual acabó siendo un gran éxito de ventas. Ese mismo mes empezaba el estado de alarma que nos obligaba a permanecer en nuestros hogares durante varias semanas. Como consecuencia, hubo un incremento tanto en el uso de las redes sociales como en la venta de videojuegos.

Animal Crossing es una franquicia que llegó a Europa, desde Japón, en el año 2004. Decidí escoger este juego como tema del TFG porque me ha acompañado desde que era pequeña, pues fue mi primer juego de la Nintendo DS. Desde entonces, he jugado a cada una de las entregas posteriores.

Los videojuegos son uno de mis pasatiempos favoritos y me da la impresión de que no se reconoce el trabajo que desempeñan los traductores. Mucha gente piensa que el producto audiovisual que consume es el original. Por ello, me gustaría dar a conocer esta profesión que, a pesar de existir desde hace muchos años, es tan ignorada en la actualidad.

1.2 Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es explicar el significado de los juegos de palabras presentes en la versión inglesa del juego y examinar las técnicas que se han empleado para su traducción en la localización española. De esta forma, podrán apreciarse las diferencias lingüísticas y culturales entre ambas localizaciones y de qué modo se han solucionado.

1.3 Estructura

El presente trabajo consta de dos partes esenciales: teoría y análisis.

El marco teórico se divide en tres apartados. El primero se centra en el concepto de traducción audiovisual. Seguidamente, se profundiza en la localización de videojuegos y se habla de los distintos niveles de localización y de los componentes traducibles dentro de los videojuegos. También se explica en qué consiste el método traductor. Por último,

se indaga en la traducción de los juegos de palabras, en la clasificación de los mismos y las técnicas que pueden emplearse para traducirlos.

En el marco analítico, se justifica la elección del objeto de estudio y se realiza una descripción del mismo. A continuación, se propone el modelo de análisis que se aplicará al corpus. Finalmente, se procederá al análisis del corpus seleccionado, el cual estará separado en dos bloques: insectos y peces.

2 Marco teórico

2.1 La traducción audiovisual

Chaume (2013, p. 105) afirma que «la traducción audiovisual es un modo de traducción que se caracteriza por la transferencia de textos audiovisuales de forma interlingüística (entre dos lenguas y culturas) o intralingüística (dentro de la misma lengua y cultura)».

Los textos audiovisuales proporcionan información traducible a través de dos canales de comunicación: el canal acústico (palabras, información paralingüística, banda sonora, efectos especiales) y el canal visual (imágenes, colores, movimiento, carteles). Para el traductor, la complejidad de este tipo de traducción reside en la creación de diálogos que emulan un discurso oral prefabricado, al mismo tiempo que deben cumplir con las limitaciones de espacio y tiempo condicionadas por las imágenes (Chaume, 2013, pp. 105-106).

Las dos grandes modalidades de la traducción audiovisual son el doblaje y la subtitulación. El primero se basa en la traducción y la sincronización labial del guion de un texto audiovisual, el cual interpretan los actores dirigidos por un director de doblaje y, en su caso, con el asesoramiento de un consultor lingüístico o asistente de doblaje. Por otro lado, la subtitulación se basa en la incorporación de un texto escrito en la lengua meta a la pantalla donde se proyecta una película en versión original, de forma que los subtítulos coincidan con los diálogos de los actores (Chaume, 2013, 106-107).

2.2 La localización de videojuegos

La localización ha tenido diferentes percepciones a lo largo de la historia en el marco de los estudios de traducción. Una de estas es la que se corresponde con la traducción y adaptación de videojuegos, para la que Maxwell Chandler (2005, p. 12) nos ofrece una definición insuficiente al afirmar que «localization is the process of translating the game into other languages». Sin embargo, Méndez González (2012, p. 21) afirma que «la localización abarca desde los elementos textuales contenidos dentro del propio juego hasta los elementos paratextuales como las carátulas, la publicidad y los peritextos (elementos que aparecen físicamente en la obra). Por tanto, es todo proceso de adaptar

lingüística y culturalmente un producto para el mercado local de destino (país, región e idioma) donde se utilizará y venderá».

La prioridad de la localización es conservar la experiencia de juego para los jugadores meta. El objetivo de los encargados de la localización es producir una versión que permita experimentar el juego a los jugadores como si se hubiera desarrollado originalmente en su lengua y que puedan disfrutarlo igual que lo hicieron los jugadores de la versión original (Mangiron y O'Hagan, 2006, pp. 14-15).

Por otro lado, podemos distinguir cuatro niveles de localización, según Maxwell Chandler (2005, pp. 13-15) y Granell, Mangiron y Vidal (2015, p. 65):

- 1) No localización, es decir, no se modifica el producto exportado.
- 2) Localización del material impreso asociado al juego (embalaje y manuales).
- 3) La localización parcial no busca traducir los componentes de audio.
- 4) La localización completa implica la traducción tanto del material impreso como del texto en pantalla, además de los componentes cinemáticos y de audio.

Según Maxwell Chandler (2005, pp. 138-142) y Granell, Mangiron y Vidal (2015, pp. 63-64), podemos encontrar cuatro grandes categorías de componentes localizables en un juego:

- 1) Texto en pantalla: el texto escrito en la interfaz de usuario, los mensajes del sistema y los diálogos de los personajes no jugables.
- 2) Componentes artísticos: las imágenes y gráficas que contienen texto susceptible de ser traducido, como mapas o carteles.
- 3) Audio y cinemática: el texto en formato sonoro que contiene el juego, como canciones o diálogos.
- 4) Material impreso: cualquier componente en papel que acompaña al juego, como manuales o cajas.

2.3 Método traductor

Amparo Hurtado Albir (2001, p. 241) define el método traductor como «la manera en que el traductor se enfrenta al conjunto del texto original y desarrolla el proceso traductor según determinados principios» y expone que «la pertinencia a un método traductor u otro está en relación con el contexto en que se efectúa la traducción y con la finalidad que esta persigue» (Hurtado Albir, 2001, p. 251). De este modo, propone la distinción de

cuatro métodos traductores básicos, agrupados según los principios fundamentales priorizados por cada uno de ellos (Hurtado Albir, 2001, p. 252):

El **método interpretativo-comunicativo** se centra en la comprensión y reexpresión del sentido del texto original, la traducción conserva la misma finalidad que el original y produce el mismo efecto en el destinatario; se mantiene la función y el género textual.

El **método literal** se centra en la reconversión de los elementos lingüísticos del texto original, traduciendo palabra por palabra, sintagma por sintagma o frase por frase, la morfología, la sintaxis y/o la significación del texto original.

El **método libre** no persigue transmitir el mismo sentido que el texto original, aunque mantiene funciones similares y la misma información.

El **método filológico** se caracteriza por añadir a la traducción notas con comentarios filológicos, históricos, etc. El original se convierte en objeto de estudio, dirigiéndose a un público erudito o a estudiantes.

2.4 La traducción de los juegos de palabras

Los juegos de palabras son un recurso humorístico que hace uso del lenguaje y cuya función es divertir al receptor. Como señala Leppihalme (1997, p. 142), los juegos de palabras pueden basarse en diferentes características de las lenguas en cuestión, como la pronunciación, la ortografía, la morfología, el vocabulario o la sintaxis. Por otra parte, Dirk Delabastita (1996, p. 128) propone una definición más completa:

«Wordplay is the general name indicating the various textual phenomena in which certain features inherent in the structure of the language used are exploited in such a way as to establish a communicatively significant, (near)-simultaneous confrontation of at least two linguistic structures with more or less dissimilar meanings (signifieds) and more or less similar forms (signifiers)».

Asimismo, Delabastita (1996, p. 128) clasifica los juegos de palabras en cuatro categorías:

- 1) **Homonimia:** las palabras se escriben y se pronuncian igual, pero tienen distinto significado.
- 2) **Homografía:** las palabras se escriben igual, pero se pronuncian de forma diferente.

- 3) **Homofonía:** las palabras se pronuncian igual, pero se escriben de manera diferente.
- 4) **Paronimia:** hay pequeñas tanto en la pronunciación como en la escritura de las palabras y tienen significados diferentes.

Los juegos de palabras suponen un importante desafío para los traductores, puesto que el significado y efecto de los mismos dependen de las características estructurales específicas de la lengua de origen. Como, a menudo, resulta imposible encontrar un equivalente en la lengua de destino, el objetivo principal es producir el mismo efecto en el receptor original y al que va dirigido.

Para traducir un juego de palabras, el traductor deberá reconocerlo en el texto origen y aplicar una de las técnicas que propone Delabastita (1996):

- 1) **Juego de palabras → Juego de palabras:** el juego de palabras del texto origen se traduce por un juego de palabras en la lengua de destino.
- 2) **Juego de palabras → Sin juego de palabras:** el juego de palabras se traduce por una frase que no contiene un juego de palabras y puede mantener ambos sentidos (no selectivo), conservar uno solo (selectivo) o eliminar los dos (paráfrasis difusa).
- 3) **Juego de palabras → Recurso retórico relacionado:** el juego de palabras se sustituye por un recurso retórico relacionado, como la repetición, la aliteración, la rima, etc.
- 4) **Juego de palabras → Nada:** se omite la parte del texto que contiene el juego de palabras.
- 5) **Juego de palabras TO = Juego de palabras TM:** el traductor copia el juego de palabras del texto origen, sin traducirlo.
- 6) **Sin juego de palabras → Juego de palabras:** el traductor introduce un juego de palabras en un fragmento donde el texto original no había.
- 7) **Nada → Juego de palabras:** se añade un nuevo fragmento de texto que incluye un juego de palabras, como recurso compensatorio.
- 8) **Técnicas de edición:** adición notas explicativas al pie o al final, comentarios del traductor en el prólogo, etc.

3 Marco analítico

3.1 Metodología

El presente trabajo pretende llevar a cabo un análisis comparativo de la localización inglesa del videojuego *Animal Crossing: New Horizons*, la cual se realiza a partir del japonés, y la localización española, que se efectúa a partir del inglés. El estudio se centrará en explicar los juegos de palabras usados en la versión inglesa y en observar las técnicas empleadas a la hora de realizar la traducción de los mismos. Estos aparecen en cuadros de texto situados en la parte inferior de la pantalla, cuando el jugador atrapa un pez o un insecto.

En primer lugar, se hizo una tabla que cotejaba los nombres de los peces y los insectos en ambas localizaciones. Para ello, se consultaron dos páginas web: *IGN* y *Guías Nintendo*. Posteriormente, se procedió a la visualización de varios vídeos en la plataforma *YouTube* con el objetivo de elaborar el corpus. El texto que se ha analizado, correspondiente a la localización española, se extrajo del canal de El Chico Epico¹; en cambio, para la otra versión, los canales de King Ryrex² y AbdallahSmash026³ fueron de gran ayuda. Todos los vídeos son de corta duración, puesto que cada uno de ellos muestra cómo capturar a una de las especies.

3.2 Descripción del corpus seleccionado

Animal Crossing es una saga de juegos desarrollados y distribuidos por Nintendo Co., Ltd., una empresa de entretenimiento dedicada a la producción y distribución de *software* y *hardware* de videojuegos. La sede principal se encuentra en Kioto (Japón); aunque posteriormente se estableció Nintendo of Europe como empresa subsidiaria en Fráncfort del Meno (Alemania), con el fin de gestionar el mercado europeo.

Esta franquicia se compone de nuevo juegos, ordenados de manera cronológica: *Animal Crossing*, para Nintendo 64 (2001, solo en Japón); *Animal Crossing*, para GameCube (2004 en Europa); *Animal Crossing: Wild World*, para Nintendo DS (2006 en Europa); *Animal Crossing: Let's Go To The City*, para Wii (2008); *Animal Crossing: New*

¹ Disponible en <<https://bit.ly/2WMMY0s>> [acceso en abril de 2021].

² Disponible en <<https://bit.ly/3gZQ9II>> [acceso en abril de 2021].

³ Disponible en <<https://bit.ly/3jJah3R>> [acceso en abril de 2021].

Leaf, para Nintendo 3DS (2013 en Europa); *Animal Crossing: Happy Home Designer*, para Nintendo 3DS (2015); *Animal Crossing: Amiibo Festival*, para Wii U (2015); *Animal Crossing: Pocket Camp*, para iOS y Android (2017) y *Animal Crossing: New Horizons*, para Nintendo Switch (2020).

Todos ellos siguen el mismo funcionamiento y pertenecen al género «simulación». El jugador se pone en la piel de un personaje humano que se muda a un nuevo pueblo, cuyos habitantes son animales. No existen objetivos concretos; el jugador se dedica a atrapar insectos, pescar, plantar flores, recolectar y vender artículos, ir de compras, socializar con los vecinos, etc. Uno de los elementos clave es que el juego funciona en tiempo real, ya que está vinculado al reloj y al calendario internos de la consola.

Este trabajo se centra en la última entrega, la cual ha incorporado dos novedades respecto al resto de la saga. Por un lado, la posibilidad de construir muebles y objetos por cuenta propia, gracias a los proyectos de bricolaje. Por otro, la capacidad de modificar los terrenos de la isla, mediante el teléfono que se le ofrece al personaje jugable.

3.3 Modelo de análisis

En este trabajo se ha aplicado el modelo de Delabastita (1996) para la traducción de juegos de palabras, explicado anteriormente, con el fin de distinguir la técnica de traducción que predomina en la localización de juegos de palabras en el videojuego *Animal Crossing: New Horizons*.

En primer lugar, se extraerá el texto correspondiente a la localización inglesa y española con el objetivo de reconocer el nombre de cada especie y el juego de palabras que le acompaña en ambas traducciones. Asimismo, se le asignará una imagen a cada animal para poder reconocerlo con facilidad. Seguidamente, se identificará la técnica de traducción por la que se opta en cada caso y se elaborará un gráfico con los porcentajes. Por último, se profundizará en la explicación del significado del juego de palabras tanto en inglés como en español, así como de las referencias intertextuales. También se diferenciarán los tipos de rima, los cuales aparecerán en un gráfico con el porcentaje conveniente, y se detallará la distribución acentual de las palabras a final de línea.

3.4 Modelo de ficha de análisis

Se rellenará la siguiente tabla para cada una de las especies que aparecen en el videojuego, de manera que se puedan apreciar las diferencias entre ambas versiones a simple vista. Llamaremos TO a la localización inglesa y TM, a la española.

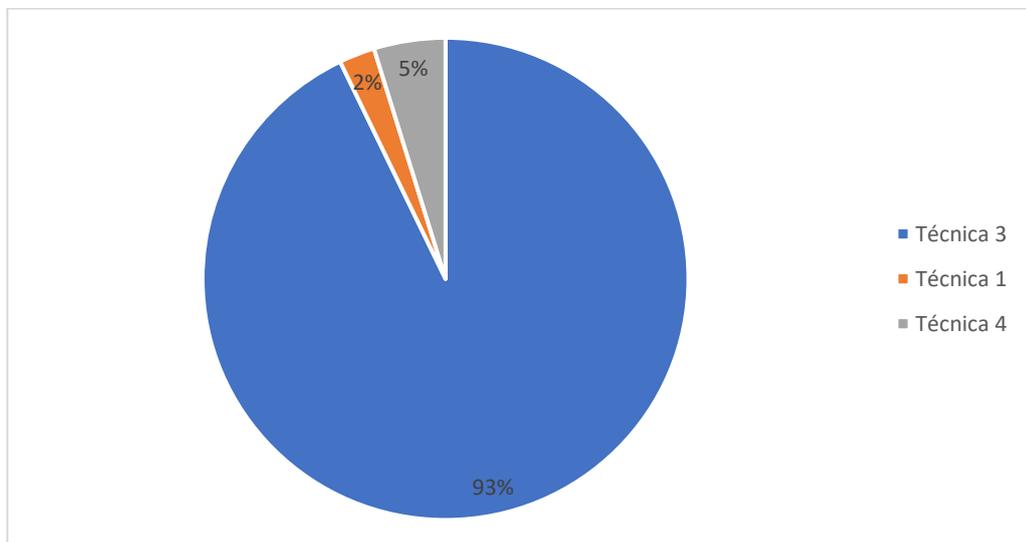
Imagen del animal	
Nombre del animal en TO	Nombre del animal en TM
Frase en TO	Frase en TM
Técnica de traducción	
Comentario del juego de palabras en TO	
Comentario de la rima o juego de palabras en TM	

4 Análisis de los juegos de palabras

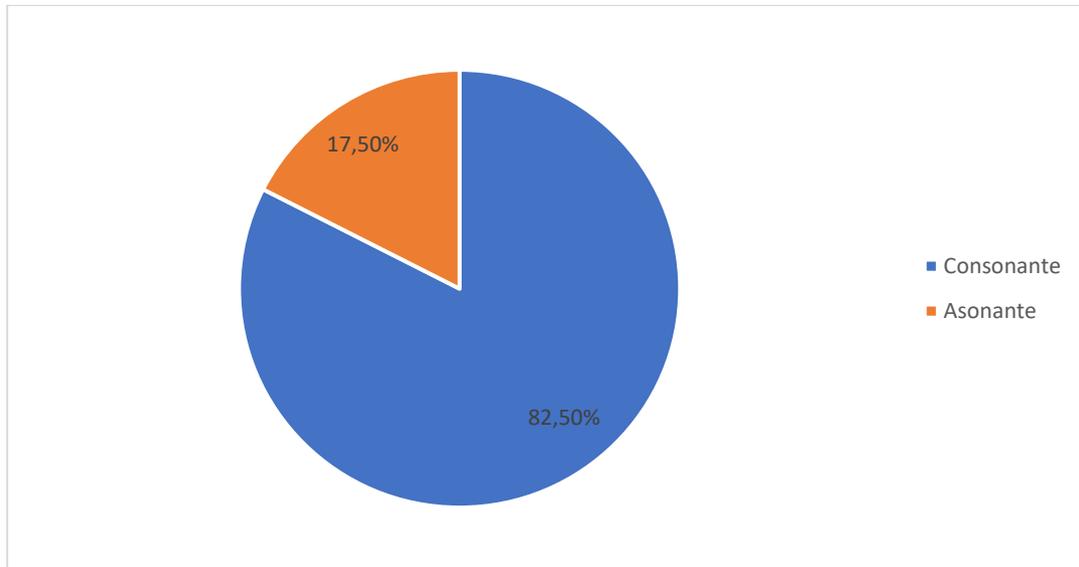
El corpus cuenta con un total de 160 animales, diferenciados de manera equitativa en dos grupos: bichos y peces. Todas las especies poseen su propio juego de palabras, a excepción de los siguientes insectos: la cigarra común, la cigarra gigante, la cigarra oriental y la cigarrilla. Estos tienen dos versiones del mismo, dependiendo de si el día está soleado o lluvioso. Por otro lado, el calamar es el único que alterna con tres juegos de palabras de manera totalmente aleatoria. Como resultado, en este videojuego encontramos un total de 166 juegos de palabras.

4.1 Lista de bichos

La técnica número 3 (juego de palabras → rima) se emplea en 78 ocasiones, mientras que la técnica 1 (juego de palabras → juego de palabras) se limita a 2 especies. Además, se puede observar que hay 4 casos en los que se utiliza la técnica 4 (juego de palabras → omisión), los cuales coinciden con una de las versiones de los cuatro insectos mencionados anteriormente. En el siguiente gráfico podemos observar el porcentaje que corresponde a cada técnica empleada:



Por lo que respecta a la rima, en la localización española, podemos distinguir dos tipos: consonante, en la cual coinciden los fonemas a partir de la última vocal acentuada, y asonante, en la que coinciden los sonidos vocálicos a partir de la última sílaba tónica. En este caso, se pueden observar los siguientes porcentajes:



En la ficha de abajo podemos observar un ejemplo de la técnica 3, en concreto, un juego relacionado con la pronunciación de ciertas palabras en inglés:

	
Citrus long-horned beetle	Longicornio asiático
I caught a citrus long-horned beetle!	¡He atrapado un longicornio asiático!
Orange you happy for me?	Y me ha caído simpático.
Juego de palabras → Rima	
La palabra <i>aren't</i> ha sido sustituida por <i>orange</i> («naranja»), dado que es un cítrico (<i>citrus</i>) y ambas palabras tienen una pronunciación similar.	
Rima consonante (-ático). Ambas palabras son esdrújulas.	

A continuación, podemos observar una ficha con un ejemplo de la técnica 3 y 4:

	
Evening cicada	Cigarrilla
I caught an evening cicada! Better than an odding cicada...	¡He atrapado una cigarrilla! Cuando llueve, se encasquilla.
I caught an evening cicada! This time it's WETTER than an odding cicada.	
Juego de palabras → Rima Juego de palabras → Omisión	
Se hace una contraposición con las palabras «par» (<i>even</i>) e «impar» (<i>odd</i>). Asimismo, la palabra <i>better</i> tiene una pronunciación similar a <i>wetter</i> (adjetivo «mojado» en grado comparativo de superioridad).	
Rima consonante (-illa). Ambas palabras son llanas.	

En la ficha de abajo podemos observar un ejemplo de rima asonante:

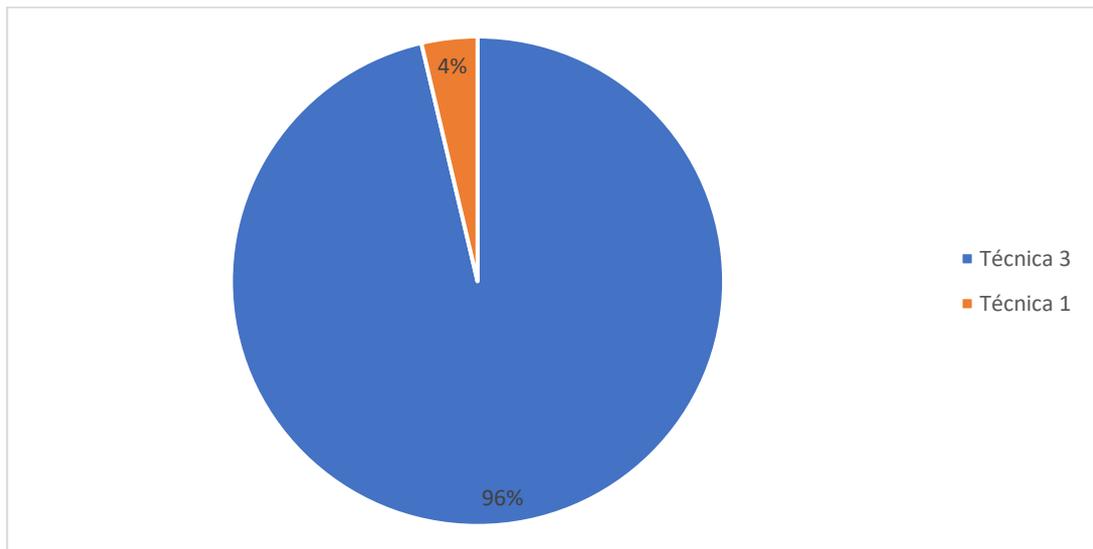
	
Earth-boring dung beetle	Escarabajo geotrópido
I caught an earth-boring dung beetle! It's not boring at all!	¡Un escarabajo geotrópido! Suena mal, pero no está pútrido.
Juego de palabras → Rima	
El verbo <i>bore</i> significa «perforar, taladrar» cuando acompaña a la palabra <i>earth</i> («tierra»). La segunda vez que aparece, toma el significado de «aburrir».	
Rima asonante. Ambas palabras son esdrújulas.	

A continuación, podemos observar una ficha con un ejemplo de la técnica 1:

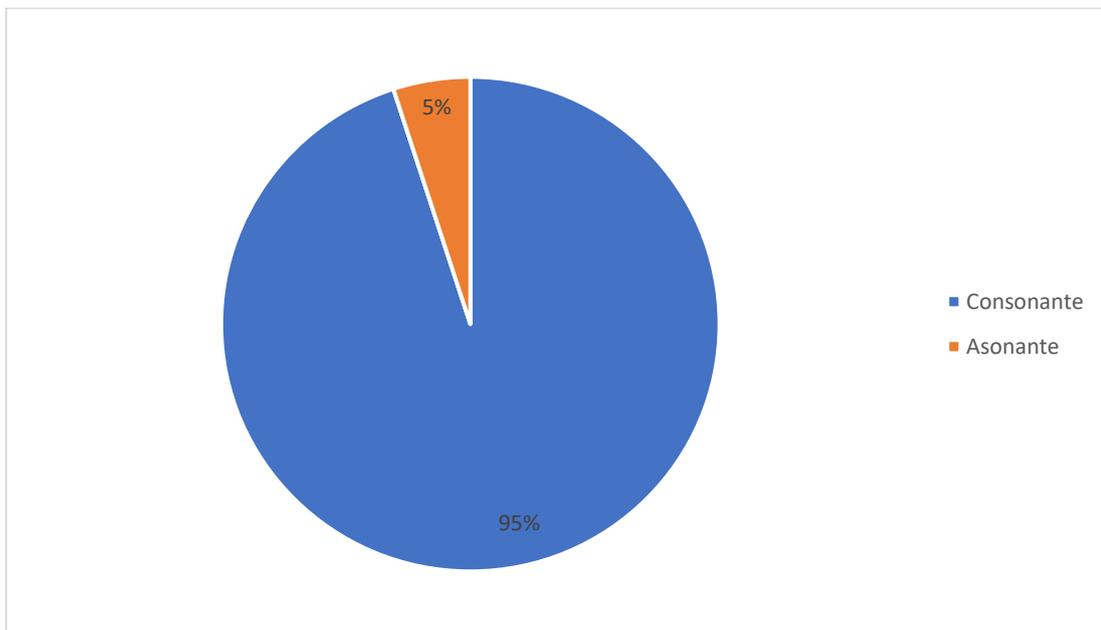
	
Rainbow stag	Escarabajo ciervo arcoíris
I caught a rainbow stag! Its rainbow armor is so shiny!	¡Un escarabajo ciervo arcoíris! El color depende de cómo lo mires...
Juego de palabras → Juego de palabras	
<p>El exoesqueleto del escarabajo cumple una función protectora, dado que es duro y resistente, como una armadura (<i>armor</i>). Además, el dorso de esta especie brilla (<i>shine</i>) con una gran variedad de colores.</p>	
<p>El arcoíris es un fenómeno óptico en forma de arco multicolor, que se forma por la refracción de la luz solar en las gotas de agua suspendidas en la atmósfera. Pueden apreciarse siete colores diferentes. El color que vemos depende del ángulo en el que se refracte la luz blanca.</p>	

4.2 Lista de peces

La técnica número 3 (juego de palabras → rima) se emplea en 79 ocasiones, mientras que el uso de la técnica 1 (juego de palabras → juego de palabras) se limita a 3 frases. En el siguiente gráfico podemos observar el porcentaje que corresponde a cada técnica empleada:



Por lo que respecta a la rima, en la localización española, se pueden observar los siguientes porcentajes:



A continuación, podemos observar una ficha con un ejemplo de la técnica 1:

	
Zebra turkeyfish	Pez león
I caught a zebra turkeyfish! Land, air, water—make up your mind!	¡He pescado un pez león! Pero, ¿dónde está su melenón?
Juego de palabras → Rima	
Se pueden apreciar tres animales (cebra, pavo y pez) dentro del nombre en inglés, en la segunda línea aparece el entorno donde habita cada uno de ellos respectivamente.	
Rima consonante (-on). Ambas palabras son agudas.	

A continuación, podemos observar una ficha con un ejemplo de la técnica 3:

	
Sweetfish	Ayu
I caught a sweetfish! Hope it's not artificially sweet!	¡He pescado un ayu! ¡Hoy ya no ayu-no!
Juego de palabras → Juego de palabras	
<i>Sweet</i> significa «dulce». Existen edulcorantes naturales, como el azúcar, o artificiales, como la sacarina (sustituto del azúcar).	
En español, se denomina «ayuno» al acto de abstenerse de la comida y bebida por un tiempo determinado. Se puede apreciar que el nombre del pez se encuentra dentro de dicha palabra.	

En la ficha de abajo podemos observar un ejemplo de la técnica 3 con una referencia intertextual a una canción del año 1937:

	
Dorado	Dorado
I caught a dorado! ♪I say "dorado", you say "doraydo."♪	¡He pescado un dorado! ¡Un ejemplar de mucho cuidado!
Juego de palabras → Rima	
<p>Se hace una referencia intertextual a la canción <i>Let's Call the Whole Thing Off</i>, de los hermanos Gershwin. En ella, se compara la pronunciación de las palabras <i>potato</i> y <i>tomato</i> en inglés americano e inglés británico: «<i>You like potato and I like potahto</i>», «<i>You like tomato and I like tomahto</i>».</p>	
Rima consonante (-ado). Ambas palabras son llanas.	

Finalmente, en la siguiente ficha llaman la atención las referencias intertextuales a otros videojuegos de Nintendo:

	
Squid	Calamar
<p style="text-align: center;">I caught a squid!</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ It's off the hook! ➤ I had an inkling I might! ➤ Do they...not actually "bloop"? 	<p style="text-align: center;">¡He pescado un calamar!</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¡Es de armas tomar! ➤ ¡Arriba esos tentáculos! ➤ ¡No me ando con medias tintas!
<p>Juego de palabras → Rima</p> <p>Juego de palabras → Juego de palabras</p> <p>Juego de palabras → Juego de palabras</p>	
<p><i>Off the hook</i> es una expresión que se emplea cuando alguien se libra de un problema. Además, <i>hook</i> significa «anzuelo».</p> <p>En el segundo caso, <i>ink</i> es «tinta» y <i>inkling</i> es «corazonada».</p> <p>Se hacen dos referencias a <i>Splatoon 2</i> (Nintendo, 2017). <i>Off the Hook</i> es un dueto de pop. Los <i>Inklings</i> son los protagonistas, una raza de calamares que puede tomar forma humanoide.</p> <p>La última frase alude a <i>Super Mario</i>, otra franquicia de Nintendo. En concreto, al personaje <i>Blooper</i>, un enemigo con apariencia de calamar. El sufijo «-er» en inglés denota a quien realiza la acción (<i>bloop</i>).</p>	
<p>En la primera frase, la rima es consonante (-ar) y ambas palabras son agudas. Las otras dos hacen uso de palabras relacionadas con este animal, como «tentáculos» y «tinta». De hecho, la expresión «andarse con medias tintas» se usa cuando alguien no asume una posición concreta en una situación.</p>	

4.3 Resultados

La técnica número 3 (juego de palabras → rima) es la más recurrente a la hora de traducir juegos de palabras. Esto se debe a que este videojuego está destinado a un público bastante amplio, ya que no tiene límite de edad. Algunos juegos de palabras pueden

resultar difíciles de entender para el destinatario más joven, por ello se ha considerado oportuno reemplazarlos por rimas. Estas llaman la atención del jugador, llegando incluso a resultar graciosas, de modo que provocan un efecto similar al de un juego de palabras, de una manera más sencilla. Desde otra perspectiva, el juego de palabras del texto meta no será el mismo que el del texto origen, porque los animales se denominan de forma distinta en cada idioma. En lo que respecta al tipo de rima, la asonante (también llamada «rima imperfecta») es menos común, pues solo busca la coincidencia de las vocales. Esta tan solo se ha empleado en aquellos casos en los cuales era bastante complicado hacer una rima consonante.

La técnica 1 (juego de palabras → juego de palabras) se usa cuando el equipo encargado de la localización no ha podido encontrar una rima con el nombre de cierta especie.

Por último, la técnica 4 (juego de palabras → omisión) debería evitarse en la mayoría de ocasiones para no perder parte del texto original. Pero, en este caso, solo se prescinde de aquellos juegos de palabras que disponen de dos versiones diferentes. Esto debe de estar relacionado con la dificultad para crear dos pareados con el mismo animal que no se asemejen. La localización española escoge una propuesta más neutra, ya que no hace distinción entre sol y lluvia dentro del videojuego y por lo cual se pierde la función del texto origen.

Finalmente, las referencias intertextuales de la localización inglesa también se pierden en la localización española, dado que esta última da prioridad a las rimas (particularidad de esta saga desde sus inicios).

5 Conclusiones

Tras haber realizado el análisis del corpus, podemos llegar a la siguiente conclusión: en la localización española se ha optado por no conservar el juego de palabras del TO, sino que se ha decidido sustituir por un recurso retórico relacionado (la rima). No obstante, se pueden observar cuatro claras excepciones en las que se adapta el juego de palabras a la cultura meta: el escarabajo ciervo arcoíris, la polilla atlas, el ayu y el calamar.

Respecto a la localización española, la rima es un recurso lingüístico que dota de una mayor sonoridad al texto. El corpus diferencia dos grupos: insectos y peces. En ambos predomina el uso de la rima consonante, puesto que solo encontramos 18 casos de rima asonante, cuatro de ellos en la lista de peces. Por otra parte, a pesar de que la sílaba tónica debe coincidir en las palabras que riman, se pueden contabilizar 8 casos en los que no se cumple la regla dentro del segundo grupo.

En cuanto a la localización inglesa, todas las especies poseen su propio juego de palabras. Sin embargo, depende del tiempo que haga (sol o lluvia), existen dos versiones para los siguientes insectos: la cigarra común, la cigarra gigante, la cigarra oriental y la cigarrilla. Por su parte, el calamar es el único pez que alterna con tres juegos de palabras de forma aleatoria. En este caso, cabe destacar que se hace una referencia intertextual a otro videojuego de la misma compañía, para la cual era necesario documentarse.

De acuerdo con la clasificación de Delabastita, citada en el segundo apartado, podemos deducir que la homofonía es el recurso más común en la elaboración de los juegos de palabras. Pese a que nos encontramos ante un texto escrito, debemos considerar que pertenece a las intervenciones del personaje jugable, por lo cual hay signos de oralidad; por este motivo se juega con la pronunciación de las palabras.

Por último, hay que tener en cuenta una serie de restricciones a las que deben enfrentarse los responsables de la localización: la limitación de espacio, la terminología usada en las traducciones de anteriores entregas. Este videojuego destaca por jugar con los nombres de las especies y los dobles sentidos de las palabras. En español, se denomina a los animales de otra manera, por lo cual aumenta la dificultad de mantener la equivalencia de los juegos de palabras. La rima es una buena solución para mantener el efecto humorístico en el texto meta, porque también llama la atención del jugador y dota al texto de comicidad.

6 Referencias bibliográficas

- Chaume Varela, Frederic (2013). The turn of audiovisual translation: New audiences and new technologies. *Translation Spaces*, 2(1), 105-123. <https://doi.org/gkmsff>
- Delabastita, Dirk (1996). Introduction. *Wordplay and Translation: Special issue of "The Translator"*, 2(2), 127-139. <https://doi.org/ghwmvc>
- Delabastita, Dirk (2018). The dynamics of wordplay and the modern novel: A paired case study. *Cultures and Traditions of Wordplay and Wordplay Research*, vol. 6, 47-74. <https://doi.org/grh3>
- Granell, X., Mangiron, C. y Vidal, N. (2015). *La traducción de videojuegos*. Sevilla: Bienza.
- Hurtado Albir, Amparo (2001). *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.
- IGN. Bug Guide: Bugs List, Sell Price, and Bug Catching Tips (2021). <https://bit.ly/2VZ8GgV>
- IGN. Fish Guide: Fish List, Sell Price, and Fishing Tips (2021). <https://bit.ly/3xOi6sQ>
- Leppihalme, Ritva (1997). *Culture Bumps: An Empirical Approach to the Translation of Allusions*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Mangiron, C. y O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with "Restricted" Translation. *The Journal of Specialised Translation*, 3(6), 10-21. <https://bit.ly/3iOdEpu>
- Maxwell Chandler, H. (2005). *The Game Localization Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.
- Méndez González, Ramón (2012). *Traducción y paratraducción de videojuegos: textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y multimedia* (tesis doctoral). Universidad de Vigo, España.

7 Anexos

7.1 Anexo 1

En este subapartado se incluyen las fichas de análisis de los peces que no se han incluido en el apartado 4.

	
Hermit crab	Cangrejo ermitaño
I caught a hermit crab! I think it wanted to be left alone!	¡He atrapado un cangrejo ermitaño! Parece bastante huraño...
Juego de palabras → Rima	
<p><i>Hermit</i> significa «ermitaño», es decir, una persona que disfruta de vivir en soledad y lejos de otras personas. <i>Leave alone</i> significa «dejar en paz».</p>	
<p>Una rima consonante (-año) y ambas palabras son llanas. Por otra parte, «huraño» se define como «persona que rehúye el trato de otras personas».</p>	

	
Stinkbug	Chinche
I caught a stinkbug! It lives up to its name!	¡He atrapado una chinche! Se habrá pillado un berrinche...
Juego de palabras → Rima	
<p><i>Stink</i> significa «apestar». <i>Live up to</i> significa «estar a la altura» o «cumplir con las expectativas». Las chinches emanan hedor cuando se sienten amenazadas, de tal modo que hacen honor a su nombre.</p>	
<p>Una rima consonante (-inche) y ambas palabras son llanas.</p>	



Walker cicada	Cigarra común
<p>I caught a walker cicada! Pffft. I walk all the time and no one calls me "Walker [player name]".</p>	<p>¡He atrapado una cigarra común! ¡Me acerco con la red y catapum!</p>
<p>I caught a walker cicada! It must hate getting its feet wet.</p>	
<p>Juego de palabras → Rima</p>	
<p>El juego de palabras depende de si el día es soleado o lluvioso. El personaje se queja de que nadie le llame «caminante» (<i>walker</i>), por mucho que ande a lo largo del día. En cambio, la «cigarra caminante» se moja los pies cuando llueve.</p>	
<p>Una rima consonante (-un) y ambas palabras son agudas. La «m» y la «n» son consonantes nasales.</p>	



Giant cicada	Cigarra gigante
<p>I caught a giant cicada! I guess it's PRETTY big...</p>	<p>¡He atrapado una cigarra gigante! Ya se ha mojado bastante.</p>
<p>I caught a giant cicada! Guess it doesn't feel like singing in the rain!</p>	
<p>Juego de palabras → Rima</p>	
<p>El juego de palabras depende de si el día es soleado o lluvioso. <i>Pretty</i> puede ser un adjetivo («bonito») o un adverbio («bastante»). Como su nombre indica, esta cigarra es de gran tamaño. En cambio, cuando llueve se hace referencia a la famosa canción <i>Singin' in the Rain</i>.</p>	
<p>Una rima consonante (-ante) y ambas palabras son llanas.</p>	



Robust cicada	Cigarra oriental
I caught a robust cicada! It DOES seem pretty lively.	¡He atrapado una cigarra oriental! Pues me parece genial.
I caught a robust cicada! Not so energetic in the rain, huh?	
Juego de palabras → Rima	
<p>El juego de palabras depende de si el día es soleado o lluvioso.</p> <p>Se sustituye la «s» de la tercera persona del singular por el verbo auxiliar <i>do</i>, con el fin de enfatizar lo que se pretende decir.</p> <p>Se hace una contraposición con la palabra «energético», dado que las cigarras suelen cantar cuando hace buen tiempo, pero no cuando llueve.</p>	
Una rima consonante (-al) y ambas palabras son agudas.	



Pill bug	Cochinilla
I caught a pill bug! That's a tough act to swallow!	¡He atrapado una cochinilla! ¡No seas tímida, chiquilla!
Juego de palabras → Rima	
<p><i>A tough act to follow</i> es una expresión que se utiliza cuando algo ha sido tan bueno que lo que pase después no parecerá tan bueno. Aunque, en este caso, se ha sustituido el verbo por <i>swallow</i> («tragar»). <i>Pill</i> significa «pastilla».</p>	
Una rima consonante (-illa) y ambas palabras son llanas.	



Giraffe stag	Escarabajo ciervo jirafa
I caught a giraffe stag! Does that make it a longhorn?	¡Un escarabajo ciervo jirafa! Tres animales en uno, ¡cómo se pasa!
Juego de palabras → Rima	
La jirafa (<i>giraffe</i>) se caracteriza por tener el cuello largo (<i>long</i>), el cual se compara con el cuerno (<i>horn</i>) del escarabajo.	
Una rima asonante y ambas palabras son llanas.	



Dung beetle	Escarabajo pelotero
I caught a dung beetle! This species likes feces!	¡He atrapado un escarabajo pelotero, famoso en el mundo entero!
Juego de palabras → Rima	
El escarabajo pelotero enrolla el estiércol (<i>dung</i>) en bolas redondas, las cuales usan como fuente de alimento. El estiércol es el excremento (<i>feces</i>) de un animal.	
Una rima consonante (-ero) y ambas palabras son llanas.	



Violin beetle	Escarabajo violín
I caught a violin beetle! Apparently I'm as fit as a fiddle!	¡He atrapado un escarabajo violín! ¡Es un bicho de postín!
Juego de palabras → Rima	
<i>Fiddle</i> es un sinónimo de violín. <i>Fit as a fiddle</i> es una expresión que se usa para señalar que alguien está fuerte y sano.	
Una rima consonante (-in) y ambas palabras son agudas.	



Scorpion	Escorpión
I caught a scorpion! It was a sting operation!	¡He atrapado un escorpión! ¡Cuidado con el aguijón!
Juego de palabras → Rima	
El escorpión se caracteriza por tener un aguijón (<i>sting</i>) venenoso para defenderse. Los escorpiones suelen permanecer en la entrada de una madriguera para esperar a sus presas, lo que se conoce como «emboscada» (<i>sting operation</i>).	
Una rima consonante (-on) y ambas palabras son agudas.	



Mole cricket	Grillo cebollero
I caught a mole cricket! I really dug it!	¡He atrapado un grillo cebollero! Y me lo guardo porque quiero.
Juego de palabras → Rima	
El topo (<i>mole</i>) es un mamífero que vive en las galerías que excava (dig) bajo tierra con sus fuertes uñas. Aunque <i>dig</i> también puede ser sinónimo de «gustar».	
Una rima consonante (-ero) y ambas palabras son llanas.	



Ant	Hormiga
I caught an ant! TELL ME WHERE THE QUEEN IS!	¡He atrapado una hormiga! ¡Espero que sea mi amiga!
Juego de palabras → Rima	
Las hormigas viven en una sociedad eusocial, donde la reina es la líder. Se organiza en castas (reina, obreras, soldados), donde cada hormiga cumple un rol determinado. La reina es la única hembra fértil y su función es transmitir el material genético a los descendientes.	
Una rima consonante (-iga) y ambas palabras son llanas.	



Walking leaf	Insecto hoja
I caught a walking leaf! It seems to be taking it in stride!	¡He atrapado un insecto hoja! ¿Un animal vegetal? ¡Qué paradoja!
Juego de palabras → Rima	
<p><i>Take something in stride</i> es una expresión que significa «tomarse algo con calma». Además, la palabra <i>stride</i> significa «zancada». De hecho, la traducción literal de <i>walking leaf</i> sería «hoja que camina».</p>	
Una rima consonante (-oja) y ambas palabras son llanas.	



Walking stick	Insecto palo
I caught a walking stick! Check out its walking shtick!	¡He atrapado un insecto palo! Y ahora toca un chiste malo...
Juego de palabras → Rima	
<p><i>Shtick</i> es una palabra de uso coloquial que puede significar «talento especial de alguien» y «tipo de humor típico de una persona concreta».</p>	
Una rima consonante (-alo) y ambas palabras son llanas.	



Rice grasshopper	Langosta
I caught a rice grasshopper! I've been looking for a gluten-free alternative...	¡He atrapado una langosta! ¡La busqué de costa a costa!
Juego de palabras → Rima	
Esta clase de saltamontes puede ser una alternativa sin gluten (<i>gluten-free</i>) para el saltamontes normal, puesto que el arroz (<i>rice</i>) no contiene gluten de forma natural.	
Una rima consonante (-osta) y ambas palabras son llanas.	



Long locust	Langosta alargada
I caught a long locust! Or, as I call it, a loooooocust.	¡He atrapado una langosta alargada! ¡No se me escapa nada!
Juego de palabras → Rima	
El alargamiento de la vocal «o» provoca que la palabra parezca más larga (<i>long</i>).	
Una rima consonante (-ada) y ambas palabras son llanas.	



Migratory locust	Langosta migratoria
I caught a migratory locust! Things just went south for this guy!	¡He atrapado una langosta migratoria y me he quedado en la gloria!
Juego de palabras → Rima	
<i>Go south</i> significa «irse a pique», por esta razón se dice que la langosta migra a otro lugar.	
Una rima consonante (-oria) y ambas palabras son llanas.	



Dragonfly	Libélula caballito del diablo
I caught a darned dragonfly! It better watch its mouth!	¡Una libélula caballito del diablo! ¿Se ha escapado de su establo?
Juego de palabras → Rima	
<i>Watch someone's mouth</i> es una expresión que se puede traducir como «cuidado con lo que dices». <i>Darn</i> es una palabra malsonante.	
Una rima consonante (-ablo) y ambas palabras son llanas.	



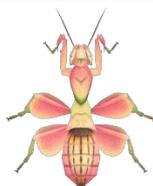
Damselfly	Libélula damisela
I caught a damselfly! Now it's a damselfly in distress!	¡He atrapado una libélula damisela! ¡Una señorita de la vieja escuela!
Juego de palabras → Rima	
<i>A damsel in distress</i> se podría traducir como «una damisela en apuros».	
Una rima consonante (-ela) y ambas palabras son llanas.	



Red dragonfly	Libélula roja
I caught a red dragonfly! Didn't even have to roll for initiative!	¡He atrapado una libélula roja! ¡Cazo cuanto bicho se me antoja!
Juego de palabras → Rima	
<p><i>Dungeons & Dragons</i> es un juego de rol en que se tiran los dados para decidir quién ataca primero en una batalla y quien saca el número más alto es el que ataca primero.</p> <p><i>Red Dragon</i> es un enemigo que aparece en dicho juego.</p>	
Una rima consonante (-oja) y ambas palabras son llanas.	



Firefly	Luciérnaga
I caught a firefly! I'm on fire now!	¡He atrapado una luciérnaga! ¡Igual brilla que se apaga!
Juego de palabras → Rima	
<p><i>Fire</i> significa «fuego». La expresión <i>on fire</i> quiere decir «en llamas» o «persona muy emocionada por algo».</p>	
Una rima consonante (-aga), a pesar de no compartir la misma sílaba tónica.	



Orchid mantis	Mantis orquídea
I caught an orchid mantis! Our friendship is blooming!	¡He atrapado una mantis orquídea! Mira qué quieta se queda...
Juego de palabras → Rima	
La orquídea (<i>orchid</i>) es una planta que florece (<i>bloom</i>). Pero dicho verbo puede ser también un sinónimo de «prosperar».	
Una rima asonante, aunque tienen una sílaba tónica distinta.	



Mantis	Mantis religiosa
I caught a mantis! Man, 'tis so cool!	¡He atrapado una mantis religiosa! Es una bicha famosa.
Juego de palabras → Rima	
Si se une la palabra <i>man</i> con la ' <i>tis</i> (abreviación de <i>it is</i>), se obtiene la palabra «mantis».	
Una rima consonante (-osa) y ambas palabras son llanas.	



Great purple emperor	Mariposa emperador japonés
I caught a great purple emperor! Its purple reign is over now!	¡Una mariposa emperador japonés! Yo diría «emperatriz», ¿cómo lo ves?
Juego de palabras → Rima	
Un emperador (<i>emperor</i>) es el monarca soberano de varios reinos. <i>Reign</i> significa «reinado».	
Una rima asonante de «japonés» con «lo ves». Además, poseen la misma sílaba tónica. Por otra parte, «emperatriz» es el femenino de «emperador».	



Rajah Brooke's birdwing	Mariposa alas de Brooke
I caught a Rajah Brooke's birdwing! Nothing else I'd rajah be doing!	¡Una mariposa alas de Brooke en toda su magnitud!
Juego de palabras → Rima	
Se ha sustituido la palabra <i>rather</i> por <i>rajah</i> , debido a su pronunciación similar. <i>Would rather</i> se usa para hablar de preferencias.	
Una rima asonante, puesto que la palabra <i>Brooke</i> se pronuncia /brʊk/.	



Peacock butterfly	Mariposa bianor
I caught a peacock butterfly! Now it's my turn to strut my stuff!	¡He atrapado una mariposa bianor! La trataré con amor.
Juego de palabras → Rima	
El macho abre su magnífica cola en forma de abanico cuando intenta atraer a una hembra y se pavonea (<i>strut</i>) haciendo gala de sus atributos.	
Una rima asonante y ambas palabras son agudas.	



Yellow butterfly	Mariposa colias
I caught a yellow butterfly! Shouldn't all BUTTERflies be yellow?	¡He atrapado una mariposa colias! ¡La amas o la odias!
Juego de palabras → Rima	
<i>Butterfly</i> («mariposa») se compone de dos palabras: <i>butter</i> («mantequilla») y <i>fly</i> («volar»). La mantequilla es de color amarillo, por esa razón las mariposas deberían ser de dicho color.	
Una rima consonante (-olias) y ambas palabras son llanas.	



Paper kite butterfly	Mariposa cometa de papel
I caught a paper kite butterfly! Do I read it, fly it, or spread it on toast?	¡Una mariposa cometa de papel! ¡La sumo a mi plantel!
Juego de palabras → Rima	
El papel se lee, la cometa (<i>kite</i>) se vuela y la mantequilla (<i>butter</i>) se unta en una tostada (<i>toast</i>).	
Una rima consonante (-el) y ambas palabras son agudas.	



Common butterfly	Mariposa común
I caught a common butterfly! They often flutter by!	¡He atrapado una mariposa común! Iba revoloteando al tuntún.
Juego de palabras → Rima	
Las palabras <i>butterfly</i> y <i>flutter by</i> («revolotear») tienen una pronunciación parecida.	
Una rima consonante (-un) y ambas palabras son agudas.	



Agrias butterfly	Mariposa narciso
I caught an agrias butterfly! I wonder if it finds me disagrias-able?	¡He atrapado una mariposa narciso! ¡Bajé la red en el instante preciso!
Juego de palabras → Rima	
Se ha sustituido la palabra <i>agree</i> por <i>agrias</i> , puesto que tienen una pronunciación semejante. La escritura correcta sería <i>disagreeable</i> («desagradable»).	
Una rima consonante (-iso) y ambas palabras son llanas.	



	
Common bluebottle	Mariposa triángulo azul
I caught a common bluebottle! I'll put it in a rare green jar!	¡Una mariposa triángulo azul! Bonita, ¡vas al baúl!
Juego de palabras → Rima	
<i>Rare</i> es un antónimo de <i>common</i> , <i>green</i> y <i>blue</i> son colores de vidrio, <i>jar</i> y <i>bottle</i> son objetos de cristal.	
Una rima consonante (-ul) y ambas palabras son agudas.	



	
Mosquito	Mosquito
I caught a mosquito! It's itching for a fight!	¡He atrapado un mosquito! Por si tenía apetito...
Juego de palabras → Rima	
Los mosquitos son conocidos por picar (<i>itch</i>) a los seres vivos y succionarles la sangre. <i>Itch for something</i> significa «estar impaciente por hacer una cosa».	
Una rima consonante (-ito) y ambas palabras son llanas.	



Tarantula	Tarántula
I caught a tarantula! This situation just got hairy!	¡He atrapado una tarántula! ¡Ya no se la ve tan fatua!
Juego de palabras → Rima	
Las tarántulas son arañas peludas (<i>hairy</i>). Además, resulta complicado (<i>hairy</i>) atraparlas, dado que corren hacia el personaje para picarle y dejarle inconsciente, momento en el cual aprovechan para huir.	
Una rima asonante, aunque tienen diferente sílaba tónica.	



Pondskater	Zapatero
I caught a pondskater! Wonder if it can do a pond ollie...	¡He atrapado un zapatero! ¿Cómo trabajará el cuero?
Juego de palabras → Rima	
<i>Skater</i> significa «persona que patina». Un <i>ollie</i> es un truco que hacen los patinadores y consiste en saltar con el monopatín sin usar las manos.	
Una rima consonante (-ero) y ambas palabras son llanas.	



Madagascan sunset moth	Polilla crepuscular
I caught a Madagascan sunset moth! Wow, you're not from around here!	¡He atrapado una polilla crepuscular! ¡Qué belleza singular!
Juego de palabras → Rima	
Esta especie de polilla es de Madagascar y la isla del personaje jugable está lejos de allí.	
Una rima consonante (-ular) y ambas palabras son llanas.	



Moth	Polilla
I caught a moth! And I had a ball doing it!	¡He atrapado una polilla! La he atraído cual bombilla...
Juego de palabras → Rima	
<i>Have a ball</i> es una expresión que significa «disfrutar mucho».	
Una rima consonante (-illa) y ambas palabras son llanas.	



Bagworm	Oruga de bolsón
I caught a bagworm! Guess I'm a bragworm!	¡He atrapado una oruga de bolsón! Me subyuga, ¡qué emoción!
Juego de palabras → Rima	
Las palabras <i>bag</i> («bolsa») y <i>brag</i> («presumir») se pronuncian de forma parecida.	
Dos rimas consonantes (-uga y -on). En el primer caso, las palabras son llanas y las que están a final de línea, agudas.	



Cicada shell	Muda de cigarra
I found a cicada shell! I'm glad the little guy came out of it!	¡He atrapado una muda de cigarra! La dejó y se fue de farra.
Juego de palabras → Rima	
Se utiliza el verbo <i>find</i> («encontrar») en lugar de <i>catch</i> («atrapar»), porque no se trata de un insecto exactamente. La muda es el exoesqueleto del que se desprende la cigarra en un árbol cuando se hace adulta. <i>Come out</i> significa «salir de». <i>Little guy</i> alude a alguien pequeño.	
Una rima consonante (-arra) y ambas palabras son llanas.	



Ladybug	Mariquita
I caught a ladybug! Sorry to disturb you, ma'am.	¡He atrapado una mariquita! ¡Su belleza es exquisita!
Juego de palabras → Rima	
<i>Lady</i> y <i>madam</i> son dos términos respetuosos para dirigirse a una mujer. El personaje se disculpa por interrumpirle (<i>disturb</i>).	
Una rima consonante (-ita) y ambas palabras son llanas.	



Emperor butterfly	Mariposa celeste
I caught an emperor butterfly! It's not your average monarch!	¡He atrapado una mariposa celeste! Espero que no le moleste...
Juego de palabras → Rima	
Una «mariposa emperador» no es un monarca común (<i>average</i>).	
Una rima consonante (-este) y ambas palabras son llanas.	



Banded dragonfly	Libélula tigre
Did you see that? I caught a banded dragonfly!	¡He atrapado una libélula tigre! Es una hazaña increíble.
Juego de palabras → Rima	
Esta libélula es más difícil de atrapar que las otras, dado que vuela más rápido. El personaje hace una pregunta retórica para recalcar lo que ha conseguido.	
Una rima asonante y ambas palabras son llanas.	



Blue weevil beetle	Gorgojo azul
I caught a blue weevil beetle! It's the lesser of blue weevils!	¡He atrapado un gorgojo azul! No hacía nada el muy gandul...
Juego de palabras → Rima	
Los gorgojos son escarabajos de pequeño tamaño, miden menos de un centímetro. El gorgojo azul es el más pequeño (<i>lesser</i>) de todos.	
Una rima consonante (-ul) y ambas palabras son agudas.	



Rosalia batesi beetle	Escarabajo rosalia batesi
I caught a rosalia batesi beetle! That's easier to do than say!	¡He atrapado un escarabajo rosalia batesi! ¿Me lo quedo? ¡Creo que sí!
Juego de palabras → Rima	
Hace referencia a la expresión <i>easier said than done</i> , que significa que hacer cierta cosa es más difícil de lo que parece. No obstante, en este caso se ha cambiado el orden de los verbos <i>do</i> («hacer») y <i>say</i> («decir»), puesto que el nombre del insecto no es fácil de pronunciar.	
Rima asonante de «que sí» con «batesi». Aunque tienen diferente sílaba tónica.	



Diving beetle	Escarabajo nadador
I caught a diving beetle! Now I'm making a splash!	¡He atrapado un escarabajo nadador! ¿Dónde tiene el bañador?
Juego de palabras → Rima	
<i>Splash</i> significa «salpicar». Cuando alguien se zambulle (<i>dive</i>) en el agua, esta sale disparada en gotas pequeñas.	
Una rima consonante (-dor) y ambas palabras son agudas.	



Horned dynastid	Escarabajo astado japonés
I caught a horned dynastid! I'd hate to hear it honk that schnoz!	¡Un escarabajo astado japonés! Lo trataré como a un marqués.
Juego de palabras → Rima	
<i>Schnoz</i> significa «nariz» y <i>honk</i> es «pitar, hacer un ruido fuerte y de corta duración». Se refiere al molesto sonido que emiten.	
Una rima consonante (-es) y ambas palabras son agudas.	



Horned hercules	Escarabajo astado hércules
I caught a horned hercules! Guess I was stronger!	¡Un escarabajo astado hércules! Es verdad, ¡no digo embustes!
Juego de palabras → Rima	
En la mitología griega, Hércules, hijo de Júpiter, es famoso por su fuerza.	
Una rima asonante, aunque no comparten la misma sílaba tónica.	



Cyclommatus stag	Escarabajo ciervo cyclommatus
I caught a cyclommatus stag! Those mandibles are a mouthful!	¡Un escarabajo ciervo cyclommatus! ¡Es un bicho de alto estatus!
Juego de palabras → Rima	
<i>Mouthful</i> significa «una cantidad de comida o bebida que llena la boca». Pero también se utiliza para referirse a «una palabra difícil de pronunciar».	
Una rima consonante (-atus) y ambas palabras son llanas.	



Giant water bug	Chinche acuática gigante
I caught a giant water bug! It should've stayed in the water!	¡Una chinche acuática gigante! Que se chinche y no se soliviente.
Juego de palabras → Rima	
El personaje piensa que debería quedarse en el agua, pues se trata de un insecto acuático.	
Una rima consonante (-ante) y ambas palabras son llanas. «Chinchar» es un sinónimo de «molestar».	



Grasshopper	Saltamontes
I caught a grasshopper! They're a grass act!	¡He atrapado un saltamontes! ¡Mi red no conoce horizontes!
Juego de palabras → Rima	
La palabra <i>class</i> ha sido sustituida por <i>grass</i> . <i>Class act</i> es una expresión que se usa para señalar que alguien es excelente en algo.	
Una rima consonante (-ontes) y ambas palabras son llanas.	



Flea	Pulga
I caught a flea! The curse is lifted.	¡He atrapado una pulga! Pero mejor si la noticia no se divulga...
Juego de palabras → Rima	
<p><i>The curse is lifted</i> se puede traducir por «la maldición se ha roto». La picadura de una pulga es una molestia para animales y personas, puesto que puede provocar una hinchazón o una reacción alérgica.</p>	
Una rima consonante (-ulga) y ambas palabras son llanas.	



Atlas moth	Polilla atlas
I caught an Atlas moth! I bet it never gets lost!	¡He atrapado una polilla atlas! No se pierde, ¡va con mapa!
Juego de palabras → Juego de palabras	
<p>Esta clase de polilla no se pierde, como su nombre indica, tiene mapas a su disposición.</p>	
Una rima asonante y ambas palabras son llanas. También se mantiene el juego con la palabra «atlas».	



Fly	Mosca
I caught a fly! I was just wingin' it...	¡He atrapado una mosca! Ve la red y no se cosca.
Juego de palabras → Rima	
<p><i>Wing it</i> significa «improvisar». Además, <i>wing</i> significa «ala».</p>	
Una rima consonante (-osca) y ambas palabras son llanas.	



Monarch butterfly	Mariposa monarca
<p>I caught a monarch butterfly!</p> <p>Guess the butterflies are a democracy now!</p>	<p>¡He atrapado una mariposa monarca!</p> <p>Con ese color, ¡se desmarca!</p>
Juego de palabras → Rima	
<p>En una monarquía, todo el poder reside en el rey, mientras que una democracia defiende la soberanía del pueblo. Como el personaje ha capturado al monarca, la forma de gobierno cambia a una democracia.</p>	
Una rima consonante (-arca) y ambas palabras son llanas.	



Queen Alexandra's birdwing	Mariposa alas de pájaro
<p>I caught a Queen Alexandra's birdwing!</p> <p>That's a feather in my cap!</p>	<p>¡Una mariposa alas de pájaro!</p> <p>¡Vaya colores, son un escándalo!</p>
Juego de palabras → Rima	
<p>El cuerpo de un pájaro (<i>bird</i>) está cubierto de plumas (<i>feather</i>).</p>	
Una rima asonante y ambas palabras son esdrújulas.	



Honeybee	Abeja melífera
I caught a honeybee! Ah, sweet success!	¡He atrapado una abeja melífera! No es dulce por dentro ni por fuera.
Juego de palabras → Rima	
Las abejas producen miel, la cual es un alimento dulce (<i>sweet</i>). Por eso se dice que ha sido un éxito dulce.	
Una rima consonante (-era), aunque la sílaba tónica es diferente.	



Wasp	Avispa
I caught a wasp! That's gotta sting...	¡He atrapado una avispa! Me quería picar, ¡pues va lista!
Juego de palabras → Rima	
Las avispas poseen un aguijón con el cual pican (<i>sting</i>) a las personas.	
Una rima asonante y ambas palabras son llanas. Asimismo, las consonantes «p» y «t» son oclusivas (cierre total del paso del aire).	



Man-faced stink bug	Chinche con rostro humano
I caught a man-faced stink bug! Reminds me of my uncle!	¡Una chinche con rostro humano! Recuerda a cierto aldeano...
Juego de palabras → Rima	
Un insecto que tiene el dorso con forma de rostro humano. Al personaje jugable le recuerda a su tío.	
Una rima consonante (-ano) y ambas palabras son llanas.	



Wharf roach	Cochinilla de arena
I caught a wharf roach! This water-loving roach has no pier!	¡He atrapado una cochinilla de arena, así como suena!
Juego de palabras → Rima	
El muelle (<i>wharf</i>) es una construcción paralela a la orilla del mar o de un río, para atracar embarcaciones y facilitar el embarque y desembarque de mercancías o pasajeros.	
El embarcadero (<i>pier</i>) es una estructura elevada sobre el agua, perpendicular a la costa, sostenida por pilares o pilotes. Proporciona acceso a los pasajeros a las zonas de alta mar.	
Una rima consonante (-ena) y ambas palabras son llanas.	



Giant stag	Escarabajo ciervo gigante
Whoaaa! I caught a giant stag! I'm gonna need way bigger pockets...	¡Alucina! ¡Le he echado el guante a un escarabajo ciervo gigante!
Juego de palabras → Rima	
El personaje jugable guarda los objetos en sus bolsillos, pero necesitará unos más grandes para poder llevar este insecto tan grande. La interjección se usa para expresar sorpresa.	
Una rima consonante (-ante) y ambas palabras son llanas. La interjección se ha sustituido por el verbo «alucinar», que es sinónimo de «asombrar».	



Scarab beetle	Escarabajo oro
I caught a scarab beetle! It's just a dung beetle with better hobbies.	¡He atrapado un escarabajo oro! ¡A la colección lo incorporo!
Juego de palabras → Rima	
<i>Better</i> y <i>beetle</i> se pronuncian de forma parecida en inglés americano.	
Una rima consonante (-oro) y ambas palabras son llanas.	



Centipede	Ciempiés
I caught a centipede! 99 more and I'll have a dollarpede!	¡He atrapado un ciempiés! No pienso contarlos, ¡qué estrés!
Juego de palabras → Rima	
Un dólar estadounidense equivale a 100 centavos (<i>cents</i>). Al personaje le quedan 99.	
Una rima consonante (-es) y ambas palabras son agudas.	



Brown cicada	Cigarra marrón
I caught a brown cicada! Now it probably feels blue, cicada.	¡He atrapado una cigarra marrón! ¡Qué subidón!
Juego de palabras → Rima	
<i>Blue</i> significa «azul» y «triste», dado que este color puede simbolizar la tristeza.	
Una rima consonante (-on) y ambas palabras son agudas.	



Horned atlas	Escarabajo astado atlas
I caught a horned atlas! I didn't even need a map!	¡Un escarabajo astado atlas! ¡Tiene cara, astas y alas!
Juego de palabras → Rima	
Un atlas es una colección de mapas, principalmente geográficos, que se presentan en forma de libro. El personaje ha podido encontrar el escarabajo mencionado sin la ayuda de un mapa.	
Una rima con dos palabras cuya pronunciación es prácticamente idéntica, porque la letra «t» es sorda y apenas se escucha. Ambas son llanas.	



Miyama stag	Escarabajo ciervo Miyama
I caught a miyama stag! Its mandibles are jaw-dropping!	¡Un escarabajo ciervo Miyama! ¡Es cierto, así se llama!
Juego de palabras → Rima	
<i>Jaw-dropping</i> significa «increíble, para quedarse con la boca abierta». Este escarabajo destaca por sus mandíbulas (mandibles o <i>jaws</i>).	
Una rima consonante (-ama) y ambas palabras son llanas y parónimas. Excepto en las regiones yeístas, donde los fonemas «y» y «ll» se pronuncian de la misma manera.	



Horned elephant	Escarabajo astado elefante
I caught a horned elephant! I think it's too small to ride...	¡Un escarabajo astado elefante! ¿La trompa es lo de delante?
Juego de palabras → Rima	
Es posible montar (<i>ride</i>) en elefante, al igual que se hace con el caballo. Aunque, en este caso, su tamaño no es el más apropiado.	
Una rima consonante (-ante) y ambas palabras son llanas.	



Saw stag	Escarabajo ciervo sierra
I caught a saw stag! Now I can't unsee it!	¡Un escarabajo ciervo sierra! La cornamenta me aterrera...
Juego de palabras → Rima	
Saw significa «sierra», pero también puede tratarse del verbo <i>see</i> («ver») en pasado. El prefijo «un-» se emplea en el verbo para que signifique lo contrario. Una vez se ha visto, no se puede dejar de ver.	
Una rima consonante (-erra) y ambas palabras son llanas.	



Snail	Caracol
I caught a snail! It's...not much to brag about.	¡He atrapado un caracol! Que no le dé mucho el sol...
Juego de palabras → Rima	
Los caracoles son conocidos por ir muy despacio, no es algo de lo que puedan presumir (<i>brag about</i>).	
Una rima consonante (-ol) y ambas palabras son agudas. Por otra parte, el sol no es bueno para los caracoles.	



Jewel beetle	Escarabajo joya
I caught a jewel beetle! It's a real gem!	¡He atrapado un escarabajo joya con unos colores que se te va la olla!
Juego de palabras → Rima	
<i>Jewel</i> significa «joya». <i>Gem</i> puede significar «gema» o «persona a la que se tiene gran estima».	
Una rima consonante (-olla) y ambas palabras son llanas y parónimas. Excepto en las regiones yeístas, donde los fonemas «y» y «ll» se pronuncian de la misma manera.	



Tiger beetle	Escarabajo tigre
I caught a tiger beetle! I pounced first!	¡He atrapado un escarabajo tigre! ¡Un bicho de gran calibre!
Juego de palabras → Rima	
El tigre (<i>tiger</i>) es un depredador que se abalanza (<i>pounce</i>) sobre sus presas con el fin de derribarlas y poder alimentarse.	
Una rima asonante y ambas palabras son llanas.	



Goliath beetle	Goliat
I caught a goliath beetle! Am I a legend or what?	¡He atrapado un goliat! Yo tan joven, ¡a mi edad!
Juego de palabras → Rima	
Según la Biblia, Goliat fue un guerrero gigante filisteo que fue derrotado por David con una honda y una piedra.	
Una rima consonante (-at) y ambas palabras son agudas. Las consonantes «t» y «d» son oclusivas dentales, la diferencia es la sonoridad.	



Bell cricket	Grillo campana
I found a bell cricket! It would make a great bellhop!	¡He atrapado un grillo campana! Me lo quedo porque me da la gana.
Juego de palabras → Rima	
<p><i>Bellhop</i> hace referencia al empleado del hotel que se encarga de llevar el equipaje del cliente hasta su habitación, conocido como «botones». Para llamarle, se hace sonar una campana (<i>bell</i>).</p>	
Una rima consonante (-ana) y ambas palabras son llanas.	



Cricket	Grillo común
I caught a cricket! What a chirp thrill!	¡He atrapado un grillo común! ¡Sigue aún con su runrún!
Juego de palabras → Rima	
<p>Se hace referencia a la expresión <i>cheap thrill</i>, la cual se usa cuando algo es emocionante y cuesta poco esfuerzo, pero no es beneficioso. Además, <i>chirp</i> significa «chirriar», que es el sonido característico que hacen los grillos.</p>	
Una rima consonante (-un) y ambas palabras son agudas.	



Tiger butterfly	Mariposa tigre
I caught a tiger butterfly! I've earned my stripes!	¡He atrapado una mariposa tigre! ¡No hay bicho que no peligre!
Juego de palabras → Rima	
<p><i>Stripe</i> significa «raya». <i>Earn one's stripes</i> es una expresión usada cuando alguien consigue un nuevo puesto mediante el trabajo duro y la experiencia acumulada.</p>	
Una rima consonante (-igre) y ambas palabras son llanas.	



Spider	Araña
I caught a spider! I spied 'er first!	¡He atrapado una araña! ¡Es que me doy mucha maña!
Juego de palabras → Rima	
<p>Se usa el verbo <i>spy</i> («espiar») en pasado y con el pronombre objeto apostrofado, de tal manera que la pronunciación se asemeje al nombre del insecto (homofonía).</p>	
Una rima consonante (-aña) y ambas palabras son llanas.	



Drone beetle	Escarabajo verde japonés
I caught a drone beetle! Shouldn't you have more propellers?	¡Un escarabajo verde japonés! Verde de la cabeza a los pies.
Juego de palabras → Rima	
Un dron es un tipo de aeronave que no tiene piloto, sino que alguien la controla desde tierra. Este requiere de varias hélices (<i>propellers</i>) para volar.	
Una rima consonante (-es) y ambas palabras son agudas.	



Golden stag	Escarabajo ciervo tornasol
Wooooow! I caught a golden stag! Does this mean I can retire?	¡Qué pericia! ¡Qué control! ¡Un escarabajo ciervo tornasol!
Juego de palabras → Rima	
Este escarabajo es uno de los más raros y caros del juego. <i>Golden</i> significa «de color dorado» o «de oro». Por esta razón, el personaje pregunta si puede jubilarse (<i>retire</i>).	
Una rima consonante (-ol) y ambas palabras son agudas.	

7.2 Anexo 2

En este subapartado se incluyen las fichas de análisis de los peces que no se han incluido en el apartado 4.

	
Arowana	Arowana
I caught an arowana! I'd make a joke, but I don't 'wana.	¡He pescado un arowana! ¡El acontecimiento de la semana!
Juego de palabras → Rima	
<p><i>Wanna</i> es la forma abreviada del verbo <i>want to</i> («querer»). El personaje jugable dice que podría hacer un chiste, pero no quiere.</p> <p>Asimismo, el verbo está escrito igual que acaba el nombre del pescado.</p>	
Una rima consonante (-ana) y ambas palabras son llanas.	

	
Tuna	Atún
I caught a tuna! It's a little off-key!	¡He pescado un atún! En estas aguas no es muy común...
Juego de palabras → Rima	
<p>La pronunciación similar de las palabras homófonas <i>tuna</i> y <i>tuner</i> («afinador»). <i>Off-key</i> significa «desafinado».</p>	
Una rima consonante (-un) y ambas palabras son agudas.	



Betta	Betta
I caught a betta! I betta not drop it!	¡He pescado un betta! Quién tuviera esas aletas...
Juego de palabras → Rima	
Está relacionado con la pronunciación similar de las palabras <i>betta</i> y <i>better</i> («mejor»). <i>Drop</i> significa «dejar caer» en este contexto.	
Una rima asonante y ambas palabras son llanas.	



Saddled bichir	Bichir ensillado
Wow! I caught a saddled bichir! And me without my tiny riding crop...	¡Rayos! ¡Un bichir ensillado! ¡Quién lo hubiera pensado!
Juego de palabras → Rima	
Se hace una comparación entre este pescado y un caballo. <i>Saddle</i> significa «silla de montar» y <i>riding crop</i> , «fusta».	
Una rima consonante (-ado) y ambas palabras son llanas.	



Sea horse	Caballito de mar
I caught a sea horse! But...where's its sea jockey?	¡He pescado un caballito de mar! Pero no creo que pueda cabalgar...
Juego de palabras → Rima	
Un jinete (<i>jockey</i>) es la persona que monta un caballo (<i>horse</i>).	
Una rima consonante (-ar) y ambas palabras son agudas.	



Coelacanth	Celacanto
Blast from the past! I caught a coelacanth! Think positive! Be a coela-CAN!	¡OSTRAS! ¡He pescado un celacanto! Es viejo, pero tiene encanto...
Juego de palabras → Rima	
<p>Esta expresión inglesa se usa cuando una persona se sorprende al ver algo que había olvidado. Se debe a que los celacantos son peces muy antiguos y se pensaba que estaban extintos. De hecho, en el siglo XX solo se identificaron dos ejemplares.</p> <p>Por otro lado, el verbo <i>can</i> significa «poder». El personaje nos anima a pensar en positivo, porque todo es posible.</p>	
<p>Una rima consonante (-anto) y ambas palabras son llanas. Por otra parte, la interjección se usa para expresar asombro de manera coloquial.</p>	



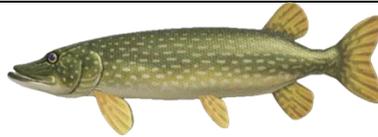
Barred knifejaw	Dorada japonesa
I caught a barred knifejaw! They must have a hard time eating!	¡He pescado una dorada japonesa! ¡Konnichiwa, princesa!
Juego de palabras → Rima	
<p><i>Knife</i> es «cuchillo» y <i>jaw</i>, «mandíbula». Es difícil comer solo con cuchillo y sin tenedor.</p>	
<p>Una rima consonante (-esa) y ambas palabras son llanas. <i>Konnichiwa</i> es la palabra japonesa para decir «buenos días».</p>	

	
Sturgeon	Esturión
I caught a sturgeon! Wonder if it can perform sturgery...	¡He pescado un esturión! Me merezco una ovación.
Juego de palabras → Rima	
Si se suprime la «t» en <i>sturgeon</i> , obtenemos la palabra <i>surgeon</i> («cirujano»). Del mismo modo, <i>surgery</i> significa «cirugía».	
Una rima consonante (-ion) y ambas palabras son agudas.	

	
Killifish	Killi
I caught a killifish! The streams are safe again.	¡He pescado un killi! ¿Será pariente de Pili y Mili?
Juego de palabras → Rima	
<i>Stream</i> significa «arroyo» y <i>killer</i> , «asesino». Al capturar al pez asesino, los ríos vuelven a estar a salvo.	
Una rima consonante, pues la «ll» se pronuncia como una «l». A su vez, se hace referencia a las propietarias de la sastrería, Pili y Mili.	



Koi	Koi
I caught a koi! I don't know why it's so shy... or such a bad speller...	¡He pescado un koi! ¡Hay que ver cómo estoy hoy!
Juego de palabras → Rima	
La palabra <i>coy</i> es sinónimo de <i>shy</i> («tímido»). <i>Speller</i> significa «persona que escribe».	
Una rima consonante (-oi) y ambas palabras son agudas.	



Pike	Lucio
I caught a pike! Think a swordfish would be up for a duel?	¡He pescado un lucio! ¡Y no está nada sucio!
Juego de palabras → Rima	
Pike también significa «pica», un arma de asta que usaban los soldados antiguamente. <i>Sword</i> significa «espada». Hace referencia a un duelo con estas dos armas.	
Una rima consonante (-ucio) y ambas palabras son llanas.	



Red snapper	Pargo rojo
I caught a red snapper! It looks pretty dapper!	¡He pescado un pargo rojo! Cree que me mira de reajo...
Juego de palabras → Rima	
Se emplea la rima con el nombre del pez (<i>snapper</i>) y el adjetivo (<i>dapper</i>). Asimismo, el personaje expresa que esta clase de pescado parece elegante (<i>dapper</i>).	
Una rima consonante (-ojo) y ambas palabras son llanas.	



Black bass	Perca
I caught a black bass! The most metal of all fish!	¡He pescado una perca! ¡Da impresión verla de cerca!
Juego de palabras → Rima	
<i>Bass</i> significa «bajo», un instrumento típico del <i>heavy metal</i> .	
Una rima consonante (-erca) y ambas palabras son llanas.	



Yellow perch	Perca amarilla
I caught a yellow perch! Those yellow birds have to sit somewhere!	¡He pescado una perca amarilla! ¡Le pasa por acercarse a la orilla!
Juego de palabras → Rima	
<i>Perch</i> significa «percha» y se refiere al objeto en el que se posan los pájaros.	
Una rima consonante (-illa) y ambas palabras son llanas.	



Rainbowfish	Pez arcoíris
I caught a rainbowfish! Where's is my pot of goldfish?	¡He pescado un pez arcoíris! Cuántos colores... ¿Será hippy?
Juego de palabras → Rima	
Según la mitología irlandesa, un <i>leprechaun</i> esconde su caldero (<i>pot</i>) lleno de oro (<i>gold</i>) al final del arcoíris.	
Una rima asonante y ambas palabras son llanas.	



Football fish	Pez balón
I caught a football fish! Some countries call it a soccer fish!	¡He pescado un pez balón! ¡Podré hacer una competición!
Juego de palabras → Rima	
En inglés americano se emplea la palabra <i>soccer</i> para referirse al fútbol, mientras que en inglés británico se usa la palabra <i>football</i> .	
Una rima consonante (-on) y ambas palabras son agudas.	



Barreleye	Pez cabeza transparente
I caught a barreleye! Like eyeing fish in a barrel!	¡He pescado un pez cabeza transparente! ¡Madre mía, si parece un ente!
Juego de palabras → Rima	
El nombre de este pescado se compone de dos palabras: <i>eye</i> («ojo») y <i>barrel</i> («barril»). Aunque en este contexto, <i>eye</i> se utiliza como verbo y significa «observar».	
Una rima consonante (-ente) y ambas palabras son llanas.	



Gar	Pez caimán
I caught a gar! Yar! It's a gar! Har har!	¡He pescado un pez caimán! ¡No me muerdas, rufián!
Juego de palabras → Rima	
<p><i>Yar</i> es una interjección que usan los piratas. <i>Ha ha</i> es la onomatopeya que se usa para indicar una risa; pero se le ha añadido una «r» para que rime con los demás monosílabos.</p>	
Una rima consonante (-an) y ambas palabras son agudas.	



Surgeonfish	Pez cirujano
I caught a surgeonfish! Scalpel! Forceps! Fish hook!	¡He pescado un pez cirujano! ¡El esfuerzo no ha sido en vano!
Juego de palabras → Rima	
<p>El bisturí (<i>scalpel</i>), el fórceps (<i>forceps</i>) y el gancho (<i>hook</i>) son utensilios que usa un cirujano (<i>surgeon</i>).</p>	
Una rima consonante (-ano) y ambas palabras son llanas.	



Nibble fish	Pez doctor
I caught a nibble fish! Come to think of it, I could use a bite!	¡He pescado un pez doctor! ¡Ya me siento mucho mejor!
Juego de palabras → Rima	
<i>Niddle</i> significa «mordisquear». La expresión <i>to use a bite</i> podría traducirse como «dar un bocado».	
Una rima consonante (-or) y ambas palabras son agudas.	



Goldfish	Pez dorado
I caught a goldfish! It's worth its weight in fish!	¡He pescado un pez dorado! ¡Aunque está un poco colorado!
Juego de palabras → Rima	
Se usa una expresión conocida: <i>It's worth its weight in gold</i> («valer su peso en oro»). Pero se cambia la palabra «oro» (<i>gold</i>) por «pez».	
Una rima consonante (-ado) y ambas palabras son llanas.	



Puffer fish	Pez erizo
I caught a puffer fish! I thought you would be tougher, fish!	¡He pescado un pez erizo! ¡Los pinchos no son postizos!
Juego de palabras → Rima	
<i>Puffer</i> significa «nube», la cual no es muy resistente (<i>tougher</i>).	
Una rima consonante (-izo) y ambas palabras son llanas.	



Blue marlin	Pez espada
I caught a blue marlin! Listen to this fish, it's got a point.	¡He pescado un pez espada! ¡Espero que no esté mellada!
Juego de palabras → Rima	
El personaje jugable aconseja escuchar a este pescado, porque piensa que tiene razón (<i>get a point</i>).	
Una rima consonante (-ada) y ambas palabras son llanas.	



Blowfish	Pez globo
I caught a blowfish! I'm blown away!	¡He pescado un pez globo! ¿Saldrá volando si lo dejo solo?
Juego de palabras → Rima	
<i>Blow away</i> es una expresión que se utiliza cuando alguien está impresionado. También significa «ser arrastrado por el viento», haciendo referencia a que es un pez globo.	
Una rima asonante y ambas palabras son llanas. Se alude a cuando alguien suelta un globo y se va volando.	



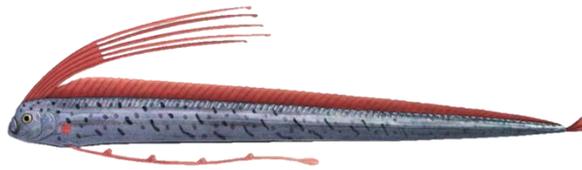
Ocean sunfish	Pez luna
I caught an ocean sunfish! Good thing I'm wearing ocean sunscreen!	¡He pescado un pez luna! ¡Lo digo sin modestia alguna!
Juego de palabras → Rima	
En verano, se usa crema solar (<i>sunscreen</i>) para proteger la piel de los rayos del sol (sun).	
Una rima consonante (-una) y ambas palabras son llanas.	



Butterfly fish	Pez mariposa
I caught a butterfly fish! Did it change from a caterpillar fish?	¡He pescado un pez mariposa! ¡Qué mezcla más curiosa!
Juego de palabras → Rima	
La oruga (<i>caterpillar</i>) pasa a ser una mariposa (<i>butterfly</i>) después de la metamorfosis.	
Una rima consonante (-osa) y ambas palabras son llanas.	



Clown fish	Pez payaso
I caught a clown fish! How many can fit in a carfish?	¡He pescado un pez payaso! ¡El rey del humor, abran paso!
Juego de palabras → Rima	
Hace referencia al truco del coche pequeño, en el cual caben más payasos de lo que uno se imagina.	
Una rima consonante (-aso) y ambas palabras son llanas.	



Oarfish	Pez remo
I caught an oarfish! I hope I catch morefish!	¡He pescado un pez remo! ¿Le gustará el deporte extremo?
Juego de palabras → Rima	
<i>Oar</i> y <i>more</i> tienen una pronunciación parecida. Además, <i>more</i> significa «más».	
Una rima consonante (-emo) y ambas palabras son llanas.	



Bluegill	Pez sol
I caught a bluegill! Do you think it calls me "pinklung"?	¡He pescado un pez sol! ¡Ya no necesitaré farol!
Juego de palabras → Rima	
<i>Gill</i> significa «branquia» y <i>lung</i> , «pulmón». Las branquias de este pez son de color azul (<i>blue</i>) y los pulmones del ser humano son de color rosa (<i>pink</i>).	
Una rima consonante (-ol) y ambas palabras son agudas.	



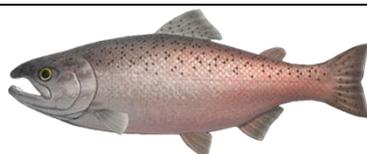
Pop-eyed goldfish	Pez telescopio
I got a pop-eyed goldfish! It looks so...surprised!	¡He pescado un pez telescopio! ¡Para ver las estrellas es lo propio!
Juego de palabras → Rima	
La palabra <i>pop-eyed</i> significa «con los ojos muy abiertos». Cuando alguien tiene los ojos de esta manera, está sorprendido o atónito.	
Una rima consonante (-opio) y ambas palabras son llanas.	



Frog	Rana
I caught a frog! Or it's a new neighbor...and I have some apologizing to do.	¡He pescado una rana! ¡Qué verde y qué lozana!
Juego de palabras → Rima	
Todos los vecinos del personaje jugable son animales: gatos, osos, ranas, etc. Por esta razón, es posible confundir a una rana de un vecino.	
Una rima consonante (-ana) y ambas palabras son llanas.	



Suckerfish	Rémora
I caught a suckerfish! I thought it was a shark! Oh, wait—now I get it. "Sucker"...	¡He pescado una rémora! En cuanto te despistas se te engancha la muy traidora.
Juego de palabras → Rima	
Las rémoras suelen asociarse con los tiburones, debido a su gran tamaño. <i>Sucker</i> puede definirse como «persona fácil de engañar».	
Una rima consonante (-ora) y ambas palabras son llanas.	



King salmon	Salmón real
WOO-HOO! I caught a king salmon! Checkmate!	¡Chachiiii! ¡He pescado un salmón real! ¡Fíjate qué porte más señorial!
Juego de palabras → Rima	
<i>Checkmate</i> puede traducirse como «jaque mate». En ajedrez, se conoce como jaque a la situación en la que una pieza amenaza con capturar al rey (<i>king</i>); si no se le puede salvar, es jaque mate. Por otro lado, la interjección se usa para expresar emoción por algo bueno que ha ocurrido. Está escrita en mayúsculas para intensificarla.	
Una rima consonante (-al) y ambas palabras son agudas. La interjección no respeta las mayúsculas del original, pero presenta un alargamiento vocálico para enfatizar. La exclamación se ha adaptado por una palabra coloquial propia de la lengua española.	



Whale shark	Tiburón ballena
Thar she blows! I caught a whale shark! I'm telling ya, it was thiiiiiiiiis big!	¡Repámpanos! ¡He pescado un tiburón ballena! ¡Podéis darme la enhorabuena!
Juego de palabras → Rima	
Las ballenas son mamíferos, por este motivo deben salir a la superficie cada cierto tiempo para respirar; entonces expulsan el vapor de agua acumulado en su sistema respiratorio e inhalan oxígeno. Los pescadores de ballenas utilizan esa exclamación cuando divisan el chorro de agua. <i>Thar</i> es una variación dialectal de <i>there</i> .	
Una rima consonante (-ena) y ambas palabras son llanas. La interjección escogida expresa sorpresa.	



Ribbon eel	Anguila de listón azul
I caught a ribbon eel! Can it tie itself into a bow?	¡He pescado una anguila de listón azul! ¡Es tan ligera que parece tul!
Juego de palabras → Rima	
Con una cinta (<i>ribbon</i>) se puede hacer un lazo (<i>bow</i>), al igual que con este tipo de anguila.	
Una rima consonante (-ul) y ambas palabras son agudas.	



Anchovy	Boquerón
I caught an anchovy! Stay away from my pizza!	¡He pescado un boquerón! ¡Es pequeño pero matón!
Juego de palabras → Rima	
Las anchoas son un ingrediente de algunas pizzas, pero al personaje no le gustan.	
Una rima consonante (-on) y ambas palabras son agudas.	



Pale chub	Cacho
I caught a pale chub! That name seems a bit judgy...	¡He pescado un cacho! ¡Pues de la lista lo tacho!
Juego de palabras → Rima	
<i>Pale y chub</i> son palabras que suelen emplearse para insultar. <i>Judgy</i> significa «prejuicioso».	
Una rima consonante (-acho) y ambas palabras son llanas.	



Crucian carp	Carpín
I caught a crucian carp! My skills are sharp!	¡He pescado un carpín! ¡Me lo quedo de botín!
Juego de palabras → Rima	
En inglés se ha optado por la rima (-arp).	
Una rima consonante (-in) y ambas palabras son agudas.	



Pond smelt	Eperlano
I caught a pond smelt! Whoever smelt it, dealt it!	¡He pescado un eperlano! ¡Suena a nombre de humano!
Juego de palabras → Rima	
Se trata de una expresión coloquial para acusar a quien ha olido una flatulencia y ha culpado a otra persona. El equivalente en español sería: «el que primero lo huele, debajo lo tiene».	
Una rima consonante (-ano) y ambas palabras son llanas.	



Freshwater goby	Gobio de río
I caught a freshwater goby! Time to go bye-bye!	¡He pescado un gobio de río! ¡Qué aspecto más sombrío!
Juego de palabras → Rima	
<i>Go by</i> significa «irse» y <i>bye</i> significa «adiós».	
Una rima consonante (-io) y ambas palabras son llanas.	



Guppy	Gupi
I caught a guppy! Welcome to the team, newbie!	¡He pescado un gupi! ¡Qué pequeñito, yupi!
Juego de palabras → Rima	
Newbie significa «recién llegado, novato». Esta clase de peces son pequeños y se comparan con los jóvenes, que suelen tener menos experiencia.	
Una rima consonante (-upi) y ambas palabras son llanas.	



Horse mackerel	Jurel
I caught a horse mackerel! Of course, Mack...er...el.	¡He pescado un jurel! ¡No le di cuartel!
Juego de palabras → Rima	
Se hace una referencia intertextual a una serie de televisión llamada <i>Mr. Ed</i> . En concreto, a la canción de apertura y al siguiente verso: « <i>A horse is a horse, of course of course</i> ».	
Una rima consonante (-el) y ambas palabras son agudas.	



Giant trevally	Jurel gigante
I caught a giant trevally! Yeah, I'm pretty well-trevalled.	¡He pescado un jurel gigante! ¡Vaya bicho más despampanante!
Juego de palabras → Rima	
<i>Well-travelled</i> se usa para designar una persona que ha viajado mucho. Se cambia el orden de las vocales para que el adjetivo se asemeje al nombre del pescado.	
Una rima consonante (-ante) y ambas palabras son llanas.	



Mahi-mahi	Lampuga
I caught a mahi-mahi! It's all mahine-mahine.	¡He pescado una lampuga! Cuidado que no se dé a la fuga.
Juego de palabras → Rima	
La palabra <i>mine</i> («mío») se ha sustituido por <i>mahine</i> , dado que se pronuncian de manera similar.	
Una rima consonante (-uga) y ambas palabras son llanas.	



Dace	Leucisco
I caught a dace! Hope I have some space!	¡He pescado un leucisco! ¡Y parece un poco arisco!
Juego de palabras → Rima	
El personaje guarda los objetos en el bolsillo, pero tiene espacio limitado.	
Una rima consonante (-isco) y ambas palabras son llanas.	



Moray eel	Morena
I caught a moray eel! When you're in love, that's a moray!	¡He pescado una morena! ¡Aunque no le veo la melena!
Juego de palabras → Rima	
<i>That's Amore</i> es una canción de Dean Martin. <i>Amore</i> significa «amor» en italiano.	
Una rima consonante (-ena) y ambas palabras son llanas.	



Angelfish	Pez ángel
I caught an angelfish! That other fish told me to do it!	¡He pescado un pez ángel! ¡Es difícil echarle el guante!
Juego de palabras → Rima	
El ángel representa la conciencia y el demonio, la tentación. Este último es quien nos incita a hacer cosas malas.	
Una rima asonante y ambas palabras son llanas.	

	
Giant snakehead	Pez cabeza de serpiente
I caught a giant snakehead! Um...but I asked for a medium?	¡He pescado un pez cabeza de serpiente! ¡No es nada corriente!
Juego de palabras → Rima	
Está relacionado con el hecho de que alguien pida un plato de comida y que le sirvan una ración más grande de la que quería.	
Una rima consonante (-ente) y ambas palabras son llanas.	

	
Golden trout	Trucha dorada
I caught a golden trout! But the real treasure? Friendship.	¡He pescado una trucha dorada! Parece muy avispada.
Juego de palabras → Rima	
Hace referencia a la famosa frase: « <i>Maybe the real treasure was the friends we made along the way</i> ». Intenta expresar que el verdadero tesoro es la amistad y no el oro.	
Una rima consonante (-ada) y ambas palabras son llanas.	



Soft-shelled turtle	Tortuga caparazón blando
I caught a soft-shelled turtle! I should take a shellfie!	¡Una tortuga caparazón blando! Creo que no va a salir pitando...
Juego de palabras → Rima	
<i>Shell</i> significa «caparazón» y <i>selfie</i> es una foto que alguien se hace a sí mismo.	
Una rima consonante (-ando) y ambas palabras son llanas.	



Great white shark	Tiburón
I caught a great white shark! Watch out for its jaws!	¡He pescado un tiburón! ¡Casi me desmayo de la impresión!
Juego de palabras → Rima	
El personaje avisa de que se tenga cuidado (<i>watch out</i>) con los dientes (<i>jaws</i>) afilados del tiburón., dado que son carnívoros.	
Una rima consonante (-on) y ambas palabras son agudas.	



Neon tetra	Tetra neón
I caught a neon tetra! Wasn't hard to track.	¡He pescado un tetra neón! ¡Tiene nombre de canción!
Juego de palabras → Rima	
<i>Track</i> significa «rastrear». Se hace referencia a los tubos de neón, los cuales emiten luz de color rojo. Por tanto, resultaría sencillo distinguir a estos peces en el agua.	
Una rima consonante (-on) y ambas palabras son agudas.	



Salmon	Salmón
I caught a salmon! It's all upstream from here!	¡He pescado un salmón! ¡No te me escapes, bribón!
Juego de palabras → Rima	
<i>Upstream</i> significa «contracorriente, río arriba». Los salmones migran desde el mar hasta el río, nadan contracorriente hasta el lugar exacto donde nacieron con el fin de frezar.	
Una rima consonante (-on) y ambas palabras son agudas.	



Tadpole	Renacuajo
I caught a tadpole... It's just a tad small.	¡He pescado un renacuajo! ¡Hay que ver qué desparpajo!
Juego de palabras → Rima	
<i>Tad</i> significa «poco», por lo que <i>tad small</i> se traduciría como «un poco pequeño».	
Una rima consonante (-ajo) y ambas palabras son llanas.	



Char	Trucha
I caught a char! Now I'm gonna sit on it!	¡He pescado una trucha! ¡Qué cosa más flacucha!
Juego de palabras → Rima	
<i>Char</i> presenta similitudes en la pronunciación con <i>chair</i> («silla»).	
Una rima consonante (-ucha) y ambas palabras son llanas.	



Catfish	Siluro
I caught a catfish! I'm more of a dogfish person...	¡He pescado un siluro! Qué pez más raro y oscuro...
Juego de palabras → Rima	
<i>Cat</i> significa «gato» y <i>dog</i> , «perro». El personaje jugable está diciendo que le gustan más los perros o, en este caso, el pez perro.	
Una rima consonante (-uro) y ambas palabras son llanas.	

	
Cherry salmon	Salmón japonés
I caught a cherry salmon! It's the perfect topper for a marlin sundae!	¡He pescado un salmón japonés! ¡Otro pez para mi palmarés!
Juego de palabras → Rima	
<p><i>Sundae</i> es un postre estadounidense que se compone de helado con nata, salsa dulce y frutos secos por encima. <i>Topper</i> es un objeto que se pone sobre una cosa para decorarla. En este caso, se refiere a la cereza (<i>cherry</i>) que se coloca en la parte superior del helado.</p>	
Una rima consonante (-es) y ambas palabras son agudas.	

	
Olive flounder	Rodaballo
I caught an olive flounder! That's not the pits!	He pescado un gallo... ¿Eh? ¡Ah, no, que es un rodaballo!
Juego de palabras → Rima	
<p>Las aceitunas (<i>olives</i>) tiene una semilla (<i>pit</i>) en el interior. A su vez, <i>the pits</i> es una expresión informal para aludir a una cosa o situación que es muy desagradable o desafortunada.</p>	
Una rima consonante (-allo) y ambas palabras son llanas.	



Ray	Raya
I caught a ray! A few more and I'll have a tan!	¡He pescado una raya! ¡Me merezco una medalla!
Juego de palabras → Rima	
El bronceado (<i>tan</i>) es la exposición a los rayos UV procedentes de la luz solar.	
Una rima consonante (-alla) y ambas palabras son llanas y parónimas. Excepto en las regiones yeístas, donde los fonemas «y» y «ll» se pronuncian de la misma manera.	



Arapaima	Pirarucú
I caught an arapaima! How did it get here? Arapaiknow!	¡He pescado un pirarucú! ¡Es inmenso, mira tú!
Juego de palabras → Rima	
<i>How do I know?</i> es una expresión que se usa cuando alguien pregunta algo y asume que la otra persona sabe la respuesta. En este caso, se reemplaza la primera parte de dicha expresión por parte del nombre del pez.	
Una rima consonante (-u) y ambas palabras son agudas.	



Snapping turtle	Tortuga mordedora
I caught a snapping turtle! How can it snap without fingers?	¡He pescado una tortuga mordedora! ¡Cuidado con los dedos, que los devora!
Juego de palabras → Rima	
<i>Snap</i> tanto «morder» como «hacer un chasquido». Al no tener dedos, las tortugas no pueden hacer un chasquido con ellos. Pero pueden emitir un fuerte sonido gracias a su caparazón.	
Una rima consonante (-ora) y ambas palabras son llanas.	



Tilapia	Tilapia
I caught a tilapia! It makes me happy-a!	¡He pescado una tilapia! Espero que no necesite terapia.
Juego de palabras → Rima	
<i>Happy</i> significa «feliz». En este caso se busca la rima con el nombre del pez, es por eso que se ha añadido el sufijo «-a» al adjetivo final.	
Una rima consonante (-apia) y ambas palabras son llanas.	



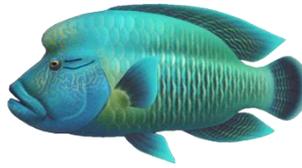
Stringfish	Taimén
OH MY GOSH! I caught a stringfish! Five more and I'll have a guitarfish!	¡NO ME LO PUEDO CREER! ¡He pescado un taimén! ¡Ahora será mi rehén!
Juego de palabras → Rima	
<p><i>String</i> significa «cuerda». Una guitarra clásica tiene seis cuerdas, de manera que habría que conseguir cinco más. Por otro lado, la interjección expresa sorpresa e incredulidad, aparece en mayúsculas para intensificar la exclamación.</p>	
<p>Una rima consonante (-en) y ambas palabras son agudas. La interjección respeta la ortotipografía del texto origen y no se ha traducido de forma literal, sino que se ha dotado de naturalidad.</p>	



Ranchu goldfish	Ranchú
I caught a ranchu goldfish! But I prefer balsamicu goldfish!	¡He pescado un ranchú! ¿Le gustará el tiramisú?
Juego de palabras → Rima	
<p><i>Ranch</i> y <i>balsamic</i> aluden a dos aliños para la ensalada: salsa ranchera y vinagre balsámico.</p>	
Una rima consonante (-u) y ambas palabras son agudas.	



Piranha	Piraña
I caught a piranha! Sure hope it was the only one!	¡He pescado una piraña! ¡Cuidado, es un pez que engaña!
Juego de palabras → Rima	
Según la creencia popular, estos peces son carnívoros y van en grupo para atacar a sus presas con agresividad. Ver más de uno, no es buena señal.	
Una rima consonante (-aña) y ambas palabras son llanas.	



Napoleonfish	Pez napoleón
I caught a Napoleonfish! It's not as big as it thinks!	¡He pescado un pez napoleón! Tiene aspecto de campeón.
Juego de palabras → Rima	
La creencia popular dice que Napoleón era de baja estatura, pero él no pensaba de esa forma.	
Una rima consonante (-eon) y ambas palabras son agudas.	



Crawfish	Cangrejo de río
I caught a crawfish! Or else it's a lobster, and I'm a giant!	¡He pescado un cangrejo de río! ¡De esas pinzas no me fío!
Juego de palabras → Rima	
Las langostas son más grandes que los cangrejos de río. No obstante, si el personaje principal fuese gigante, vería la langosta con un tamaño menor.	
Una rima consonante (-io) y ambas palabras son llanas.	



Carp	Carpa
I caught a carp! If I catch another they can carpool!	¡He pescado una carpa! ¡Le he echado encima la zarpa!
Juego de palabras → Rima	
La palabra <i>carpool</i> se refiere a cuando varias personas comparten un vehículo para ir al mismo destino.	
Una rima consonante (-arpa) y ambas palabras son agudas.	



Dab	Gallo
I caught a dab! Not bad!	¡He pescado un gallo! Si canta, yo me callo...
Juego de palabras → Rima	
<p>La palabra <i>bad</i> resulta de leer al revés el nombre del pescado. Un anagrama es el procedimiento que consiste en crear una palabra a partir de la reordenación de las letras de otra palabra. Por otra parte, la expresión <i>not bad</i> se puede traducir como «no está mal».</p>	
Una rima consonante (-allo) y ambas palabras son llanas.	



Bitterling	Amarguillo
I caught a bitterling! It's mad at me, but only a little.	¡He pescado un amarguillo! Pero no le noto el saborcillo...
Juego de palabras → Rima	
<p>Las palabras <i>bitter</i> y <i>mad</i> significan «enfadado, resentido». La palabra <i>ling</i> es un sufijo diminutivo.</p>	
Una rima consonante (-illo) y ambas palabras son llanas.	



Mitten crab	Cangrejo de Shanghái
I caught a mitten crab! One more and I'm ready for winter!	¡He pescado un cangrejo de Shanghái! ¡Qué crustáceo más guay!
Juego de palabras → Rima	
<i>Mitten</i> significa «manopla». El uso de manoplas para protegerse del frío en invierno es bastante común. Sin embargo, se necesita una para cada mano.	
Una rima consonante (-ai) y ambas palabras son agudas.	



Loach	Locha
I caught a loach! It's...looking at me with reproach.	¡He pescado una locha! ¡Esto es la repanocha!
Juego de palabras → Rima	
El nombre del pez (<i>loach</i>) rima con <i>reproach</i> («reproche»). Las lochas viven en las profundidades del mar, por lo que son susceptibles a los cambios de presión atmosférica cuando salen del agua.	
Una rima consonante (-ocha) y ambas palabras son llanas.	



Sea butterfly	Mariposa marina
I caught a sea butterfly! Try not to confuse it for a sea moth!	¡He pescado una mariposa marina! ¡Qué criatura más divina!
Juego de palabras → Rima	
Una mariposa (<i>butterfly</i>) puede confundirse con una polilla (<i>moth</i>) porque ambas poseen grandes alas y una forma similar.	
Una rima consonante (-ina) y ambas palabras son llanas.	



Saw shark	Pez sierra
I caught a saw shark! You could call it a sea saw!	¡He pescado un pez sierra! ¡Menudos dientes, qué fiera!
Juego de palabras → Rima	
El hocico de este pez tiene forma de sierra, por eso podría llamarse «sierra marina».	
Una rima consonante (-emo) y ambas palabras son llanas.	



Sea bass	Lubina
I caught a sea bass! No, wait—it's at least a C+!	¡He pescado una lubina! Pues mejor que una sardina...
Juego de palabras → Rima	
Sea se pronuncia igual que la letra «c» en inglés, por lo cual son palabras homófonas. En Estados Unidos, las notas se corresponden con letras y no con números. Una C+ es mejor calificación que una C a secas.	
Una rima consonante (-ina) y ambas palabras son llanas.	



Hammerhead shark	Pez martillo
I caught a hammerhead shark! I hit the nail on the head!	¡He pescado un pez martillo! ¡Será útil llevarlo en el bolsillo!
Juego de palabras → Rima	
Este pez tiene una cabeza con forma de martillo (<i>hammer</i>), con la cual puede golpear un clavo (<i>nail</i>).	
Una rima consonante (-illo) y ambas palabras son llanas.	