

TRABAJO FINAL DE GRADO
EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Departamento de Traducción y Comunicación

TÍTULO

La intertextualidad en la localización de videojuegos.

El caso de *Rising Angels Reborn*

Autora: Laia Chiva Tomás

Tutora: Dora Sales Salvador

Fecha de lectura: Junio 2015



Resumen

El objetivo de este Trabajo de Final de Grado es analizar las referencias intertextuales que aparecen en *Rising Angels Reborn*, un videojuego *indie* ambientado en el universo de la ciencia ficción, como primer paso para después poder hacer una traducción de este videojuego teniendo en cuenta las referencias intertextuales que aparecen en el texto original. Para ello, en primer lugar hago una breve introducción a la localización de videojuegos, después relaciono el concepto de intertextualidad con la traducción y a continuación explico los pasos que he seguido para llevar a cabo este proyecto. La parte más importante de este trabajo es el análisis que he realizado de las referencias terminológicas que unen el videojuego con las que se consideran las dos grandes obras del género de ciencia ficción: *La guerra de las galaxias* y *Star Trek*. Finalmente, elaboro una reflexión partiendo de este análisis, y explico las conclusiones a las que he llegado.

Palabras clave

Intertextualidad, localización de videojuegos, traducción y Rising Angels Reborn.

Índice

1. Introducción.....	4
2. Breve introducción a la localización de videojuegos	6
3. La intertextualidad y la traducción.....	9
4. Intertextualidad en <i>Rising Angels Reborn</i>	11
4.1. Metodología	12
4.2. Análisis	14
4.2.1. Nombres de cargos e instituciones	16
4.2.2. Nombres de naves y partes de las naves	17
4.2.3. Nombres de armas y objetos	18
4.2.4. Nombres relacionados con el espacio	19
4.2.5. Nombres de videojuegos.....	20
5. Conclusión.....	21
6. Bibliografía.....	23
7. Anexo I: Correos intercambiados con el desarrollador de <i>Rising Angels Reborn</i>	25
8. Anexo II: Texto original de <i>Rising Angels Reborn</i> (en CD).....	27
9. Anexo III: Traducción de <i>Rising Angels Reborn</i> (en CD).....	27

1. Introducción

El tema escogido para este Trabajo de Final de Grado es la intertextualidad en el contexto de la localización de videojuegos, en concreto en *Rising Angels Reborn*, un videojuego de temática de ciencia ficción. En este proyecto se pretende hacer un análisis basado en las referencias terminológicas que unen el videojuego que se ha escogido con las que son consideradas las dos grandes obras del género de ciencia ficción: *La guerra de las galaxias* y *Star Trek*.

He decidido escoger este tema porque me fascina el mundo de la localización de videojuegos y pensé que la mejor manera de aprender más sobre él era traduciendo un videojuego por mi cuenta. Con este propósito busqué un videojuego *indie* que, al contar con muy pocos recursos económicos, no se tenía intención de traducir, por lo que yo me ofrecí a hacerlo a cambio de obtener un corpus sobre el cual realizar mi trabajo. Debido a la gran extensión del videojuego, por un lado, y a las limitaciones de espacio de este trabajo, por otro, no podía hacer un análisis de la traducción completa, por lo que pensé en delimitar un tema en concreto relacionado con el mundo de la traducción. Por este motivo decidí trabajar sobre la intertextualidad que presentaba la traducción de *Rising Angels Reborn*.

Además, cabe mencionar que la realización de una traducción hacia el castellano ha supuesto un reto para mí, ya que pertenezco al grupo de catalán. Aun así, no quería terminar mis estudios en Traducción e Interpretación sin hacer una traducción al castellano y esta ha sido una oportunidad perfecta para ello, puesto que me sentía capacitada para llevar a cabo este proyecto y he quedado muy satisfecha con los resultados.

Este trabajo, además de la aportación personal a mi formación, no pretende ser ningún tipo de propuesta de soluciones para enfrentarse a la intertextualidad dentro de la localización de videojuegos, ya que cada videojuego está situado dentro de un contexto en concreto, aunque confío en que pueda resultar de interés. Mi intención es reflexionar sobre el análisis que se ha llevado a cabo partiendo de la bibliografía consultada, y adaptando estos conocimientos al caso particular de *Rising Angels Reborn*.

Respecto a la bibliografía que apoya este trabajo, cabe mencionar el artículo de Mangiron y O'Hagan (2006), que se considera todo un referente en el mundo de la localización de videojuegos, y también creo necesario destacar el libro Hatim y Mason (1995), por sus indicaciones sobre la intertextualidad en el campo de la traducción.

Pasamos a describir la estructura del trabajo:

- En el apartado *Breve introducción a la localización de videojuegos* explicamos la importancia actual del mercado de los videojuegos, después se aporta una definición de la localización, se hablan de las similitudes y diferencias que existen entre esta, la traducción audiovisual y la localización de software. A continuación se muestran las características más específicas de la localización de videojuegos y se clasifican los diferentes géneros de videojuegos.
- En segundo lugar, en el apartado *La intertextualidad y la traducción*, se aporta una definición de intertextualidad, se explican los distintos tipos de referencias intertextuales que existen, se relaciona este concepto con el mundo de la traducción y se detalla el proceso de reconocimiento y transferencia de las referencias intertextuales.
- Seguidamente, en el apartado *Intertextualidad en Rising Angels Reborn* se introduce brevemente el videojuego, y se incluyen dos sub-apartados relativos a la metodología seguida y el análisis realizado. En el apartado de *Metodología* se describen las fases y el proceso que se ha seguido para realizar este trabajo, y en el apartado de *Análisis* se comparan las referencias intertextuales terminológicas que encontramos entre este videojuego y *La guerra de las galaxias* y *Star Trek*, y se clasifican estas referencias en tablas organizadas por diferentes categorías.
- En el siguiente apartado, *Conclusión*, se hace una reflexión partiendo de este análisis, se detallan las conclusiones a las que se ha llegado y se relaciona el trabajo con los conocimientos adquiridos en la carrera.
- En la *Bibliografía* se citan todas las obras de las que se ha hecho uso a lo largo de este trabajo.
- Finalmente, como anexos, se añade lo siguiente:
 - Anexo I: transcripción de los correos electrónicos intercambiados con el desarrollador de *Rising Angels Reborn*.
 - Anexo II: texto original del videojuego. Debido a su extensión, no aparece en el texto escrito, sino que lo adjunto en un CD.
 - Anexo III: traducción del texto, que también incluyo únicamente en el CD.

2. Breve introducción a la localización de videojuegos

La industria de los videojuegos se encuentra actualmente en un momento de gran expansión, ocupando una cuota en el mercado del ocio que supera ampliamente a la industria cinematográfica. Según Ángel Luís Sucasas (2015) en el periódico *El País*:

La venta de videojuegos en España alcanzó en 2014 los 996 millones de euros —391 millones en ventas de consolas y periféricos y 605 en videojuegos—. [...] Esta cifra casi dobla lo recaudado por la taquilla del cine, 522 millones de euros en el mismo año, según datos de Rentrak.

Esto se debe a la aparición de nuevas tecnologías y medios que han conseguido expandir el mercado a un público mayor. Ligada a esa industria, la localización de videojuegos también es un sector del campo de la traducción que está en pleno crecimiento.

Para empezar con esta breve introducción a la localización de videojuegos me gustaría partir de una definición del término *localización* propuesta por Maxwell Chandler (2005: 12):

Localization is the process of translating the game into other languages. [...] The extent to which game assets are localized can vary from project to project, depending on how many resources are available to invest in the localization and the likely return on the investment.

Podemos afirmar que la localización de videojuegos, a pesar de considerarse un tipo de traducción audiovisual tiene características tanto de esta como de la localización de software y también posee ciertas características propias, como veremos a continuación. Por una parte, como afirman Mangiron y O'Hagan (2006: 4-5), la localización de videojuegos y la traducción audiovisual tienen en común ciertas características: el doblaje y la subtitulación, aunque la decisión de si el videojuego se subtitula, se dobla o se hacen ambas cosas dependerá del presupuesto disponible para invertir en él. Sin embargo, la localización de videojuegos y la traducción audiovisual se diferencian principalmente por las convenciones utilizadas para subtitular, ya que los subtítulos de los videojuegos se parecen más a los de la industria del DVD.

Por otra parte, según Mangiron y O'Hagan (2006: 3-4), la similitud que comparten la localización de videojuegos y la localización de software es que ambas traducciones se realizan mediante un software y el resultado final debe quedar integrado teniendo en cuenta las limitaciones que el propio software nos impone. No obstante, la función de la localización de software es muy diferente a la de la localización de videojuegos, ya que una tiene como objetivo traducir una herramienta de trabajo

mientras que la otra pretende entretener y divertir al público final, por este motivo es más creativa y original.

Además, la localización de videojuegos cuenta con características propias. Según Mangiron y O'Hagan (2006: 11): «Game localisation is an emerging professional practice and the translation process involved is characterised by a high degree of freedom and a number of constraints that distinguish it from any other type of translation».

Otro aspecto a tener en cuenta para localizar videojuegos es su género. Según Michael Scholand (2002: 2-4), los videojuegos se pueden clasificar en: juegos de aventuras, que se caracterizan por ser videojuegos en los que se debe de investigar, interactuar con otros personajes y/o solucionar rompecabezas; juegos de acción, que contienen mucha acción y tensión y requieren una rápida reacción, buena sincronización y concentración continua; juegos de reacción y destreza, en los que la destreza sicomotriz y la velocidad de acción son los factores clave para el éxito de la partida; puzzles y juegos de lógica, que exigen velocidad de reacción, habilidad de combinación, buena memoria, pensamiento lógico y sentido de la orientación; simuladores, que son juegos orientados a la realidad, que tratan de elaborar y adaptar para el entorno lúdico conocimientos y experiencias de diferentes ámbitos; *infotainment*, *information* y *entertrainment*, es decir, juegos que muestran e informan de algo de forma entretenida y *edutainment*, *education* y *entertrainment*, en otras palabras, juegos de carácter educativo que al mismo tiempo entretienen. Para un traductor es muy importante tener en cuenta el género del videojuego, ya que no todos los juegos disponen del mismo contenido traducible. Además el género del videojuego también determinará la dificultad terminológica a la que se enfrentará el traductor.

En resumen, podemos destacar lo siguiente:

- La industria de los videojuegos mueve grandes cantidades de dinero, se está expandiendo y unida a ella se encuentra su localización.
- Después de hacer un repaso sobre qué es la localización de videojuegos hemos visto que esta comparte ciertos aspectos con la traducción audiovisual y la localización de software, como son el doblaje, la subtitulación y el uso de la traducción integrada junto con los componentes del software.
- Sin embargo, la localización de videojuegos presenta diferencias en lo que se refiere a estos dos tipos de traducción, ya que las convenciones que se utilizan para subtítular son bastante diferentes de las que se utilizan en la industria del

cine, y la función de la traducción dentro de la localización de software y dentro de la localización de videojuegos también es muy diferente.

- Además, cabe destacar que la localización de videojuegos tiene características propias: las limitaciones de espacio y cierto nivel de libertad para crear la traducción.
- Por estos motivos, un buen traductor de videojuegos por una parte necesitará una formación tanto en traducción audiovisual como en traducción de software, más una formación específica en localización de videojuegos, ya que su intención es ofrecer un tipo de entretenimiento en concreto al público final.
- El género es algo que también se ha de tener en cuenta a la hora de aceptar un encargo, por su conocimiento sobre la terminología y por su contenido traducible.
- Por último, el traductor tiene que estar actualizado sobre las nuevas tecnologías y videojuegos que cada día van saliendo al mercado, puesto que el sector tecnológico avanza constantemente.

3. La intertextualidad y la traducción

Según Hatim y Mason (1995: 158), la teoría de la intertextualidad se remonta a Julia Kristeva:

Kristeva (1969) fue quien primero utilizó el concepto para referirse a la existencia de discursos previos como una precondition para el acto de significar, casi con independencia del contenido semántico de un texto dado. Así la comprensión efectiva de referencias aparentemente simples [...] requiere algo más que el mero conocimiento del contenido semántico.

Acudimos a la definición que nos propone Simone (2001: 109) respecto al término *intertextualidad*:

El término intertextualidad se refiere al hecho de que un texto dado se vincula de diferentes maneras a otros textos: o citándolos, o tomando de ellos determinados ritmos, temas, argumentos, o reelaborándolos o parodiándolos, y de muchas otras formas. Para entender un determinado texto tenemos que conocer (aunque no nos damos cuenta de ello) una variedad de textos afines a él, y con los cuales se relaciona de una u otra forma.

Para clasificar las tipologías textuales, siguiendo a Hatim y Mason (1995: 172-173) remitimos a Lemke (1985), que identifica dos tipos de referencia intertextual: las relaciones entre los elementos dentro del mismo texto y las relaciones que se dan entre textos distintos. Después, partiendo del segundo tipo de referencia, este autor plantea cuatro tipologías intertextuales basándose en las relaciones que una comunidad establece entre un grupo de textos: genéricas, que se entienden como la intertextualidad dentro de un género; temáticas o tópicas, referidas a un tema en concreto; estructurales, es decir, con evidentes afinidades de forma, y funcionales, que son las que cubren unos objetivos similares.

Por lo que respecta a la relación entre la traducción y la intertextualidad, Hatim y Mason (1995: 174-177) señalan que la intertextualidad: «es un aspecto tanto de la recepción como de la producción de textos. Lectores y escritores han de habérselas con la referencia intertextual como un importante aspecto de la construcción y deconstrucción de un texto». Además Hatim y Mason explican unas pautas para reconocer y transferir las referencias intertextuales: primero, los traductores deben buscar *señales intertextuales*, es decir, «elementos del texto que ponen en marcha el proceso de búsqueda intertextual». Después, hay que explorar cómo se vinculan las señales con su *pre-texto*, estos son: «las fuentes de donde las señales intertextuales son extraídas, a las que éstas se refieren o las que les sirven de inspiración». Más adelante, el traductor debe prestar atención a la forma, la función y su prioridad, y decidir cómo las quiere traducir, si quiere retener el estatuto semiótico, retener la intencionalidad,

retener los mecanismos lingüísticos que garantizan la coherencia, preservar el estatuto informacional y preservar el estatuto extralingüístico: los rasgos del género.

Con este objetivo en mente, a decir de Lvovskaya (1997: 52-53) en cuanto a la estrategia que debe adoptar el traductor:

La única relación que el TM debe guardar con el TO es de equivalencia comunicativa, [...] el traductor tiene que “exprimir” de su forma todo el valor comunicativo y luego buscar en la cultura meta la manera más adecuada de lograr esta equivalencia comunicativa sin reparar en la coincidencia /no coincidencia de la forma como tal.

Finalmente, quisiera destacar las palabras de Hatim y Mason (1995: 178) cuando afirman que el traductor debe tener en cuenta que, cuando se enfrenta a las referencias intertextuales, lo esencial es analizar cuál es su contribución al texto y tomar las decisiones adecuadas para que la intencionalidad de las referencias se valore por encima del contenido informativo de las mismas.

Así pues, en este apartado concluimos que:

- Un autor o autora hace referencias intertextuales de manera consciente para reflejar ciertas ideas o percepciones. Gracias a ellas podemos transmitir en pocas palabras lo que quiere expresar en lugar de tener que volver a explicar cuestiones que, supuestamente, quien lee ya conoce.
- Cuando estas referencias se tienen que traducir, se crea un vínculo entre el autor del texto original y el traductor, que cumplirá su función solo si es capaz de reconocer las referencias intertextuales y, a continuación, consigue transmitir las en su traducción para que, de esta forma, el lector del texto meta tenga la misma sensación que el lector del texto original.
- Para que el traductor pueda transmitir estas referencias intertextuales no solo le bastará con comprender el texto, sino que también necesitará tener un amplio conocimiento de la cultura origen y de la cultura meta para poder percibir la intencionalidad y la forma de las referencias intertextuales que se encontrarán en el texto origen, y ser capaz de reproducirlas en el texto meta.
- El traductor debe seguir tres pasos: identificación de las *señales intertextuales*, exploración de estas con el *pre-texto* y, en tercer lugar, analizar la forma y función de estas para transmitir las al texto meta, teniendo en cuenta que la intencionalidad de las referencias tiene que quedar reflejada en la traducción ante todo.

4. Intertextualidad en *Rising Angels Reborn*

Rising Angels Reborn es un videojuego *indie*, es decir, un videojuego independiente, creado por un pequeño grupo de desarrolladores llamados IDHAS Studios, que se encuentran en Estados Unidos y que no cuentan con apoyo financiero de distribuidores externos. Se trata de una aventura gráfica encuadrada en el género de videojuegos de aventuras. Su dinámica consiste en interactuar con diversos personajes mientras se desarrolla la historia dependiendo de las elecciones del jugador, por lo que en este videojuego encontramos mucho contenido traducible. Además, está ambientado en un mundo ficticio situado en un universo paralelo en el que los viajes espaciales y las misiones para salvar la galaxia están a la orden del día.

Cabe destacar que la historia de este videojuego no es la única que engloba este universo, ya que existen dos títulos más y que, unidos, conforman una saga.¹ *Rising Angels Reborn* es el primer título de esta y se debe tener en cuenta que ninguno de los otros dos títulos ha sido previamente traducido, por lo que este proyecto ha dado inicio a una posible traducción completa al español de toda la colección.

Dado que no existía un modelo previo a seguir, no se partía de ninguna referencia intertextual que se debía mantener entre los textos de los videojuegos anteriores, ya que todos ellos estaban en inglés. Es importante recalcar que, en el caso de que alguno de los dos títulos hubiera estado traducido previamente, se tendrían que respetar las referencias intertextuales que pudieran existir entre los títulos de la saga y sería obligatorio respetar las traducciones anteriores.

Sin embargo, este no es el caso, y para este trabajo las referencias intertextuales más importantes son las externas. Es decir, las alusiones, que principalmente observamos en la terminología, que unen este videojuego con *La guerra de las galaxias* y *Star Trek*.

¹ La saga mencionada está compuesta por *Rising Angels Reborn*, *Rising Angels Fates* y *Rising Angels The Red Rose*.

4.1. Metodología

En primer lugar decidí hacer la traducción de un videojuego *indie* porque la mayoría de estos videojuegos no se traducen, en el caso de *Rising Angels Reborn* los desarrolladores ni siquiera se lo habían planteado, por falta de patrocinadores que financiaran el juego.

Para conseguir el videojuego hice una búsqueda en una conocida aplicación de videojuegos llamada *Steam* y seleccioné veinte de ellos que no estaban traducidos al castellano. A continuación mandé un correo electrónico (Anexo I) a los desarrolladores de estos juegos, explicando mi intención para llevar a cabo este proyecto. Más adelante un desarrollador contestó y me envió el texto a traducir.

Inicialmente, quería hacer una propuesta de traducción de dicho videojuego, pero, por la extensión que tenía, decidí buscar un aspecto de la traducción recurrente en él y analizarlo. En ese momento percibí un gran contenido de referencias intertextuales terminológicas en el lenguaje de ciencia ficción. Desde un primer momento sospeché que las referencias en cuanto al lenguaje de la ciencia ficción unían el videojuego con el universo de *La guerra de las galaxias* y *Star Trek*. Consideraba que estas dos obras eran el mayor referente del lenguaje de la ciencia ficción existente porque son historias muy conocidas y forman parte de nuestra cultura popular.

No obstante, realicé el siguiente proceso de documentación para comprobar su importancia en nuestra sociedad y así demostrar su influencia en el mundo de la ciencia ficción:

- Para justificar el impacto social que tiene *La guerra de las galaxias* en la sociedad, cabe citar a Christopher Vogla (2002: 334):

Si *La guerra de las galaxias* hubiera sido una única película, su impacto cultural habría sido también considerable, pero su influencia se vio triplicada por la continuación de la serie con *El Imperio Contraataca* y *El retorno del Jedi*. [...] Generaciones enteras han crecido bajo su influencia y ha inspirado a incontables artistas en el desarrollo de sus ideas y sueños de creatividad.

- Por otra parte, en cuanto a la influencia que tiene *Star Trek* en la cultura actual de la ciencia ficción, Miquel Barceló (2006: 86-87) apunta:

Amb una durada d'un set temporades de terme mitjà, les aventures de l'"univers Star Trek" han cristal·litzat en diverses series com *Star Trek: The Next Generation*, *Star Trek: Deep Space Nine*, *Voyager* i *Star Trek: Enterprise*. Sense cap mena de dubte, es tracta de la sèrie de televisió de més influència en la història del gènere.

- Después de comprobar la influencia que han tenido estas dos obras en la sociedad, hice una selección de todos los referentes en *Rising Angels Reborn* que consideraba parte del lenguaje de la ciencia ficción, los busqué en *La guerra de las galaxias* y *Star Trek* y efectivamente encontré todas las alusiones dentro de estas obras. Por este motivo, pensé que en la traducción final era necesario que no se perdiera la intertextualidad que une al videojuego con las obras citadas, en el plano terminológico.

A continuación, para llevar a cabo la traducción, realicé una tabla con los términos más relevantes del videojuego para que luego esta me sirviera como base de datos y toda la terminología quedara unificada. Pensé que debía utilizar una herramienta de traducción asistida, en este caso he elegido el programa *MemoQ* (de Kilgray), porque conocía el programa con anterioridad y porque en el texto original había muchas repeticiones. Gracias a este programa he agilizado el proceso y he optimizado el tiempo. Además, gracias a él me he asegurado de que los términos se traducían siempre de la misma manera. Por otro lado este programa nos permite usar el modo revisor, lo que me ha resultado muy útil en la última fase, donde he comprobado la ortografía, los números de caracteres y he podido revisar la traducción.

Finalmente, me puse en contacto con el desarrollador de *Rising Angels Reborn* para comunicarle que había terminado la traducción y enviársela para su posterior inserción en el videojuego, si así lo consideraba pertinente.

4.2. Análisis

Para realizar el análisis de la intertextualidad de *Rising Angels Reborn*, me he centrado sobre todo en la intertextualidad externa y he tenido en cuenta que, dentro del videojuego, la tipología intertextual genérica es la más significativa, que es precisamente la que hace relación al género como criterio básico, en este caso al género de la ciencia ficción. En otras palabras, en este videojuego encontramos un gran número de alusiones extralingüísticas que hacen referencia al género de la ciencia ficción, en concreto a *La guerra de las galaxias* y *Star Trek*.

Tomando como base lo anteriormente dicho y volviendo a citar a Mangiron y O'Hagan (2006: 6): «Translators also need to be able to recognise allusions and intertextual references to other genres of global popular culture, such as comics and films», llegué a la conclusión de que es importante incluir las referencias terminológicas de ambas obras en la base de datos del proyecto, porque, de no ser así, se perdería toda la intertextualidad extralingüística existente entre los dos universos mencionados y el videojuego.

Para preparar la traducción del videojuego planteé un estudio previo de los términos que iba a ser necesario documentar y analizar. En primer lugar, realicé una lectura detallada en la que seleccioné todos los términos que creía que estaban relacionados con la ciencia ficción. Más adelante busqué si cada uno de estos términos aparecían en las obras que había considerado como referencia. De todos aquellos que encontré reflejados en las obras, busqué su traducción y elaboré una tabla en la que anoté todos los términos organizados por orden de aparición. Esta tabla la utilicé posteriormente para crear una base de datos con la que alimentar el programa de traducción asistida *Memo Q* antes de empezar la traducción con él.

Después clasifiqué las referencias intertextuales en diferentes categorías, dependiendo si se trataban de *Nombres de cargos e instituciones*, *Nombres de naves y partes de las naves*, *Nombres de armas y objetos*, *Nombres relacionados con el espacio* o *Nombres de videojuegos*, para poder distinguir y comentar por separado las particularidades que ofrecen cada grupo de referencias. Estas están catalogadas según cinco campos semánticos, ya que consideré que cada uno de ellos tenía su propia especificidad. La mayor parte de las referencias intertextuales de las que hablamos están relacionadas con las del universo de *La guerra de las galaxias* y *Star Trek*, sin embargo

cabe mencionar que la última categoría hace referencia a los nombres de dos videojuegos del mundo real que se encuentran dentro del traducido.

Con el objetivo de conseguir que el jugador de la versión traducida tenga la misma sensación que el jugador de la versión original, he tenido en cuenta que las referencias intertextuales solo pueden funcionar dentro de la misma cultura. Por lo tanto, dado que la intertextualidad del texto origen hace mención a las obras en versión original, las alusiones que aparecen en el texto meta tienen que hacer referencia a las obras ya traducidas. Este es el motivo por el que he tenido que realizar un detallado proceso de documentación para encontrar las correspondencias en español de los términos que aparecían en las obras en versión original.

A continuación detallo las tablas que he elaborado y con las que he trabajado. Como podemos observar, en la primera columna aparecen los términos del texto origen, y a su lado su correspondiente traducción.

4.2.1. Nombres de cargos e instituciones

NOMBRES DE CARGOS E INSTITUCIONES	
Admiral	Almirante
Agent	Agente
assembled	asamblea
Board of Directors	Consejo de administración
Captain	Capitán
Central command	Comando central
Colonel	Coronel
Command fleet	Comandante de flota
command taskforces	equipo de comando
Commander	Comandante
counselor	consejero
court-martial	consejo de guerra
crew members	tripulantes
directorship	consejo de autoridad
Executive officer	Oficial ejecutivo
fighter pilots	pilotos de combate
First responder	Responsable de emergencias
Flight officer	Oficial de vuelo
General	general
High Command	Alto Mando
Instructor	Instructor
Lieutenant	Teniente
Master	Maestro
President	Presidente
Quartermaster	Intendente
research team	equipo de investigación
security officers	oficiales de seguridad
Squadron leader	Jefe de escuadrón
survival gear	equipo de supervivencia
Tactics Officer	Oficial táctico
Trooper	Soldado
Warrior	Guerrero
Weapons officer	Oficial de armas

Como observamos, en esta primera tabla he anotado los cargos militares, instituciones y organismos del videojuego. Como el videojuego está ubicado en un mundo de ciencia-ficción, he tomado como referentes las nomenclaturas que aparecen en las obras de referencia, a pesar de que muchas veces estas no se corresponden con la realidad. De esta primera sección cabe destacar el término *Maestro*, ya que en otro contexto se podría traducir por otra expresión, pero en este caso se ha de ser fiel a las referencias para así no perder la esencia del texto.

4.2.2. Nombres de naves y partes de las naves

NOMBRES DE NAVES Y PARTES DE LAS NAVES	
battle carrier	avión de batalla
Clutch	Nave de guerra
cockpit	cabina
command ship	nave de comando
control ship	sistema de control
Defense Force	Fuerza de Defensa
defensive systems	sistema de defensa
docking bay	muelle de atraque
engine room	sala de máquinas
engineering bay	muelle de maquinaria
Fighter	Nave de combate
navy	armada
oxygen scrubbers	depuradores de oxígeno
scanner	escáner
ship	nave
shuttle	lanzadera
Spaceship	Nave espacial
Starfighter	Starfighter
the transfer button	botón de transferencia
tractor beam	rayo atrayente
virtual System	sistema virtual

La mayoría de los términos de esta segunda tabla aparecieron por vez primera en las obras tomadas como modelo, por lo que era necesario utilizar el mismo nombre para mantener la referencia intertextual. Como son historias muy conocidas y populares se han convertido en parte del vocabulario propio del mundo de la ciencia ficción. Este es el caso de *Starfighter*, una nave de combate que, de momento, no existe en el mundo real.

4.2.3. Nombres de armas y objetos

NOMBRES DE ARMAS Y OBJETOS	
datapad	datapad
defensive robot	robot de defensa
droid	droide
fighter squadrons	escuadrones de combate
laser	láser
superweapon	superarma
war machines	máquinas de guerra

Este grupo se encuentra en la misma situación que el anterior, un buen ejemplo de esta aceptación son los términos *droide* o *láser*, dos términos que están integrados en el género de la ciencia ficción, que son muy conocidos gracias a las obras de referencia y que acercan al jugador al universo que se les presenta, que gracias a esto es capaz de poder integrarse dentro de la temática que plantea el videojuego.

4.2.4. Nombres relacionados con el espacio

NOMBRES RELACIONADOS CON EL ESPACIO	
deep-space	espacio profundo
galaxy	galaxia
normal Space	espacio normal
planet	planeta
space travel	viaje espacial
spacelane	camino espacial
spaceport	puerto espacial
subspace	subespacio
the universo	el universo
space battle	batalla espacial
space sector	sector espacial

En este cuarto grupo hay términos muy comunes del género de ciencia ficción, que, aplicados a otro tipo de género, podrían no ser considerados como tal, pero en este caso en concreto tienen una enorme importancia y no se podrían traducir de una forma distinta a esta.

4.2.5. Nombres de videojuegos

NOMBRES DE VIDEOJUEGOS	
Candy Shop	Candy Shop
Mariano's Quest	Mariano's Quest

En este último grupo las referencias intertextuales que encontramos no hacen referencia a *La guerra de las galaxias* ni a *Star Trek*, sino que son alusiones a otros videojuegos que existen en el mundo real, dentro del que se ha traducido. En este caso he dejado el nombre en inglés porque, como el nombre de los juegos a los que hacen referencia no está traducido, he considerado que de esta manera el jugador final, si conoce los videojuegos, podrá reconocerlos fácilmente.

Esta sistematización de equivalencias me ha resultado muy útil para realizar la traducción, ya que el videojuego tiene muchos términos, y por ello contar con una base de datos me ha facilitado la tarea de unificación y me ha permitido ir mucho más rápido y con mayor seguridad.

5. Conclusión

Este análisis me ha servido para ser consciente de la importancia que tienen las referencias intertextuales dentro de la traducción en general, y más específicamente cuando se hace una traducción perteneciente a un género creativo, ya que estas referencias intertextuales son precisamente una de las claves que nos permiten agrupar una serie de textos dentro de un mismo género y diferenciarlas de otros, y hacer que el público lector los identifique.

El mayor problema que nos planteaba la traducción de *Rising Angels Reborn* era cómo traducir todas las referencias intertextuales terminológicas que aparecían en el texto original. El autor del texto original decidió hacer alusiones directas a *La guerra de las galaxias* y a *Star Trek*, y mi responsabilidad como traductora era mantener estas referencias en la lengua meta, por lo que era necesario realizar un trabajo de documentación muy detallado para encontrar la traducción de los términos que aparecían tanto en las obras de referencia como en el videojuego a traducir, y respetar los términos encontrados a lo largo del texto para que hubiese una cohesión interna en toda la traducción.

También cabe hacer una reflexión sobre las referencias intertextuales de este videojuego teniendo en cuenta el público al que va dirigido. En este caso podemos distinguir dos tipos de jugadores: el primero, un tipo de jugador que es fan de un género de videojuegos, que tiene un conocimiento bastante amplio de ese tema, está familiarizado con el lenguaje y comprende estas alusiones sin necesidad de que se hagan explicaciones de los “aspectos genéricos” que ralentizan el ritmo del videojuego. El segundo, un tipo de jugador que no tiene ninguna relación con este juego y por lo tanto tendrá más dificultades para entender las referencias intertextuales o sencillamente no las detectará. Sin embargo, como se tratan de alusiones directas a *La guerra de las galaxias* y *Star Trek*, dos obras que debido a su gran impacto en nuestra cultura son fácilmente reconocibles, el jugador inexperto podrá seguir el juego aunque no entienda o no capte todas las referencias.

Es necesario insistir en la importancia que tiene el texto en los videojuegos, sobre todo en las aventuras gráficas, en las que encontramos mucha cantidad de texto que si no entendemos bien hará que no podamos disfrutar del juego. Probablemente en otros tipos de juegos mantener o no estas referencias intertextuales no sea tan importante como en este, debido a su contexto o a la intención con la que se ha

desarrollado. Sin embargo, para este caso en concreto creo que la intertextualidad es la esencia del videojuego.

Me gustaría mencionar que la realización tanto del trabajo como del proyecto de traducción no habría sido posible de no ser por algunas asignaturas como documentación aplicada a la traducción e interpretación, tecnologías de la traducción y terminología para traductores e intérpretes. Porque gracias a ellas he tenido los conocimientos necesarios para llevar a cabo toda la documentación tan importante para este trabajo, realizar búsquedas terminológicas detalladas, y todo ello mediante las herramientas informáticas aprendidas. Además, gracias a todas las asignaturas de traducción y de lengua española he sido capaz de elaborar una traducción extensa de todo un videojuego con los mínimos errores posibles. Esto ha supuesto un reto para mí, porque pertenezco al circuito de catalán y nunca antes había tenido la oportunidad de poder hacer una traducción hacia el castellano. Pese a estar muy contenta con el resultado, la realización de este proyecto ha supuesto un esfuerzo mayor por la falta de práctica, por lo tanto mi intención es seguir traduciendo tanto al catalán como al castellano para mejorar por igual mis competencias traductoras en ambas lenguas.

Finalmente, debo añadir que la traducción de *Rising Angels Reborn* ha supuesto para mí algo más que la inspiración para este Trabajo de Final de Grado, pues la localización de videojuegos es un sector en el que estoy muy interesada y quería demostrarme a mí misma que era capaz de hacer la traducción de uno si me lo proponía, y ver de qué forma mi esfuerzo quedaba reflejado en un proyecto real, que más adelante acabará en las manos de alguna persona que espero que disfrute jugándolo. También debo admitir que desearía poder utilizar esta traducción como parte de mi carta de presentación cuando me enfrente al mundo laboral, porque creo que haber traducido un videojuego por mi cuenta demuestra interés por el sector, es una manera de ganar experiencia traduciendo y es una muestra del esfuerzo que he dedicado a ello.

6. Bibliografía

Barceló García, Miquel (2006) *La ciencia-ficció*. Barcelona: UOC.

Hatim, Basil y Mason, Ian (1990) *Teoría de la traducción. Una aproximación al discurso*. Trad: Salvador Peña. Barcelona: Ariel, 1995.

Lvovskaya, Zinaida (1997) *Problemas actuales de la traducción*. Granada: Granada Lingüística y Método Ediciones.

Mangiron, Carmen y O'Hagan, Minako (2006) "Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation". *JoSTrans. The Journal of Specialised Translation* (6): 10-21. Recuperado de http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf el 14 de mayo de 2015.

Maxwell Chandler, Heather (2005) *The Game Localization Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.

Scholand, Michael (2002) "Localización de videojuegos". *Tradumàtica* (1). Trad: Lidia Cámara. Recuperado de <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF> el 14 de mayo de 2015.

Simone, Raffaele (2000) *La tercera fase. Formas de saber que estamos perdiendo*. Trad: Susana Gómez López. Madrid: Taurus, 2001.

Sucasas, Ángel Luis (2015) "Las ventas de videojuegos doblan a la taquilla del cine en España". *El País*. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2015/03/25/actualidad/1427309707_733302.html el 14 de mayo de 2015.

Vogler, Christopher (1998) *El viaje del escritor*. Trad: Jorge Conde. Barcelona: Ma non troppo, 2002.

7. Anexo I: Correos intercambiados con el desarrollador de *Rising Angels Reborn*

Laia Chiva Tomas 25/11/2014
Para: overwatch@idhasstudios.com
Asunto: Translation proposal
Good morning, I am Laia Chiva Tomás, a Spanish Translation student in the University of Castellon. I am very interested in game translation and localization, so I decided to make a game translation for my final project of my degree in the University. I have seen that your game "Rising Angels: Reborn" is not translated into Spanish, so I was wondering if you would like me to translate your game. It will be an university project supervised by a tutor. Thank you for your time, Regards. Laia Chiva Tomás

Overwatch (overwatch@idhasstudios.com) 27/11/2014
Para: Laia Chiva Tomas
Asunto: Translation proposal
Hello, If you would like to do a translation of it, I would be grateful. I'm afraid I have never done any sort of translations for my games, so I am not sure what you would need. You would need the script, correct? Very respectfully, Anthony Lindsey

Laia Chiva Tomas 28/11/2014
Para: Overwatch
Asunto: Translation proposal
Good afternoon, Thank you for answering me and for giving me the chance to translate your game. I promise I will do my best. This translation is my final project of my degree in the University and I have to start with the project in January. Once I will have my translation done, I will send it back to you. In order to translate the game I need the ".po" file, if there are any, or the script. If I can get both of them, then it would be wonderful. In case I will need something else, can I contact you again? Thank you one more time for let me translate your game, best regards.

Laia Chiva Tomás
Overwatch (overwatch@idhasstudios.com) 17/12/2014
Para: Laia Chiva Tomas
Asunto: Translation proposal
Hello, Attached is the entire script, there are no .po files. Any line that is highlighted in yellow or starts with either a \$, label, or jump does not need to be translated. Those are lines that are needed for the code of the story to work. The wordcount via Microsoft Word places it in the upper 90s, but that includes the code word count. Realistically, it is between 80-85k words. If you ever need anything, feel free to contact me. Very respectfully, Anthony Lindsey

Laia Chiva Tomás 17/12/2014
Para : Overwatch
Asunto: Translation proposal
Good evening, Thank you for answering me, I will show the script to my tutor and I will start with the translation project in January. I think your explanation will be very useful when I will start translating. I wish you merry Christmas. Best regards, Laia Chiva Tomás

Laia Chiva Tomás 20/05/2015
Para: Overwatch
Asunto: Translation proposal
Good morning, Attached to this mail it is the script of Rising Angels Reborn translated into Spanish. Thank you for giving me the chance to translate it. I really enjoy it. I hope you will be satisfied with the results. Best regards, Laia Chiva Tomás

8. Anexo II: Texto original de *Rising Angels Reborn* (en CD)

9. Anexo III: Traducción de *Rising Angels Reborn* (en CD)