

**UNIVERSIDAD NACIONAL
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
ESCUELA DE LITERATURA Y CIENCIAS DEL LENGUAJE
MAESTRÍA PROFESIONAL EN TRADUCCIÓN (INGLÉS-ESPAÑOL)**

**Variación diafásica y contextualización en la localización del
videojuego *Cendric***

Trabajo de investigación para aspirar al grado de
Magíster en Traducción Inglés-Español

presentado por

Juan José Flores González

Cédula No. 1-1462-0920

2017

**Nómina de participantes en la actividad final
del Trabajo de Graduación**

Variación diafásica y contextualización en la localización del videojuego *Cendric*

presentado por el sustentante

JUAN JOSÉ FLORES GONZÁLEZ

el día

11 de noviembre de 2017

Personal académico calificador:

M.A. Meritxell Serrano Tristán

Profesor/a encargado/a

Seminario de Traductología III

M.A. Allan Pineda Rodríguez

Profesor/a tutor/a

M.A. Sonia Rodríguez

En representación de la coordinación

Plan de Maestría en Traducción

Sustentante:

Juan José Flores González

Nota aclaratoria

La traducción que se presenta en este tomo se ha realizado para cumplir con el requisito curricular de obtener el grado académico de Maestría en Traducción Inglés–Español, de la Universidad Nacional.

Ni la Escuela de Literatura y Ciencias del Lenguaje de la Universidad Nacional, ni el traductor, tendrá ninguna responsabilidad en el uso posterior que de la versión traducida se haga, incluida su publicación.

Corresponderá a quien desee publicar esa versión gestionar ante las entidades pertinentes la autorización para su uso y comercialización, sin perjuicio del derecho de propiedad intelectual del que es depositario el traductor. En cualquiera de los casos, todo uso que se haga del texto y de su traducción deberá atenerse a los alcances de la Ley de Derechos de Autor y Derechos Conexos, vigente en Costa Rica.

ÍNDICE GENERAL

Variación diafásica y contextualización en la localización del videojuego <i>Cendric</i>	
Nómina de participantes en la actividad final.....	iii
Nota aclaratoria	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	vii
RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
TRADUCCIÓN	11
Introducción.....	73
Aparato crítico	84
<i>Marco teórico</i>	84
<i>Marco metodológico</i>	93
<i>Conclusión</i>	96
Capítulo I.....	97
1.2 Ambigüedad léxica	98
1.2.1 Back	100
1.2.2 Fear.....	103
1.2.3 Fireplace	106
1.2.4 Flash.....	109
1.3. Ambigüedad morfológica.....	110
1.3.1 Active, completed, failed	111
1.3.2 Default	114
1.3.3 Locked.....	115
1.3.4 You.....	116
<i>Conclusión</i>	118
Capítulo II.....	120
2.1 Diálogo entre Cendric y Rhendal.....	121
2.1.1 Características de Rhendal	121
2.1.2 Características del diálogo entre Cendric y Rhendal	122
2.1.3 Marcas de variación léxica y variación diafásica.....	123
2.2 Diálogo entre Cendric y el Tabernero	126
2.2.1 Características del Tabernero	126

2.2.2 Características del diálogo entre el Tabernero y Cendric	127
2.2.3 Marcas de variación léxica y variación diafásica.....	127
2.3 Diálogo entre Cendric e Inina.....	129
2.3.1 Características de Inina.....	129
2.3.3 Marcas de variación léxica y variación diafásica.....	131
2.4 Diálogo entre Cendric e Ingrid.....	133
2.4.1 Características de Ingrid	133
2.4.2 Características del diálogo entre Ingrid y Cendric	133
2.4.3 Marcas de variación léxica y variación diafásica.....	134
Conclusiones y recomendaciones	137
Limitaciones y recomendaciones.....	139
Bibliografía.....	141

ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1 Captura de pantalla del menú de opciones (options menu) del videojuego Cendric.....	101
Figura 2 Captura de pantalla del menú de equipo (equipment) que el jugador puede agregarle a Cendric dentro del videojuego.....	103
Figura 3 Captura de pantalla del libro de hechizos del videojuego Cendric.....	105
Figura 4 Captura de pantalla diálogo con Ingrid del videojuego Cendric.....	107
Figura 5 Captura de pantalla de la casa de Rhendal en el videojuego Cendric	108
Figura 6 Captura de pantalla del menú Diario (journal) del videojuego Cendric	113
Figura 7 Captura de pantalla del menú de configuración del videojuego Cendric	114

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Listado de términos que presentan ambigüedad léxica en el videojuego Cendric.....	98
Tabla 2 Listado de términos que presentan ambigüedad léxica en el videojuego Cendric.....	110

RESUMEN

La siguiente investigación analiza la variación diafásica y la contextualización como parte del proceso de localización del videojuego *Cendric* del inglés al español paralelo a su desarrollo. Partiendo de las teorías de localización de videojuegos de teóricos como Minako O'Hagan y Michael Scholand y la teoría de Skopos de Christiane Nord, se analizan los problemas traductivos que se derivan de las características del texto a localizar. La homonimia y la polisemia características del TO generan ambigüedad léxica y morfológica que se logra abordar con la contextualización. Por otro lado, la variación diafásica y la transcreación permiten marcar la distinción jerárquica de los personajes de distintos estratos sociales en el videojuego. Se concluye que tanto la contextualización y la variación diafásica son necesarias para realizar una localización coherente y original que aproxime al videojuego a la realidad de los jugadores hispanohablantes.

Palabras clave: localización videojuegos transcreación contexto variación diafásica

ABSTRACT

The following research analyzes linguistic variation and contextualization as part of the process localizing the video game Cendric from English to Spanish parallel to its development. Based on video game localization theories of theorists such as Minako O'Hagan and Michael Scholand and Christiane Nord's Skopos theory in translation, translation challenges derived from the characteristics of the ST to be localized are analyze. Homonymy and polysemy characteristics of the ST generate lexical and morphological ambiguity that can be addressed with contextualization. On the other hand, the techniques of linguistic variation and transcreation allow the translator to establish the hierarchical distinctions between characters from different social strata in the video game. It is concluded that both contextualization and linguistic variation are necessary to achieve a coherent and original localization that brings the game closer to the reality of Spanish-speaking players.

Keywords: localization video games transcreation context linguistic variation

TRADUCCIÓN

-- File format: '<English Translation>', '<Spanish Translation>'

-- Escape apostrophes in the translations with "

'Active', 'Activas'

'Additional Resistance', 'Resistencia adicional'

'Allowed Gem Types', 'Tipo de gemas permitidas'

'Apply', 'Aplicar'

'and', 'y'

'Armour', 'Armadura'

-- Here: a menu option

'Back', 'Regresar'

'Back to checkpoint', 'Regresar al punto de control'

'Menu', 'Menú'

'Book', 'Libro'

'Cancel', 'Cancelar'

'You cannot equip items inside a level!', '¡No puedes equipar objetos dentro del nivel!'

'You cannot consume permanent items inside a level!', '¡No puedes usar objetos permanentes dentro del nivel!'

'You cannot consume food items on a map!', '¡No puedes consumir objetos alimento en el mapa!'

'Character Info', 'Información del personaje'

'Checkpoint', 'Punto de control'

'Checkpoint reached', 'Punto de control alcanzado'

'Chest', 'Cofre'

'Chop', 'Pegar'

'Click to teleport', 'Clic para teletransportar'

'Completed', 'Completadas'

'Configuration was saved.', 'Configuración guardada.'

'Confirm', 'Confirmar'

'Consumables', 'Consumibles'

-- this is used in the context of "Item X " + "consumed:", if the player consumes a permanent item

'consumed:', 'utilizado:'

'Cooldown', 'Enfriamiento'

'Cooldown Reduction', 'Reducción de enfriamiento'

-- how many spells are cast at once

'Count', 'Conteo'

'Credits', 'Créditos'

'Critical', 'Crítico'

'Critical Hit Chance', 'Chance de golpe crítico'

'Damage', 'Daño'

'Damage Type', 'Tipo de daño'

'Damage per Second', 'Daño por segundo'

-- default values in the configuration

'Default', 'Predeterminado'

'Delete', 'Borrar'

'Display Mode', 'Modo de pantalla'

-- end a dialogue

'[END]', '[TERMINAR]'

'Display Damage Numbers', 'Mostrar número de daños'

'Display Hints', 'Mostrar pistas'

'Divine', 'Divino'

'Documents', 'Documentos'

-- If a condition is fulfilled for a quest, for example: "convinced the city guards: Done"

'Done', 'Terminada'

'Duration', 'Duración'

'Elemental', 'Esencial'

'English', 'Inglés'

-- Here: An equipment slot (body part)

'Back', 'Espalda'

'Chest', 'Pecho'

'Head', 'Cabeza'

'Neck', 'Cuello'

'Finger', 'Dedo'

'Weapon', 'Arma'

'Equipment', 'Equipo'

'Equip a weapon with spell slots to use spells.', 'Equipa un arma con ranura de hechizo para usar hechizos.'

'Empty', 'Vacio'

'Empty slot', 'Ranura vacía'

'Exit', 'Salir'

'Failed', 'Fallidas'

'Fear Strength', 'Fuerza de temor'

'Stun Strength', 'Fuerza de aturdimiento'

'5. Spell', '5. Hechizo'

'Fire Damage', 'Daño de fuego'

'Fire Resistance', 'Resistencia al fuego'

'1. Spell', '1. Hechizo'

'4. Spell', '4. Hechizo'

'Fullscreen', 'Pantalla completa'

'Game saved', 'Partida guardada'

'Gems', 'Gemas'

'Gem Sockets', 'cuenclas para gemas'

'Gem Socket', 'cuenca para gemas'

'German', 'Alemán'

'Gold', 'Oro'

'Gold Value', 'Valor en oro'

'Haste', 'Agilidad'

'Heal', 'Sanar'

'Health', 'Salud'

'Health Regeneration', 'Regeneración de salud'

'Health Regeneration / s', 'Regeneración de salud / s'

'Hint', 'Pista'

'Hints', 'Pistas'

'Holy Power', 'Poder divino'

'Ice Damage', 'Daño de hielo'

'Ice Resistance', 'Resistencia al hielo'

'Screenshot', 'Captura de pantalla'

'Interact', 'Interactuar'

'Inventory', 'Inventario'

'Is locked!', '¡Está cerrado!'

'Journal', 'Diario'

'Jump', 'Saltar'

'Key Bindings', 'Teclas configurables'

'This key is reserved and cannot be selected.', 'Tecla en uso. No pude ser seleccionada.'

'Killed', 'Asesinado'

'Feared', 'Asustado'

'Stunned', 'Aturdido'

'Gargoyle Strength', 'Fuerza gargólica'

'Language', 'Idioma'

'Level', 'Nivel'

'Lever', 'Palanca'

'Light Damage', 'Daño de luz'

'Light Resistance', 'Resistencia a la luz'

'Load', 'Cargar'

'Load Game', 'Cargar partida'

'Loading...', 'Cargando...'

'Lockpick Level', 'Nivel de ganzúa'

'Map', 'Mapa'

'Max. FPS', 'FPS máximos'

'Max. Health', 'Salud máxima'

'Please enter the name for your new saved game (at most 24 characters).', 'Favor introduzca el nombre para su nueva partida guardada (máximo 24 caracteres).'

'Meta', 'Meta'

'Miscellaneous', 'Otros'

'Gem learned', 'Gema aprendida'

'Spell learned', 'Hechizo aprendido'

'Move down', 'Bajar'

'Move left', 'Ir a la izquierda'

'Move right', 'Ir a la derecha'

'Move up', 'Subir'

'Necromancy', 'Necromancia'

'New', 'Nuevo'

'New Game', 'Nueva partida'

'New journal entry', 'Nueva entrada en el diario'

'No', 'No'

'No quick save exists', 'No existe guardado rápido'

'Not enough gold!', '¡No hay suficiente oro!'

'There"s nothing to talk about.', 'No hay nada de qué hablar.'

'No weapon', 'Sin arma'

'No spells learned.', 'Sin hechizos aprendidos'

'No quests found.', 'Sin misiones encontradas'

'No hints learned.', 'Sin pistas aprendidas'

'No saves found.', 'No hay partidas guardadas.'

'Off', 'Apagar'

'Okay', 'Muy bien'

'On', 'Encender'

'Operation failed.', 'Operación fallida'

'Options', 'Opciones'

'Out of range', 'Fuera de rango'

'Pending', 'Pendiente'

'Permanent', 'Permanente'

'Physical Damage', 'Daño físico'

'Price', 'Precio'

'Quest', 'Misión'

'Do you really want to delete this save game?', '¿Realmente quieres eliminar la partida guardada?'

'Your progress since the last checkpoint will be lost. Continue?', 'Perderás el progreso desde el último punto de control. ¿Continuar?'

'Load game? ', '¿Cargar partida?'

'All unsaved progress will be lost.', 'Todo progreso sin guardar se perderá.'

'Overwrite this save game?', '¿Sobrescribir esta partida guardada?'

'Start new game? ', '¿Iniciar nueva partida?'

'All unsaved progress will be lost.', 'Todo progreso sin guardar se perderá.'

'Quest Items', 'Objetos de misión'

'Quickcast', 'Conjuración rápida'

'Quick Load', 'Cargado rápido'

'Quick Save', 'Guardado rápido'

'Quick Slot 1', 'Acceso rápido 1'

'Quick Slot 2', 'Acceso rápido 2'

'Range', 'Rango'

'Reduction', 'Reducción'

'Reflection', 'Reflexión'

'Reputation', 'Reputación'

'Reset', 'Reiniciar'

'Resume', 'Continuar'

'Save', 'Guardar'

'Save Game', 'Guardar partida'

'Save game successfully deleted.', 'Partida guardada eliminada satisfactoriamente.'

'2. Spell', '2. Hechizo'

'Shadow Damage', 'Daño de sombra'

'Shadow Resistance', 'Resistencia a sombra'

'Texture Smoothing', 'Suavizado de textura'

'Sound', 'Sonido'

'Sound Volume', 'Volumen de sonido'

'Music Volume', 'Volumen de música'

'Speed', 'Velocidad'

'Anti Gravity', 'Antigravedad'

'Reverses gravity for Cendric for a certain duration.', 'Invierte la gravedad de Cendric por cierto tiempo.'

'Aureola', 'Aureola'

'Sends balls of light in all directions, if they hit an enemy they will return to Cendric and heal him.', 'Arroja esferas de luz en todas direcciones. Si golpean a un enemigo, regresan a Cendric y lo curan.'

'Spellbook', 'Libro de hechizos'

'Divine Shield', 'Escudo divino'

'Grants a shield that enhances Cendrics resistances and heals him once.', 'Otorga un escudo que aumenta las resistencias de Cendric y lo cura una vez.'

'Fear', 'Temor'

'Enemies will flee in terror for a certain duration if the spell is strong enough.', 'Si el hechizo es suficientemente fuerte, los enemigos huirán aterrorizados por un lapso de tiempo.'

'Fireball', 'Bola de fuego'

'The good old fireball. Burns enemies and melts ice.', 'La siempre leal bola de fuego. Quema enemigos y derrite el hielo.'

'Iceball', 'Bola de hielo'

'An icy ball damages enemies and freezes water.', 'Una bola gélida que daña enemigos y congela el agua.'

'Flash', 'Relámpago'

'Cendric dashes forward with speed of light, ignores most blocks and damages enemies.',

'Cendric avanza a la velocidad de la luz, sobrepasa la mayoría de bloqueos y daña a los enemigos.'

'Icy Ambush', 'Emboscada helada'

'Light', 'Resplendor'

'There shall be light!', '¡Hágase la luz!'

'Cendric throws an enchanted dagger that deals big damage when it hits an enemy, stuns it and enemies in range and ports Cendric to its location.', 'Cendric lanza una daga encantada que hace gran daño cuando golpea a un enemigo, aturde a este y a los enemigos al alcance y lo teletransporta a su ubicación.'

'Leech', 'Sanguijuela'

'Sends out leeching spells that damage enemies and return to Cendric to heal him if they hit an enemy.', 'Envía hechizos de sanguijuelas que dañan a los enemigos y regresan a Cendric para curarlo cuando golpean a un enemigo.'

'Leap of Faith', 'Salto de fe'

'A holy power flows through Cendric, enabling him to jump higher and fall slower for a certain duration.', 'Un poder divino fluye a través de Cendric, el cual le permite saltar más alto y caer más despacio por cierto tiempo.'

'Shadow Trap', 'Trampa de sombra'

'Cendric places a shadow trap on the ground that stuns enemies and deals damage over time when triggered.', 'Cendric coloca una trampa de sombra en el piso, la cual, al activarse, aturde a los enemigos y ocasiona daño por cierto tiempo.'

'Raise The Dead', 'Resurrección de los muertos'

'Raises fallen enemies that will fight for Cendric for a certain duration, if the spell is strong enough.', 'Resucita enemigos caídos que lucharán por Cendric durante cierto tiempo, si el hechizo es suficientemente fuerte.'

'Holy Fire', 'Fuego divino'

'Cendric summons a holy fire that burns enemies in range.', 'Cendric convoca a un fuego divino que quema a enemigos al alcance.'

'Summon Gargoyle', 'Convocación de gárgola'

'Cendric summons a mighty Gargoyle that serves him and attacks enemies.', 'Cendric convoca una poderosa gárgola a su servicio y ataca enemigos.'

'Spell Slots', 'Espacios de hechizo'

'Summon Picklock', 'Convocación de ganzúa'

'Summons a picklock that is able to unlock locked chests if its strength is big enough for the chest.', 'Convoca a una ganzúa que puede abrir cofres si es lo suficientemente fuerte para el cofre.'

'Wind Gust', 'Ráfaga de viento'

'A wind gust that is able to shift certain objects.', 'Una ráfaga de viento capaz de mover ciertos objetos.'

'Start Game', 'Iniciar partida'

'Stats', 'Estadísticas'

'Strength', 'Fuerza'

'Swiss German', 'Alemán suizo'

'3. Spell', '3. Hechizo'

'Toggle Tooltips', 'Alternar información de herramientas'

'Twilight', 'Crepúsculo'

'Type', 'Tipo'

'Unknown', 'Desconocido'

'Cannot be sold', 'No se puede vender'

'Waypoint', 'Coordenadas'

'Waypoint not active!', '¡Coordenadas no activadas!'

'Waypoint activated', 'Coordenadas activadas'

'Weapon Damage', 'Daño de arma'

'Wind Force', 'Fuerza viento'

'Window', 'Ventana'

'Full Window', 'Ventana completa'

'Yes', 'Sí'

'Vsync', 'Sincronización V'

'Ghost Damage', 'Daño fantasma'

'Screenshot saved', 'Captura de pantalla guardada'

'Sign', 'Letrero'

'Spanish', 'Español'

'Telekinesis', 'Telequinesis'

'What seemed to be far is now near.', 'Lo que parecía estar lejos, ahora está cerca.'

'Ghost Form', 'Forma fantasma'

'Cendric takes the shape of a ghost, making him able to walk through certain blocks, walk faster and gain additional weapon damage.', 'Cendric adopta la forma de fantasma, lo que le permite caminar más rápido, atravesar ciertos obstáculos y ganar daño de arma adicional.'

'Invisibility', 'Invisibilidad'

'Renders Cendric invisible for a certain duration for certain enemies', 'Hace invisible a Cendric ante algunos enemigos por cierto tiempo.'

-- used in the context of "<(Press) Some Key> to interact"

'to interact', 'para interactuar'

'to talk', 'para hablar'

'to cook', 'para cocinar'

'to pickup', 'para levantar'

'to loot', 'para saquear'

'to activate', 'para activar'

'to read', 'para leer'

'to toggle', 'para alternar'

'to open', 'para abrir'

'Transparency', 'Transparencia'

'Fireplace', 'Fogón'

'[Nothing to cook...]', '[Nada que cocinar...]'

'The lever is stuck!', '¡La palanca está atorada!'

-- used in the context of: "Used key X"

'Used ', 'Usada'

-- Used for screen overlays

'Game Paused', 'Pausa'

'You Died', 'Has muerto'

'Enemy Defeated', 'Enemigo derrotado'

'Chapter', 'Capítulo'

-- File format: '<Tag>', '<English Translation>', '<Spanish Translation>'

-- Escape apostrophs in the translations with "

cutscene 1: intro cutscene

'Darkness', 'Darkness...', 'Oscuridad...'

'WhatHappened', 'What... what happened?', '¿Qué... qué pasó?'

'WhereAmI', 'Where am I?', '¿Dónde estoy?'

title of chapter 1, the -'s are for decoration

'Chapter1', '- Who Am I? -', '-¿Quién soy?'

cutscene 2: cendric's flashback

'Elder:HereDrink', 'Here, take the potion and drink it as fast as possible.', 'Ten; toma la poción y bébela tan rápido como puedas.'

'Elder:ItWillReveal', 'It might feel a little bit strange, but it will bring clarity.', 'Puede sentirse algo extraña, pero te dará claridad.'

'Elder:TakeWater', 'And take this water, it will help you get rid of the potions" raw, burning taste.', 'Y bebe esta agua que te ayudará a deshacerte del sabor crudo y ardiente de las pociones.'

'Cendric:LetsDrink', 'Okay, let"s get this over with.', 'Está bien, acabemos con esto de una vez.'

'Cendric:Cough', '*Cough!*', '¡Cof!'

'Cendric:Aah', 'Aaah!', '¡Aaah!'

'Crash', '*Crash*', '¡Crac!'

'Cendric:ItBurns', 'It burns!', '¡Quema!'

'Cendric:WhatsHappening', 'What"s happening with me...', '¿Qué me está pasando?'

'Cendric:IFeelSomething', 'There, I feel something...', 'Espera. Siento algo...'

'Cendric:SoCold', 'So cold...', 'Mucho frío...'

'Cendric:Aml', 'It"s... me?', '¿Soy... yo?'

'Cendric:AMage', 'A mage, that"s what I was.', 'Un mago. Eso es lo que era.'

'Cendric:TheVisionOver', 'The vision is over.', 'La visión terminó.'

'Cendric:TheWaterFrozen', 'The water... it"s frozen.', 'El agua... está congelada.'

'Cendric:IDidThat', 'I think I did that.', 'Creo que yo hice eso.'

'Cendric:WhatsThis', 'But, what"s this?!', 'Pero, ¿qué es esto?'

'Cendric:AMark', 'That mark...', 'Esa marca...'

'Cendric:WasntHereBefore', '... It wasn"t there before!', '... ¡Antes no estaba ahí!'

cutscene 3: intro to the city gandria

'Chapter2', '- The City of Gandria -', '-La ciudad de Gandria-'

'Guard:OpenTheGates', 'Open the gates!', '¡Abran las puertas!'

'Velius:Well', 'Well...', 'Bien...'

'Velius:SecurityMeasures', 'It seems like I"d have to strengthen the security measures.', 'Tal parece que debo reforzar las medidas de seguridad.'

-- File format: '<Tag>', '<English Translation>', '<Spanish Translation>'

-- Escape apostrophes in the translations with "

-- this is used to concatenate text like: <Press> I <to open the inventory>

-- I hope this works in Spanish too. If the word order won't match, we can still find a solution :)

'Press', 'Press', 'Presiona'

-- The hints have the format: hint title (here: Journal) and hint text (here: to open the journal).

-- The sentences for hints that start with "to ..." are built like explained above.

'Journal', 'Journal', 'Diario'

'Journal', 'to open the journal.', 'para abrir el diario.'

'Inventory', 'Inventory', 'Inventario'

'Inventory', 'to open the inventory.', 'para abrir el inventario.'

'Chop', 'Attack (Chop)', 'Ataque (Pegar)'

'Chop', 'to chop with your weapon. You can also use a left mouse click, if that attack is selected.', 'para pegar con el arma. También puedes hacer clic con el botón izquierdo del mouse, si ese ataque está seleccionado.'

'LeaveLevel', 'Leave Level', 'Salir del nivel'

'LeaveLevel', 'when standing at a level exit to leave the level.', 'al estar en la salida de un nivel, para salir del nivel.'

-- you can also translate this as: 'to move the camera up and down.' It is for moving the camera manually, to "scout" for enemies.

'Scout', 'Scouting', 'Explorar'

'Scout', 'to scout.', 'para explorar.'

'Map', 'Minimap', 'Minimapa'

'Map', 'to open the minimap.', 'para abrir el minimapa.'

'MapMove', 'Movement on the map', 'Movimiento en el mapa'

'MapMove', 'to move.', 'para moverse.'

'Pickup', 'Item pickup', 'Levantar objeto'

'Pickup', 'Click on an item with the right mouse key to pickup.', 'Haz clic con el botón derecho del mouse para levantar un objeto.'

'Highlight', 'Highlight items', 'Resaltar objetos'

'Highlight', 'to highlight items that can be picked up.', 'para resaltar objetos que se pueden levantar.'

'Reload', 'Reload level', 'Recargar nivel'

'Reload', 'Press the Escape key to go back to a previous checkpoint and reload the level.',

'Presiona la tecla de escape para regresar al punto de control anterior y recargar el nivel.'

'Spellbook', 'Spellbook', 'Libro de hechizos'

'Spellbook', 'to open up the spellbook and equip your new spell.', 'para abrir el libro de hechizos y equipar un nuevo hechizo.'

'Checkpoint', 'Checkpoint', 'Punto de control'

'Checkpoint', 'Activating a checkpoint will allow you to start again from its position when you die.', 'Activar un punto de control te permitirá empezar desde esa posición cuando mueras.'

'Modifier', 'Magical gems', 'Gemas mágicas'

'Modifier', 'Magical gems alter your spells. You can equip them outside of a level using your spellbook.', 'Las gemas mágicas modifican los hechizos. Las puedes equipar fuera del nivel usando el libro de hechizos.'

'Waypoint', 'Waypoint', 'Coordenadas'

'Waypoint', 'After you've activated a waypoint, you can take a teleport back, as long as you're in the same region. Use a mouse click on the map or the minimap to teleport.', 'Después de activar las coordenadas, puedes teletransportarte de regreso siempre que estés en la misma región. Haz clic con el mouse en el mapa o minimapa para teletransportarte.'

'Document', 'Documents', 'Documentos'

'Document', 'Documents can be read by right-clicking them in the inventory.', 'Puedes leer los documentos haciendo clic con el botón derecho sobre ellos en el inventario.'

'ObserverSpell', 'Observer Spells', 'Hechizos de vigilancia'

'ObserverSpell', 'Observer spells guard some houses to make sure that nothing is stolen. If you steal something while such a spell watches you, it will stun you and put you in jail. The observer spells will turn orange as long as they see you.', 'Los hechizos de vigilancia mantienen ciertas casas seguras para evitar robos. Si robas algo mientras uno de estos hechizos te está viendo,

te aturdirá y te pondrá en la cárcel. Los hechizos de vigilancia se tornarán anaranjados mientras te vean.'

-- File format: '<Tag>', '<English Translation>', '<Spanish Translation>'

-- Escape apostrophs in the translations with "

'the_rats_nest', 'The Rats" Nest', 'El nido de ratas'

'the_rats_nest', 'The hunter Edmond asked me to search for the rats nest and kill the rats that live there.', 'Edmond el cazador me pidió que buscara el nido de ratas y acabara con las ratas que viven ahí.'

'who_am_i', 'Who am I?', '¿Quién soy?'

'who_am_i', 'I"ve awoken in a forest, alone and without any memory. I should find out how I got here and who I am. The only thing I remember is my name: Cendric.', 'He despertado en un bosque, solo y sin memoria. Debo averiguar cómo llegué aquí y quién soy. Solamente recuerdo que mi nombre es Cendric.'

'who_am_i', 'The village elder may help me with my problem.', 'El anciano de la aldea tal vez pueda ayudarme con el problema.'

'meat_delivery', 'Meat Delivery', 'Entrega de carne'

'meat_delivery', 'I have to bring the five pieces of meat Edmond gave me to the cook Ingrid. I can find her in the village.', 'Debo llevarle las cinco piezas de carne que Edmond me dio a Ingrid la cocinera. La puedo encontrar en la aldea.'

'roast_meat_for_ingrid', 'Roasted Meat for Ingrid', 'Carne asada para Ingrid'

'roast_meat_for_ingrid', 'I should roast the five pieces of meat Ingrid gave me on a fireplace.', 'Debo asar en el fogón las cinco piezas de carne que Ingrid me dio.'

'silkweed_potion', 'The Silkweed Potion', 'La poción de hierbaseda'

'silkweed_potion', 'I have to look for a Silkweed in the elder"s garden so he can brew me a potion to get my memories back.', 'Debo buscar hierbaseda en el jardín del anciano para que él me prepare una poción que me ayude a recuperar mi memoria.'

'hawthorn_staff', 'The Hawthorn Staff', 'El báculo de espino'

'hawthorn_staff', 'The elder grows a magical tree in his garden, I should break off one of its branches and use it as a staff.', 'El anciano cultiva un árbol mágico en su jardín. Debería tomar una de sus ramas y usarla de báculo.'

'the_mark', 'The Mark', 'La Marca'

'the_mark', 'A strange mark appeared on my wrist after I"ve drunk the Silkweed potion. I don"t remember anything about it and should find out more.', 'Una marca extraña apareció en mi muñeca luego de beber la poción de hierbaseda. No recuerdo nada al respecto y debo averiguar más.'

'the_mark', 'The mark is probably an evil curse. I should find someone who knows more and is able to break it.', 'La marca es probablemente una maldición. Debo encontrar a alguien con más conocimiento y que pueda romperla.'

'the_mark', 'The cleric Inina told me that it is probably a curse designed to track me. She told me to ask the alchemist Syrah who lives in Gandria for advice.', 'La suma sacerdotisa Inina me dijo que probablemente sea una maldición para seguir mis movimientos. Me dijo que le pidiera consejo a Syrah, la alquimista que vive en Gandria.'

'broken_bridge', 'The Broken Bridge', 'El Puente Destruído'

'broken_bridge', 'The bridge that connects the village and tavern is broken. Using my magic, I should be able to freeze the river and get to the other side, to get the Elder a bottle of "Feudal Fire"', 'El puente que conecta la aldea con la taberna está destruido. Usando mi magia, puedo congelar el río y llegar al otro lado para conseguirle una botella de Fuego Feudal al anciano.'

'monster_problem', 'The Monster Problem', 'El problema del monstruo'

'monster_problem', 'The farmers of the Meadows are having troubles with a monster that keeps stealing their sheep.', 'Los granjeros de las Praderas sufren por un monstruo que les roba las ovejas.'

'monster_problem', 'No one has really seen the beast so far. But Thea claims that she's seen it disappear into the South.', 'Nadie ha visto a la bestia hasta ahora. Sin embargo, Thea afirma haberla visto desaparecer hacia el Sur.'

'spoiled_fire', 'Spoiled Fire', 'Fuego Estropeado'

'spoiled_fire', 'I've made a deal with Vincent, some shady guy, to let him mix something into the bottle before I take it to Rhendal.', 'Llegué a un acuerdo con Vincent, un tipo sombrío, de permitirle mezclar algo en la botella antes de llevársela a Rhendal.'

'gates_of_gandria', 'The Gates of Gandria', 'Las Puertas de Gandria'

'gates_of_gandria', 'The city guards of Gandria won't let me enter the city until the mystery about the missing citizens is solved.', 'Los guardias de la ciudad de Gandria no me dejarán entrar hasta que el misterio de los habitantes desaparecidos sea resuelto.'

'gates_of_gandria', 'The High Priestess Inina suspects that the strange magical energy around the shrine is responsible for the incidents.', 'La suma sacerdotisa Inina sospecha que la energía extraña del templo es la responsable de los incidentes.'

'zeffs_curse', 'Zeff's Curse', 'La maldición de Zeff'

'zeffs_curse', 'The leatherworker Zeff was turned into a wolf by a mysterious beast. Maybe I can break the curse if I kill that thing. It hides in a cave outside the city.', 'El marroquino Zeff fue transformado en un lobo por una bestia misteriosa. Tal vez pueda romper la maldición si mato a esa cosa. Se esconde en una cueva a las afueras de la ciudad.'

'cavern_beast', 'The Cavern Beast', 'La Bestia de la Caverna'

'cavern_beast', 'Inina gave me the task to kill the cavern beast that seems to be responsible for the missing people.', 'Inina me encomendó matar a la bestia de la caverna, posible responsable de las personas desaparecidas.'

'hungry_wolf', 'The Hungry Wolf', 'El lobo hambriento'

'hungry_wolf', 'Zeff is hungry as a wolf. To convince him that he will not take another sheep from the farmers, I should bring him some meat.', 'Zeff está tan hambriento como un lobo. Para convencerlo de no llevarse otra oveja de los granjeros, debo llevarle un poco de carne.'

'missing_paladin', 'The Missing Paladin', 'El paladín perdido'

'missing_paladin', 'Inina has sent a the Paladin Marcus into the caves behind the shrine. As he has not returned until now, I should check what happened to him. He is wearing Inina"s shining pendant, so it has to be easy to find him.', 'Inina envió a Marcus, el paladín, a la caverna detrás del templo. Como él no ha regresado, debo investigar qué le ocurrió. Marcus vestía el colgante brillante de Inina; por lo tanto, encontrarlo debe ser fácil.'

'clerics_recommendation', 'The Letter of Recommendation', 'La carta de recomendación'

'clerics_recommendation', 'Inina gave me a letter of recommendation. With this paper, I should get past the city guards and bring it to Commander Lloyd as soon as I"m in Gandria.', 'Inina me dio esta carta de recomendación. Debería poder pasar a los guardias de la ciudad con esta carta y entregársela al comandante Lloyd en cuanto llegue a Gandria.'

'zeff_returns', 'A Wolf in the City', 'Un lobo en la ciudad'

'zeff_returns', 'Zeff"s curse is not broken but stopped. I need to convince the city guards to let him back in.', 'No se rompió la maldición de Zeff, pero se detuvo. Debo convencer a los guardias de la ciudad de que lo dejen regresar.'

'zeff_returns', 'The city guards are informed and will let Zeff back into the city.', 'Los guardias de la ciudad han sido informados y dejarán que Zeff regrese a la ciudad.'

'broken_staff', 'The Broken Staff', 'El báculo roto'

'broken_staff', 'If I collect all parts of this weapon, the blacksmith Harek should be able to fix it for me.', 'Si reúno todas las partes de esta arma, Harek el herrero me la podría arreglar.'

'ice_armor', 'A Magic-Infused Armour', 'Una armadura con infusión mágica'

'ice_armor', 'Harek agreed to smith a special armour for me, using the Heart of Khajag. I only need to bring him some iron ore from the mines of Gandria.', 'Harek aceptó labrar una armadura especial para mí utilizando el Corazón de Khajag. Solo necesito llevarle algunos minerales de hierro de las minas de Gandria.'

'elder_chest', 'The Tear Stone', 'La piedra lágrima'

'elder_chest', 'Vincent gave me the key to the Elder"s treasure chest. I have to get him a blue stone that"s inside and keep the rest. The treasure chest is in a secret room in the Elder"s house. I should make sure that the observer spells won"t catch me.', 'Vincent me otorgó la llave del cofre del tesoro del anciano. Tengo que darle la piedra azul que está adentro y guardar el resto. El cofre del tesoro se encuentra en un cuarto secreto en la casa del anciano. Debo asegurarme de que el hechizo de vigilancia no me atrape.'

-- File format: '<Tag>', '<English Translation>', '<Spanish Translation>'

-- Escape apostrophes in the translations with "

'DL_Edmond_Hello', 'Hey you, stop! What are you doing here, so alone? It"s dangerous out here.', '¡Oye tú, para! ¿Qué haces aquí tan solo? Aquí afuera es peligroso.'

'DL_Choice_Exploring', 'Dunno... Exploring, I guess?', 'Ve tú a saber... supongo que explorando.'

'DL_Choice_WhatIsDangerous', 'What exactly is dangerous?', '¿Qué es lo peligroso?'

'DL_Edmond_DangerousIs', 'These woods are not safe for a young man like you on his own. There are vile creatures out here and, in addition, big rocks have fallen down from the hill in the east that are blocking our way back to the village.', 'No es seguro para un jovencito como

tú andar solo en estos bosques. Aquí hay viles criaturas; además, rocas enormes han caído de la colina al este y bloquean el camino de regreso a la aldea.'

'DL_Edmond_JustExploring', 'So, just exploring? It is unusual that I bump into someone that I don't know. You are not a citizen of the village, otherwise I would have seen you before.', 'Entonces... ¿solo exploras? No es habitual que me tope a alguien que no conozco. No eres ciudadano de la aldea; de lo contrario, ya te habría visto antes.'

'DL_Choice_TheVillage', 'What village?', '¿Cuál aldea?'

'DL_Choice_WhatCanWeDo', 'What can we do about those rocks?', '¿Qué podemos hacer con las rocas?'

'DL_Edmond_TheVillage', 'A small village in the south. I'm a huntsman with the task of delivering meat to these people. You must have seen it as you came here!', 'Una aldea pequeña en el sur. Soy un cazador encargado de entregar carne a los aldeanos.'

'DL_Cendric_Nope', 'I don't recall seeing it...', 'No recuerdo haberlo visto...'

'DL_Edmond_WouldYouHelp', 'That seems strange to me. But anyway, we're trapped here as long as those rocks block our way out. Would you mind helping me get rid of those rocks?', 'Me parece raro. De todas maneras estaremos atrapados acá en tanto las rocas sigan bloqueando la salida. ¿Te molestaría ayudarme a deshacerme de las rocas?'

'DL_Choice_IWillHelp', 'Sure! Tell me what to do.', '¡Claro! Dime qué hacer.'

'DL_Choice_IWontHelp', 'No, that's your problem.', 'No, ese es tu problema.'

'DL_Choice_CU', 'See you later.', 'Hasta luego.'

'DL_Edmond_WeCanCrush', 'They're not very hard, actually. It may be enough to beat our way through. Would you come with me?', 'Realmente no son tan duras. Podríamos golpearlas y así atravesarlas. ¿Vendrías conmigo?'

'DL_Edmond_YouWontHelp', 'It is not only my problem. Come back to me if you've changed your mind.', 'No es solo mi problema. Regresa conmigo si cambias de parecer.'

'DL_Edmond_YouWillHelp', 'That"s great! You could crush some rocks with your fists, but having a weapon is way more comfortable. Here, take my walking pole, and follow me.', '¡Me parece genial! Podrías destruir ciertas rocas con los puños, pero utilizar un arma es mucho más cómodo. Ven, toma mi bastón y sígueme.'

'DL_Choice_GiveMeTheMeat', 'I will take the meat to the village for you, give them to me.', 'Yo llevaré la carne a la aldea por ti; dámela.'

'DL_Choice_ISearchForTheRats', 'I could search for the rats nest for you.', 'Yo podría buscar el nido de ratas por ti.'

'DL_Choice_AboutTheRats', 'About the rats...', 'En cuanto a las ratas...'

'DL_Choice_YouHaveNeverSeenMe', 'So, you have never seen me before?', 'Entonces, ¿nunca me has visto?'

'DL_Edmond_WeDidIt', 'We did it, thank you. Now the way to the village is clear. But I don"t have enough meat yet, so I can"t come with you.', 'Lo logramos, muchas gracias. Ahora el camino a la aldea está libre. Como todavía no tengo suficiente carne, no puedo regresar contigo.'

'DL_Edmond_CanYouBringMeat', 'Could you help me out? Can you take these five pieces of meat to the village"s cook? Her name is Ingrid.', '¿Me podrías ayudar? ¿Le podrías llevar estos cinco pedazos de carne a la cocinera de la aldea? Se llama Ingrid.'

'DL_Choice_IHaveOtherPlans', 'No, sorry, I have other plans.', 'No, lo siento, tengo otros planes.'

'DL_Edmond_Pity', 'What a pity. I"m sure Ingrid would have given you some of her delicious food in return.', 'Qué lástima. De seguro Ingrid te habría dado alguna de sus deliciosas comidas en agradecimiento.'

'DL_Edmond_GivesMeat', 'Okay, here you go. And please give Ingrid my regards.', '¡Perfecto! Aquí tienes y, por favor, saluda a Ingrid de mi parte.'

'DL_Edmond_INeedToGoHunt', 'Well, I need to go and hunt some more. But I'm worried about the giant rats we saw, they are going to scare off my prey.', 'Bueno, necesito ir a cazar un poco más, pero me preocupan las ratas gigantes que vimos porque van a terminar espantando a mi presa.'

'DL_Edmond_GivesMeatSecond', 'Oh, so you've changed your decision. Here you go. And give Ingrid my regards.', 'Veo que cambiaste de parecer. Aquí tienes y, por favor, saluda a Ingrid de mi parte.'

'DL_Edmond_GivesRatQuest', 'Really? If you manage to find the nest and kill every rat in there, you will get a great reward. These rats are really giving me a headache. Here, take this potion, you'll need it.', '¿En serio? Si logras encontrar el nido y matar a cada rata que encuentres ahí, recibirás una gran recompensa. Estas ratas realmente me están dando demasiados problemas. Aquí tienes: toma la poción, que la vas a necesitar.'

'DL_Choice_WhereIsTheNest', 'Do you have an idea where I could start searching for the nest?', '¿Alguna idea de por dónde podría empezar a buscar el nido?'

'DL_Choice_IFoundIt', 'The rats won't bother you anymore.', 'Las ratas ya no te molestarán.'

'DL_Edmond_RatNestLocation', 'It seems like they're coming from the north, maybe you should start searching there.', 'Al parecer vienen del norte. Podrías empezar a buscar por ahí.'

'DL_Edmond_GivesReward', 'Wow, that's amazing! I didn't believe you could make it. Here, take all the gold I have with me. And you can keep my walking pole, of course. You really did me a favor.', '¡Vaya, eso es increíble! No pensé que lo fueras a lograr. Aquí tienes todo el oro que llevo conmigo y puedes quedarte con mi bastón, por supuesto. Realmente me ayudaste mucho.'

'DL_Edmond_WhoAreYou', 'Yes, that's true. Should I know you?', 'Sí, eso es cierto. ¿Debería conocerte?'

'DL_Choice_IDontRememberAnything', 'I don't know. I don't remember anything.', 'No sé. No recuerdo nada.'

'DL_Choice_YouShouldKnowMe', 'Yes. My name is Cendric, better keep that in mind.', 'Sí, mi nombre es Cendric, que no se te olvide.'

'DL_Edmond_IWillRememberYou', 'I will remember you as the guy who has slain the rats for me. I hope that's enough.', 'Te recordaré como el tipo que asesinó a las ratas por mí. Espero que eso sea suficiente.'

'DL_Edmond_YouAreStrange', 'Ehrm yes. What a strange name. I've never heard about you before, sorry.', 'Hmmm sí. Que nombre más raro. Nunca había escuchado de ti, lo siento.'

'DL_Edmond_TheWiseWillHelpYou', 'That's strange. Maybe you bumped your head or you drank too much recently? I think our village elder can help you with your problem. You'll find him in his house in the middle of the village.', 'Qué raro. ¿Tal vez te golpeaste la cabeza o has bebido mucho recientemente? Creo que el anciano de nuestra aldea puede ayudarte con el problema. Lo encontrarás en la cabaña en medio de la aldea.'

-- File format: '<Tag>', '<English Translation>', '<Spanish Translation>'

-- Escape apostrophes in the translations with "

'DL_Choice_CU', 'See you later.', 'Hasta pronto.'

'DL_Choice_IGotMeat', 'I got some meat for you with the best regards from Edmond.', 'Aquí tienes. Edmond te manda saludos y un poco de carne.'

'DL_Choice_IGotRoastedMeat', 'Here is your roasted meat.', 'Aquí tienes la carne asada.'

'DL_Choice_WhoAreYou', 'Who are you?', '¿Quién eres?'

'DL_Ingrid_TakesRawMeat', 'How nice of you! But, I'm pretty busy at the moment.', '¡Qué buen gesto! Pero estoy algo ocupada en este momento.'

'DL_Ingrid_GoRoastMeat', 'I could need your help. Take the meat, roast it over the fire and bring it back to me when you're finished.', 'Me vendría bien tu ayuda. Toma la carne, ácala en la fogón y tráemela de vuelta cuando esté lista.'

'DL_Ingrid_TakesRoastedMeat', 'Perfect, thanks a lot. Boy, you look hungry. Take this stew as a reward, it will strengthen you.', 'Perfecto, muchas gracias. Muchacho, te ves hambriento. Ten este estofado como recompensa; te dará fuerzas.'

'DL_Ingrid_IAmIngrid', 'I'm Ingrid, the cook of this humble village, responsible to feed all the hungry mouths here. And what brings you here?', 'Soy Ingrid, la cocinera de esta humilde aldea, encargada de alimentar a todas la bocas hambrientas de aquí. ¿Qué te trae por acá?'

'DL_Choice_ImHungry', 'I'm hungry.', 'Tengo hambre.'

'DL_Choice_ImLost', 'I'm lost.', 'Estoy perdido.'

'DL_Choice_ImJustHavingALook', 'I'm just having a look around.', 'Solo estoy viendo.'

'DL_Ingrid_GivesMeat', 'Oh, you poor, poor boy. Here, take this piece of meat, this should help for now.', 'Oh, pobre, pobre muchacho. Toma este pedazo de carne, te ayudará por ahora.'

'DL_Ingrid_Location', 'You're lost? You're in the middle of the meadows, in the kingdom of Admantris. Why don't you just take a look on your map you got there?', '¿Estás perdido? Estás en medio de las praderas, en el reino de Admantris. ¿Por qué no revisas el mapa que tienes ahí?'

'DL_Ingrid_DontTrouble', 'Don't make trouble.', 'No causes problemas.'

'DL_Choice_WhereIsElder', 'Do you know where the village elder lives?', '¿Sabes dónde vive el anciano de la aldea?'

'DL_Choice_WhoCanHelp', 'I lost my memory. Do you know someone who could help me?', 'Perdí la memoria. ¿Sabes quién podría ayudarme?'

'DL_Ingrid_ElderLocation', 'Ah, you're looking for our village elder. A very wise man who always has an open ear for our problems. He lives in the wooden house in the middle of the

village.', 'Entiendo. Buscas al anciano de la aldea, un gran sabio que siempre está atento a nuestros problemas. Vive en una cabaña de madera en medio de la aldea.'

-- File format: '<Tag>', '<English Translation>', '<Spanish Translation>'

-- Escape apostrophes in the translations with "

'DL_Choice_CU', 'See you later.', 'Hasta pronto.'

'DL_Choice_IGotSilkweed', 'I got the Silkweed.', 'Conseguí la hierbaseda.'

'DL_Choice_CanITrustYou', 'Can I trust you? What if that potion is going to poison me?',
'¿Puedo confiar en usted? ¿Qué tal si la poción me envenena?'

'DL_Choice_WhereIsYourGarden', 'Where can I find the Silkweed?', '¿Dónde puedo encontrar la hierbaseda?'

'DL_Rhendal_Hello', 'Hello, young man. What brings you into my humble home?', 'Bienvenido, joven. ¿Qué te trae a mi humilde morada?'

'DL_Choice_IGotProblem', 'I have a problem.', 'Tengo un problema.'

'DL_Choice_EdmondSentMe', 'The hunter Edmond sent me to you.', 'El cazador Edmond me envió con usted.'

'DL_Choice_IngridSentMe', 'Ingrid told me you can help me.', 'Ingrid me dijo que usted podría ayudarme.'

'DL_Rhendal_EdmondSentYou', 'Ah, Edmond. Our talented hunter.', 'Ah, Edmond, nuestro talentoso cazador.'

'DL_Rhendal_IngridSentYou', 'Ah, Ingrid. Our talented cook.', 'Ah, Ingrid, nuestra talentosa cocinera.'

'DL_Rhendal_WhatIsProblem', 'So, what exactly is your problem?', 'Entonces, ¿cuál es tu aflicción exactamente?'

'DL_Cendric_Problem', 'I've awoken in the forest in the north and I can't remember anything. I have no clue who I am and how I got there. My name is Cendric, that's the only thing I know.',

'Desperté en el bosque al norte y no puedo recordar nada. No tengo idea alguna de quién soy ni de cómo llegué ahí. Lo único que sé es que mi nombre es Cendric.'

'DL_Rhendal_Eyeballing', 'That"s interesting and worrying at the same time. But you"re in luck, I happen to be initiated in the art of alchemy and I know just the right potion that may help you.', 'Hmmm... interesante y preocupante a la vez. Andas de suerte ya que soy iniciado en el arte de la alquimia y conozco la poción apropiada que podría ayudarte.'

'DL_Rhendal_BringMe', 'I have most of the ingredients for it right here. If you could go to pick the fresh leaves of a Silkweed I can start to prepare the potion for you. It grows in my garden, just outside.', 'Tengo la mayoría de los ingredientes acá. Si pudieras ir por unas hojas frescas de hierbaseda, yo podría empezar a preparar la poción para ti. Crece en mi jardín, justo aquí afuera.'

'DL_Rhendal_NoChoice', 'Do you have another choice?', '¿Tienes otra opción?'

'DL_Cendric_NoChoice', '...', '...'

'DL_Rhendal_SilkweedLocation', 'It grows in my garden, right in front of this house.', 'Crece en mi jardín, justo al frente de la cabaña.'

'DL_Rhendal_DrinkThePotion', 'Very good. I just completed the other preparations. Now let"s add that Silkweed ... and, it"s done. You can drink it now.', 'Muy bien. Acabo de completar las otras preparaciones. Ahora agreguemos la hierbaseda ... y ... está lista. Ya la puedes tomar.'

'DL_Choice_Okay', 'Okay...', 'Bueno...'

'DL_Choice_But', 'But...', 'Pero...'

'DL_Rhendal_NoBut', 'No "but"! You want to get your memories back, don"t you.', '¡Nada de peros! Quieres recuperar tus recuerdos, ¿no?'

'DL_Cendric_OkayThen', '... Okay then.', '... Bueno, ni modo.'

'DL_Choice_IGotStaff', 'I got the Hawthorn staff.', 'Conseguí el báculo de espino.'

'DL_Choice_WhatDoesThatMean', 'A mage... What does that mean?', 'Un mago... ¿Qué significa eso?'

'DL_Choice_WhatJob', 'What job can you offer?', '¿Qué trabajo me puede ofrecer?'

'DL_Choice_HowCanIHelp', 'Okay, how can I help you?', 'Muy bien. ¿Cómo le puedo ayudar?'

'DL_Choice_WhatAboutTheMark', 'About that mark on my wrist...', 'En cuanto a esa marca en mi muñeca...'

'DL_Rhendal_NiceVision', '(Smiles) It seems that your vision was of use. I've never seen a guest of mine freeze my water before.', '(Sonríe) Al parecer la visión fue de ayuda. Nunca antes había visto a un invitado mío congelar el agua.'

'DL_Rhendal_SoYoureAMage', 'So you're a mage. I've felt that you have a strong magic aura the first time you walked through that door.', 'Entonces eres un mago. Sentí que tenías un aura mágica bastante fuerte la primera vez que entraste por la puerta.'

'DL_Rhendal_Magels', 'It means that you are able to focus the magic energy that flows through this world and use it to your favour.', 'Quiere decir que eres capaz de concentrar la energía mágica que fluye a través del mundo y utilizarla a tu favor.'

'DL_Rhendal_MagiciansAre', 'It's a special gift - not all people in Admantris have it.', 'Es un don especial. No todas las personas en Admantris lo tienen.'

'DL_Rhendal_YouCanRead', 'And even if I'm not able to use that power myself, I still take an interest in the art of magic. You should definitely take a look into my book I wrote about it, it's right next to the fireplace.', 'Incluso aunque no pueda utilizar ese poder yo mismo, me interesa el arte de la magia. Definitivamente deberías ojear el libro que escribí al respecto. Está junto a la chimenea.'

'DL_Rhendal_YouHaveTo', 'But, what's more important at the moment, is that you have to get to know your powers. What insights did the vision bring you?', 'No obstante, lo más importante ahora es que conozcas tus poderes. ¿Qué conocimientos te aportó la visión?'

'DL_Choice_IHadStaff', 'I once had a staff and a fancy hat.', 'Alguna vez tuve un báculo y un sombrero fantástico.'

'DL_Choice_ICanFreeze', 'I can apparently freeze water.', 'Aparentemente puedo congelar el agua.'

'DL_Rhendal_YouHadStaff', 'Yes, that"s what some mages wear. But we saw you are a mage that is able to use ice magic.', 'Sí, eso es lo que algunos magos visten, pero ya vimos que eres un mago capaz de utilizar magia de hielo.'

'DL_Rhendal_AndThisIsGood', 'And that"s exactly what I was looking for. I can offer you a job, if you"re interested.', 'Eso es exactamente lo que estaba buscando. Puedo encomendarte una tarea, si te interesa.'

'DL_Rhendal_LetMeSee', 'Hmm, let me see... Interesting. It seems like the potion has not only brought you back some memories, but has also revealed this mark.', 'Hmmm, déjame ver... Interesante. Tal parece que por la poción no solo recuperaste algunos recuerdos sino que también reveló esta marca.'

'DL_Choice_SideEffect', 'It is not some side-effect of the potion?', '¿No será un efecto secundario de la poción?'

'DL_Choice_DoYouKnowAnything', 'Do you know anything about this mark?', '¿Sabe usted algo de esta marca?'

'DL_Rhendal_SideEffect', 'No, the Silkweed potion doesn"t create this kind of marks. It only reveals what"s hidden.', 'No, la poción hierbaseda no causa ese tipo de marcas, solo devela aquello que yace oculto.'

'DL_Rhendal_TheMark', 'I don"t recognize the symbol... it"s definitely magic, but it doesn"t have a friendly aura, no, not at all...', 'No reconozco el símbolo... Es definitivamente mágico, pero no tiene un aura amigable en lo más mínimo.'

'DL_Rhendal_Curse', 'I think it's some kind of curse, and it's getting stronger. You'd be better off with finding someone that can break it. I have no knowledge about this kind of magic, I'm sorry.', 'Creo que es una especie de maldición y se hace más fuerte. Será mejor que busques a alguien que la pueda romper. No tengo conocimiento en este tipo de magia. Lo lamento.'

'DL_Rhendal_YouNeedAStaff', 'Before you can take this job, you need a staff to control and focus your magic. I grow a magical Hawthorn tree in my garden. Take a branch from this tree and you will have what you need.', 'Antes emprender esta tarea, necesitas un báculo para concentrar y dirigir tu magia. En mi jardín, crece un árbol de espino mágico. Toma una de sus ramas y obtendrás aquello que necesitas.'

'DL_Cendric_IAlreadyHave', 'Erm... I think I...!', 'Este... Creo que yo...'

'DL_Rhendal_YouAlreadyHave', 'Ah, I see, you already took a branch. Well, I won't be angry with you, but the next person from which you take things probably won't be that lenient... ', 'Oh, veo que ya tomaste una rama. Está bien, no me enojaré contigo, pero puede que la próxima persona de quien tomes cosas no sea tan permisiva.'

'DL_Rhendal_YouHaveStaff', 'It suits you well.', 'Te queda bien.'

'DL_Rhendal_OurProblem', 'The only way between our village and the tavern leads over the bridge in the West. The innkeeper brews a special kind of schnapps which I need for one of my potions.', 'La única senda que comunica a la aldea con la taberna yace sobre el puente del Oeste. El tabernero prepara un aguardiente especial que necesito para una de mis pociones.'

'DL_Rhendal_BrokenBridge', 'Unfortunately, that bridge has broken lately and it will take us some days to rebuild it.', 'Desafortunadamente, el puente se dañó hace poco y nos tomará varios días repararlo.'

'DL_Rhendal_YourJob', 'Your job would be to get to the other side of the river by freezing a small passage, and get me a bottle of this schnapps from the tavern.', 'Tu tarea consistirá en

congelar el agua del río para crear un camino, llegar al otro lado y obtener una botella de aguardiente de la taberna.'

'DL_Choice_IWillHelp', 'Okay, I'll see what I can do.', 'Está bien, veré qué puedo hacer.'

'DL_Choice_WhatsInIt', 'So, what's in it for me then?', 'Y yo, ¿qué gano?'

'DL_Choice_IWontHelp', 'I don't think I should waste my power like this...', 'Creo que no debería malgastar mis poderes así.'

'DL_Rhendal_BrokenBridgeQuest', 'Great. Just ask the innkeeper for a "Feudal Fire", he'll know what you want. And take these coins, it should be enough.', '¡Genial! Solo pídele al tabernero un Fuego Feudal, él sabrá lo que buscas. Toma estas monedas; con eso debería ser suficiente.'

'DL_Rhendal_YouAreEvil', 'And I don't think you'll get on the right way like this, boy.', 'Me parece que así no irás por buen camino, joven.'

'DL_Rhendal_WhyYouShould', 'Well, you'd prove that you plan to use your power for greater good. I'm sure that one or two people may be pleased to hear about your good deed.', 'Muy bien, Cendric, has probado que planeas usar tus poderes para un bien mayor. Estoy seguro de que una o dos personas se alegrarán cuando escuchen de tu buena acción.'

'DL_Choice_IGotSchnapps', 'I got the schnapps for you.', 'Le conseguí el aguardiente.'

'DL_Rhendal_ThankForSchnaps', 'Oh, perfect, thank you. So you managed to cross the river. Hmm, a truly special drink. Do you want some? ', 'Oh, perfecto, gracias. Entonces lograste cruzar el río. Hmmm, ciertamente una bebida especial. ¿Te gustaría probarla?'

'DL_Choice_IWantDrink', 'Yes, why not.', 'Sí, por supuesto.'

'DL_Choice_IDontWantDrink', 'No, thank you.', 'No, gracias.'

'DL_Rhendal_GivesSchnapps', 'Yes, that's the right decision. Here, take a glass.', 'Sí, muy buena decisión. Ven, toma un vaso.'

'DL_Cendric_Thanks', 'Thanks.', 'Gracias.'

'DL_Choice_IDrankSchnapps', 'I got the schnapps for you... and it was delicious.', 'Le conseguí el aguardiente... y estaba delicioso.'

'DL_Rhenda_NoSchnappsPity', 'Oh, what a pity. You don't know what you're missing.', 'Ah, qué pena. No sabes de lo que te estás perdiendo.'

'DL_Choice_IGotSchnappsAnyway', 'I've changed my decision and brought you some schnapps - for free.', 'Cambié de opinión y le traje un poco de aguardiente... y gratis.'

'DL_Rhenda_YouDrankSchnaps', 'What? Oh you silly boy! You drank it yourself? You're not the sharpest knife in the drawer, are you?!', '¿Qué? ¡Muchacho tonto! ¿Te lo tomaste tú solo? No eres el más listo de grupo, ¿verdad?'

-- File format: '<Tag>', '<English Translation>', '<Spanish Translation>'

-- Escape apostrophs in the translations with "

'DL_Choice_Rumors', 'Heard any rumours?', '¿Has escuchado algún rumor?'

'DL_Choice_RumorsMore', 'Heard more rumours?', '¿Más rumores?'

'DL_Choice_GiveBeer', 'I'm thirsty, give me a beer.', 'Tengo sed; dame una cerveza.'

'DL_Choice_SomethingElse', 'Do you also sell other things than beer?', '¿Qué más vendes, además de cerveza?'

'DL_Choice_INeedSchnapps', 'I'm looking for a special schnapps...', 'Busco un aguardiente especial.'

'DL_Choice_SellMeAnyway', 'Please, I really need your schnapps!', 'Por favor, ¡realmente necesito tu aguardiente!'

'DL_Choice_SellMeSchnapps', 'Give me some "Feudal Fire".', 'Dame un poco de Fuego Feudal.'

'DL_Innkeeper_HereYouGo', 'Sure, here you go.', 'Claro, aquí tienes.'

'DL_Innkeeper_NotEnoughGold', 'If you want to have a beer, you need enough gold to pay for it.', 'Si quieres una cerveza, necesitas suficiente oro para pagarla.'

'DL_Innkeeper_TakeItAnyway', 'Well, you seem to have enough money to convince me. Here you go.', 'Al parecer tienes suficiente oro para convencerme. Aquí tienes.'

'DL_Innkeeper_NoSchnapps', 'I can't sell my schnapps to any Tom, Dick or Harry, you know. And especially not to some beggarly guy like you.', 'Deberías saber que no le vendo mi aguardiente a ningún fulano, zutano o mengano, y mucho menos a un mendigo como tú.'

'DL_Innkeeper_NotEnoughForSchnapps', 'You don't have enough gold to buy a bottle, I'm sorry.', 'Lo siento, pero no tienes oro suficiente para comprar una botella.'

'DL_Innkeeper_NoRumor', 'Hm no, nothing of interest.', 'Mmm, no, nada interesante.'

'DL_Innkeeper_SecondRumorP1', 'Two farmers told me that recently they are being visited regularly by a monster who steals their sheep.', 'Dos granjeros me comentaron que recientemente un monstruo los visita con frecuencia y les roba las ovejas.'

'DL_Innkeeper_SecondRumorP2', 'Sadly, the militia of Gandria doesn't seem to care too much about this incidents.', 'Desafortunadamente, a la milicia de Gandria no le parece interesar mucho estos sucesos.'

'DL_Innkeeper_FirstRumorP1', 'I heard that the king of Admantris has resigned - in favour of his son, Logan the Third.', 'Escuché que el rey de Admantris abdicó el trono en favor de su hijo, Logan III.'

'DL_Innkeeper_FirstRumorP2', 'I don't really understand though why though, the old king seemed to be in good shape. And his son, well, he didn't bother often to show his face to the people.', 'Realmente no entiendo el porqué. El antiguo rey parecía estar bien. Su hijo, bueno, no se interesó por relacionarse con la gente.'

'DL_Innkeeper_WhatsTheName', 'Mhm, my booze is famous, isn't it. So famous, that you surely know its name?', 'Mhmm, mi licor es famoso, ¿verdad? Es tan famoso que de seguro sabes su nombre, ¿cierto?'

-- the translation for the tag 'DL_Choice_NameFeudalFire' has to match the translation for the Feudal Fire. Otherwise, have fun here :)

'DL_Choice_Name2', 'Fiery Frenzy.', 'Fiero Frenesí'

'DL_Choice_Name3', 'Floral Force.', 'Fuerza Floral'

'DL_Choice_Name4', 'Flying Fox.', 'Flamenco Feroz'

'DL_Choice_Name5', 'Fierce Farmer.', 'Fraile Fogoso'

'DL_Choice_Name6', 'Fake Flame.', 'Flama Flamante'

'DL_Choice_Name7', 'Forgiving Frost.', 'Franco Frío'

'DL_Choice_NameFeudalFire', 'Feudal Fire.', 'Fuego Feudal'

'DL_Choice_NameIDontKnow', 'I don"t know.', 'No lo sé.'

'DL_Innkeeper_ComeBackLater', 'If you don"t know the name, you don"t need it either. Ask again when you know more.', 'Si no te sabes el nombre, no lo necesitas entonces. Cuando sepas más, me vuelves a preguntar.'

'DL_Innkeeper_WrongName', 'Are you kidding me? That sounds ridiculous. I sell my schnapps only to people who know its name.', '¿Estás hablando en serio? ¡Qué ridículo! Solamente les vendo mi aguardiente a quienes sepan su nombre.'

'DL_Innkeeper_RightName', 'Very well then, you can have some. But be cautious, it doesn"t bear its name in vain, it burns when it runs down your throat. Hee hee...', 'Muy bien, puedes llevar un poco. Eso sí, ten cuidado. No se llama así en vano. Quema cuando baja por la garganta. Je je...'

-- File format: '<Tag>', '<English Translation>', '<Spanish Translation>'

-- Escape apostrophs in the translations with "

'DL_Vincent_NothingToSay', '...', '...'

'DL_Vincent_Stop', 'Hey you, psst! You just got some Feudal Fire, I see? Are you planning to take that to the Elder Rhendal?', '¡Psss, oye, tú! Veo que tienes Fuego Feudal. ¿Se lo vas a llevar al anciano Rhendal?'

'DL_Choice_YesWhy', 'Yes, why do you ask?', 'Sí, ¿por qué preguntas?'

'DL_Choice_NoneOfYourBusiness', 'I think that"s none of your business.', 'Eso no es asunto tuyo.'

'DL_Choice_NoForMyself', 'No, I bought that for myself.', 'No, lo compré para mí.'

'DL_Vincent_NoneOfMyBusiness', 'D"you think so? Well, maybe it is... maybe it isn"t. Who are you to decide?', '¿Eso crees? Bueno, puede que sí... puede que no. ¿Y quién eres para decidirlo?'

'DL_Choice_WhatDoYouWant', '(Sigh) What do you want, then?', '(Suspira) ¿Qué quieres, entonces?'

'DL_Choice_Agressive', 'I"m the one who"s going to kick your butt if you don"t leave me alone.', 'Soy yo el que te va a patear el trasero sino me dejas en paz.'

'DL_Choice_GoAway', 'I think I can decide for myself. Just go away.', 'Creo que puedo decidir por mí mismo, solo vete.'

'DL_Vincent_Disgruntled', '(Smirks) You know you should"t talk to strangers like that. You might get yourself in trouble... ', '(Sonrisa burlona) Sabes algo, no deberías hablarles así a extraños. Puedes meterte en problemas...'

'DL_Vincent_Defected', 'What a pity. You don"t even want to hear what I"d like to tell you?', 'Qué pena. ¿No quieres escuchar lo que te tengo que decir?'

'DL_Vincent_YouAreLying', 'Interesting. Very interesting. But you don"t need to lie to me. I know what the Elder is up to.', 'Interesante, muy interesante, pero no tienes que mentirme. Yo sé lo que el anciano planea.'

'DL_Vincent_RhendallsDrinker', 'Hm, It's not the first time he makes someone buy a bottle for him. He told you he's going to use it for "alchemistic purposes", ain't he. But that's a lie, he just likes getting drunk from time to time.', 'Hmmm, no es la primera vez que él le pide a alguien que le compre una botella. Apuesto a que te dijo que era para fines alquímicos, o ¿me equivocó? Todo es una mentira: solo le gusta emborracharse de vez en cuando.'

'DL_Vincent_Interesting', 'Interesting. But I need to tell you something.', 'Interesante, pero déjame decirte algo.'

'DL_Vincent_NoQuest', 'The Elder loves this schnapps. If you bring it to him anyway, he'll take it gladly, you know. Even an alchemist likes getting drunk from time to time.', 'El anciano ama este aguardiente. Sabes que si al final siempre se lo llevas, él se lo tomará encantado. Incluso a un alquimista le gusta emborracharse de vez en cuando.'

'DL_Vincent_Proposal', 'And that's pretty harmful to the people of the village - A drunk alchemist is no good alchemist. What about we give the Elder a little... surprise? (Smiles)', 'Eso es bastante peligroso para los aldeanos. Un alquimista ebrio no es buen alquimista. ¿Qué te parece si le damos al anciano una pequeña... sorpresa? (Sonríe)'

'DL_Choice_WhatDoYouMean', 'What do you mean with "surprise"?', '¿A qué te refieres con «sorpresa»?'

'DL_Choice_Defect', 'No, I'm sorry, I'm not interested.', 'No; lo siento, pero no me interesa.'

'DL_Choice_Cooperate', 'Sure, sounds interesting. Here, take the bottle.', 'Por supuesto, suena interesante. Toma la botella.'

'DL_Vincent_Defect', 'Well, your decision is always the right decision. See you later, then...', 'Bueno, tu decisión es siempre la correcta. Nos vemos luego, entonces...'

'DL_Vincent_ThePlan', 'I can mix something in the bottle that makes the booze disgusting. That will keep him from further drinking... at least for a while.', 'Puedo agregar algo en la botella que le dé un sabor desagradable al licor. Eso evitará que siga bebiendo... Al menos por un tiempo.'

'DL_Choice_DontBelieve', 'I don"t believe you at all. I won"t help you.', 'No te creo para nada. No te ayudaré.'

'DL_Vincent_Cooperation', 'Very good. (Opens bottle and puts something in it) That should do it. (Closes bottle) Come back to me after you"ve done your job. I will pay you.', 'Muy bien. (Abre la botella y le introduce algo). Con eso bastará. (Cierra la botella). Regresa conmigo después de que el trabajo esté hecho. Te pagaré.'

'DL_Vincent_DoYourDuty', 'What are you waiting for? Go and fulfill your duty.', '¿Qué esperas? Ve a cumplir tu labor.'

'DL_Vincent_GoodJob', 'I know that you have carried out my task. Very good. You might be of use.', 'Ya sé que hiciste lo que te pedí. Muy bien, puede que me seas de utilidad.'

'DL_Vincent_SeeYouLater', 'See you later...', 'Nos vemos luego...'

-- File format: '<Tag>', '<English Translation>', '<Spanish Translation>'

-- Escape apostrophes in the translations with "

-- again, this one is like <E> to loot, but with <E> to mine (ore).

'ToMine', 'to mine', 'para minar'

'NeedPickaxe', 'You need a pickaxe to mine ore.', 'Necesitas una piqueta para minar minerales.'

-- a tooltip that is shown if the player tries to mine an empty ore deposit

'NothingToGain', 'Nothing to gain there anymore.', 'Nada que minar.'

-- This appears in the damage numbers instead of 0, if an enemy is invulnerable (immune to damage).

'Immune', 'Immune', 'Inmune'

-- This gets added to the end of a dialogue choice if the dialogue node is a trading node; example: Show me your wares. [TRADE]

'DialogueTrade', '[TRADE]', '[COMERCIAR]'

-- The screen overlay that gets shown just before the character gets sent to jail

'ArrestedOverlay', 'You are arrested', 'Estás arrestado.'

-- File format: '<Tag>', '<English Translation>', '<Spanish Translation>'

-- Escape apostrophes in the translations with "

-- you can copy the translations for these three questions from the other file (or just leave it empty and I'll do it :))

'DL_Choice_WhoAreYou', 'Who are you?', '¿Quién eres?'

'DL_Choice_WhatAreYouDoing', 'What are you doing here?', '¿Qué estás haciendo aquí?'

'DL_Choice_Mages', 'What do you think about mages?', '¿Qué piensas de los magos?'

'DL_Choice_TheBridgelsOk', 'The river is frozen, you can go home.', 'Ya puedes regresar a casa, el río está congelado.'

-- he's pretty drunk which is reflected in how he speaks.

'DL_Andrew_IAm', 'I'm Andrew... hic! Nice to meet ya.', 'Soy Andrew (¡hip!) Gusto en conocer... te.'

'DL_Andrew_IAmDrinking', 'Hehe... shilly question... Having some beers, enjoying my time here... I can't go back anyway.', 'jeje... pregunta absurda (¡hip!) Tomando unas cervezas y... (¡hip!) disfrutando mi tiempo acá... (¡hip!) no puedo regresar de todas formassss.'

'DL_Choice_WhyCantYouGoBack', 'Why can't you go back?', '¿Por qué no puedes regresar?'

'DL_Choice_BackToWhere', 'Back to where?', '¿Regresar a dónde?'

-- this is the answer to: why can't you go back?

'DL_Andrew_BrokenBridge', 'The bridge is broken, you know. The bridge to the village, where my wife Ingrid lives. But that ...hic!... doesn't bother me at all.', 'Sabesss algo... (¡hip!) El puente está (¡hip!) roto... ese que lleva a la aldea (¡hip!) donde vive... mmm... mi esposa Ingrid (¡hip!) pero eso no me molesta para nada.'

-- and this is the answer to: back to where?

-- those two have basically the same content, but adapted to fit the question the player asks.

'DL_Andrew_ToVillage', 'To the village... and my wife, Ingrid. The bridge is broken, you know. But that ...hic!... doesn't bother me at all.', 'A la aldea ... y mi esposa Ingrid. El puente está roto, ¡sabes! Pero eso (¡hip!) no me molesta para nada.'

'DL_Andrew_IWontGoBack', 'Yeah, really... but it's summer, that makes no sense. And... to be honest... hic... I really like it here.', '¡En serio! ... pero es verano (¡hip!) o será invierno... no tiene sentido. Y... para ser honesto (¡hip!). Me gusta mucho aquí.'

'DL_Andrew_Mages', 'A bunch of freaks, if you ask me... hic!... I'm pretty glad that none of them lives in our village.', 'Eh... Un montón de raros, (¡hip!) si... me preguntasss (¡hip!). Me alegra mucho (¡hip!) que ninguno viva ... en nuestra aldea.'

-- File format: '<Tag>', '<English Translation>', '<Spanish Translation>'

-- Escape apostrophes in the translations with "

-- you can copy the translations for these three questions from the other file (or just leave it empty and I'll do it :))

'DL_Choice_WhoAreYou', 'Who are you?', '¿Quién eres?'

'DL_Choice_WhatAreYouDoing', 'What are you doing here?', '¿Qué estás haciendo aquí?'

'DL_Choice_Mages', 'What do you think about mages?', '¿Qué piensas de los magos?'

'DL_Choice_Gandria', 'What do you know about the city Gandria?', '¿Qué sabes de la ciudad de Gandria?'

'DL_Thea_IAm', 'My name is Thea... and yours?', 'Me llamo Thea... ¿y tú?'

'DL_Choice_Cendric', 'I'm Cendric. Nice to meet you.', 'Soy Cendric. Mucho gusto.'

'DL_Choice_DoesntMatter', 'My name isn't of importance.', 'Mi nombre no es importante.'

'DL_Thea_Nice', 'Nice to meet you, too!', '¡Mucho gusto!'

'DL_Thea_Pity', 'Pity, I would have loved to know it.', 'Lástima, me habría encantado saberlo.'

'DL_Thea_WhatAmIDoing', 'I had to deliver some goods from the farmers and then decided to stay for a while.', 'Tenía que entregar unos productos de los granjeros y después decidí quedarme un rato.'

'DL_Choice_VeryAlone', 'You are traveling alone?', '¿Estás viajando sola?'

'DL_Choice_WorkForFarmers', 'Do you work for the farmers?', '¿Trabajas para los granjeros?'

'DL_Thea_VeryAlone', 'Yes, I always travel on my own. But it has become dangerous lately outside of the city walls of Gandria. I'd rather take someone with me in the future.', 'Sí, siempre viajo sola. Aunque recientemente se ha vuelto peligroso en las afueras de la ciudad de Gandria. Preferiría llevar a alguien conmigo en el futuro.'

'DL_Thea_WorkForFarmers', 'Yes, I'm a maid at Ivo's farm. But I'd rather find work in the city of Gandria. It's safe there, at least.', 'Sí, soy una sirvienta en la granja de Ivo. Aunque preferiría encontrar trabajo en la ciudad de Gandria. Por lo menos ahí es seguro.'

'DL_Choice_WhatIsDangerous', 'What is dangerous out here, then?', 'Entonces, ¿qué hay de peligroso en las afueras?'

'DL_Thea_Beast', 'There is a beast lurking around, and it must be pretty hungry, as most of our sheep are gone. Nobody has really seen it so far but I swear, I've seen a huge shadow disappear into the South last night. And in the morning, another sheep was missing.', 'Hay una bestia al acecho y debe estar muy hambrienta, ya que la mayoría de nuestras ovejas ha desaparecido. De momento, nadie ha visto a la criatura en sí, pero te juro que anoche vi una inmensa sombra desaparecer al sur. En la mañana, otra oveja había desaparecido.'

'DL_Thea_Mages', 'Well, most of them are quite reasonable people. They lead our kingdom, at least.', 'Bueno, la mayoría de ellos es gente razonable. Al menos guían nuestro reino.'

'DL_Thea_Mages2', 'And I really think that we owe them much - The farmer Ivo told me that in the past, there were even mages that controlled the weather to help farmers like him.', 'Y pienso

que, en realidad, les debemos mucho. El granjero Ivo me comentó que incluso en el pasado había magos que controlaban el clima para ayudar a granjeros como él. '

'DL_Thea_Gandria', 'It's the capital city of our kingdom. Where the king resides - and all the important people, of course. Ah, I wish I could live there!', 'Es la capital de nuestro reino, donde reside el rey y todas las personas importantes, por supuesto. Ah... ¡Cuánto desearía vivir ahí!'

-- File format: '<Tag>', '<English Translation>', '<Spanish Translation>'

-- Escape apostrophes in the translations with "

'DL_Choice_WhoAreYou', 'Who are you?', '¿Quién eres?'

'DL_Choice_WhatAreYou', 'What are you?', '¿Qué eres?'

'DL_Choice_WhatAreYouDoing', 'What are you doing here?', '¿Qué estás haciendo aquí?'

'DL_Choice_Curse', 'What's this curse you are talking about?', '¿Cuál es esa maldición de la que hablas?'

'DL_Choice_Leatherworking', 'Could you craft something for me?', '¿Me podrías hacer algo?'

'DL_Choice_CU', 'See you later.', 'Nos vemos.'

'DL_Zeff_SittingHere', 'I'm sitting here at the fire, hoping not to devour anyone before that curse devours myself.', 'Estoy aquí sentado al pie de la fogata con la esperanza de no devorar a alguien antes de que la maldición me devore a mí.'

'DL_Zeff_IAMWho', 'I'm Zeff.', 'Soy Zeff.'

'DL_Zeff_IAMWhat', '(Growls quietly) I see, my outer appearance is striking.', '(Gruñe con discreción) Ya veo. Mi apariencia impresiona.'

'DL_Zeff_IAMSuprised', 'I'm suprised you have the courage to talk to me. Most people I meet flee in terror when they see my face.', 'Me sorprende que tengas la valentía de hablarme. La mayoría de las personas huyen aterradas al ver mi rostro.'

'DL_Choice_YouLookNice', 'I don't think you look terrifying.', 'No me pareces aterrador.'

'DL_Choice_YouLookTerrible', 'That"s not suprising. You truly look scary.', 'No me sorprende. Realmente te ves aterrador.'

'DL_Choice_IAmNotAfraid', 'I"m not afraid of you.', 'No te tengo miedo.'

'DL_Zeff_ThankYouLooks', 'Thank you. You"re the first person to say something nice since I was turned into this monster.', 'Muchas gracias. Eres la primera persona que me dice algo amable desde que me convirtieron en este monstruo.'

'DL_Zeff_IAmScary', '(Hangs his head) Yes I do. I really wish I wouldn"t have been turned in such a monster.', '(Agacha la cabeza) Sí, así es. En realidad desearía que no me hubieran transformado en este monstruo.'

'DL_Zeff_YouShouldBe', 'Maybe you should be. My mind is still human, but I feel that it will also be turned into the one of a monster soon.', 'Tal vez deberías estarlo. Mi mente todavía es humana, pero siento que pronto se convertirá en la de un monstruo también.'

'DL_Choice_WhyMonster', 'Why were you turned into... this?', '¿Por qué te transformaron en... esto?'

'DL_Choice_Werewolf', 'Are you a werewolf?', '¿Eres un hombre lobo?'

'DL_Zeff_Werewolf', 'You"ve never met a werewolf, have you? A werewolf wouldn"t be able to talk to you.', 'Nunca has conocido a un hombre lobo, ¿verdad? Un hombre lobo no podría hablarte.'

'DL_Zeff_WhyMonster', 'A horrible curse was cast upon me - and now I can"t return to the city of Gandria, I"d be a threat to the citizens.', 'Me arrojaron una horrible maldición y ahora no puedo regresar a la ciudad de Gandria; sería una amenaza para los ciudadanos.'

'DL_Zeff_Craft', 'Sure, if you got a fur for me?', 'Claro, ¿tienes una piel para mí?'

-- this is an item name, you can translate it now or leave it, as item names are not yet translated.
But I'll make sure that once they are, they are consistent.

'DL_Choice_FireRatFur', 'Scarf of the Fire Rat', 'Bufanda de Rata de Fuego'

-- [BACK] as back to the dialogue choice selection

'DL_Choice_NothingToCraft', 'I'll come back later. [BACK]', 'Regresaré después. [REGRESAR]'

'DL_Zeff_FireRatFur', 'The fur of a fire rat, how nice. It has the ability to protect you against fire.', 'La piel de una rata de fuego, qué bien. Tiene la habilidad de protegerte contra el fuego.'

'DL_Choice_CurseStronger', 'So, this curse is getting stronger?', 'Entonces, ¿la maldición se está haciendo más fuerte?'

'DL_Choice_HelpCurse', 'Can I help you somehow breaking that curse?', '¿Te puedo ayudar de alguna manera a romper la maldición?'

'DL_Choice_LivedInGandria', 'You were a citizen of Gandria?', '¿Eras ciudadano de Gandria?'

'DL_Choice_Sheep', 'There went a few sheep missing...', 'Se perdieron unas ovejas...'

'DL_Zeff_HelpCurse', 'Maybe. If you are brave enough, you can go and try to kill that thing. Killing the creator of a curse will break it in most cases.', 'Tal vez. Si tienes la valentía suficiente, puedes intentar matar a esa cosa. En la mayoría de los casos, matar al creador de la maldición la rompe.'

'DL_Zeff_HelpCurse2', 'The cave where it hides is right outside of the city. But be cautious and don't let it stare into your eyes.', 'La cueva en la que se esconde está justo a las afueras de la ciudad, pero ten cuidado y no dejes que te mire a los ojos.'

'DL_Zeff_CurseStronger', 'Yes. In the beginning, this fur grew and shortly after that, I got wolf ears and eyes. Then this magnificent tail popped out and now I'm wondering for how long I can still walk on two legs.', 'Sí. Al principio, me crecía pelaje y, poco después, me salieron ojos y orejas de lobo. Luego salió esta majestuosa cola y ahora me pregunto por cuánto tiempo más podré caminar en dos piernas.'

'DL_Zeff_Curse', 'The curse that forces me to have the appearance of a monster. And soon, also its mind.', 'La maldición que me obliga a tener la apariencia de un monstruo, y muy pronto, también su mente.'

'DL_Choice_HowCursed', 'Why did you get cursed?', '¿Por qué te maldijeron?'

'DL_Zeff_Hunting', 'I went out of the city to hunt for fur, when I discovered a cave full of wolves.', 'Salí de la ciudad a cazar pieles y descubrí una cueva llena de lobos.'

'DL_Zeff_Hunting2', 'So I entered that cave, hoping to get one or two of them with my "skinning knife" (holds up his sword). But I didn't get far.', 'Me adentré en la cueva con la esperanza de agarrar una o dos pieles con mi cuchillo para desollar. (Levanta su espada) Pero no llegué muy lejos.'

'DL_Zeff_Hunting3', 'Then this... thing appeared. I couldn't see much, because it was dark in there, but it was huge. One glowing eye, staring at me... The next thing I remember is waking up at the entry of the cave, covered in fur.', 'Luego esta...cosa apareció. No pude ver mucho porque estaba oscuro, pero era enorme. Un ojo brillante me miraba fijamente... Luego recuerdo despertar a la entrada de la cueva cubierto de este pelaje.'

'DL_Zeff_LivedGandria', 'Yes, I was. I had a beautiful little leather workshop in Gandria. (Sobs) But it seems like I'll never see it again.', 'Sí, solía serlo. Tenía una pequeña y hermosa marroquinería en Gandria. (Solloza) Pero al parecer, nunca la voy a volver a ver.'

'DL_Choice_WhyDontReturn', 'Why don't you try to go back?', '¿Por qué no intentas regresar?'

'DL_Choice_Sorry', 'I'm so sorry for you.', 'Lo siento mucho.'

'DL_Zeff_BadGuards', 'The city guards won't believe what happened and try to kill me on sight. I'd rather die here, alone and without harming anyone.', 'Los guardias de la ciudad no van a creer lo ocurrido e intentarán matarme cuando me vean. Prefiero morir acá, solo y sin lastimar a nadie.'

'DL_Choice_SheepWhatDo', 'What can I do to convince you to stop stealing sheep?', '¿Qué puedo hacer para convencerte de que dejes de robar ovejas?'

-- [ATTACK] marks the action to attack the npc and is like [TRADE] but cannot be added automatically.

'DL_Choice_AttackHim', 'I was asked to kill the sheep thief. And I will do so. [ATTACK]', 'Me pidieron que asesinara al ladrón de ovejas y eso es lo que haré. [ATACAR]'

'DL_Choice_IGotMeat', 'I got some meat for you. I hope that"s enough.', 'Tengo algo de carne para ti. Espero que sea suficiente.'

'DL_Zeff_YouSuspect', 'Yes... yes... and now, only because I look like a wolf, I"m your first suspect.', 'Sí... Sí... y como ahora parezco un lobo, soy tu primer sospechoso.'

'DL_Zeff_YoureRight', 'Well, to be honest, you"re totally right. I was the one who stole the sheep. But I can"t just walk into the tavern and buy some meat, can I?', 'Bueno, para ser honesto, estás completamente en lo correcto. Yo fui el que robó las ovejas, pero no puedo simplemente entrar a la taberna y comprar carne, ¿verdad?'

'DL_Choice_BadassSword', 'You have a badass sword, killing sheep is just low.', 'Tienes una espada impresionante. Matar ovejas es caer muy bajo.'

'DL_Zeff_ComeAndTry', 'That"s the last mistake you"ll ever make.', 'Ese será tu último error.'

'DL_Zeff_BadassSword', 'Yes, but when I get hungry, I can"t control myself anymore. But better sheep than people, I guess.', 'Sí, pero cuando estoy hambriento, no me puedo controlar. Aunque supongo que es mejor matar ovejas que personas.'

'DL_Zeff_HungryWolf', 'If you can get me some meat from the tavern, I can stop killing sheep, at least for a while. And after that, I will go for other prey, promised.', 'Si logras conseguirme un poco de carne de la taberna, puedo dejar de matar ovejas, al menos por un rato. Luego de eso, cazaré otra presa, lo prometo. '

'DL_Zeff_ThanksForMeat', 'Thank you, that's great. You can tell the farmers that the beast won't come again. And if you wish, I can help you out with my leatherworking skills, as long as I'm still human enough to craft something.', 'Muchas gracias, eso es genial. Puedes decirles a los granjeros que la bestia no volverá de nuevo. Y, si lo deseas, puedo ayudarte con mis habilidades de marroquinería, siempre y cuando todavía quede algo de humano en mí para crear algo.'

'DL_Choice_MyCurse', 'I got cursed too, do you know what it is? (Show the mark)', 'Yo también fui maldecido. ¿Sabes qué es esto? (Muestra la marca)'

'DL_Zeff_ShowMark', 'Hrr... (Glances at your mark) I've never seen something like that.', 'Grr... (Mira tu marca fijamente) Nunca había visto algo así.'

'DL_Zeff_ShowMark2', 'But I think you got off cheaply... I mean look at my face! Having a fancy tattoo can't be worse than be forced to kill sheep every night.', 'Claro, a ti te fue bien... ¡Tan solo mira mi rostro! Tener un elegante tatuaje no puede ser peor que estar obligado a matar ovejas cada noche.'

'DL_Choice_ItWasYou', 'So it was YOU who stole the sheep from the farmers!', '¡Entonces fuiste TÚ quien robó las ovejas de los granjeros!'

'DL_Choice_YouAreRight', 'Maybe you're right...', 'Tal vez tengas razón...'

'DL_Choice_MyCurselsWorse', 'My curse could be worse, I just don't know.', 'Mi maldición podría ser peor, solo que no lo sé.'

'DL_Choice_BeastSlain', 'I found the beast that cursed you in the caverns...', 'Encontré a la bestia que te maldijo en las cavernas.'

'DL_Cendric_BeastSlain', '... It's dead.', '... Está muerta.'

'DL_Zeff_BeastSlain', 'Really? (Stares at his paws) I don't feel any different.', '¿De verdad? (Mira sus garras) No siento nada distinto.'

'DL_Zeff_BeastSlain2', 'The curse didn't get worse though lately. Maybe the transformation just stopped...', 'Aunque la maldición no ha empeorado últimamente. Tal vez la transformación simplemente se detuvo...'

'DL_Choice_StayWolf', 'Yes, it seems like you'll stay a wolf.', 'Sí, parece que seguirás siendo un lobo.'

'DL_Choice_ReturnToGandria', 'Will you be able to return to Gandria anyway?', 'Aun así, ¿podrás regresar a Gandria?'

'DL_Zeff_StayWolf', 'I guess so. If my mind keeps clear, I think I can even get to like that form. But when I think about returning home...', 'Supongo que sí. Si mi mente se mantiene lúcida, creo que incluso me podría empezar a gustar esta apariencia. Sin embargo, cuando pienso en regresar a casa...'

'DL_Zeff_ReturningHome', 'I'm afraid, I still can't get past the guards. Maybe you could try to tell them what happened and convince them to let me in? When I get my workshop back, I'm sure I could craft you a natty hat as a reward.', 'Me temo que todavía no puedo pasar por los guardias. ¿Tal vez tú podrías comentarles lo ocurrido y convencerlos de que me dejen entrar? Cuando regrese a mi taller, estoy seguro de que podré elaborar un elegante sombrero como recompensa para ti.'

'DL_Choice_GoHomeZeff', 'I've talked to the guards. They'll let you in.', 'Hablé con los guardias. Te dejarán entrar.'

'DL_Zeff_IWillGoHome', 'Thank you for the great news. I can't wait to see my beautiful house again! Don't forget to visit me in Gandria to get your reward.', 'Gracias por las buenas noticias. ¡Me muero por ver mi hermosa casa de nuevo! No olvides visitarme en Gandria para darte tu recompensa.'

'DL_Choice_Farmer', 'Is this your farm?', '¿Es esta tu granja?'

'DL_Choice_Merchant', 'Could you sell me some goods?', '¿Me podrías vender algunos productos?'

'DL_Choice_Gandria', 'What can you tell me about Gandria?', '¿Qué me puedes decir de Gandria?'

'DL_Choice_Job', 'What job can you offer?', '¿Qué trabajo me puedes ofrecer?'

'DL_Choice_Sheep', 'About your sheep...', 'En cuanto a las ovejas...'

'DL_Choice_Bye', 'Bye', 'Adiós'

'DL_Ivo_Farmer', 'Yes, I'm the farmer here. Are you looking for a job?', 'Sí, yo soy el granjero aquí. ¿Estás buscando trabajo?'

'DL_Choice_NoJob', 'No, not really.', 'No, en realidad no.'

'DL_Choice_AskSheep', 'I heard that your sheep are disappearing.', 'Escuché que tus ovejas están desapareciendo.'

'DL_Choice_SheepQuest', 'Yes, can I do something for you?', 'Sí, ¿puedo hacer algo por ti?'

'DL_Ivo_Gandria', 'Gandria is under the tightly-controlled jurisdiction of the Clerics and their paladins.', 'Gandria está bajo la estricta jurisdicción de los clérigos y sus paladines.'

'DL_Ivo_Paladins', 'Useless mages with shiny armour and that's about it. They don't lift a finger for people like us - still, we work for them.', 'Magos inútiles con armaduras brillantes y eso es todo. No levantan ni un dedo por personas como nosotros... aun así, trabajamos para ellos.'

'DL_Choice_FightBack', 'Why don't you do something about it?', '¿Por qué no haces algo al respecto?'

'DL_Choice_TalkToThem', 'I could try and talk to them...', 'Puedo intentar hablar con ellos...'

'DL_Choice_YourProblem', 'Well, that's your problem.', 'Bueno, ese es tu problema.'

'DL_Ivo_FightBack', 'It wouldn't be a good idea to rebel against the Clerics. As long as they leave us alone, we're good.', 'No sería buena idea rebelarse en contra de los clérigos. Con que nos dejen en paz, estamos bien.'

'DL_Ivo_TalkToThem', 'Like we've never tried reasoning with them before... No. Talking is no use. Commoners like us are only scum to them.', 'Como si no hubiéramos intentado razonar con ellos antes... No. Hablar no tiene sentido. Plebeyos como nosotros solo somos basura para ellos.'

'DL_Ivo_MyProblem', 'I guess it is.', 'Supongo que así es.'

'DL_Ivo_Merchant', 'My son Tristan is responsible for selling our goods. Go and talk to him if you want to buy something.', 'Mi hijo Tristán es el encargado de vender productos. Ve y habla con él si quieres comprar algo.'

'DL_Ivo_SheepDisappearing', 'That's true, unfortunately.', 'Eso es cierto desafortunadamente.'

'DL_Ivo_SheepQuest', 'Lately, some of my sheep went missing. Could be a wolf, could be some bandits.', 'Recientemente, algunas de mis ovejas desaparecieron. Pudo haber sido un lobo o bandidos.'

'DL_Ivo_Grateful', 'I would be very grateful if you could take care of the thief.', 'Te agradecería mucho si pudieras encargarte del ladrón.'

'DL_Choice_WhereStart', 'Where should I start searching for the thief?', '¿Por dónde debería empezar a buscar al ladrón?'

'DL_Choice_ZeffIsIt', 'I know who the thief is...', 'Sé quién es el ladrón...'

'DL_Choice_MonsterBanished', 'The sheep thief won't bother you anymore.', 'El ladrón de ovejas ya no te va a molestar.'

'DL_Choice_Back', '[BACK]', '[REGRESAR]'

'DL_Ivo_AskTristan', 'Hm. You could ask my son, Tristan, he's in charge of tending the sheep.', 'Hmm... le podrías preguntar a mi hijo, Tristán. Él está a cargo de las ovejas.'

'DL_Cendric_ZeffIsIt', 'A wolf-monster named Zeff is responsible for your missing sheep!', 'Un monstruo lobo llamado Zeff es el responsable de que desaparezcan tus ovejas.'

'DL_Ivo_GoAndKill', 'Interesting. And now go and make sure that he won't steal any more sheep. How you do it is for you to decide.', 'Interesante. Ahora ve y asegúrate de que no vuelva a robar más ovejas. Tú decides cómo hacerlo.'

'DL_Ivo_ThankYou', 'Really? The thief won't come again? Thank you so much for helping us! Go to Tristan and tell him to give you a reward.', '¿De verdad? ¿El ladrón no vendrá de nuevo? Muchas gracias por ayudarnos. Busca a Tristán y dile que te dé tu recompensa.'

'DL_Choice_Farmer', 'Is this your farm?', '¿Es esta tu granja?'

'DL_Choice_Merchant', 'Do you trade with the goods of your farm?', '¿Comercias con los productos de tu granja?'

'DL_Choice_GiveReward', 'Your father told me to collect my reward from you.', 'Tu padre me dijo que te pidiera mi recompensa.'

'DL_Choice_Sheep', 'About your sheep...', 'En cuanto a tus ovejas...'

'DL_Choice_Trade', 'Show me your wares.', 'Muéstrame tu mercancía.'

'DL_Choice_Bye', 'Bye', 'Adiós'

'DL_Tristan_Merchant', 'Yes, you can buy meat, hearbs and also some other things here if you have gold.', 'Sí, acá puedes comprar carne, hierbas y otras cosas si tienes oro.'

'DL_Tristan_Farmer', 'Not yet. It still belongs to my father, Ivo. But in a few years, it's mine.', 'Todavía no. Sigue siendo de mi padre, Ivo. Pero en unos años será mía.'

'DL_Choice_SoundsGreat', 'Sounds amazing.', 'Suena increíble.'

'DL_Choice_Shepherd', 'So for now you're not more than a shepherd then.', 'Entonces por ahora solo eres un pastor.'

'DL_Tristan_SoundsGreat', 'Right? I'll be very rich someday.', '¿Verdad? Algún día seré rico.'

'DL_Tristan_Shepherd', 'Don't be rude, I guess you're only jelly because you don't have a rich father like me.', 'No seas grosero. Supongo que estás un poco celoso porque no tienes un padre rico como el mío.'

'DL_Choice_Whatever', 'Whatever...', 'Como tú digas...'

'DL_Choice_Rude', 'I don"t need a rich father to be something, wally.', 'No necesito un padre rico para ser alguien, descarado.'

'DL_Tristan_Rude', 'How dare you talk to me like that. This won"t win you any friends...', '¡Cómo te atreves a hablarme así! De esa manera no conseguirás amigos.'

'DL_Tristan_Reward', 'So, you took care of the sheep thief? I"m impressed.', 'Entonces, ¿te hiciste cargo del ladrón de ovejas? Estoy impresionado.'

'DL_Tristan_RudeReward', 'You"re at least good for something. Ivo offered a reward of 70 gold to the person who"d get rid of the thief. But I don"t like how you talked to me earlier... I guess 50 is enough.', 'Al menos eres bueno para algo. Ivo ofreció una recompensa de 70 oros a la persona que se deshiciera del ladrón. Sin embargo, no me gustó la forma en que me hablaste antes... Supongo que 50 será suficiente.'

'DL_Tristan_NormalReward', 'Here, take this gold. And a torch, you might need it. You were really a huge help.', 'Toma, aquí tienes el oro y una antorcha, puede que la necesites. Fuiste de gran ayuda.'

'DL_Choice_ThiefSeen', 'Have you seen anything you could tell me about the thief?', '¿Sabes algo del ladrón que me puedas comentar?'

'DL_Choice_Bandits', 'So you think the thieves are bandits?', '¿Piensas, entonces, que los ladrones son bandidos?'

'DL_Choice_MonsterBanished', 'I took care of the sheep thief.', 'Ya me hice cargo del ladrón de ovejas.'

'DL_Choice_Back', '[BACK]', '[REGRESAR]'

'DL_Tristan_ThiefSeen', 'Hm, no. The thief only appeared when it was dark. I don"t really think it was a wolf, I would have found some carcass of the stolen sheep.', 'Hmmm, no. El ladrón

solo apareció de noche. En realidad no creo que sea un lobo; de lo contrario, habría encontrado los restos de las ovejas robadas.'

'DL_Tristan_Bandits', 'Maybe. If you are looking for them, don't search near the city, they prefer hiding in the woods.', 'Tal vez. Si los vas a buscar, no lo hagas cerca de la ciudad. Ellos prefieren esconderse en el bosque.'

'DL_Tristan_MonsterBanished', 'Great. Go to Ivo to tell him the good news.', '¡Genial! Ve y cuéntale a Ivo las buenas noticias.'

'DL_Sheep_Bah', 'Baaaah!', '¡Beeeeeeeh!'

'DL_Cendric_Nothing', '... (Seriously, what else did I expect?)', '... (En serio, ¿qué estaba esperando?)'

'DL_Choice_Hey', 'Hey.', '¡Hey!'

'DL_Inina_Hey', 'Hello, young mage. I'm Inina, High Priestess of the Clerics. How can I help you?', 'Hola, joven mago. Soy Inina, la suma sacerdotisa de los clérigos. ¿Cómo he de ayudarte?'

'DL_Choice_WhatDoing', 'What are you doing here?', '¿Qué está haciendo aquí?'

'DL_Choice_Mage', 'How do you know I'm a mage?', '¿Cómo sabe que soy un mago?'

'DL_Choice_Aura', 'You can see my aura?', '¿Puede ver mi aura?'

'DL_Choice_Farmers', 'Why do you oppress the farmers? They need your help.', '¿Por qué oprimen a los granjeros? Ellos necesitan ayuda.'

'DL_Choice_MissingPeople', 'What do you know about the missing people of Gandria?', '¿Qué sabe usted de las personas desaparecidas de Gandria?'

'DL_Choice_MissingPaladin', 'Maybe I could look for the paladin?', '¿Tal vez yo pueda buscar al paladín?'

'DL_Choice_AboutPaladin', 'About the missing paladin...', 'Acerca del paladín perdido...'

'DL_Choice_CanYouTeachMe', 'Can you teach me something?', '¿Me puede enseñar algo?'

'DL_Inina_WhatDoing', 'Do you see this shrine? Its power is weakened. We're here to find out why.', '¿Ves este templo? Su poder se debilita. Hemos venido a descubrir por qué.'

'DL_Choice_Shrine', 'What kind of shrine is this?', '¿Qué tipo de templo es este?'

'DL_Choice_PowerWeakened', 'What could possibly weaken its power?', '¿Qué podría debilitar su poder?'

'DL_Choice_WhatDo', 'What did you do until now to find the cause?', '¿Qué han hecho hasta ahora para encontrar la causa?'

'DL_Inina_Shrine', 'It's a shrine of the Eternal Light. Mages and commoners can come here and find strength and peace in prayer.', 'Es un templo de la Eterna Luz al que magos y plebeyos acuden para recibir fortaleza y paz mediante la oración.'

'DL_Inina_PowerWeakened', 'It seems like there is some energy around that is disturbing the divine magic of the shrine. We need to find the cause of this interfering magic.', 'Al parecer una energía en las proximidades perturba la magia divina del templo. Debemos encontrar el origen de esta magia perturbadora.'

'DL_Inina_WhatDo', 'We've sent one of our paladins in the cave behind the shrine, but he has not yet returned.', 'Hemos enviado a uno de nuestro paladines a la cueva detrás del templo, pero no ha regresado todavía.'

'DL_Inina_MissingPaladin1', 'Yes, maybe you could help us. The name of the paladin I sent into the cave is Marcus.', 'Sí, tal vez puedas ayudarnos. Marcus es el nombre del paladín que envié a la cueva.'

'DL_Inina_MissingPaladin2', 'He has taken my pendant with him. A special pendant that holds some divine energy and shines in the dark, so you should be able to find him.', 'Él lleva consigo mi pendiente especial que almacena algo de energía divina y resplandece en la oscuridad. Deberías poder encontrarlo.'

'DL_Inina_MissingPaladin3', 'You"d better take something with you as well that lights your way. I cannot accompany you, as I"m still trying to purify the magic of the shrine.', 'Es mejor que lleves contigo algo que ilumine tu sendero. No puedo acompañarte; todavía estoy tratando de purificar la magia del templo.'

'DL_Inina_Farmers', 'There were some incidents where people left the city and didn"t return. We have to tackle this problem first before we take care of some missing sheep.', 'Hubo incidentes de personas que dejaron la ciudad mas nunca regresaron. Debemos aclarar este misterio antes de buscar unas ovejas perdidas.'

'DL_Inina_MissingPeople', 'We suspect that these incidents are connected to the strange magical energy we are observing here. But this has yet to be confirmed.', 'Sospechamos que estos incidentes estén relacionados con la extraña energía mágica que percibimos acá, mas no se ha confirmado aún.'

'DL_Inina_Mage', 'The Eternal Light is well-disposed towards you. You have a very special aura. (Frowns) Although... something seems to be wrong with you. I feel a slight disturbance in your magic.', 'La Eterna Luz está a tu favor. Tienes un aura muy especial. (Frunce el ceño) No obstante... algo está mal contigo. Siento una leve perturbación en tu magia.'

'DL_Inina_Aura', 'No, I can only feel it. There are very few mages out there that are able to see auras, the clairvoyant. Sadly, I"m not one of them.', 'No, solo la puedo percibir. Son muy pocos los magos que pueden ver el aura, los clarividentes. A mi pesar, no soy una de ellos.'

'DL_Choice_WhereLight', 'Where can I get something to light my way?', '¿Dónde puedo conseguir algo para alumbrar mi camino?'

'DL_Choice_WhereSearch', 'Where should I start the search?', '¿Dónde empiezo a buscar?'

'DL_Choice_WhatsInForMe', 'What"s in for me if I find him?', '¿Qué gano yo si lo encuentro?'

'DL_Choice_FoundPaladin', 'I found the Paladin. He"s dead. (Give the pendant)', 'Encontré al paladín. Está muerto. (Regresa el pendiente)'

'DL_Choice_Back', '[BACK]', '[REGRESAR]'

'DL_Inina_WhereLight', 'You"ll need a torch. I don"t have one, but I"m sure that you can buy one at the farm.', 'Necesitarás una antorcha. Carezco de una, pero tengo la certeza de que podrás comprar una en la granja.'

'DL_Inina_WhereSearch', 'He went westward to a cave.', 'Se fue en dirección oeste, hacia una cueva.'

'DL_Inina_WhatsInForMe', 'Well, as you"re a mage, I can teach you the path of the Eternal Light. You"ll never need to use a torch again. (Smiles)', 'Bueno, como eres mago, puedo instruirte en la senda de la Eterna Luz. No necesitarás de una antorcha nunca más. (Sonríe)'

'DL_Inina_FoundPaladin', 'Oh no. That"s terrible. He was a good man. I"m going to pray for him. Thank you for bringing my pendant back.', '¡Oh no! Eso es terrible. Él era un buen hombre. Oraré por él. Gracias por devolverme mi pendiente.'

'DL_Inina_FoundPaladin2', 'We really need to find out what"s behind all this.', 'Realmente debemos encontrar la causa de todo esto.'

'DL_Inina_LearnLight1', 'Yes, you"ve proven yourself worthy to learn the way of the Eternal Light.', 'Sí, has probado ser digno aprendiz de la senda de la Eterna Luz.'

'DL_Inina_LearnLight2', 'To create a magical light, you"ll need a weapon that is capable of focusing divine magic. Then, concentrate the divine energy around you and let it shine.', 'Para crear luz mágica, necesitas un arma capaz de concentrar magia divina. Luego concentra la energía divina a tu alrededor y déjala resplandecer.'

'DL_Inina_LearnLight3', 'Take this scroll. It will teach you everything you need to know.', 'Toma este pergamino. Te enseñará todo lo que necesitas saber.'

'DL_Inina_NoTeach', 'We can"t tell yet whether your heart is pure. You first have to prove that you are willing to help us.', 'Todavía no sabemos si tu corazón es puro o no. Primero debes probar que estás dispuesto a ayudarnos.'

'DL_Choice_Mark', 'Maybe *this* influences my magic? (Show the mark)', '¿Tal vez es *esto* lo que influencia mi magia? (Muestra la marca)'

'DL_Inina_Mark', '(Flinches) By the Eternal Light! That"s a curse, and it doesn"t look good, no, not at all...', '(Se sobresalta) ¡Por la Eterna Luz! Eso es una maldición y no se ve bien, no, para nada...'

'DL_Choice_WhatIsMark', 'Do you know what it is?', '¿Sabe qué es?'

'DL_Choice_MarkGetRid', 'Can you help me get rid of it?', '¿Me puede ayudar a romperla?'

'DL_Choice_MarkWhoWould', 'Why would someone try to track me?', '¿Por qué alguien querría rastrearme?'

'DL_Inina_WhatIsMark', 'Unless I am very much mistaken, this is a curse designed to track you.', 'A menos de que me equivoque, esta maldición fue diseñada para rastrearte.'

'DL_Inina_MarkGetRid', 'May I? (She places her finger on the mark but pulls it back instantly) No, that won"t work. I"m not familiar with this kind of magic.', '¿Me permites? (Pone el dedo sobre la marca, pero lo quita al instante) No, no funcionará. No estoy familiarizada con este tipo de magia.'

'DL_Inina_MarkGetRid2', 'If you really plan to get rid of that, ask the alchemist Syrah when you arrive in Gandria. She knows much more about curses than I do.', 'Si en realidad deseas romperla, pregunta por Syrah cuando llegues a Gandria. Ella sabe mucho más de maldiciones que yo.'

'DL_Inina_MarkWhoWould', 'Well, the Paladins use a similar technique to mark and track down prisoners. But I"d know those marks. If you really don"t know why you bear it, you may be in trouble.', 'Bueno, los paladines utilizan una técnica parecida para marcar y rastrear a los prisioneros, pero yo reconocería esas marcas. Si no sabes en realidad por qué la llevas, puedes estar en problemas.'

'DL_Choice_IFoundNote', 'Paladin Marcus has carried this note with him... (Show note)', 'El paladín Marcus tenía esta nota con él... (Muestra la nota)'

'DL_Inina_FoundNote', 'Oh, thank you. Let me see... (Reads the note carefully)', 'Oh, gracias. Déjame ver... (Lee la nota con detenimiento)'

'DL_Inina_FoundNote2', 'It seems like he tried to write about a beast that transforms humans into wolves? Maybe that thing is also responsible for his strange aura here.', 'Parece que intentó escribir sobre una bestia que transforma a los humanos en... ¿lobos? Tal vez ese ente es el responsable de su extraña aura.'

'DL_Inina_FoundNote3', 'As you already got out of the cave alive, maybe you got a chance to hunt that beast down and slay it. I would offer you my undying gratitude and a great reward, of course.', 'Como lograste salir de la cueva con vida, tal vez tengas la oportunidad de cazar y asesinar a la bestia. Te ofrecería mi eterna gratitud y una gran recompensa, por supuesto.'

'DL_Choice_BeastSlain', 'I've slain the beast in the caverns.', 'Asesiné a la bestia en la cueva.'

'DL_Inina_BeastSlain', 'Yes, I've already felt it. The evil magic that was obscuring the shrine is gone.', 'Sí, ya lo sentí. La magia maligna que ensombrecía el templo se ha disipado.'

'DL_Inina_BeastSlain2', 'You did us a great favour. Here, take this pouch filled with gold as a reward.', 'Nos has hecho un gran favor. Toma esta bolsa llena de oro como recompensa.'

'DL_Inina_BeastSlain3', 'I'm greatly impressed by your skills, mage. You may be a worthy initiant for the Clerics. (Takes a piece of paper and writes something down)', 'Tus habilidades me han impresionado en gran medida, mago. Puedes ser un valioso aprendiz para los clérigos. (Saca un pedazo de papel y escribe algo)'

'DL_Inina_BeastSlain4', 'Here, take this letter of recommendation with you and bring it to Commander Lloyd once you're in the city, he is the leader of the Paladins.', 'Toma, lleva esta carta de recomendación al comandante Lloyd una vez que estés en la ciudad. Él es el líder de los paladines.'

'DL_Inina_BeastSlain5', 'May the Eternal Light guide thee.', 'Que la Eterna Luz sea vuestra guía.'

'DL_Paladin1_Hm', '(Grumpy) Hmmm?', '(Molesto) ¿Hmmm?'

'DL_Choice_WhoAreYou', 'Who are you?', '¿Quién eres?'

'DL_Choice_Armor', 'Nice armour you got there...', 'Bonita armadura tienes ahí...'

'DL_Choice_Paladin', 'How is it like to be a paladin?', '¿Qué se siente ser paladín?'

'DL_Choice_Bye', 'Nevermind...', 'Olvidalo...'

'DL_Paladin1_IAM', 'I'm a paladin of the Eternal Light, serving our lord and king Logan the Second.', 'Soy un paladín de la Eterna Luz en servicio de nuestro señor y rey Logan II.'

'DL_Paladin1_Armor', 'Ye, right? But you'll need to work hard to get something like this, so don't even think about it.', '¡Claro que sí! Pero necesitarás trabajar duro para conseguir algo así, entonces ni siquiera lo pienses.'

'DL_Paladin1_PissedOff', 'How is it like to be a little pain in the neck like you?', '¿Qué se siente ser un pequeño dolor de cabeza como tú?'

'DL_Paladin2_WhatIsIt', 'What is it?', '¿Qué es esto?'

'DL_Choice_WhatAreYouDoing', 'What are you doing here?', '¿Qué haces acá?'

'DL_Choice_Mage', 'Are you a mage?', '¿Eres mago?'

'DL_Choice_WhatIsDuty', 'What is the Priestess' duty?', '¿Cuál es la obligación de la Suma Sacerdotisa?'

'DL_Choice_Bye', 'See you.', 'Hasta luego.'

'DL_Paladin2_AskHer', 'I got no time to chit-chat. Go and ask her yourself. But you better show her some respect, we're watching you.', 'No tengo tiempo para charlar. Ve y pregúntale tú. Más te vale mostrarle respeto: te estamos vigilando.'

'DL_Paladin2_GuardingInina', 'We're making sure that our High Priestess can fulfill her duty in peace.', 'Nos aseguramos de que la suma sacerdotisa pueda cumplir su labor en paz.'

'DL_Paladin1_Mage', 'Of course. You can't get the rank of a paladin while being a mere commoner.', '¡Por supuesto! No se puede obtener el rango de paladín siendo un simple plebeyo.'

'DL_Choice_WhereIsInina', 'Where is Inina?', '¿Dónde está Inina?'

'DL_Paladin2_WhereInina', 'She's gone back to Gandria. Someone's got to find out how and why this beast came so close to the city.', 'Regresó a Gandria. Alguien tiene que descubrir cómo y por qué esta bestia se acercó tanto a la ciudad.'

EL INFORME DE INVESTIGACIÓN

Introducción

El siguiente trabajo consiste en la traducción del inglés al español del videojuego *Cendric* y el análisis posterior de dicha traducción para responder a las interrogantes que se presentaron durante el proceso traductivo. Primeramente, es necesario definir localización, que según Michael Scholand, puede entenderse como «el proceso de modificar un producto de manera que sea aceptado en un país, cultura o región» (*The GUI guide* de Microsoft Press, citado por Scholand 5, mi traducción). Dada esta definición, se utilizará «localización» para referirse al proceso de traducción de videojuegos. *Cendric*¹, de acuerdo con la página web del mismo, es un videojuego de rol bidimensional (2D RPG, por sus siglas en inglés) que se caracteriza por combinar las mecánicas de juego de «correr y saltar» (*Jump 'n Run* en inglés) y los juegos de rol («role play game» o RPG, por sus siglas en inglés). En este tipo de juego, los jugadores deben explorar las tierras del reino de Gandria e interactuar con distintos personajes. Esta interacción les permite a los jugadores desbloquear misiones que ayudarán al personaje principal a desarrollar sus habilidades físicas y mágicas en su totalidad (Impressun).

Cendric es un videojuego basado en la literatura fantástica cuya ambientación se caracteriza por bosques, cavernas, pequeñas aldeas y castillos con influencia gótica, medieval y nórdica (Roesch). Además, contiene personajes de diferentes estratos sociales dentro de este mundo ficticio como lo son cazadores, trabajadores, granjeros, taberneros, ancianos, clérigos, sacerdotisas, reyes, magos, entre otros. El personaje principal del videojuego es un mago llamado Cendric y, como parte de la historia, él debe realizar distintas misiones que le ayudarán a desarrollar sus poderes mágicos y recuperar su memoria, ya que al principio de la historia solamente recuerda su nombre. El jugador se encargará de guiar al mismo Cendric para realizar las distintas misiones del videojuego y para cumplirlas deberá escoger entre

¹ Roesch, Isabelle. *Cendric*. 2016. En línea. 11 ag. 2016

varias opciones de diálogo que desencadenarán distintas reacciones por parte de los personajes, lo que le abrirá la puerta a más misiones y posibilidades de desarrollo.

Los elementos pragmáticos que distinguen a los personajes de distintos grupos sociales a través de los diálogos son de gran importancia tanto para el desarrollo del videojuego, como para la localización del mismo. En una entrevista, la desarrolladora y programadora del videojuego, Isabelle Roesch, explicó que *Cendric* nació en Zúrich en el 2014 como un proyecto compartido con su colega Tizian Zeltner. Dado su interés en trabajar como desarrolladora de videojuegos, Roesch vio este proyecto como una oportunidad para darse a conocer en el campo. *Cendric* se ve influenciado por videojuegos como *The Gothic Series*, *Dark Souls* y *Braid*, de los cuales la desarrolladora toma diversas características. Según sus palabras, la jugabilidad del modo RPG, el diseño de las cabañas, los diálogos y la dificultad del videojuego fueron inspirados por *The Gothic Series* y *Dark Souls*. Por otro lado, el modo «correr y saltar» y los acertijos fueron inspirados por *Braid*. Se esperaba poder presentar el videojuego en el Ludicrous Zürich Game Festival, un festival para desarrolladores de videojuegos en el cual se exponen distintos proyectos y se premia a los más destacados con el patrocinio de empresas reconocidas en el mundo de la programación, este año 2017 (Roesch). No obstante, el videojuego ahora será publicado en la plataforma de videojuegos Steam a finales del 2017 debido a un contratiempo. Steam es una plataforma que permite a sus suscriptores tener acceso a una gran variedad de videojuegos para PC, Mac y Linux. Además, permite crear contenido y compartirlo con la comunidad de jugadores de videojuegos (Steam).

A la hora de localizar el videojuego en cuestión, el traductor recibe el texto fuente del videojuego, el cual trae consigo todo el texto que el jugador va a poder leer conforme avance la trama del videojuego. Este texto incluye menú de inicio, menú de juego, explicaciones de objetos, ataques, misiones, entre otros y, en su mayoría, está acomodado de forma alfabética

sin hacer distinción de partes. De esta forma los recursos recibidos están organizados como un listado de palabras y enunciados. Dichos recursos han sido extraídos de su contexto narrativo, de los cuadros de texto y de las escenas del juego por lo que el traductor carece del contexto que dé coherencia al texto recibido y debe idear formas de compensar la falta de información. Además, la falta de contexto que presentan los recursos localizables da paso a la ambigüedad lingüística por las características de la lengua meta y, a su vez, genera una necesidad de diferenciar a los personajes según su rango social, a fin de darle mayor credibilidad y verosimilitud al videojuego. De igual manera, el traductor debe encontrar la forma de esclarecer la ambigüedad lingüística y darles autenticidad a los distintos personajes presentes en el videojuego dentro de la lengua meta. De esta manera, el tema a desarrollar en este trabajo de investigación es el uso del registro según el contexto comunicativo que determina la forma de comunicación entre el personaje principal del videojuego con otros personajes y el contexto durante el proceso de traducción de los distintos recursos localizables a fin de evitar los errores de traducción debidos a la ambigüedad lingüística.

Durante el proceso investigación de localización de videojuegos y localización de *Cendric* surgen varias interrogantes, de las cuales se toman las siguientes como preguntas de investigación para este trabajo:

- ¿Cómo se puede compensar y resolver la falta de contexto en los recursos localizables?
- ¿De cuáles recursos lingüísticos dispone el traductor para distinguir los distintos rangos jerárquicos de los personajes mediante el lenguaje?

Tomando como base estas interrogantes, se analizará el contexto dentro del proceso de traducción, además de la implementación de la variación lingüística en los diálogos que el

personaje principal entabla con figuras de autoridad en contraposición con el diálogo que establece con otros personajes.

En primer lugar, el interés por llevar a cabo esta investigación surge a raíz de una inquietud sobre la industria de la localización de videojuegos en Costa Rica y la falta de desarrollo investigativo en ese campo, ya que la industria de desarrollo de videojuegos, a pesar de ser reciente, ha visto un crecimiento de grandes proporciones en el ámbito mundial con el paso de los años. Según Carlos Cordero, en su artículo «Los cinco retos de la industria de videojuegos, animación digital y "apps" en Costa Rica», el crecimiento de la industria de desarrollo de videojuegos a nivel mundial rondará el 7%, pasando de generar \$91.800 millones en el 2015 a \$118.600 millones en el 2019 (1). Al tomar las cifras internacionales, se nota el potencial que tiene esta industria que no solo se reflejaría en términos monetarios sino también en términos laborales, al darle pie a animadores, desarrolladores, técnicos, traductores, entre otros profesionales involucrados en la creación de videojuegos para crear y trabajar en estudios de desarrollo de videojuegos en nuestro país.

En Costa Rica, la industria de los videojuegos crece día a día gracias al éxito y la promoción del desarrollo de videojuegos, no solo para consolas reconocidas como la *PlayStation*, sino también aplicaciones móviles tanto para *Google* como para *Apple*. Ejemplo de este desarrollo son los estudios Fair Play Labs, con su videojuego *Color Guardians* para la *PlayStation 4* y la *PlayStation Vita*, y CanuArts, con su videojuego *Lithium* también para la *PlayStation 4* (Chacón Jiménez 3). El campo de desarrollo de videojuegos, en nuestro país, podría llegar a crecer aún más si se invirtieran recursos económicos, si se le diera apoyo por parte de instituciones estatales, si se incentivara a la industria y se le reconociera más a nivel nacional (Cordero 2). Parte de estas necesidades dio paso al desarrollo del proyecto «Fortalecimiento de los sectores de animación digital y videojuegos» que tiene como objetivo «incentivar proyectos para que los sectores de animación digital y videojuegos alcancen su

potencial productivo y puedan convertirse en motores de las industrias de conocimiento» (Chacón Jiménez 1). De esta manera, los traductores profesionales pueden aprovechar el desarrollo en este nicho y laborar en la localización de videojuegos y así empezar a promover la investigación y práctica profesional en esta área.

A continuación, se hará mención de aquellos trabajos desarrollados en el ámbito académico nacional en cuanto a la localización de videojuegos. Primeramente, Diego Torres Moreno realiza una monografía como proyecto de graduación del Plan de Maestría en Traducción de la Universidad Nacional, titulado «El uso de préstamos y calcos como medio de inmersión cultural en la terminología militar de tres videojuegos», en la cual compara el uso de calcos y préstamos de terminología militar del inglés al español en tres videojuegos de gran popularidad: *Call of Duty: Modern Warfare*, *Battlefield Bad Company 2* y *Tommy Clancy's: Rainbow Six Vegas 2*. Torres Moreno estudia el uso del lenguaje tanto en las versiones originales como en las localizadas para determinar su función dentro del videojuego y prueba que, en efecto, los calcos y préstamos son utilizados de forma intencional para crear una atmósfera extrangerizante y el jugador se sienta más inmerso en la cultura estadounidense.

Si bien es cierto el tema de esta investigación es la localización de videojuegos, cabe mencionar otro trabajo de investigación relacionado a la localización de *software*. Allan Martín Pineda Rodríguez realiza una investigación monográfica como proyecto de graduación del Plan de Maestría en Traducción de la Universidad Nacional, titulada «La localización de *software* y las empresas informáticas en Costa Rica. Estado y orientación para el traductor nacional», en la cual repasa la historia de la informática en el país y sus antecedentes generales. De igual manera, estudia los procesos de localización de *software* y sus elementos. Además, analiza el mercado empresarial informático nacional y la necesidad de localizar productos. De esta investigación se concluye que hay potencial de desarrollo y empresas interesadas en adentrarse al campo de la informática. El traductor debe tener un buen nivel de

competencia y profundo conocimiento informático aplicable al proceso de localización de *software*. Además, los costos de la localización de *software* son muy elevados por diversas razones como la cantidad de componentes localizables, el número de personas involucradas en el proceso y las diversas herramientas de asistencia en traducción (CAT) y *DeskTop Publishing* (DTP) que son de un costo elevado además de la necesidad de capacitar al usuario para un uso adecuado y eficaz de las mismas. Por último, algunas las compañías costarricenses desconocen de la localización de *software*, a otras les falta interés en adentrarse al mercado internacional bilingüe o lo tienen planeado a largo plazo y otras sí interesadas necesitan que tanto ingenieros como traductores trabajen en conjunto durante la localización e incluso desarrollan sus programas ya tomando en consideración la necesidad de la localización para agilizar el proceso. Por último, muchas compañías carecen de la solvencia económica necesaria para implementar este servicio y necesitan de mayor recurso económico para poder implementarlo.

A pesar de contar con estudios de desarrollo de videojuegos como Fair Play Labs y CanuArts, ya mencionados por Chacón Jiménez, los trabajos en localización de videojuegos en Costa Rica se limitan al previamente mencionado. Consecuentemente, el trabajo a desarrollar marcaría un precedente investigativo para futuros estudios en localización y desarrollo de videojuegos a nivel nacional y ayudaría concientizar a la población sobre la necesidad de más desarrollo en el tema.

Una vez vista la necesidad de un mayor desarrollo investigativo del tema en nuestro país, cabe destacar que la localización de *Cendric* nace del interés de la desarrolladora, Isabelle Roesch y su colega Tizian Zeltner, por expandir el alcance del videojuego a distintos países hispanoparlantes y así internacionalizar el producto.

Dada la problemática presentada por la localización del videojuego *Cendric* y los antecedentes reseñados previamente, se plantean los siguientes objetivos:

Objetivo general

- Analizar la relevancia de la contextualización y la implementación de la variación diafásica durante el proceso de localización del videojuego *Cendric* de manera simultánea a su desarrollo.

De este objetivo general, se derivan los siguientes objetivos específicos:

- Identificar las características léxico-morfológicas de los distintos recursos traducibles para establecer la funcionalidad de la contextualización durante el proceso de localización de un videojuego en desarrollo.
- Implementar la variación diafásica como factor diferenciante del registro a utilizar por el personaje dependiendo de las jerarquías sociales pautadas por el videojuego.

Para poder desarrollar estos objetivos, se investiga cómo el campo de los videojuegos ha crecido exponencialmente gracias a los avances tecnológicos que permiten desarrollar mejores juegos en menos tiempo y en más plataformas. Como lo menciona Minako O'Hagan en su artículo «Game Localization: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation», «este desarrollo, de la mano con la globalización de la cultura popular, ha creado la necesidad de expandir el alcance de los videojuegos a distintos sectores culturales, lo que dio paso al desarrollo de la localización de videojuegos dentro del campo de la traducción» (10, mi traducción) y a las diversas investigaciones que los siguientes teóricos, muy reconocidos en el campo, han desarrollado en torno a la localización de videojuegos.

Para empezar, Heather M. Chandler expone, en su libro *The Game Localization Handbook*, que la localización es parte esencial del proceso de desarrollo de un videojuego y, como tal, los programadores deben tomar diversas consideraciones como la internacionalización al momento de desarrollar el producto. La internacionalización como base para la programación de un videojuego hace que los códigos de desarrollo se simplifiquen

para agilizar su creación, ejecución y localización(3-22). Por otra parte, O'Hagan explora las diferencias y las semejanzas entre la localización de programas informáticos y la localización de videojuegos, ya que comparten bastantes características en el proceso de localización, pero tienen, en su mayoría, bases y fines diferentes lo que hace que se dividan en categorías distintas. Además, destaca la labor del localizador de videojuegos en lograr que el juego se sienta como si se hubiese desarrollado en el idioma meta; por lo tanto, al traductor se le otorga un comodín para modificar, adaptar, eliminar y agregar referencias culturales, bromas y juegos de palabras, ya sea que estén presentes en el TO y no funcionen bien en el texto meta o que no estén presentes y deban agregarse para agregarle funcionalidad al texto final (14). Por ende, la libertad creativa que el traductor tiene al localizar este tipo de texto lo aleja de otros encargos de traducción en los cuales dicha libertad «sería una excepción y no una regla» (14). Asimismo, O'Hagan, en su artículo «Games Localization: When “Arigato” gets lost in Translation», narra su experiencia al traducir la saga de *Final Fantasy* del japonés al inglés y afirma que lo más importante al momento de localizar es que el videojuego se sienta como original. Además, uno de los factores más notorios al momento de localizar *Final Fantasy* fue la diferencia entre la morfología del japonés y del inglés en cuanto al espacio para texto por lo que el localizador debe tomar en consideración los límites de espacio en cuadros de texto (58-60).

Otros especialistas interesados en la localización de videojuegos centran su atención en los diferentes tipos de texto que un traductor puede encontrar al trabajar con estos. En el artículo «Challenges in the Translation of Videogames», Miguel Á. Bernal Merino afirma que «la situación [traductiva] puede ser muy confusa» al encontrar categorías de videojuegos que se superponen al intentar mezclar características de un tipo de videojuego determinado con las de otro (2). Según su razonamiento, hay dos tipos de juegos desde el punto de vista traductivo, ligados a la libertad creativa. En el primer tipo de juego, el traductor necesita más

investigación que creatividad para localizar y, en el segundo, el traductor requiere más creatividad que investigación (3). El primer caso supondría un producto final limitado por el material y la cultura pre-existente en el campo y, que de no seguirlos, resultaría en un producto que no satisface las necesidades del consumidor y carece de proximidad cultural (3). Por ejemplo, si un traductor recibe un texto relacionado con Harry Potter, este debe apegarse a la cultura ya existente en torno al mundo mágico de Harry Potter, ya que de no hacerlo, el producto final no va a ser bien recibido por los seguidores de la Saga. Por otro lado, el segundo caso supondría un producto final sin tantas limitantes creativas dada su novedad. El factor investigación siempre estará presente, pero en menor medida (3). Por ejemplo, si el traductor recibe un cuento fantástico novedoso, las limitantes creativas las dictaría el género literario y sus parámetros lingüísticos en la lengua meta y no trabajos previos dado que parte de un texto y mundo ficticio nuevo.

Otro reconocido autor que se preocupa por la clasificación de los videojuegos y las características de cada tipo en función de su traducción es Michael Scholand. Al igual que Bernal Merino, Scholand, en su artículo «Localización de videojuegos», menciona la dificultad actual con los videojuegos porque las líneas divisorias entre un género y otro se vuelven cada vez más borrosas y esto lleva a que los géneros se superpongan, lo que resulta en híbridos de género (2). Este constante cambio en las clasificaciones de videojuegos propicia el uso incrementado de neologismos, ya que es difícil para la lengua crear equivalentes con la misma velocidad con la que surgen nuevas clasificaciones y terminología. Además, ahonda en el tema de la internacionalización dentro del contexto traductológico que lleva a la localización y su división en localización técnica, nacional y cultural (5).

Por último, Iris César del Amo, en su artículo «Análisis de la traducción del videojuego *To the Moon* por parte de fans», analiza la localización del videojuego *To the Moon* y estudia los aspectos de estructura, referencias culturales, variación lingüística, eufemismos,

vulgarismos y humor. También menciona la variación diafásica y la transcreación como parte del proceso de localización que se desarrollará en mayor detalle más adelante.

Por un lado, unos autores ofrecen una clara visión del mundo de la localización de los videojuegos y su mecánica traductiva. Por otro lado, unos muestran cómo la localización de videojuegos llegó a moldear el campo de desarrollo de programas informáticos para incluir a los localizadores en el proceso y así facilitar el proceso de localización para la internacionalización del producto.

A partir del encargo de traducción y la pregunta de investigación se postula la teoría de Skopos como la base conceptual para el desarrollo del presente trabajo de graduación. Según Christiane Nord «el principio primordial que determina cualquier proceso de traducción es el propósito (*skopos*) de la acción traductológica» (27). De esta manera, la localización se regirá por el propósito del encargo siendo este el de localizar *Cendric* para una audiencia hispanohablante. Otros de los conceptos que influyen en el desarrollo de esta investigación son la localización nacional, según Scholand, que incluye la adaptación de los alfabetos, símbolos y formatos (5) y la localización cultural que es la adaptación del programa informático (videojuego). Adicionalmente, el contexto, también presente en el marco conceptual de la investigación, es el «entorno lingüístico del que depende el sentido de una palabra, frase o fragmento determinados» (DLE) y será uno de los factores creadores de la problemática a analizar. Seguidamente se encuentra la homonimia, que se entiende como aquellos vocablos con significado diferente, pero que comparten el mismo «soporte sonoro y gráfico» (Clavería y Planas 300). Otro concepto importante para el desarrollo de la investigación es la transcreación, la cual consiste en una licencia creativa que tiene un traductor al momento de localizar y así «crear una traducción que lleve el juego más cerca a los jugadores» (César 700). Esta licencia nos lleva a otro de los conceptos a utilizar que es la variación diafásica definida como «la modalidad lingüística que se utiliza dependientemente de la situación

comunicativa» del momento (César 710), lo que implica cambios en el registro lingüístico de los interlocutores dependiendo del contexto en el que se encuentren, sea este de carácter formal, informal, de cercanía o de alejamiento.

Con estas teorías en mente, se localiza el videojuego y durante su localización se destacan aquellos elementos que servirán posteriormente para el desarrollo del análisis y así ejemplificar cómo se afrontan y solventan los problemas traductivos encontrados siguiendo las teorías previamente mencionadas. Para realizar dicho análisis, se empieza localizando los distintos recursos localizables de texto y a su vez se identifican aquellos elementos a analizar. Una vez identificados, se dividen en recursos de comando y diálogo. Posteriormente, se clasifican y tabulan los vocablos para desarrollar el análisis del capítulo 1 del proyecto. Luego, se estudia la trama del videojuego lo que permite escoger a aquellos personajes que tengan mayor rango social en contraposición a los de menor rango. Así, se analizan los diálogos que entablen Rhendal, Inina, el Tabernero e Ingrid. De esta forma, se destacan las características de cada uno de los diálogos y se analizan para el desarrollo del capítulo 2.

La presente investigación está estructurada de la siguiente manera: en primer lugar, se desarrolla el aparato crítico en donde se detalla más el marco teórico y el marco metodológico. Después, en el capítulo 1, se analiza el contexto y la homonimia del TO. En el capítulo 2, se analiza el uso de la variación diafásica como diferenciador del registro a utilizar por los personajes. Por último, se desarrolla el capítulo de conclusiones y recomendaciones producto del análisis realizado.

Aparato crítico

El siguiente apartado explica las distintas teorías que sirven de base para el análisis de la traducción del videojuego *Cendric*. En primera instancia, se aborda la teoría en torno a la localización de videojuegos y sus posibles implicaciones, así como la teoría del Skopos aplicada a este campo de traducción. Seguidamente, se exploran aquellas teorías que ayudan a esclarecer algunos problemas encontrados en el proceso de traducción del videojuego *Cendric*. Para empezar, se explica el concepto de contexto según Alessandro Duranti y Charles Goodwin, el cual sirve como base para la contextualización que permite esclarecer la falta de contexto característica del texto a localizar. Luego, se analiza el concepto de la homonimia según Clavería, Planas y Miranda, con el fin explicar la ambigüedad léxica presente en el texto original. Posteriormente, se define la variación diafásica según Iris César del Amo como marcador diferencial del registro entre personajes. A su vez, se analiza la definición de la transcreación según O'Hagan y Mangiron con el fin de darle elevar el registro y léxico de algunos personajes en el texto localizado. Por último, el marco metodológico explica los diversos pasos a seguir para el desarrollo del proyecto empezando con el análisis del formato en el que se recibe el TO, seguido por los pasos y distribución de los capítulos a desarrollar.

Marco teórico

A continuación, se desarrollarán aquellos conceptos que sirven de base para el desarrollo de la localización y su análisis. El primer término que permite visualizar lo que implica la localización dentro de este campo es «videojuego» y según Detlef Reineke, este se define como:

Textos multimedia interactivos que combinan diversos elementos (imágenes, texto, sonidos y voces), ofertan una serie de actividades lúdicas y tienen como punto de apoyo común el medio que utilizan (plataforma electrónica) con

independencia de su soporte (ROM interno, disco magnético, cartucho, disco magnético u óptico, online) y de la plataforma tecnológica utilizada (consola, máquina recreativa, ordenador, teléfono móvil, red telemática). (Reineke 254)

Como menciona Reineke en su definición, los videojuegos son una combinación de elementos que funcionan como una sola unidad. Cada uno de estos componentes aporta sentido al videojuego como un todo. Las imágenes ayudan al jugador a visualizar lo que el texto y las voces tratan de expresar y los sonidos ayudan a crear el ambiente en el cual se ve inmerso un jugador. Además, comparten la característica de ser utilizados en distintos medios electrónicos como las consolas de videojuegos, tanto estacionarias como portátiles, las computadoras y los diversos dispositivos móviles. Es importante tener presente esta definición porque la localización de un videojuego implica la fragmentación del mismo de forma que cada uno de los elementos que lo componen, mencionados previamente, se aísla para darle al traductor los recursos a localizar.

Teniendo en cuenta lo que es un videojuego, se define el proceso de traducción de un texto en el ámbito de los videojuegos el cual se conoce como localización. La palabra «localización», según Scholand, proviene del término inglés «*locale*» que abarca el sentido de geografía visto desde la cultura y sus propias convenciones (5). Dado este valor cultural, localización puede definirse como «el proceso de modificar un producto de manera que sea aceptado en un país, cultura o región» (*The GUI guide* de Microsoft Press, citado por Scholand 5, mi traducción). En este sentido, la localización pretende que un determinado videojuego sea aceptable en una cultura, región o nación, lo que implicaría hacer cambios y adaptaciones a partir de las diferencias culturales y lingüísticas entre la lengua original y la lengua meta.

Aplicada directamente al proceso de localización de un videojuego, Scholand divide la localización de videojuegos en tres ámbitos que son la localización técnica, la localización nacional y la localización cultural (5). La localización técnica es aquella que engloba todas las

partes técnicas de programación de videojuegos y cómo cada una de ellas influye directamente en el proceso de localización. Estas partes técnicas abarcan la conversión de *doble byte*, la compatibilidad de sistemas operativos, el lenguaje de programación utilizado, entre otros (5). El *doble byte* es aquel código que reconoce los valores de carácter individual como doble y se utiliza para poder abarcar los alfabetos con caracteres especiales como el japonés y el chino (IBM). La localización nacional incluye la adaptación de los alfabetos, símbolos y formatos (5) utilizados en la versión original a aquellos alfabetos, símbolos y formatos característicos de la lengua meta. Por ejemplo, un videojuego desarrollado en inglés y con propósitos de trasladarse al castellano, carece de los signos de puntuación de apertura en los casos de exclamación e interrogación; tampoco contará con tildes para marcar acentuación o el signo de diéresis propios del español. Por lo tanto, estos signos deben agregarse al código del videojuego para que se reproduzcan de manera correcta en la pantalla del usuario. De lo contrario, las vocales tildadas á, é, í, ó y ú o con diéresis (la ü) podrían presentarse como símbolos (?, !, # o %) en la pantalla, dejando en evidencia el error cometido. Por último, la localización cultural es la adaptación del programa informático (videojuego) y de la documentación (instrucciones técnicas, instrucciones de juego, contratos de licencia, copyright, garantía y archivos «leame») que le acompaña a las características culturales del mercado meta (5). Dentro de algunos de los elementos culturales que deben ser localizados, se encuentran «el humor, los referentes culturales o las implicaciones políticas o religiosas» que pueden estar presentes en el documento original (César 699) y tienen que estudiarse con gran detalle durante la localización de un texto debido a que la cultura, la historia, el idioma y las normas sociales del texto original son, en la mayoría de los casos, diferentes a las de la cultura meta. Por ejemplo, un videojuego que va a ser localizado para Alemania debe cambiar significativamente si tiene contenido bélico nazi y va a ser distribuido en dicho país debido al estigma social que dejó la Segunda Guerra Mundial. Para la localización de *Cendric*, se utiliza

la localización nacional, ya que el videojuego fue desarrollado en inglés y la traducción al español debe agregar tildes, diéresis y signos de interrogación y exclamación de apertura para que el texto se proyecte de forma correcta en la pantalla. Además, se usa la localización cultural por las diferencias léxicas y de registro que marca la lengua española debido a la estratificación social y las normas sociales impuestas a la población que, en comparación con el inglés, son más notorias al tener tres formas de tratamiento directamente influenciadas por el contexto situacional. Por ejemplo, «usted», «vos» o «tú» se usan para referirse a la misma persona gramatical; sin embargo, cada una tiene un grado de formalidad diferente que responde directamente al contexto situacional para su uso. De manera que en una situación informal de cercanía los tratamientos a utilizar serían «tú» o «vos», pero en una situación formal entre locutores, se utilizaría el «usted».

Asimismo, el material que debe ser localizado en los programas informáticos puede ser dividido en recursos traducibles y documentación. Según Scholand, los recursos traducibles abarcan los elementos de texto que se muestran a lo largo del videojuego e incluyen los elementos de interfaz gráfica de usuario, diálogos con figuras asistidas por ordenador («non-playable character» o NPC, por sus siglas en inglés), explicaciones narrativas y ayudas en línea. Por otro lado, la documentación abarca las instrucciones técnicas del videojuego, las instrucciones de juego, los contratos de licencia, los avisos de *copyright*, las condiciones de garantía y los archivos «léame» (Scholand 5-9). En el caso de la localización de *Cendric* y para su análisis, solamente se trabaja con los recursos traducibles.

Los recursos traducibles, según la división de Scholand, se segmentan en texto núcleo y diálogos. El texto núcleo es aquel que incluye elementos de interfaz gráfica de usuario como el menú de inicio, el menú de opciones, los cuadros de descripción del personaje y el menú de pausa; además, este grupo presenta explicaciones narrativas como las escenas de introducción de un capítulo y las escenas de cierre de capítulo o conclusión de misión. El texto

de diálogos contiene todos los diálogos y las interacciones que se establecen entre los personajes del primer capítulo del videojuego, y son los que permiten que el jugador desarrolle la historia y avance en el juego (6-7). Para el presente trabajo, se utilizan únicamente los diálogos del primer capítulo, dado que los siguientes capítulos del videojuego todavía no han sido creados.

Cendric es un videojuego que, de momento, se encuentra disponible en los siguientes idiomas: inglés, alemán y alemán suizo. Mediante la traducción propuesta en este trabajo de investigación, se espera también que pronto esté disponible en español. Dado que se busca un alcance internacional, se estandariza el español utilizado de manera que sea accesible a un público meta más amplio. Esto lleva a que se utilice el español internacional que, Antonio Torres Torres citando a Humberto López Morales, define como «el [español] usado en los medios internacionales de comunicación que por fuerza buscan aquellos términos que sean ... comprendidos con mayor facilidad por sus “clientes”, cuantos más mejor» (Torres Torres 217). En otras palabras, es un español que tiene como fin promover el uso estandarizado del español con una terminología que pueda entender la mayoría de personas en el ámbito mundial para expandir el rango de alcance del mensaje, producto o texto que se quiera transmitir, vender o publicar. Las diferencias territoriales y culturales entre los países hispanohablantes han permitido la aparición de variaciones lingüísticas locales, de manera que, por ejemplo, el español que se habla en España varía substancialmente del español hablado en Costa Rica. En cambio, el español internacional permite neutralizar lo más posible el léxico a utilizar de manera que sea de conocimiento y entendimiento básico para los jugadores hispanohablantes, sin importar su país de procedencia, y así no caer en coloquios que generen confusión a los jugadores. Para crear un buen nivel de estandarización con un español internacional, se deben cumplir ciertas características tanto en el campo oral como el escrito. En el caso de la localización de *Cendric*, las características destacables son las

morfosintáxicas que se manifiestan al no utilizar el *vosotros* o *vosotras* sino optar por *ustedes*, usar el *tú* como tratamiento de confianza para la segunda persona del singular en vez del *vos* y, por último, utilizar el *usted* como marcador de respeto (Torres Torres 218).

A partir del encargo de traducción se postula la teoría de Skopos como base conceptual para el desarrollo del presente trabajo. Según Christiane Nord «el principio primordial que determina cualquier proceso de traducción es el propósito (*skopos*) de la acción traductológica» (27). Dicha afirmación implica que la forma en la que se lleve a cabo la localización de un producto es determinada por el propósito que su desarrollador indique. Aplicado a la localización de *Cendric*, el proceso de traducción es la localización del videojuego y su propósito es poner el videojuego a disposición de jugadores hispanohablantes de distintas regiones. Dado a que se desea publicar el videojuego en la plataforma de videojuego Steam, a la cual tienen acceso jugadores de todo el mundo, el encargo requiere que se utilice un español internacional para lograr abarcar un mercado más amplio.

Ahora bien, otros conceptos que permiten abordar la problemática traductiva que el TO presenta son la variación diafásica, según Iris César del Amo, y la ambigüedad léxica, según Valentín García Yerba, producto de la falta de contexto, según Michael Scholand y Ramón Méndez González. Primeramente, la variación diafásica o funcional es «la modalidad lingüística que se utiliza dependientemente de la situación comunicativa» (César 710). Dependiendo de la situación en la que se encuentre una persona, o en el caso del juego, un personaje, el registro utilizado variará. Dentro de esta variación lingüística, se encuentra el registro, que según el Centro Virtual Cervantes, «se entiende como el uso lingüístico determinado por el contexto inmediato de producción de un discurso», siendo este contexto la situación en la que se esté dando la comunicación y cómo esta hace que el registro varíe. Por otro lado, «el registro se considera una variedad lingüística funcional condicionada por cuatro factores contextuales fundamentalmente: el medio de comunicación (oral o escrito), el tema

abordado, los participantes y la intención comunicativa» (Centro Virtual Cervantes). Uno de los factores a analizar en la traducción de *Cendric* es la relación entre personajes, ya que las relaciones jerárquicas entre ellos propician el uso de distintos registros en los diálogos al involucrar interacciones con oficiales, ancianos, granjeros y aldeanos. Dichos registros varían según el grado de cercanía que existe entre un jugador y otro, y al variar el registro varía el léxico y otros elementos lingüísticos. De forma que el registro que se utiliza para hablar con un oficial de alto rango no es el mismo que se utiliza para hablar con un aldeano.

Aunado a la variación diafásica y su alteración en el registro es la libertad creadora o transcreación. Este concepto acuñado por O'Hagan y Mangiron, y retomado por César, se refieren a la libertad que tienen los traductores de «crear una traducción que lleve el juego más cerca a los jugadores» (César 700). Dicha estrategia ayuda a «conseguir que el jugador se sienta cómodo mediante la adaptación de los diálogos, además de nombres de personajes, topónimos, nombres de armas, enemigos, etc.» (César 700). En otras palabras, esto le da licencia al traductor para realizar cambios al texto original de manera que se pueda acercar aún más a la realidad hispanohablante y que el texto se sienta como un original y no una traducción. Siendo este el caso, la transcreación permite cambiar el léxico utilizado por algunos personajes para reforzar su imagen de autoridad y sabiduría características del puesto desempeñan y cómo el léxico cambia en una situación dada. Así, para localizar los distintos diálogos entre los diferentes personajes, se toman la variación diafásica y la variedad léxica como base para lograr que el texto final cumpla con ciertos criterios de naturalidad y aproxime el videojuego aún más a la cultura de jugadores de videojuegos hispanoparlantes.

De igual modo, el contexto lingüístico es un factor clave, ya que este le da coherencia al texto y al videojuego. Según Alessandro Duranti, el contexto «es un marco que encierra un evento siendo examinado y provee los recursos para una interpretación apropiada» (Duranti 3, mi traducción). En otras palabras, el contexto permite que una determinada situación en el

texto sea comprendida e interpretada de forma correcta. Por lo tanto, en un texto en el cual los componentes que conforman el contexto situacional no están presentes, la comprensión del mismo se vuelve confusa y ambigua resultando en posibles malinterpretaciones y malas traducciones. Por esta razón en la localización, el segmento textual a localizar debe contextualizarse partiendo del desarrollo del videojuego, así como de los diversos elementos que le componen, en caso *Cendric* específicamente. El contexto, en este caso, viene a jugar un papel relevante por la forma en la que se maneja el texto núcleo de un videojuego el cual incluye comandos de inicio, menús y títulos, diálogos y acotaciones, entre otros. Para preparar los recursos traducibles, el texto a traducir se extrae del videojuego y se transfiere a archivos separados usualmente en archivos del tipo .txt. Este texto queda aislado del ambiente en el cual se pone en práctica y solo queda una serie de palabras y frases que, por sí solas, pueden tener diversos significados, lo que carga al texto de ambigüedad. De esta manera, el traductor primero debe establecer a qué sección del videojuego pertenece un segmento del diálogo y luego determinar su significado. Por ejemplo, el menú de opciones del videojuego está muy bien ubicado en la interfaz de usuario, de manera que cualquier persona puede rápidamente identificar de qué se trata el menú. Sin embargo, al preparar el recurso traducible y pasarlo a archivo de texto (.txt) para su traducción, se pierde el formato y no queda claro para el traductor qué tipo de texto es o de qué se trata. Contextualizar las distintas secciones de texto con su contraparte dentro del videojuego facilita el proceso de localización. Aun cuando el texto ha sido ubicado, todavía falta darle sentido a una serie de palabras y así disipar la ambigüedad que generan. Para lograr dicho cometido, es necesario analizar las palabras dentro de un determinado contexto ya que las palabras, como mencionan Louise Haywood, Michael Thompson y Sándor Hervey, no contienen significado de forma exclusiva; es realmente la combinación de palabras y su uso en contexto lo que crea el significado de una palabra, significado del cual, en este caso, carece por su aislamiento (1).

Otro concepto que se suma al contexto y debe definirse en la localización es la homonimia. Por homonimia se entienden aquellos vocablos con significado diferente, pero que comparten el mismo «soporte sonoro y gráfico» (Clavería y Planas 300). En otras palabras, son términos con una misma escritura, pero con distintos significados. Esta capacidad de portar distintos significados tiende a presentar ambigüedad durante el proceso de localización, ya que «el receptor ha de interpretar los mensajes valiéndose del contexto o bien de su propia intuición» (Miranda 228). Por ejemplo, el término *acción* puede tomar dos acepciones distintas siendo estas: «lo que alguien hace» y el «documento que representa las partes en las que se divide el capital social de una sociedad anónima» (Clavería y Planas 300), lo que, sin contexto, representa un problema para el traductor, puesto que este no sabría con certeza cuál de las acepciones debería utilizar al traducir acción debido a su homonimia.

Además de la homonimia, la polisemia es otro fenómeno lingüístico a considerar al localizar un videojuego. Según Valentín García Yebra, la polisemia es «la capacidad de un significante para expresar dos o más significados» (9) y esto representa uno de los factores problemáticos para los traductores al momento de emprender su tarea traductiva. Aplicado al campo de la traducción, esto implica que un término en el TO puede llegar a tener diferentes equivalentes en el TT debido a su polisemia. García Yebra detecta tres campos en los que se presenta la ambigüedad producto de la homonimia y la polisemia y son la ambigüedad léxica, la ambigüedad morfológica y la ambigüedad sintáctica (10). La ambigüedad léxica es aquella que se presenta con un término que puede llegar a tener distintos significados y, por ende, distintos equivalentes (10). La ambigüedad morfológica es aquella que se da por los artículos gramaticales, el género y el número gramatical, ya que hay lenguas que carecen de una o de otra (11-14). La ambigüedad sintáctica surge de la carencia o diferencia funcional entre los sistemas de puntuación de una lengua a otra y las distintas funciones sintácticas como el acusativo latino y el doble genitivo (16-17). Todas estas características juntas se convierten

en un problema al momento de localizar el texto debido a que, como ya se indicó, los segmentos del texto original por traducir suelen estar fuera de contexto, y «la falta de contexto, lo que puede provocar que los traductores menos especializados en el sector de los videojuegos cometan errores graves» (Méndez González 87). Dada esta «falta de información contextual» (Scholand 6), los traductores deben buscar la manera de identificar el problema y aclarar sus dudas para dar con el significado real de los elementos a localizar. El presente trabajo busca analizar cómo el contexto le permite al traductor identificar el sentido de los términos y segmentos de diálogo a localizar para lograr una localización más acertada y clara de manera que el videojuego fluya de forma natural y coherente para el jugador.

Marco metodológico

Para iniciar el proceso de localización, se detectan las características del TO como se verá a continuación. La literatura hasta al momento ha esclarecido que se debe extraer el código del videojuego para enviarle los recursos traducibles al traductor. Es así como el texto se recibe en formato .txt luego de su extracción para facilitar su edición y posterior reinserción en el videojuego. Cada archivo recibido se caracteriza por tener el siguiente formato:

```
-- File format: '<English Translation>', '<Spanish Translation>'

-- Escape apostrophes in the translations with "

'Active', "

'Additional Resistance', "

'Allowed Gem Types', "

'Apply', "

'and', "

'Armour', "

-- Here: a menu option

'Back', "
```

Ese fragmento, contiene las anotaciones que hace la desarrolladora para aclarar a que se refiere cada sección y cómo se debe trabajar. Para iniciar, la primera nota, introducida por «--», aclara que el texto va en el siguiente orden: '<English Translation>', '<Spanish Translation>', de manera que primero va el texto en inglés y luego se agrega el texto en español. Los símbolos presentes indican lo siguiente: «"» separa las unidades de texto, «<>» encierra el texto que el programa va a leer y desplegar en la pantalla y la coma separa las unidades de texto por idioma. Dado que es lenguaje de programación, las comillas simples se deben mantener en todo momento. La segunda nota, introducida por «--», le indica al traductor que los apóstrofes deben encerrarse en comillas simples para que el programa los lea. No obstante, esta no aplica al idioma español, ya que no utiliza el posesivo con apóstrofo como lo hace el idioma inglés. La tercera nota, introducida por «--», indica que el siguiente término forma parte de la sección de menú del videojuego. Estos marcadores permiten aclarar posibles dudas que el traductor pueda encontrar durante el proceso de localización. Otra característica notoria del texto a localizar es su organización y su división. A continuación, se describirá la forma en la que el texto está organizado y dividido siguiendo la clasificación mencionada por Scholand en el apartado anterior (véase § *Marco teórico*). El texto se divide en archivos de núcleo de videojuego, archivos de diálogos y archivos de equipo, conocidos como recursos localizables, de manera que el de núcleo incluye los elementos de interfaz gráfica de usuario como lo son el menú de inicio del videojuego, el menú de opciones y ajustes, el menú de información de personaje, entre otros y es un listado de palabras como las presentes en el ejemplo previamente mostrado. El recurso localizable de los diálogos incluye los diálogos con figuras asistidas por ordenador (NPC, por sus siglas en inglés) y las explicaciones narrativas. Por último, se encuentran los archivos de equipo que se refiere a aquellos objetos que el jugador le puede colocar al personaje del videojuego conforme avanza la historia para aumentar su poder físico, poder mágico, resistencia y habilidades especiales. De estas

características, se toma la diferencia entre personajes de distintos estratos sociales a partir de los diálogos y la carencia de contexto de los recursos traducibles al extraerlos del videojuego para llevar a cabo el análisis de la localización.

Para realizar esta investigación, se inicia con la traducción de los distintos recursos localizables de texto que ya estén desarrollados dentro del videojuego y que se encuentran entre comillas simples. Durante el proceso de localización, se identifican aquellos elementos a analizar. Para identificarlos, se toman las palabras que presentaron ambigüedad al momento de localizarlas, fuese esta ambigüedad lingüística o morfológica. Los vocablos que presenten ambigüedad lingüística se agregan a una hoja de cálculo (Excel) para ordenarlos y clasificarlos según su ambigüedad para el análisis. Primero, se clasificarán según el recurso del cual se extraen las palabras. Esta clasificación inicial consiste en comandos y diálogos. Una vez realizada la clasificación inicial, se ordenan alfabéticamente los comandos y se subdividen según el tipo de ambigüedad que presenten: ambigüedad léxica o ambigüedad morfológica. Dadas las características del TO, no se toma en consideración la ambigüedad sintáctica. Una vez ordenados los vocablos, se crean tablas para una mejor visualización y organización de los mismos. Para desarrollo del análisis, se escogen aquellos términos que demandaron mayor investigación y uso de diferentes recursos para esclarecer la ambigüedad presentada. Los términos a analizar en este capítulo son *back*, *fear*, *fireplace*, *flash*, *active*, *completed*, *failed*, *default*, *locked* y *you*. Con la tabulación lista, se inicia el análisis de los términos y se utilizan figuras y secciones del TO con su respectiva localización para ejemplificar el proceso de traducción.

Con el fin de analizar y aplicar la variación diafásica correspondiente, se procederá a estudiar la trama del videojuego. Para lograrlo, se juega el videojuego simultáneo a la localización del texto. Esto permite escoger aquellos personajes que tengan mayor rango social en oposición a los de menor rango. Para analizar los rangos que ofrezcan mayor

contraste, se escogen Rhendal, el Tabernero, Ingrid e Inina. Los diálogos de estos personajes ejemplifican como el registro y el léxico varían según la situación comunicacional presentada. Rhendal e Inina representan a las figuras de autoridad y el Tabernero e Ingrid a las de escasa autoridad. Para este el desarrollo del capítulo, se analizarán tanto las características de cada personaje como las de sus respectivos diálogos para detectar los elementos que reflejen la variación diafásica y la elección léxica de cada personaje según el contexto situacional presente al momento de la comunicación. Para desarrollarlo, se utilizan segmentos de diálogo para ejemplificar las instancias en las que se utiliza determinado término y el razonamiento que lleva a que su opción de traducción definitiva tomando en consideración el contexto de la situación y el skopos del encargo. Seguidamente, se presentan la conclusiones que se derivan del análisis desarrollado en ambos capítulos.

Conclusión

Este aparato crítico ayuda a sentar las bases para el desarrollo del análisis que se llevará a cabo en los siguientes apartados del proyecto. Las características de la localización de videojuegos le permiten al traductor estar preparado para identificar aquellos términos o situaciones que pueden representar un desafío para el proceso de localización. Por un lado, los aspectos lingüísticos que plantean un problema al momento de localizar como la homonimia, la polisemia y la ambigüedad puede resultar en un producto confuso que puede llegar a confundir al jugador y hacer su experiencia al jugar *Cendric* nada entretenida. Por otro lado, la contextualización, la variación diafásica y la transcreación aportan los lineamientos a seguir para poder solventar la problemática expuesta de manera que el producto final resulte natural, verosímil y coherente para los jugadores hispanohablantes de videojuegos.

Capítulo I

Como parte de la problemática traductiva que presenta *Cendric* se encuentra la falta de contexto que tienen los recursos traducibles. Para empezar, el texto a traducir, compuesto de comandos y diálogos, se encuentra aislado del medio, el videojuego, en el cual se visualizaban las distintas secciones presentes en *Cendric*. Además, los distintos documentos con el texto original tienen solamente un listado de palabras que, por sí solas, pueden llegar a tener diversos significados y variar su forma gramatical a partir del género, número y función una vez traducidas en el TT. Por ejemplo, el género morfológico del español plantea una problemática de ambigüedad lingüística, ya que la forma en la que el idioma inglés, del TO, expresa el género es distinta a la del idioma meta y, así, la falta de contexto del TO genera diversas dudas al localizar el texto al español. Dada esta ambigüedad producto de la falta de contexto, los recursos traducibles de *Cendric* deben suscribirse a determinado contexto para orientar el proceso de localización de manera que quede un texto claro y coherente dentro del mundo creado por el videojuego. Mediante conversaciones con la desarrolladora, capturas de pantalla y acceso al videojuego se busca contextualizar los recursos traducibles y solventar la problemática encontrada durante el proceso de localización.

A continuación, se analizan los recursos traducibles del videojuego *Cendric* a partir de la ambigüedad lingüística producto de la falta de contexto del texto original. Como ya se describió en el aparato crítico, los recursos traducibles se dividen en texto comando y diálogos. Una vez separados, se subdividen a partir del tipo de ambigüedad que presentan siguiendo las categorías expuestas por García Yebra en el apartado anterior (Véase § *Aparato crítico*). Dado que se trabaja con ambigüedad léxica y ambigüedad morfológica, se crean dos tablas en las que cada una muestra un tipo distinto de ambigüedad lingüística, de forma que la primera tabla contiene los términos con ambigüedad léxica y la segunda, los términos con ambigüedad morfológica.

1.2 Ambigüedad léxica

Al iniciar el proceso de localización de los recursos traducibles, la primera característica notoria es el que texto está organizado en forma de listado tal y como se muestra en el apartado anterior (véase *marco metodológico*). Algunos de los términos y frases presentes en los recursos no generan mayor problema dado que el equivalente en la lengua meta es directo y no permite diversas opciones. Sin embargo, ciertos términos plantearon un problema de ambigüedad léxica, ya que los posibles equivalentes podrían variar dependiendo del contexto en el cual se desarrollaban. El contexto juega un papel fundamental en la decisión traductiva del localizador a la hora de procesar el encargo y cabe destacar que el contexto como tal abarca distintos niveles dentro del videojuego y su entorno. El primer nivel a considerar es el campo de los videojuegos, ya que este marca el contexto base en el cual se desarrolla el producto y, por ende, el léxico que se utiliza con regularidad en el campo de los videojuegos. Con este primer nivel de contextualización presente, se delimitan los posibles equivalentes y acepciones de los términos a analizar. Así, la siguiente tabla muestra las distintas traducciones que se pueden utilizar para el término en el TO, considerando que van a ser utilizados en un videojuego y deben ser coherentes en ese contexto.

Tabla 1 Listado de términos que presentan ambigüedad léxica en el videojuego Cendric

Término en el TO	Posibles equivalentes en el TT
Apply	aplicar, solicitar, utilizar
back	regresar, espalda, hacia atrás, respaldar
boy	niño, joven, muchacho, chico
count	conteo, contar, conde
fear	temer, miedo, temor
fireplace	chimenea, fogata

Término en el TO	Posibles equivalentes en el TT
flash	destello, destellar, foco, relámpago
gold	oro, dorado, dinero
house	casa, cabaña
inventory	inventariar, inventario
journal	diario, periódico, revista
miscellaneous	observaciones, variado, misceláneo, otros
quest	misión, búsqueda, expedición
raise	levantar, aumentar, resurrección, subir, elevar
range	campo, gama, alcance, rango
resume	continuar, seguir, reanudar
scouting	explorar, espiar, esculcar
sign	firmar, letrero, signo, anuncio
tear (stone)	lágrima, rasgar, romper
waypoint	parada, escala coordenadas

En la tabla anterior, se aprecia cómo cada uno de los términos presentes tiene acepciones variadas que pueden llegar a cambiar por completo lo que se está intentando decir y que se adecuan al contexto de los videojuegos. Por ejemplo, *apply* puede ser solicitar algo o aplicar algo, pero a su vez puede ser utilizar algo. Cada una de ellas conlleva implicaciones distintas y un uso errado del término podría hacer de la traducción un texto incoherente. De esta manera si se llega a traducir la palabra *gold* como «dorado» sin antes verificar su uso en el videojuego, cuando un jugador se encuentre comprando algún objeto notará que está pagando con dorado cuando en realidad el equivalente correcto sería oro que es la moneda

utilizada en el videojuego. A continuación, se analizarán aquellos términos que presentaron mayor dificultad al momento de traducir.

1.2.1 *Back*

El primer caso a analizar es la palabra *back*. Su aparición en solitario, sin ser precedida o seguida de otra palabra en una misma línea, se da en dos situaciones diferentes y, aplicando el primer nivel de contextualización, «regresar», «hacia atrás», «espalda» y «respaldar» son los posibles equivalentes que se consideran como se menciona previamente. El siguiente ejemplo muestra el primer término a analizar en el TO:

'Armour',

-- Here: a menu option

'Back',

'Menu',

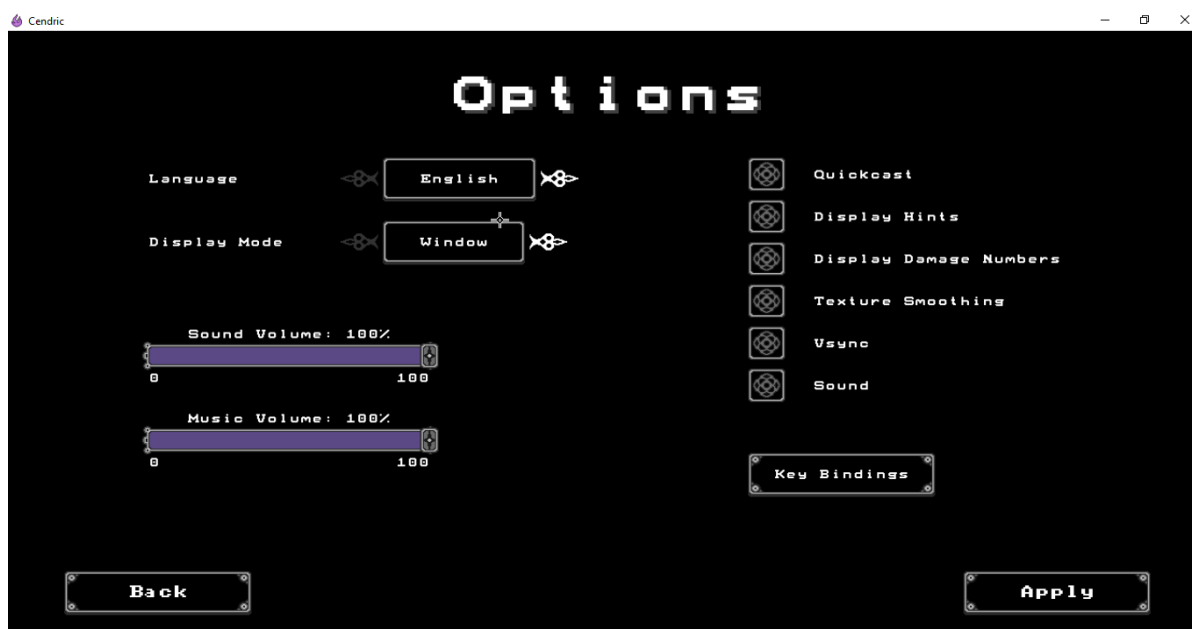
'Book',

'Cancel',

Como muestra el TO, la palabra *back* aparece en un listado precedida por una nota de programadora que dice «here: a menu option» y seguida por la palabra «menu». *Estas dos marcas ...* Tomando en consideración la nota de la desarrolladora y que seguidamente se menciona *menú*, se reducen aún más los posibles equivalentes, de manera que solo se consideran «regresar», «hacia atrás» y «espalda» dado que en contexto «respaldar» no tendría sentido. Al encontrarse en una situación que presenta distintas opciones, el traductor analiza el término y lo contextualiza aún más. Así, se emplea un segundo nivel de contexto, el del videojuego. Se retoma la nota aclaratoria de la programadora que precede al término. La nota, como muestra el ejemplo anterior, indica que a continuación siguen las opciones que se encuentran en un menú de opciones en alguna instancia del videojuego. Además, la

posibilidad de jugar *Cendric* refuerza la noción de que el término se utiliza en un menú ya que se puede ver de primera mano dentro del juego y permite al traductor establecer que, en efecto en este caso, la palabra va a ser proyectada en el menú de opciones del videojuego, como muestra la figura 1; por lo tanto, el término que mejor se adecua a las necesidades del videojuego es «regresar», el cual corresponde al tipo de comando que se utiliza en el desarrollo de videojuegos. De esta manera en esta sección específica, el texto traducido se presenta así «'Back', 'Regresar'». La figura 1 es una captura de pantalla del menú de opciones del videojuego en el cual el jugador puede escoger el idioma del videojuego, el modo en el cual se va a visualizar la pantalla, los niveles de volumen del videojuego y de la música y las teclas configurables; además, le da la oportunidad al jugador de escoger si quiere la configuración rápida, mostrar pistas y números de daño, suavizado de textura, sincronización V y sonido. Una vez que el jugador ha escogido la configuración que más se adecue a su gusto, puede oprimir aplicar para guardar los cambios o regresar al menú principal. Tanto *apply* como *back* son los botones que el jugador debe presionar.

Figura 1 Captura de pantalla del menú de opciones (options menu) del videojuego Cendric



Como se mencionó al inicio, el término *back* aparece nuevamente dentro del texto presente en los recursos traducibles analizados en este capítulo y se puede apreciar en el siguiente extracto del TO:

-- Here: An equipment slot (body part)

'Back',

'Chest',

'Head',

'Neck',

'Finger',

Como se muestra en esta ocasión, nuevamente *back* está precedido por otra nota aclaratoria de Roesch en la cual explica que la siguiente lista de términos se refieren al equipo y le sigue el término *chest*. Esta información permite al traductor saber que se está utilizando el término en otro menú distinto al pasado. De nuevo, se contextualiza el término partiendo de sus características dentro del videojuego. La nota aclaratoria hace mención de un equipo y las palabras que le siguen al término en cuestión representan distintas partes del cuerpo siendo estas *chest*, *head*, *neck* y *finger*. Por lo tanto, este se refiere al menú de equipo del personaje principal tal y como muestra la figura 2; por lo tanto, en esta ocasión, se utiliza «espalda» y no «regresar» como en el primer caso. La figura 2 es una captura de pantalla del menú de equipo que el jugador puede ponerle a Cendric a lo largo del videojuego. De fondo se aprecia la aldea que el jugador encuentra al iniciar el videojuego y, en un recuadro a la izquierda, se encuentra el menú de equipo que muestra los distintos objetos de equipo que el jugador puede ponerle a Cendric dependiendo de la parte del cuerpo que seleccione. Así, cuando el jugador ponga el cursor sobre la imagen de la camisa, un cuadro de texto se desplegará y dirá espalda (*back*) y vacío (*empty*) si no tiene nada equipado o el nombre del objeto que tenga en ese momento.

Figura 2 Captura de pantalla del menú de equipo (equipment) que el jugador puede agregarle a Cendric dentro del videojuego.



1.2.2 Fear

Otro de los términos de la tabla 1 que fue necesario contextualizar para aclarar su ambigüedad léxica fue *fear* que aparece en el TO de la siguiente manera:

'Spellbook', "

'Divine Shield', "

'Grants a shield that enhances Cendrics resistances and heals him once.', "

'Fear', "

'Enemies will flee in terror for a certain duration if the spell is strong enough.', "

'Fireball', "

'The good old fireball. Burns enemies and melts ice.', "

'Iceball', "

'An icy ball damages enemies and freezes water.', "

Al inicio de este segmento, se encuentra el término *spellbook*, que se traduce por *libro de hechizos*. Al considerar «libro de hechizos» y el contexto en el cual se desarrolla el videojuego, se puede afirmar que los siguientes términos están relacionados con magia y los hechizos que Cendric puede aprender dado que es un mago. De manera que *divine shield*, *fear*, *fireball* y *ice ball* son los nombres de hechizos que Cendric puede aprender. Además, después del nombre de cada hechizo, se muestra una descripción del mismo, por lo que el texto descriptivo que sigue a cada una de las palabras mencionadas, es la descripción de cada uno de los hechizos.

A continuación, se valoran las acepciones que *Cambridge Dictionary* muestra del término, el cual puede tener la función de sustantivo y verbo, para evaluar la posible traducción del término:

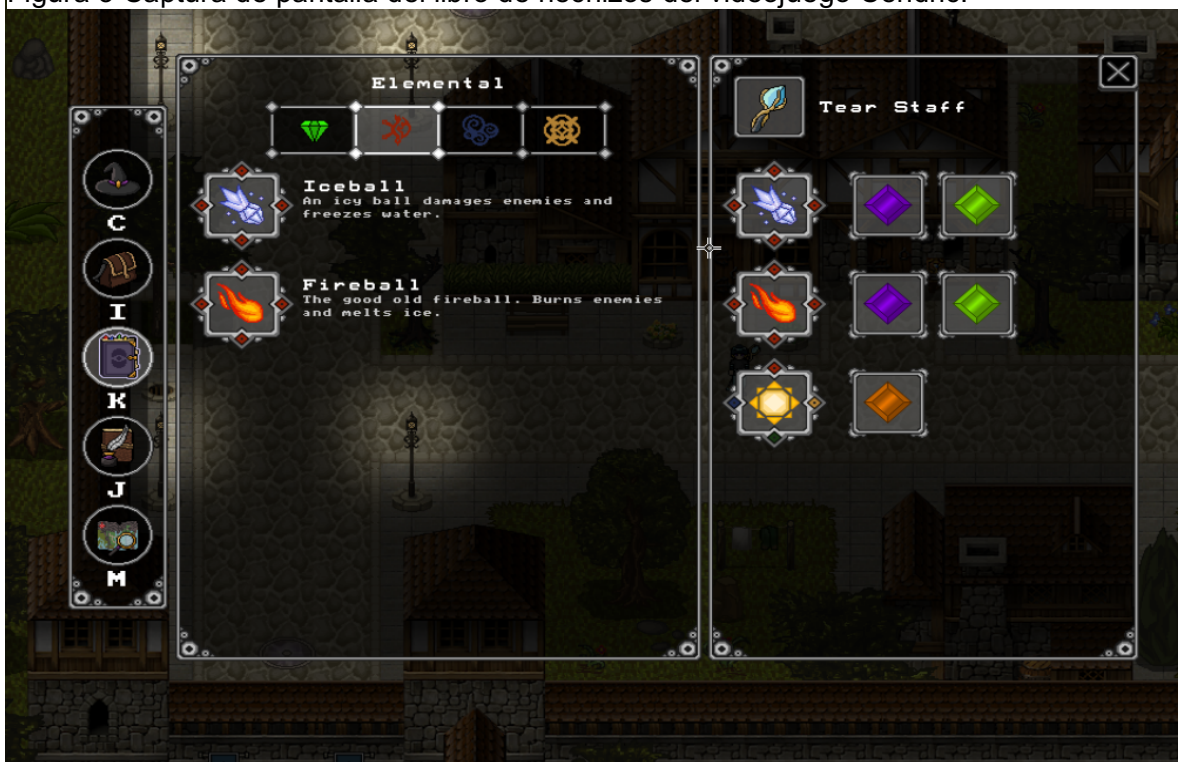
Sustantivo: «an unpleasant emotion or thought that you have when you are frightened or worried by something dangerous, painful, or bad that is happening or might happen»,

Verbo: «to be frightened of something or someone unpleasant, to be worried or frightened that something bad might happen or might have happened».

Por un lado, las acepciones remiten a emociones o pensamientos que algún ser vivo puede sentir o llegar a tener como resultado de algo malo y, por otro, la acepción remite a la acción de sentir algo malo o aterrador. Por esta razón y el contexto de los videojuegos de rol, algunos posibles equivalentes para *fear* podrían ser «temer», «temor» y «miedo».

Con estas acepciones presentes y el análisis del TO que guía hacia un posible menú o libro de hechizos, se recurre al videojuego para poder visualizar el texto tal cual lo visualizará un jugador como lo muestra la figura 3.

Figura 3 Captura de pantalla del libro de hechizos del videojuego Cendric.



En la figura 3, se observa el menú de hechizos al cual el jugador tiene acceso conforme avanza en el videojuego. Este menú se despliega cuando el jugador accede al libro de hechizos. Los hechizos que muestra la figura 3 corresponden a aquellos hechizos que Cendric ha aprendido hasta el momento: *iceball* y *fireball*. Además, cada hechizo viene con una pequeña descripción. Conforme el jugador el avanza en el videojuego, más hechizos aparecen en el libro con sus respectivas descripciones.

De manera que, tal y como muestra la figura 3, *fireball* y *iceball* son dos ataques que se pueden visualizar en el libro de hechizos. Por el TO, se sabe que *fireball* y *iceball* están en la misma categoría que *fear*; por lo tanto, el término *fear* ya contextualizado se refiera a otro

de los hechizos que Cendric aprende a lo largo del videojuego. Como resultado, se elige «temor» como el equivalente a utilizar en el videojuego, ya que el efecto del hechizo es hacer que los enemigos le teman a Cendric como se deduce de su descripción.

1.2.3 *Fireplace*

El vocablo *fireplace* aparece en los diálogos de dos personajes distintos. En el primer diálogo, el TO contiene lo siguiente:

'I should roast the five pieces of meat Ingrid gave me on a fireplace.', "

En este primer caso, el jugador está recapitulando lo que debe hacer después de haber hablado con Ingrid y haber recibido unos pedazos de carne. Específicamente, Cendric debe buscar algo en donde cocinar los pedazos de carne que lleva consigo.

El segundo caso en el que aparece el vocablo mencionado aparece en el siguiente segmento del TO:

'And even if I'm not able to use that power myself, I still take an interest in the art of magic. You should definitely take a look into my book I wrote about it, it's right next to the fireplace.', "

En esta ocasión, Cendric se encuentra hablando con el anciano del pueblo, Rhendal, quien lo insta a leer su libro de magia que se encuentra justo al lado del *fireplace*. Para esta situación, el jugador no debe buscar algo para cocinar sino más bien algo que emita calor como lo haría una chimenea.

Al comparar ambas apariciones del vocablo *fireplace* queda claro que el mismo se está utilizando en situaciones muy diferentes. Por un lado, una chimenea tendría mucho sentido en el segundo caso, pero no tanto en el primero. El videojuego permite nuevamente contextualizar el vocablo para esclarecer la ambigüedad léxica que *fireplace* presenta. En el primer caso, la figura 4 muestra el entorno en el cual se da la primera aparición:

Figura 4 Captura de pantalla diálogo con Ingrid del videojuego Cendric



La figura 4 es una captura de pantalla del videojuego en la que se aprecia el pueblo y algunas de las cabañas. Además, hay dos personajes presentes: Cendric e Ingrid. Al analizar el contexto que encierra la imagen, se evidencia que ni Cendric ni Ingrid se encuentran cerca de una chimenea, pero sí se encuentran cerca de lo que parece ser una fogata. De igual manera se revisa la definición de chimenea en el diccionario para determinar si alguna de las acepciones expresa la noción de cocinar que tanto la imagen como el diálogo de los personajes implica. Según el Diccionario de la lengua Española de la Real Academia Española (DLE), una chimenea puede ser un «hogar o fogón para guisar o calentarse, con su chimenea» y esta definición va más acorde a lo que muestra la imagen. A pesar de esto, se trata de lograr una mayor precisión léxica y buscar un término que se acerque más a lo que por contexto muestra la imagen. Por lo tanto, se toma el término «fogón» presente en la definición previa y se revisa el mismo diccionario del cual se lee la definición: «fuego de leña que se hace en el

suelo». Esta definición va más acorde al contexto situacional mostrado en la figura 4 y así se elige «fogón» como equivalente para el TT.

En el segundo caso en el cual aparece el término *fireplace*, se recurre al videojuego y se toma una captura de pantalla que se utilizará como la figura 5 tal y como se muestra a continuación para poder contextualizar el término en cuestión:

Figura 5 Captura de pantalla de la casa de Rhendal en el videojuego Cendric



En la figura 5, se muestra el interior de la cabaña de Rhendal y es ahí donde los personajes tienen su primera interacción y diálogo. La imagen muestra a Cendric cerca de una chimenea, a Rhendal cerca de la mesa y un atril al lado de la chimenea que tiene un libro tal y como lo describe la frase del diálogo entre ambos personajes. La figura 5, ayuda de esta manera a contextualizar el vocablo y así esclarecer la ambigüedad léxica que representa el mismo; de forma que, la opción «fogón» no sería una opción equivalente correcta para el TT en esta situación. Por lo tanto, el término *fireplace* se traduce como «fogón» en el primer caso

y como «chimenea» en el segundo para darle coherencia al texto con los eventos que acontecen en la pantalla del jugador.

1.2.4 Flash

El siguiente término a analizar presente en la tabla 1 es *flash*. Para contextualizar el término y así orientar al traductor hacia el término que mejor aclara la ambigüedad léxica, se analizan el contexto y las palabras subsecuentes al término en el siguiente segmento del TO:

'Flash', "

'Cendric dashes forward with speed of light, ignores most blocks and damages enemies.', "

'Light', "

'There shall be light!', "

'Icy Ambush', "

'Cendric throws an enchanted dagger that deals big damage when it hits an enemy, stuns it and enemies in range and ports Cendric to its location.', "

Al analizar el vocablo en cuestión, se notan ciertas similitudes compartidas con el texto de *fear*. Después del término *flash*, sigue una oración que describe una acción que Cendric realiza y después de esa descripción, sigue otro término, *light*, que a su vez le sigue otra oración. Lo mismo ocurre con *icy ambush* que sigue el mismo formato de los otros términos. Al contextualizar el término con lo que acontece en el videojuego, la figura 3 se retoma y ayuda nuevamente a esclarecer la ambigüedad léxica presente; de manera que, es seguro asumir que cada término se refiere un ataque y la descripción siguiente es lo que cada uno de los ataques manifiesta. Con esta información en mente, se analizan aquellas acepciones del diccionario que pueden aplicarse a posibles ataques y que se adecuen al contexto de los videojuegos de rol con personajes mágicos, así, la acepción que se considera según *Cambridge Dictionary* es:

Sustantivo: «a quick showing of a bright light, a flashlight».

Considerando esta acepción y tomando nuevamente el contexto característico de los videojuegos de rol en cuanto a jerga utilizada, se pueden determinar aquellos vocablos equivalentes al término en cuestión y los términos que en español reflejan las descripciones en inglés son «destello» y «foco».

Por último, gracias al *Diccionario de la lengua española* de la Real Academia Española (DLE), se verifica el significado del término «destello» que es la «acción de destellar, resplandor vivo y efímero, ráfaga de luz que se enciende y amengua o apaga casi instantáneamente, vislumbre o destilación». De estas acepciones, la única opción que se aproxima a la descripción del hechizo es «resplandor vivo y efímero», no obstante, carece de acción y fuerza como la mencionada en la descripción del ataque. El traductor, valiéndose de la licencia creativa que otorga la transcreación en el proceso de localización de videojuegos, opta por un término distinto y se utiliza «relámpago» como opción final dada la naturaleza fugaz, fuerte y letal de un relámpago.

1.3. Ambigüedad morfológica

Los términos que presentaron ambigüedad morfológica durante el proceso de localización del videojuego *Cendric* están agrupados en la siguiente tabla:

Tabla 2 Listado de términos que presentan ambigüedad léxica en el videojuego *Cendric*

Término en el TO	Posibles traducciones al español
active	activa, activo
completed	completada, completado
divine	divino, divina
default	predeterminado, predeterminada
done	terminada, terminado

Término en el TO	Posibles traducciones al español
failed	fallida, fallido
feared	temido, temida
it is locked!	¡está cerrado!, ¡está cerrada!
killed	asesinado, asesinada
stunned	aturdido, aturdida
unknown	desconocido, desconocida
used	usada, usado
you	usted, tú, vos

La tabla muestra aquellos términos que representaron un problema en cuanto al género y la persona gramatical. En el idioma español, la distinción del género gramatical se da con los sufijos –a u –o para determinar si la palabra es masculina o femenina; no obstante, el idioma inglés no hace distinción de género mediante estos sufijos, sino que recurre a otras construcciones gramaticales como los pronombres *he* or *she*. Además, la persona gramatical es más variada en el español y presenta tres equivalentes distintos para el pronombre *you*. A continuación, se analizarán aquellos términos que mayor dificultad presentaron durante la localización del texto.

1.3.1 *Active, completed, failed*

El primer caso de ambigüedad morfológica que se va a analizar es *active, completed* y *failed*. Los tres términos se agrupan por las características que comparten y la forma en la que se presentan en el videojuego al jugador, tal y como se verá más adelante en el análisis de los tres. Estos son un adjetivo y dos participios que por sí mismos carecen de género gramatical alguno en el idioma inglés; sin embargo, en el idioma español, los términos pueden localizarse

como activa o activo, activas o activos, completado o completada, completados o completadas y fallida o fallido, fallidas o fallidos debido a la necesidad de marcar el género y el número gramatical del idioma español. En primera instancia, estos términos carecen de nota aclaratoria por parte de la desarrolladora como se muestra en el siguiente extracto del TO:

'Active',

'Click to teleport',

'Completed',

'Configuration was saved.',

'Failed',

Al tomar el primer nivel de contextualización, se parte del hecho de que el TO pertenece a la sección de comandos del videojuego y el texto puede aparecer como parte un menú. Sin embargo, este nivel de contexto no es suficiente para esclarecer la ambigüedad, ya que aun sabiendo que el texto puede ser parte de un menú, el género y número pueden variar exactamente igual. Seguidamente, se recurre al segundo nivel de contextualización, la desarrolladora y el videojuego para contextualizar los términos y localizarlos de forma coherente y correcta. En este caso, la desarrolladora pone a disposición del traductor una versión mejorada del videojuego con un código maestro de manera que lo pueda jugar con rapidez y facilidad mientras se realiza la traducción del texto del videojuego. De esta manera, se puede ubicar el término en un contexto específico de forma que se puede visualizar directamente en el videojuego. En este caso, los tres términos *active*, *completed* y *failed* se

muestran en uno de los menús del videojuego, razón por la cual se analizan juntos, como ejemplifica la figura 6.

Figura 6 Captura de pantalla del menú Diario (journal) del videojuego Cendric



La figura 6 muestra una captura de pantalla del menú diario al cual el jugador tiene acceso para ver qué misiones ha conseguido a lo largo del videojuego hasta el momento. En la figura 6, todavía no hay misiones para el jugador lo que explica porque no hay mucho texto dentro del recuadro. Además, se leen los tres términos a localizar. Gracias a la figura 6, se puede contextualizar el texto a localizar y se infiere que el menú diario no solo muestra las misiones que el jugador ha conseguido hasta el momento, sino que también las clasifica dependiendo del estado en que se encuentran. Al saber que se refiere a «misiones», vocablo que toma el género femenino y número plural en español, sus adjetivos deben tomar un género

femenino y número plural para mostrar coherencia y concordancia gramatical, de manera que en la versión final localizada los tres términos quedan como «activas», «completadas» y «fallidas».

1.3.2 Default

El siguiente término es *default* y se puede ver en la siguiente cita del TO:

-- default values in the configuration

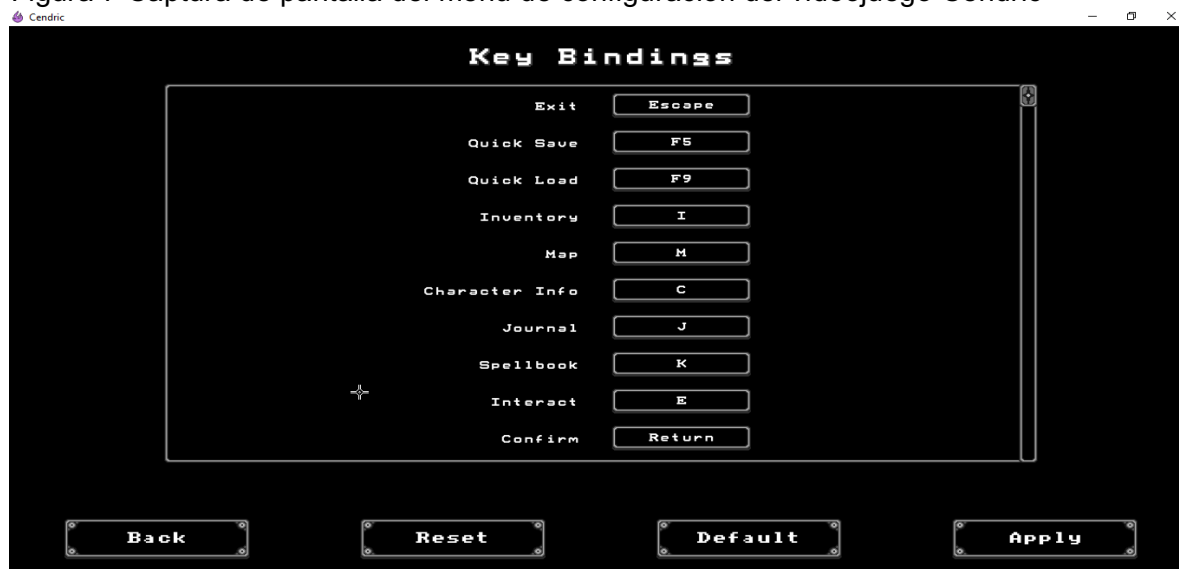
'Default',

'Delete',

'Display Mode',

En la cita previa, el sintagma *default values in the configuration*, nota aclaratoria de Roech, señala que el segmento se refiere a los valores de configuración. La nota de la desarrolladora ayuda a contextualizar el término en primer nivel. Sin embargo, no se sabe qué tipo de menú de configuración es y se debe recurrir al videojuego para contextualizar el término aún más y saber exactamente en dónde es que se muestra el término en el TO. Para lograr este cometido, se recurre a la figura 7.

Figura 7 Captura de pantalla del menú de configuración del videojuego Cendric



La figura 7 muestra la captura de pantalla del menú en el cual aparece el término *default*. Esta permite analizar el contexto el cual el término está inmerso. Ahora se sabe que se refiere al menú de configuración de teclas. Este menú permite que el jugador modifique la configuración de teclas que el juego trae consigo al inicio y así el jugador pueda utilizar una configuración con la que se sienta más cómodo al momento de jugar. Al ser un juego para computadora, los jugadores usarán las teclas del teclado para moverse e interactuar con personajes y distintos objetos a lo largo del videojuego. Considerando la nota aclaratoria y al ver la distribución de los comandos en secuencia en los botones inferiores del recuadro de configuración del videojuego presentes en la figura 7, se opta por utilizar «predeterminado», ya que hace referencia a recuperar los valores previamente determinados para cada tecla. En primera instancia, se pudo haber localizado el término como «predeterminada», ya que «configuración» tiene un género gramatical femenino. No obstante, la nota aclaratoria es decisiva porque se refiere a los valores de configuración. De forma que el sustantivo masculino «valor» dicta que se utilice el género masculino y así queda «predeterminado». A manera de ejemplo, si algún jugador cambia los valores de las teclas para probar una distribución de funciones distinta, pero luego desea regresar a la configuración de valores que el videojuego tenía desde un inicio, puede presionar el botón «predeterminado» y así todos los valores regresarán a su estado original.

1.3.3 *Locked*

El siguiente término a analizar es «locked» que se puede traducir por «cerrado» o «cerrada» y se presenta en el TO de la siguiente manera:

'Interact',

'Inventory',

'It is locked!',

'Journal',

'Jump',

Como muestra el segmento anterior, el texto en esta ocasión carece de una nota aclaratoria que oriente al traductor en cuanto al uso del término *locked*. De igual manera, los términos que preceden y siguen el vocablo en cuestión no parecen tener relación entre sí más que estar acomodados en orden alfabético. El primer nivel de contextualización permite limitar las posibles acepciones en gran medida, ya que en el contexto de los videojuegos cuando algo está bajo llave con frecuencia se usa cerrado o cerrada dependiendo del objeto que no se puede abrir. Entonces se mantienen las opciones «¡está cerrado!» y «¡está cerrada!» mientras se aclara con la desarrolladora a qué se refiere con esa exclamación exactamente. Más adelante en el recurso localizable, aparece la siguiente frase: «*'Summons a picklock that is able to unlock locked chests if its strength is big enough for the chest.'*». En esta frase, una palabra clave para determinar el equivalente apropiado es *chest* ya que permite al localizador saber que se está refiriendo a un cofre que está cerrado. Una vez recibida la aclaración de Roesch, ella menciona que *lockpick* es la fuerza del hechizo de ganzúa (Roesch) y este hechizo se utiliza para abrir cofres cerrados. Por lo tanto, se opta por dejar «¡está cerrado!» como la traducción de *it is locked!* De esta forma, se desplegará el mensaje «¡está cerrado!» cuando un jugador intente abrir un cofre sin tener el nivel necesario para hacerlo.

1.3.4 You

Por último, en la lista de términos que plantean ambigüedad para su traducción, se encuentra el pronombre *you*, el cual causa ambigüedad morfológica ya que se puede traducir al español por «usted», «tú» y «vos». Por ejemplo, el TO original se presenta de la siguiente manera:

'Checkpoint', 'Activating a checkpoint will allow you to start again from its position when you die.'

'Modifier', 'Magical gems alter your spells. You can equip them outside of a level using your spellbook.'

El TO de esta manera no muestra distinciones, ya que para dirigirse al jugador directamente en las distintas instrucciones de comando como las presentes en el segmento anterior, el único pronombre que se puede utilizar es el *you*, esto porque el inglés solamente tiene un pronombre para referirse a la segunda persona del singular y del plural. Para poder localizar el TO, se debe considerar que el videojuego está pensado para un público internacional y debe utilizar una persona gramatical de uso universal y que tenga carácter neutro o amigable con el jugador. En esta instancia, se toma como base el español internacional que recomienda que se emplee el «usted» en situaciones de formalidad y el «tú» en aquellas que denoten informalidad y cercanía. Gracias a esta regla, se descarta el «vos» como posible tratamiento a utilizar en esta etapa traductiva del TO. De manera que al considerar las diferentes combinaciones que se pueden llegar a formar dependiendo de la situación comunicativa del idioma español, el «usted» se utiliza para interacciones que ameritan cortesía y respeto hacia el interlocutor, por ejemplo, al hablar con el jefe, con un policía o una persona no muy cercana. Por otro lado, «tú» se usa con personas cercanas y de mucha confianza como amigos de infancia, familiares y amigos de trabajo. Como se desea utilizar un vocabulario que sea aceptado por la mayor cantidad de jugadores y no se sienta forzado o chocante, tal y como lo establece el español internacional, se utiliza el «tú». Así, la mayoría de jugadores podrá sentirse más a gusto al jugar el videojuego. Dado que la meta es hacerlo accesible para jugadores de hispanohablantes a nivel internacional, se utiliza una forma de tratamiento más universal. Cabe mencionar que, en este apartado, el tratamiento del «tú» se refiere a la interacción del videojuego con el jugador. Entiéndase las instrucciones y

comentarios que aparecen a lo largo del videojuego para explicarle al jugador la dinámica del mismo. Por lo tanto, el TT localizado queda de la siguiente manera:

'Activar un punto de control te permitirá empezar desde esa posición cuando mueras.'

'Las gemas mágicas modifican los hechizos. Las puedes equipar fuera del nivel usando el libro de hechizos.'

En el siguiente apartado, se retomarán las formas de tratamiento, pero se analizará la relación entre personajes dentro del videojuego y como la variación diafásica ayuda a darle verosimilitud a los diálogos en el TT.

Conclusión

De este análisis se puede concluir que la localización de videojuegos presenta dificultades dadas las características que tiene el texto con el que se trabaja. Una de estas es la ambigüedad que presenta en los ámbitos del léxico y la morfología. La diferencia de uso en el género gramatical entre el idioma inglés y el idioma español, y la polisemia de los términos propician esta dificultad por la falta de contexto sintáctico y situacional presente en los recursos traducibles. Contextualizar dichos recursos se vuelve entonces imperativo para el traductor al momento de localizar un videojuego. Para lograr ese cometido, el traductor tiene a su disposición distintas herramientas y métodos a utilizar. Para iniciar, el acceso al videojuego permite visualizar el texto aislado en función de su propio contexto, lo cual permite esclarecer la función gramatical de un término, el género y el número de ciertas partículas como los participios y el sentido de una palabra, lo que ayuda a orientar a quien localiza un videojuego. De igual manera, el análisis minucioso del texto original es indispensable en el proceso traductivo para localizar patrones que puedan orientar al traductor de manera que encuentre aquellos equivalentes que realmente reflejen en el TT lo que el TO y el videojuego necesitan para así afrontar idóneamente la problemática ambigüedad lingüística. Por último, la comunicación con los desarrolladores del videojuego es otro factor importante a considerar

para aclarar dudas. En aquellos casos en los que sea posible mantener abierto un canal comunicativo, el traductor debería hacerlo y tomar ventaja de ello, ya que obtener comentarios, anotaciones y guía de los mismos desarrolladores del videojuego agiliza y facilita el proceso de traducción de un videojuego.

Capítulo II

Como parte de la problemática presente en la localización de *Cendric*, se encuentra la distinción del registro y variación léxica entre los personajes, en especial cuando pertenecen a rangos jerárquicos distintos. Las distintas situaciones presentes en el videojuego requieren que el registro a utilizar entre los distintos personajes varíe tomando en consideración quiénes son los interlocutores en determinado momento. Esta variedad permite reflejar el dinamismo comunicacional que el idioma español posee en las conversaciones entre personajes de una forma distinta a la presente en los diálogos en inglés. En el idioma inglés, a diferencia del español, el registro no hace distinción de cercanía o alejamiento entre hablantes con las formas pronominales de tratamiento ya que en inglés solamente se utiliza el pronombre *you* para la segunda persona del singular y del plural. El idioma español presenta tres formas de tratamiento distintas: el vos, el tú y el usted. Cada una de ellas representa cierto nivel de formalidad e informalidad, cercanía o alejamiento, tal y como se mencionó en el capítulo anterior (Véase § 1.3.4 *You*). Además, el vocabulario utilizado por ciertos personajes depende mucho de su conocimiento acerca de un tema y de la jerarquía social a la cual pertenece, lo que propicia una variedad léxica más marcada entre personajes. En este capítulo, se analizarán las distintas formas de tratamiento que ofrece el idioma español para traducir la forma pronominal de la segunda persona en plural y singular, *you*. Dicho análisis deberá considerar el contexto en el cual se da la situación y a los personajes involucrados en el acto de comunicación ya que este pautará la forma de hablar de cada uno cuanto al uso del «usted» y el «tú». Además, mediante la transcreación se modificará el léxico de Rhendal e Inina para marcar y elevar aún más su grado jerárquico.

Los diálogos que serán analizados son los que se establecen entre Cendric y Rhendal, Cendric y el Tabernero, Cendric e Inina y Cendric e Ingrid. Rhendal es el anciano de la aldea, mientras que Inina es la suma sacerdotisa de Gandria, la capital del reino; ambos representan

figuras de autoridad e infunden respeto ante los demás personajes. Por otro lado, el Tabernero se encarga de la taberna, mientras que Ingrid es la cocinera de la aldea; ambos representan figuras de menos poder y tienen un conocimiento limitado. Cendric es un mago que sufre de amnesia desde el principio del videojuego. La caracterización del personaje depende en gran medida del jugador, ya que los diálogos se desarrollan según las elecciones de los jugadores en cada una de las misiones. De esta manera, Cendric puede ser servicial y bien visto por unos personajes o puede ser grosero y mal visto por otros personajes. Por ejemplo, en una de las conversaciones el jugador puede decidir si Cendric conversa con otro personaje que fue hechizado o si lo asesina de una vez. Además, estas decisiones modifican directamente las recompensas que se pueden recibir de las misiones, de manera que el jugador puede recibir oro adicional gracias a su buen trato o puede recibir un comentario ofensivo como pago a su descortesía. Una de las instancias en las que eso ocurre es cuando Cendric habla con el hijo de un granjero. Si el jugador elige la respuesta descortés, el hijo del granjero se enoja y le da a Cendric un pago mínimo como recompensa por ayudar al granjero. Sin embargo, si el jugador elige la respuesta amable, el hijo del granjero le da mucho más oro como recompensa por ayudar.

2.1 Diálogo entre Cendric y Rhendal

2.1.1 Características de Rhendal

Como se mencionó antes, Rhendal es el anciano de la aldea. En la aldea, los personajes se refieren a Rhendal como «the elder», término con una carga social de respeto, tal y como lo señala la definición del *Cambridge Dictionary*: «an older person, especially one with respected position in society». La definición muestra que el título de anciano trae consigo características peculiares, ya que, además de referirse a una persona de edad avanzada, también denota una posición de respeto dentro de determinada sociedad. Al ser una figura a

la cual se le tiene respeto, los personajes que interactúan con él deberían usar una forma de tratamiento acorde a la situación y la función comunicativa.

La trama del videojuego también muestra la relevancia que tiene Rhendal para el desarrollo de la historia. En dos ocasiones, el jugador es remitido a hablar con el anciano de la aldea, quien tiene mayor conocimiento acerca de lo que podría estar causando su repentina amnesia, la cual lo ha llevado a olvidar su vida anterior y recordar únicamente su nombre. Rhendal ayuda a Cendric a descubrir sus poderes gracias a una poción y lo orienta sobre cómo utilizarlos. Además, la poción de Rhendal revela que Cendric tiene una marca mágica en su mano y este debe investigar más a fondo el origen de la misma y sus implicaciones. La primera mención de Rhendal se da cuando Cendric le menciona a Edmond, el cazador, que solo recuerda su nombre, a lo cual Edmond responde lo siguiente:

That's strange. Maybe you bumped your head or you drank too much recently? I think our village elder can help you with your problem. You'll find him in his house in the middle of the village.

El comentario de Edmond refleja la confianza que sienten los aldeanos hacia Rhendal como una figura de poder y sabiduría, capaz de ayudar a quien lo necesite, lo cual refuerza la posición jerárquica y el respeto que se le debe mostrar dentro del videojuego. A continuación, se caracterizará el diálogo entre Cendric y Rhendal:

2.1.2 Características del diálogo entre Cendric y Rhendal

Al ser Rhendal uno de los personajes más relevantes del videojuego, su texto de diálogo en el TO es de los más extensos en el capítulo del videojuego que se localiza, ya que Rhendal otorga misiones principales que ayudan al desarrollo de la trama central del videojuego y también misiones secundarias que permiten al jugador llevar el desarrollo de Cendric por el bien o el mal. Esto implica que Cendric va a tener varias interacciones con este

personaje a lo largo del videojuego; por lo tanto, la conversación con Rhendal contiene mayor variedad de opciones de diálogo a escoger en comparación con los diálogos de los personajes secundarios, como los soldados del reino o ciertos aldeanos. Para el TT, el diálogo entre Cendric y Rhendal mantiene un registro formal tanto en las formas de tratamiento pronominal que ambos personajes, utilizan como en la elección léxica de Rhendal. Esta elección léxica permite reforzar la imagen de anciano del pueblo con vasto conocimiento que representa Rhendal.

2.1.3 Marcas de variación léxica y variación diafásica

Para el análisis de la variación diafásica, se toma el pronombre en segunda persona en plural y singular «you», y para el análisis en materia de variación léxica, se consideran «young man», «humble home» y «it only reveals what's hidden», ya que ayudan en la construcción del personaje como una figura de edad avanzada y alto conocimiento. A continuación, se analizarán los términos de elección léxica presentes en el diálogo.

a. Young man

La siguiente interacción toma lugar en la casa de Rhendal. Cendric encuentra la casa de Rhendal e ingresa para solicitar su ayuda, tal y como Ingrid y Edmond le habían comentado. Dentro de la casa, Cendric se aproxima a Rhendal para hablar con él y se saludan de la siguiente manera:

TO: Hello, young man. What brings you into my humble home?

TT: Bienvenido, joven. ¿Qué le trae a mi humilde morada?.

Para el término «young man», se utiliza el término «joven» en la traducción en vez de la opción «muchacho» para mantener un registro alto y formal en las intervenciones por parte de Rhendal, ya que utilizar «muchacho» bajaría su registro y formalidad.

b. Humble home

Los términos *humble home* también implican un problema de ambigüedad léxica, ya que *home* puede localizarse como «hogar», «casa» e incluso «cabaña». Para contextualizar el término en primer nivel, se recurre al videojuego para ver la estructura física del lugar en el que habita Rhendal y se aprecia que la ambientación del lugar es la de un pueblo en el bosque con hogares sencillos hechos en madera, tal y como se puede observar en la figura 2 del capítulo I. Gracias al videojuego, se considera el término «cabaña» como equivalente para *home*. Sin embargo, mediante la transcreación se desea variar el léxico del TO de manera que la localización refleje en Rhendal una figura más culta y respetable. Para lograr ese cometido, se recurre al DLE para encontrar un término que eleve el registro léxico de Rhendal y se encuentra que «morada» es la forma culta para referirse al «lugar donde se habita» (DLE). Así, se opta por *morada* como equivalente de *home*, ya que como Rhendal es un personaje sabio, un léxico culto lo acerca más a una realidad dinámica del habla española y permite que el jugador se relacione más con el personaje.

c. It [the Silkweed potion] only reveals what's hidden

Otra instancia en la que se aplica una variación léxica en el TT para mostrar un registro culto en Rhendal se da cuando ambos hablan acerca de los efectos de una poción que Rhendal le dio de beber a Cendric para que éste pudiera recuperara su memoria. Después de beberla, una extraña marca le sale a Cendric en la muñeca y éste le pregunta a Rhendal si eso es resultado de la poción que acaba de beber, a lo cual Rhendal responde:

TO: No, the Silkweed potion doesn't create this kind of marks. It only reveals what's hidden.

TT: No, la poción hierbada no causa ese tipo de marcas, solo devela aquello que yace oculto.

La oración «it only reveals what's hidden» presente en el diálogo no se traduce como «solo revela lo que está escondido» porque es una construcción simple que seguiría la

estructura del original y la intención es darle un carácter formal y sabio a Rhendal en el TT con la transcreación; se opta, entonces, por utilizar palabras como «devela» o la frase «aquello que yace oculto» y así realzar el léxico y la fraseología de Rhendal para elevar su registro. Así, se mantiene un registro culto y formal en el personaje y se mantiene la figura de una persona sabia que resalta del grupo popular por su léxico.

d. You

Siguiendo ahora con la forma de tratamiento, se opta por realzar la formalidad al utilizar la forma pronominal «usted». En la siguiente sección, se ejemplifica cómo se da parte del diálogo entre ambos personajes:

TO: Hello, young man. What brings you into my humble home?

TT: Bienvenido, joven ¿Qué le trae a mi humilde morada?

TO: The hunter Edmond sent me to you.

TT: El cazador Edmond me envió a hablar con usted.

TO: Ingrid told me you can help me.

TT: Ingrid me dijo que usted podría ayudarme.

En este diálogo, Cendric y Rhendal usan *you*, forma pronominal de la segunda persona en plural y singular. El hecho de que un solo pronombre abarque el singular y el plural representa un problema al momento de traducir, ya que puede referirse a una sola persona o a varias personas. Para abordar esta primera instancia de ambigüedad léxico morfológica, se recurre al contexto. Por contexto situacional, se sabe que solamente hay dos personajes interactuando entre sí en la conversación y, por ende, el *you* presente se refiere solamente al singular y así queda descartado el plural. El siguiente problema a esclarecer es la ambigüedad léxica que resulta de la posibilidad del pronombre en español a traducirse como «tú», «vos» o «usted». Retomando las convenciones utilizadas por el español internacional, se descarta el «vos» como forma pronominal dado que se deben utilizar usted para las situaciones formales

y «tú» para las informales. Ahora con únicamente dos posibilidades, se recurre a la variación difásica que en este contexto situacional dicta el uso de una forma de tratamiento formal y de respeto; por lo tanto, en el TT, Cendric se dirige a Rhendal utilizando la forma pronominal «usted», dado que como se mencionó previamente, Rhendal es un anciano que ayuda al pueblo y tiene un vasto conocimiento, lo que amerita una forma de tratamiento respetuosa. Además, Cendric es un extraño para él lo que no da cabida a un trato más cercano o informal, ya que Cendric acaba de aparecer en el pueblo y no conoce a nadie del lugar. Por esa razón, Rhendal le dice a Cendric «¿Qué lo trae a mi humilde morada?». De igual manera, cuando Cendric le comenta quién lo envió, se localiza utilizando la forma pronominal «usted» para mostrar el respeto y la formalidad necesarios por eso le dice «el cazador Edmond me envió (a hablar) con usted» o «Ingrid me dijo que usted podría ayudarme» dependiendo de la respuesta que el jugador quiera escoger de las opciones de diálogo.

2.2 Diálogo entre Cendric y el Tabernero

2.2.1 Características del Tabernero

El Tabernero, *the Innkeeper* en el texto original, es el encargado de la taberna de la aldea. Luego de su encuentro con Rhendal, Cendric debe ir a la taberna para realizar un encargo de Rhendal. Los personajes de la taberna muestran un perfil más bajo que el de los oficiales de alto rango, ya que la taberna es el lugar al que llegan a socializar y el trato tiende a ser informal. El contexto situacional en una taberna, en la mayoría de los casos, está cargado de informalidad. Por lo tanto, el Tabernero no requiere un trato formal.

En el videojuego, el tabernero ayuda a Cendric con el encargo de Rhendal y, a su vez, como informante de lo que acontece en la aldea. La taberna representa un lugar de escape para los aldeanos del pueblo; por ejemplo, uno de los aldeanos se embriaga para olvidarse de su trabajo y de su esposa. Dado que el ambiente en la taberna es informal y cordial, el

encargado del lugar se mantiene en una posición bastante cercana a sus clientes. La situación comunicativa en este caso da paso a una forma de tratamiento informal.

2.2.2 Características del diálogo entre el Tabernero y Cendric

El Tabernero ayuda a Cendric con un encargo de Rhendal. Rhendal le pide que le compre un licor especial y para asegurarse de que Cendric realmente necesita ese licor específico, el Tabernero idea un juego de palabras con el nombre del licor. El jugador debe escoger el correcto al momento de la interacción, de lo contrario, el Tabernero termina la conversación abruptamente. A lo largo del diálogo original y traducido, se mantiene un registro informal, tanto en las formas de tratamiento, como en la elección léxica del Tabernero, incluso el Tabernero usa vocabulario fuerte contra Cendric.

2.2.3 Marcas de variación léxica y variación diafásica

Para el análisis en materia de variación léxica se considera la expresión «Tom, Dick or Harry» y el adverbio «beggarly» y para el análisis de la variación diafásica, se toma el pronombre en segunda persona en plural y singular *you*. A continuación, se analizarán los términos de variación léxica presentes en cada segmento.

a. Tom, Dick or Harry

Esta expresión la utiliza el Tabernero con Cendric cuando este le pide el aguardiente especial que Rhendal quiere que le compre. El tabernero es muy reservado en cuanto a quién le vende ese licor y dice lo siguiente:

TO: I can't sell my schnapps to any Tom, Dick or Harry, you know. And especially not to some beggarly guy like you.

TT: Deberías saber que no le vendo mi aguardiente a ningún fulano, zutano o mengano, y mucho menos a un desharrapado como tú.

En primera instancia, según el *Diccionario Merriam-Webster*, la frase coloquial «any Tom, Dick or Harry» significa «the common man or anyone» (Merriam-Webster). Al ser una frase coloquial aporta informalidad al TO y, para su localización, se trata de utilizar una frase coloquial equivalente que tenga el mismo valor de cualquier persona que el TO posea. Por esa razón, se utiliza la frase idiomática «fulano, zutano o mengano». Al buscar la definición de zutano en el diccionario este define «mengano como la «voz que se usa en la misma acepción que fulano y zutano, pero siempre después del primero, y antes o después del segundo cuando se aplica una tercera persona, ya sea existente o imaginaria» (DLE). Como dice la definición, «mengano» es un término que se usa en conjunto con «fulano» y «zutano» de manera que la frase como tal cumple la misma función que la expresión del TO y le da un registro informal al personaje en español.

b. Beggarly guy

La segunda expresión utilizado por el tabernero, y presente en el segmento anterior, que marca informalidad es «beggarly guy». Según *Oxford Living Dictionaries*, «beggarly» es «pitifully or deplorably meager or bad»(Oxford), en otras palabras, es algo o alguien lamentable o deplorablemente miserable o malo y la connotación del término es negativa. Dada su connotación negativa, su uso por el Tabernero puede considerarse como descortés y ofensivo. En un contexto situacional formal, se evita el uso de lenguaje fuerte o que es considerado inapropiado; en este caso, el Tabernero hace uso de un lenguaje vulgar con carga negativa a Cendric; por lo tanto, se trata de una situación informal. El término «beggarly», entonces, se traduce como «desharrapado» para mantener ese elemento de carga informal negativa, ya que según el *DLE* es un adjetivo que significa «andrajoso, roto y lleno de harapos, desheredado, muy pobre» (DLE). Este adjetivo se ajusta bien al contexto mostrado por el videojuego al considerar que Cendric despertó en el bosque sin recuerdos, sin dinero y muy

posiblemente con la ropa rota. Así, se mantiene la dinámica de variantes léxicas entre los personajes tanto en inglés como en español.

c. You

Por último, la informalidad de la situación dicta el uso de una forma de tratamiento cercana y dado que la recomendada por el español internacional es el «tú», se opta por esa cuando Cendric se dirige al Tabernero y viceversa. Para ejemplificar la variación diafásica se analiza el siguiente diálogo:

TO: I'm thirsty, give me a beer.

TT: Tengo sed; dame una cerveza.

TO: If you want to have a beer, you need enough gold to pay for it.

TT: Si quieres una cerveza, necesitas suficiente oro para pagarla.

En el ejemplo anterior, Cendric se dirige al Tabernero de manera informal. No hay un saludo inicial, sino que Cendric le pide una cerveza de forma directa. Este intercambio carente de cordialidad le da un carácter informal a la situación. Así, Cendric dice con toda confianza «tengo sed; dame una cerveza». De haber usado un registro formal y cordial en la traducción, se habría perdido esa característica de informalidad que distingue al tabernero de Rhendal y otros personajes de alto rango. De igual manera, cuando el Tabernero le contesta, también utiliza la misma forma pronominal «tú» y dice «Si quieres una cerveza, necesitas suficiente oro para pagarla». La variación difásica en este contexto situacional específico exige que se utilice una forma de tratamiento informal y cercano.

2.3 Diálogo entre Cendric e Inina

2.3.1 Características de Inina

Inina es la suma sacerdotisa del clero de Gandria («High Priestess of the Clerics», en el texto original); por lo tanto, tiene a cargo labores de suma importancia para el reino y se le

debe mucho respeto como figura de alto rango. Dentro de sus funciones están velar por el orden del reino y el bienestar de los ciudadanos y los aldeanos, entrenar en las artes mágicas a sus aprendices y guiar a los clérigos.

En el videojuego, Inina asiste a Cendric a resolver una de las misiones principales que ayudan al desarrollo de la trama principal. Esta consiste en averiguar el paradero de uno de los clérigos de Inina que se perdió mientras investigaba una cueva. Inina muestra un gran dominio de la magia e incluso ayuda a Cendric a aprender su segundo hechizo que consiste en crear luz con su báculo y así alumbrar los sitios oscuros. Como se mencionó anteriormente, es un personaje al que se le debe mostrar respeto. Incluso uno de los paladines guardia de Inina se lo explica a Cendric de la siguiente manera:

TO: I got no time to chit-chat. Go and ask her yourself. But you better show her some respect, we're watching you.

TT: No tengo tiempo para charlar. Ve y pregúntale tú mismo. Más te vale que le demuestres respeto: te estamos vigilando.

En este segmento, el paladín le ordena a Cendric que trate a Inina con respeto y da a entender no se debe referir a Inina como si ella fuera una persona cercana o del pueblo. Además, al decir que los soldados lo están vigilando se refuerza aún más la noción de respeto, ya que con su autoridad están inspirando temor para que Cendric no le falte el respeto a Inina.

2.3.2 Características del diálogo entre Cendric e Inina

El diálogo con Inina posee más texto en comparación con el de los otros personajes debido a que es un personaje principal para el desarrollo de la trama central. Comparte similitudes con el diálogo de Rhendal, ya que ambos personajes ayudan a que Cendric se desarrolle como personaje más allá de la trama principal. A lo largo del diálogo entre Inina y Cendric, se mantiene un registro sumamente formal por ambas partes. Además, Inina también usa un léxico culto, parecido al que utiliza Rhendal, de manera que muestra superioridad y

sobresale de la mayoría de los personajes. Por ser parte del clero y de las altas autoridades de Gandria, Inina es un personaje que inspira sabiduría y respeto.

2.3.3 Marcas de variación léxica y variación diafásica

Para el análisis en materia de variación léxica se considera el término «commoners» y para el análisis de la variación diafásica, se toma el pronombre en segunda persona en plural y singular «you» y su forma arcaica «thee».

a. *Commoners*

El siguiente segmento muestra parte del diálogo que se da entre Inina y Cendric cuando éste llega a un altar a las afueras de la capital. Inina le explica a Cendric la razón detrás de su presencia en el templo y qué tipo de templo es.

TO: It's a shrine of the Eternal Light. Mages and commoners can come here and find strength and peace in prayer

TT: Es un templo de la Eterna Luz al que magos y plebeyos acuden para recibir fortaleza y paz mediante la oración

En el diálogo anterior, Inina se refiere a los aldeanos como *commoners*. Según el *Cambridge Dictionary*, un *commoner* es «a person who is not born into a position of high social rank» (Cambridge). Por definición, el término en sí es un marcador de diferencia jerárquica social que separa a la clase alta de la baja. Al momento de la localización, se busca utilizar un léxico que de igual manera marque esta distinción de clases sociales y se opta por el término «plebeyo». Se entiende como plebeyo «a la persona, palabra o acto grosero, innoble o vil; falto de nobleza o delicadeza» (Moliner 1321). Si bien es cierto, Inina no trata mal a los aldeanos, el término «plebeyo» hace distinción de clases al indicar que son personas que carecen nobleza; en otras palabras, no se encuentran al mismo nivel, tal como ocurre en el TO con

commoners. Además, pueden ser considerados groseros, viles o innobles lo que refuerza la diferenciación de clases entre sí.

b. Thee

La siguiente frase muestra la forma característica en que Inina como miembro del clero se dirige a Cendric al despedirse:

TO: May the Eternal Light guide thee.

TT: Que la Eterna Luz sea vuestra guía.

En la frase «May the Eternal Light guide thee», Inina emplea el pronombre arcaico «thee» al despedirse de Cendric. Según *Oxford dictionaries*, thee es «archaic or dialect form of you, as the singular object of a verb or preposition» (Oxford). Además, en cuanto a su uso menciona que «it is still used in some traditional dialects and among certain religious groups» (Oxford). En este caso, el uso de un término arcaico por un miembro del clero eleva el registro de Inina a uno formal. En el contexto de los videojuegos en ocasiones, los personajes religiosos usan un léxico más arcaico y los altos mandos inspiran confianza, sabiduría y respeto. Para mantener el nivel de formalidad en el TT, se traduce *thee* por el adjetivo posesivo de la segunda persona de «vos» en el tratamiento reverencial (DLE) «vuestra». El tratamiento reverencial como tal expresa respeto hacia el interlocutor y así se mantiene el registro y léxico formal que se desea expresar con este personaje.

c. You

Por último, la formalidad del contexto situacional comunicativo pauta el uso de «usted» como forma pronominal de tratamiento cuando Inina y Cendric se comunican. Como ejemplo de variación diafásica en este diálogo, se analizan los siguientes segmentos:

TO: Hello, young mage. I'm Inina, High Priestess of the Clerics. How can I help you?

TT: Hola, joven mago. Soy Inina, la suma sacerdotisa de los clérigos. ¿Cómo he de ayudarle?

TO: What are you doing here?

TT: ¿Qué está haciendo aquí?

En el ejemplo anterior, el saludo de Inina y la forma de presentarse ante Cendric marcan cordialidad, respeto y educación por parte de Inina al saludarlo y dirigirse a él como joven mago, presentarse y ofrecerle ayuda. Estos elementos se mantienen en la versión localizada al conservar el saludo y la presentación; además, se utiliza la forma de tratamiento del «usted». Cendric le contesta «¿Qué está haciendo aquí?» de manera que se mantiene la reciprocidad en el uso del registro formal con el tratamiento de «usted» y se evita la proximidad del «tú». La variación difásica en este contexto situacional específico dicta que se use una forma de tratamiento pronominal formal y respetuosa.

2.4 Diálogo entre Cendric e Ingrid

2.4.1 Características de Ingrid

Ingrid es la cocinera de la aldea. Ella es la encargada de preparar los alimentos de los aldeanos y Cendric la visita por encargo de Edmond para dejarle un poco de carne. Al ser la cocinera de la aldea, Ingrid representa a un personaje que se caracteriza por cuidar de los demás y queda al mismo nivel que los otros aldeanos a diferencia del nivel que presentan Rhendal e Inina. Ingrid ayuda a Cendric con el encargo de Edmond, el cual consistía en llevar los trozos de carne a Ingrid y ella le da carne a Cendric para el viaje como agradecimiento por haberle entregado el encargo. Además, Ingrid ayuda a Cendric a dar con la cabaña de Rhendal. La situación comunicativa en la cual participan Cendric e Ingrid da cabida a una forma de comunicación informal.

2.4.2 Características del diálogo entre Ingrid y Cendric

La interacción entre Ingrid y Cendric no cuenta con tantas opciones de diálogo para que el jugador pueda elegir como es el caso de Inina o Rhendal. Ingrid le ofrece ayuda a

Cendric, pero no es relevante para la trama central del juego. A lo largo del diálogo, predomina un registro informal tanto en las formas de tratamiento como en la elección léxica de Ingrid.

2.4.3 Marcas de variación léxica y variación diafásica

Para el análisis de variación léxica se consideran los términos «poor boy», «elder» y «wooden house» y para el análisis de la variación diafásica, se analiza el pronombre en segunda persona en plural y singular «you».

a. *Poor boy*

Cuando Céndric llega a la aldea por primera vez y encuentra a Ingrid, él le da los pedazos de carne que Edmond le había mandado. En una de las opciones de diálogo el jugador puede decirle a Ingrid que Cendric está hambriento y ella le responde lo siguiente:

TO: Oh, you poor, poor boy. Here, take this piece of meat, this should help for now.

TT: Oh, pobre, pobre niño. Toma este pedazo de carne, te ayudará por ahora.

En la oración, Ingrid se refiere al personaje principal como *boy* en vez de *young man* como hace Rhendal. En la localización, se usa el equivalente «niño» para mantener un registro informal. Según el *Diccionario de uso del español de María Moliner*, término «niño» se «utiliza en el lenguaje informal como vocativo para dirigirse a una persona joven con quien se habla» (Moliner, 1174).

b. *Elder and Wooden House*

Los siguientes términos aparecen en la conversación de Cendric con Ingrid cuando comentan que Cendric busca a Rhendal:

TO: Ah, you're looking for our village elder. A very wise man who always has an open ear for our problems. He lives in the wooden house in the middle of the village.

TT: Entiendo. Buscas al anciano de la aldea, un gran sabio que siempre está atento a nuestros problemas. Vive en una cabaña de madera en medio de la aldea.

En esta intervención, Ingrid mantiene un léxico estandarizado, de uso común, también muestra respeto hacia Rhendal. Para referirse a él, utiliza el término «anciano» que «se emplea más que *viejo* en lenguaje respetuoso» (Moliner 101). Por esa razón, no se utiliza «viejo» como equivalente para «elder». En el caso del término «wooden house», se utiliza «cabaña» para mantener un léxico coherente al contexto mostrado en el videojuego, ya que la casa de Rhendal corresponde a una cabaña en el pueblo. De esta manera, se logra tener un personaje de bajo estrato que muestra cordialidad y cercanía con el personaje principal usando un registro informal de forma recíproca. Además, logra mostrar respeto hacia una figura de autoridad, Rhendal.

c. You

Para finalizar, como la situación conversacional entre Cendric e Ingrid es de carácter informal, se mantiene el «tú» en las interacciones entre Ingrid y Cendric, tal y como lo recomienda el uso del español internacional. La variación diafásica se puede visualizar en el siguiente:

TO: I'm Ingrid, the cook of this humble village, responsible to feed all the hungry mouths here. And what brings you here?

TT: Soy Ingrid, la cocinera de esta humilde aldea, encargada de alimentar a todas la bocas hambrientas de aquí. ¿Qué te trae por acá?

TO: I lost my memory. Do you know someone who could help me?

TT: Perdí la memoria. ¿Sabes quién podría ayudarme?

En la sección anterior, Ingrid se presenta con Cendric manteniendo un intercambio cordial opuesto al que se muestra con el diálogo del Tabernero. En el caso de Cendric, él también mantiene el registro informal de cercanía mediante el uso del pronombre nominal «tú». La variación difásica en este contexto situacional específico requiere el uso de una forma de tratamiento informal y cercana.

Conclusión

De este análisis se concluye que, como parte del proceso de localización de videojuegos, la variación diafásica y la variación léxica de la mano de la transcreación desempeñan una función de gran relevancia. La diferencia que presentan las distintas formas de tratamiento del español en cuanto a formalidad e informalidad y cercanía o alejamiento pueden ayudar a darle más dinamismo y aceptación al videojuego. Estas permiten emular en el videojuego características de la realidad diaria de los hispanohablantes. Además, el *skopos* del encargo propicia la variación de léxico y registro de ciertos personajes para crear un ambiente más próximo a la realidad de los jugadores. En otras palabras, el jugador puede ver cómo la comunicación entre personajes de distintos niveles de autoridad varía según la situación comunicativa tal y como ocurre en la vida real. De forma que se recrean conversaciones de forma coherente, dinámica y verosímil. Además, la variación léxica se aporta la riqueza y dinamismo al idioma en el videojuego, pues esta permite caracterizar a los personajes y a diferenciarlos mejor entre sí, desde denotar sabiduría y serenidad hasta ignorancia y simpleza. Estas son herramientas que, utilizadas de forma correcta, pueden dar aún más valor a un videojuego al hacer que su jugabilidad, historia y acercamiento a los personajes sea agradable para los jugadores y crear una sensación de mayor apego a la realidad.

Conclusiones y recomendaciones

En esta sección, se finalizará con las conclusiones derivadas del análisis realizado a la luz de los objetivos e interrogantes planteados como base para el desarrollo de la investigación. La investigación realizada demuestra que el traductor puede recurrir a diversos métodos para contextualizar el texto a localizar. Uno de estos métodos es el acceso al videojuego. Al ser este un videojuego en desarrollo destinado a la PC, la desarrolladora puede poner a disposición del traductor una versión maestra del videojuego lo que permite que el traductor centralice y contextualice las distintas secciones del videojuego. Otro de los métodos disponibles es la comunicación y el trabajo en conjunto con la desarrolladora. Durante todo el proceso se mantuvo el canal de comunicación abierto de manera que Roesch pudo esclarecer varias interrogantes que surgieron del texto original cuando fue necesario.

La variación diafásica y la transcreación son dos recursos lingüísticos que permitieron marcar la distinción jerárquica entre personajes mediante el lenguaje. La variación del registro ligado a su situación comunicacional y la variedad de formas de tratamiento características del español permitieron convertir un problema de ambigüedad lingüística en marcas de diferenciación jerárquica entre personajes. Además, la licencia creativa que otorga la transcreación en este tipo de texto permitió realizar los cambios léxicos necesarios para reforzar esta noción.

Se logran identificar aquellas características que mayor dificultad le presentan a los localizadores al trabajar con este tipo de texto. La falta de contexto es algo muy presente a lo largo de los recursos localizables trabajados. Esta falta de contexto presente desde el texto núcleo del videojuego hasta los mismos diálogos de los personajes hace que el texto a trabajar presente ambigüedad lingüística que, de no trabajarse correctamente, puede entorpecer la acción traductiva y resultar en un texto incoherente, confuso y no funcional. El primer paso a seguir por un localizador de videojuegos al momento de localizar un texto de este tipo es

contextualizar el mismo. La contextualización le abre la puerta al localizador para poder iniciar la localización del texto de forma correcta, ya que le aporta las herramientas necesarias para distinguir con buen criterio las decisiones traductivas que le permitirán localizar el texto. De manera que, al contextualizar el texto en primer grado al campo de los videojuegos, el traductor sabe que debe utilizar jerga especializada y familiar para los jugadores de videojuegos. Además, el saber la clasificación que tiene el videojuego, le permitirá recurrir a distintos juegos paralelos que afiancen su labor al localizar. Con este primer nivel de contextualización, se puede proceder a resolver los problemas traductivos que se derivan de la ausencia de contexto y de la polisemia y homonimia que el idioma meta propicia, la ambigüedad lingüística. Los tipos de ambigüedad lingüística más destacables en este trabajo fueron la ambigüedad léxica y la ambigüedad morfológica para las cuales es necesario analizar muy bien los distintos recursos traducibles para establecer la funcionalidad de la contextualización durante el proceso de localización de un videojuego en desarrollo. En otras palabras, se debe tomar el texto recibido y analizarlo en términos de composición léxica y morfológica para determinar cómo debe ser tratado. Adicionalmente a las características del texto, la comunicación con la desarrolladora permite al localizador aclarar dudas de contextualización de términos y permite acceder al juego como herramienta práctica de manera que se pueda ver el texto en función del videojuego y presentar un TT que muestre coherencia al reproducirse en la computadora.

Por otra parte, la implementación de la variación diafásica y el uso de la transcreación ayuda a crear un TT coherente con la situación comunicativa y el skopos del encargo. Mediante el análisis del contexto que envuelve las distintas situaciones y personajes presentes en el videojuego, se logra identificar y entender la dinámica comunicativa entre los distintos personajes. Por un lado, el uso del español internacional ayuda a comprender qué formas de tratamiento y vocabulario debe utilizarse de forma que el TT sea comprensible para una mayoría de jugadores hispanoparlantes. Además, la transcreación permite realizar variaciones

léxicas al TO de los personajes para reforzar la imagen característica de cada uno y elevar el registro en aquellos casos que fue necesario. De igual manera, posibilita recrear situaciones mediante el uso de elementos no presentes en el TO, pero necesarios en el TT para acercar el texto a su público meta. En conclusión, el contexto, la variación diafásica y la transcreación permiten entender la cabalidad la situación comunicativa presente en el TO lo que a su vez propicia recrear las situaciones de forma coherente, dinámica y verosímil en el TT.

Recomendaciones

Asimismo, a manera de recomendación dado que la localización de videojuegos no es un campo tan desarrollado en Costa Rica, futuros investigadores podrían realizar estudios del mercado laboral para traductores nacionales y tratar de determinar las pautas a seguir en términos de cobro de prestación de servicios traductivos para videojuegos, los derechos intelectuales, así como un estudio del desarrollo de videojuegos a nivel nacional y la consideración de la localización como factor clave en su desarrollo. Dado que este trabajo se centra en un análisis anecdótico del quehacer traductivo, un trabajo de investigación de mercado a nivel nacional ayudaría a puntualizar aún mejor las necesidades del campo a nivel nacional.

De igual manera, futuros localizadores podrían realizar análisis de traducciones de videojuegos de distinta clasificación y características. Como *Cendric* es un videojuego de PC que se localizó durante su desarrollo, estos otros estudios podrían analizar el proceso de localización de un videojuego para una consola o dispositivo móvil, videojuegos ya finalizados e incluso aquellos que ameriten una localización de planta. Esto permitiría incluso desarrollar estudios comparativos para resaltar si las distintas problemáticas encontradas y sus soluciones difieren de una categoría a otra o si comparten similitudes. La industria de los videojuegos se encuentra en constante evolución por los avances tecnológicos y el campo de la localización avanza con ella. Este es un mercado que ofrece muchas posibilidades de

desarrollo tanto profesional como personal para traductores interesados en incursionar el mundo de la localización de videojuegos y especializarse en el campo.

Bibliografía

- Cambridge Dictionaries online*. Cambridge University Press, 2016. En línea. 21 de ab. 2017.
- César del Amo, Iris. «Análisis de la traducción del videojuego *To the Moon* por parte de fans». *Entreculturas* 7-8 (2016): s. pag. En línea. 17 ag. 2016.
- Centro Virtual Cervantes. «Registro». *Diccionario de términos clave de ELE*. Biblioteca del profesor de español. En línea. 17 mar. 2017.
- Chacón Jiménez, Krisia. «Plan quiere animar el nicho digital». *El Financiero*, 30 jul. 2016. En línea. 11 nov. 2016.
- Chandler, Heather M. «Organizing Assets for Translation». *The Game Localization Handbook*. Hingham, Massachusetts: Charles River Media, 2005. 3-22. Impreso.
- Clavería, Gloria, y Carmen Planas. «La homonimia en la lexicografía española». *Nueva Revista de Filología Hispánica* 49.2 (2001): 281-306. Archivo PDF.
- Cordero, Carlos. «Los cinco retos de la industria de videojuegos, animación digital y "apps" en Costa Rica». *El Financiero*, ag. 2016. En línea. 11 nov. 2016.
- Duranti, Alessandro, y Charles Goodwin. *Rethinking Context: Language As an Interactive Phenomenon*. Cambridge: Cambridge U. P., 2000. Impreso.
- García Yebra, Valentín. «Problemas de la traducción literaria». *Transversales culturales: literatura, cine, traducción*. Vitoria: Evagraf, 1994. Archivo PDF.
- Haywood, Louise. M., Michael Thompson y Sándor Hervey. *Thinking Spanish Translation: A Course in Translation Method, Spanish to English*. Londres: Routledge, 2009. Archivo PDF.
- Impressum. «Cendric». *Cendric*, 2016. En línea. 22 oct. 2016.
- IBM. «Consideraciones sobre la conversión de datos SBCS, DBCS y MBCS». *IBM knowledge center*. En línea. 28 set. 2017.

- Mangiron, Carmen y Minako O'Hagan. «Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation». *The Journal of Specialized Translation* 6 (2006): 10-21. Archivo PDF.
- Mendez González, Ramón. «La localización como factor clave en el proceso de desarrollo de un videojuego». *adComunica* 9 (2015): 77-95. Archivo PDF.
- Merriam-Webster.com*. Merriam-Webster, 2017. En línea. 29 set. 2017.
- Miranda, Julia Valenzuela. «Homonymia y polisemia: entre la ambigüedad y el grupo verbal». *Didáctica* 5 (1993): 225-240. Archivo PDF.
- Moliner, María. *Diccionario de uso del español*. Madrid: Gredos, 2007. Impreso.
- Nord, Christiane. *Translating As a Purposeful Activity*. 2018. 27. Impreso.
- O'Hagan, Minako y Carmen Mangiron. «Games Localization: When "Arigato" gets lost in Translation». *Proceedings of New Zealand Game Developers Conference*. Glasnevin, Dublin, 2004. 57-61. Archivo PDF.
- Oxford Dictionaries Online*. Oxford University Press, 2017. En Línea. 25 de ago de 2017.
- Pineda Rodríguez, Allan Martín. «La localización de *software* y las empresas informáticas en Costa Rica. Estado y orientación para el traductor nacional». Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Costa Rica, 2004. Archivo PDF.
- Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española*. 23ª ed. Madrid: Espasa Libros, S. L. U. 2014. En línea. 04 de set de 2017.
- Reineke, Detlef. *Traducción y localización: Mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas de Gran Canaria: Anroart, 2005. 254. Impreso.
- Roesch, Isabelle. *Cendric*. 2016. En línea. 11 ag. 2016.

---. Correo electrónico «RE: Translation project». Recibido por Juan José Flores González, 5 oct. 2016.

Rosas, Ricardo, et al. «Más allá del *Mortal Kombat*: diseño de videojuegos educativos». V Congreso Iberoamericano de Informática Educativa. Viña del Mar, Chile, 2000. s. pag. En línea. 11 nov. 2016.

Scholand, Michael. «Localización de videojuegos». *Tradumàtica* 1 (2002): s. pag. En línea. 10 ag. 2016.

Steam. «About». *Valve*, 2017. En línea. 25 set. 2107.

Torres Moreno, Diego. «El uso de préstamos y calcos como medio de inmersión cultural en la terminología militar de tres videojuegos». Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Costa Rica, 2013. Archivo PDF.

Torres Torres, Antonio. «Del castellano de ‘un pequeño rincón’ al español internacional». *Normas* 3 (2013): 205-224. Archivo PDF.

