

Trabajo de Fin de Grado: Localización del videojuego *Sealight*

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

Presentado por: D. Pablo Giménez Villar

—

Responsable de tutorización:
Prof. D^a Cristina Lachat Leal

—

Curso académico 2022/2023

ÍNDICE

1. [Introducción](#)
2. [Localización](#)
 - 2.1. [Conceptos teóricos de la localización](#)
 - 2.2. [Estrategias, procedimientos y problemas de traducción](#)
 - 2.2.1. [Documentación](#)
 - 2.2.2. [Análisis del texto original](#)
 - 2.2.3. [Traducción, revisión y *testeo*](#)
 - 2.3. [Recursos utilizados](#)
3. [Conclusiones](#)
4. [Referencias bibliográficas](#)



1. Introducción

La memoria de mi Trabajo de Fin de Grado sobre la localización del videojuego *Sealight* del inglés al español de España analizará todo mi proceso de localización de este videojuego independiente.

Sealight es un videojuego del género aventura gráfica o *Point & Click* con un fuerte componente humorístico y múltiples juegos de palabras y referencias. Está creado por el artista Carlos Batlló, cuyo título profesional es director creativo y tiene más de diez años de experiencia en el sector de la animación y la narrativa, aunque también se ha encargado del diseño del videojuego con la herramienta Unity. Por lo tanto, mi rol principal en esta obra ha sido de localizador al español, ya que el idioma original del juego era el inglés. Además, he cumplido roles anexos como *tester* e incluso gestor de redes sociales como se puede ver en su [cuenta](#).

Sin embargo, esta relación laboral se estableció gracias a [GameBCN](#) (Barcelona), ya que *Sealight* es un proyecto en preincubación al poseer solo una demo jugable en vez de una *vertical slice* que detalle todas las partes del videojuego, aunque su objetivo es ser publicado en Steam y sacarle beneficio a largo plazo como indican los estudios de marketing que este sector creció un 12 % en 2022 (AEVI, 2023). Por todo esto, tras múltiples eventos de la empresa, entrevistas con cada una de las partes implicadas y negociaciones, decidieron concederme la localización de la demo de *Sealight* como TFG sin ánimo de lucro.

Tras conocer el contexto del encargo, se puede deducir la primera clave para negociar con clientes: destacar tus aportaciones al proyecto en vez de tus beneficios. Porque mi localización beneficiaba a GameBCN y Carlos Batlló por ser el trabajo original de un traductor autónomo, pero también me aportaba experiencia. En otro contexto no aceptaría esta (inexistente) tarifa, pero suele ser la mejor manera de comenzar en esta industria. Igualmente, una vez que pactamos nuestras condiciones, se da por supuesto que la calidad será la más alta posible.

En cuanto a las dimensiones del texto original, las expondré en cifras: 3855 palabras, 17236 caracteres sin espacios y 878 líneas de Excel. A pesar de no poseer la inabarcable magnitud de un triple A de la industria, sigue siendo una cantidad considerable para una sola persona. Mi principal herramienta de trabajo ha sido la herramienta Excel de Google Drive, porque Unity exporta así los diálogos.

Por último, realicé el papel de gestor de proyectos. Creé una carpeta compartida en Drive para centralizar los recursos con más carpetas por cada rol, redacté un plan de acción con cada tarea pendiente, en progreso y finalizada y hablábamos por diferentes redes sociales.

2. Localización

2.1. Conceptos teóricos de la localización

Como señala la traductora literaria Davis (2021: 7): «Al traducir, estás escribiendo, pero no solo consiste en escribir... También estás resolviendo, o intentando resolver, un problema que tú misma no has creado».

En mi experiencia, veo la localización como los niveles de un rompecabezas con múltiples reglas, al igual que un videojuego. Porque la localización de videojuegos es una especialidad mucho más compleja e inaccesible de lo que parece, ya que pretende superar las barreras culturales de sus jugadores (Muñoz Sánchez, 2017: 11) y cuenta con unas limitaciones exclusivas de este medio.

De hecho, como señala precisamente Muñoz (Muñoz Sánchez, 2017: 12): «Un traductor no debería denominarse a sí mismo localizador porque esta labor implica muchas otras tareas, como el testeo. Una localización puede tener una traducción magnífica y no ser una buena localización, por ejemplo, si el entorno de programación donde trabaja no es el adecuado».

Por esto, en mi caso con *Sealight* he ejercido de localizador en el sentido más amplio de la palabra, ya que quería aprender de todas sus fases.

2.2. Estrategias, procedimientos y problemas de traducción

2.2.1. Documentación

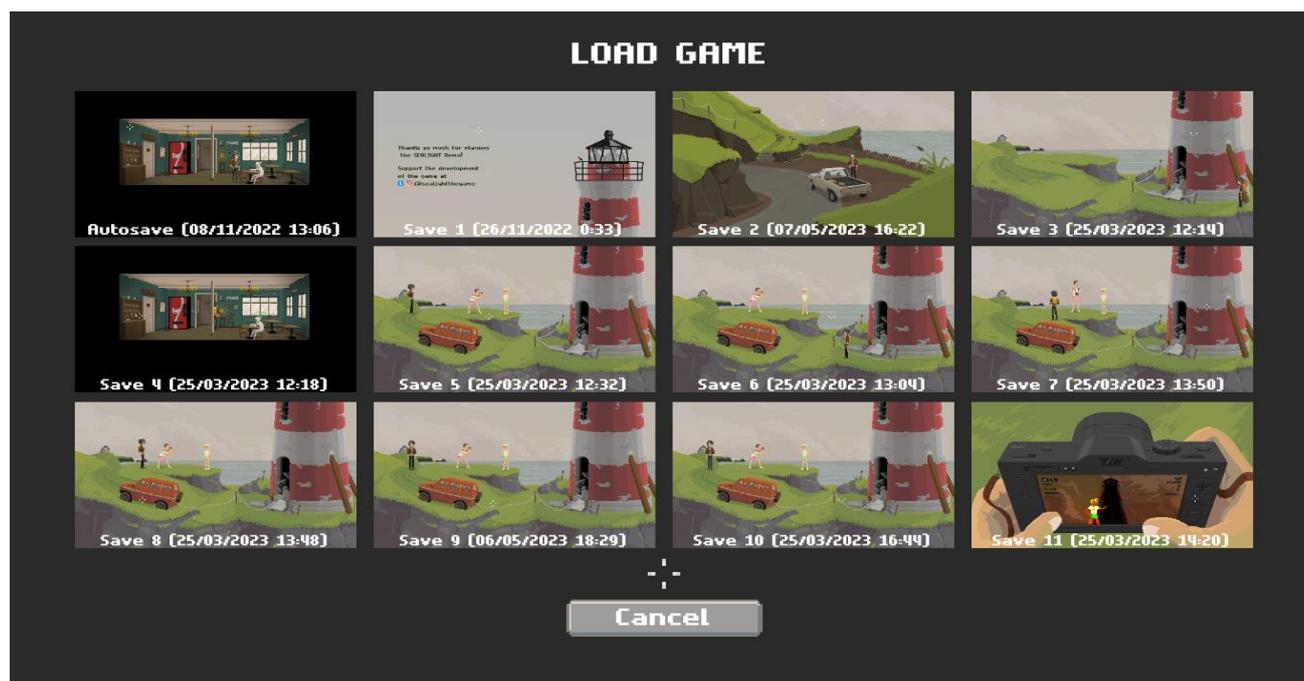
Después de la reunión con el autor y obtener toda la información posible sobre *Sealight*, me dispuse a prepararme con textos paralelos. El videojuego tenía como inspiración el clásico *The Secret of Monkey Island™* de Lucasfilm, así que lo jugué y tomé apuntes sobre su humor, juegos de palabras y terminología, aunque con menos tiempo me habría limitado a verlo en YouTube. Lo más interesante fue ver sus juegos de palabras, los que me sorprendieron por su originalidad e intenté contactar con su autora gracias a la base de datos [Moby Games](#), pero no llegó a responderme.

Asimismo, leí bibliografía recomendada sobre el ámbito. Como ya estaba familiarizado con ella, realicé un taller sobre localización de videojuegos, contacté con muchos profesionales de la industria y me documenté todo lo posible.

2.2.2. Análisis del texto original

Una vez el cliente me envió el texto y la demo, comencé a analizarlos. Sé lo inusual que es poder jugar al videojuego antes de localizarlo, así que lo que usé a mi favor para aprender.

Por una parte, jugué al videojuego como lo haría cualquier usuario, aunque también tomaba apuntes como *tester*. Cuando lo completé en unas horas, volví a comenzar dejando puntos de guardado en cada fase del videojuego y así podría resolver futuras dudas de manera eficiente:



Por otra parte, tras ver todos los diálogos posibles e interactuar con todos los personajes, dividí las líneas del Excel del texto original en cuatro partes para medir mi progreso y rendimiento, ya que el mayor fin de este TFG es dedicarme a la localización de videojuegos de manera profesional. Calculé que en 3 horas localicé unas 1400 palabras, por lo que estaba dentro de la media.

Además, escribí comentarios en todas las dudas del texto original y las resalté en rojo para exponerlas al autor, pero nunca me llegó a responder, porque desgraciadamente esta falta de comunicación es común en este medio. No obstante, pude realizar mi trabajo lo mejor posible y marqué de amarillo las traducciones destacables con notas de traducción.

2.2.3. Traducción, revisión y *testeo*

Intercalé estas últimas tres fases de la localización para una mayor eficiencia en este caso. El procedimiento exacto que seguí fue:

- I. Traducir la primera mitad del texto.
- II. Revisarlo tras unas horas o días de margen.
- III. *Testearlo* e imaginarlo en el contexto de la demo.
- IV. Enviarlo a la tutora.
- V. Volver a revisarlo con los nuevos comentarios.
- VI. Volver a repetir este proceso con la segunda mitad del texto.

De esta manera, en cada etapa me corregía constantemente y pulía mi localización. Ahora mencionaré algunos de los problemas de traducción más interesantes que he encontrado, mi procedimiento y su resolución:

- **Fallos en el texto original y falta de contexto:**

Hay textos de la demo que no están en el Excel y al contrario, así que he traducido algunas partes a ciegas. Por ejemplo, el término *can* puede tener muchos significados y es difícil elegir uno sin su contexto, así que me decanté por *bidón* como este recipiente se llena de gasolina o alcohol. Además, otra dificultad que ni llegué a contemplar es la traducción de los textos incrustados, ya que el traductor no es capaz de acceder a estos archivos, así que los detallé en las notas del Excel.

- **Terminología y tecnología propias de los videojuegos:**

Es difícil explicar por qué traduje *resume* como *continuar*, ya que también podría ser *seguir* o *reanudar*. Sin embargo, este ejemplo se resuelve con los textos paralelos: el traductor de videojuegos será mucho más eficiente si ya tiene conocimientos previos sobre el medio. Así, sé por intuición que *new game* es *nueva partida*, *music volume* es *música*, *SFX volume* es *sonido* y *3D Acceleration* es *aceleración 3D*, pero [esta última es solo un chiste](#) porque solo la tienen los juegos en tres dimensiones.

Igualmente, la localización a veces tiene más similitudes con la ingeniería informática que con la traducción, así que manejar la informática es esencial para dominar las herramientas TAO.

- **Relevancia del tono y alta exigencia del público:**

Sealight es un videojuego con muchos diálogos cómicos, una protagonista con un tono sarcástico y el público de las aventuras gráficas conoce todos estos detalles. Para evitar críticas como [la reciente con Overwatch 2](#), hay que estar a la altura de las expectativas e incluso superarlas. Por eso la mayoría de problemas de traducción se resuelven con la domesticación y las expresiones idiomáticas: la protagonista le puede hablar a una campana y cantar *Jingle all the waaay*, así que lo traduzco como *Campana sobre campaaana*; puede examinar unos platos y decir *As clean as I can get them* o *Como los chorros del oro*; o guardar algo y comentar *I am keeping this* o *A la saca*. Sin embargo, hay que tener mucho cuidado con no sobrecargar el texto y usar este recurso solo cuando conviene para que no esté fuera de contexto. Esto ocurrió en el ejemplo de *Horizon Zero Dawn* y su referencia a Cruz y Raya con la traducción «*pa' la saca*» como indica López (2021), ya que podía salir en momentos trágicos (a diferencia de en *Sealight*).

- **Más límites, más creatividad:**

Más factores inevitables por el medio son el límite de caracteres, la imposibilidad de usar notas de traducción o el uso de la inclusividad, los que ponen la localización en modo difícil, como se suele decir en los videojuegos. En *Sealight* me he encontrado casos que los engloban en uno como ⊗*This are very good!*, que tiene un fallo de concordancia, falta de contexto y debo tener cuidado con el género. Gracias al contexto de la demo y una columna del Excel, sé que la protagonista lo dice al mirar las fotos o cuadros de Ölafur, así que lo localicé como *¡Impresionantes!*

Por último, en la última fase de revisión copié toda la columna del texto meta, la puse en Word y pasé el corrector de español. Todavía quedaba algún error como una falta de concordancia (⊗*esta bidón*), así que otras personas deberían realizar la revisión y el control de calidad si es posible.

2.3. Recursos utilizados

Mi principal herramienta ha sido Excel como he mencionado. Es una herramienta incómoda porque no está preparada para la traducción, pero hay que saber manejarla, como una vez que tuve que usar la búsqueda avanzada en el texto meta para sustituir el término *bidón*. Sin embargo, en proyectos futuros usaré herramientas TAO como MemoQ porque aumentan la eficiencia, pero he echado en falta conocimientos de ingeniería de localización para implementarlo. Aparte, ni siquiera considero la traducción automática en este tipo de encargos, porque como hemos visto en el punto anterior, hay demasiados requisitos para que resulte efectiva actualmente.

3. Conclusiones

Tras este año de experiencia real en la localización de videojuegos, he sido consciente de su complejidad. Sobre todo, ahora aprecio más ejemplos que veo en este medio diariamente, como en el nuevo *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*. Aquí no se limitan a las tres acciones de *Sealight* (tocar, hablar o coger), sino que las sinergias entre acciones y palabras se vuelven casi infinitas. En este juego, si fusionas cualquier objeto con una espada de viaje (por ejemplo), el resultado sería *objeto de viaje*, porque el adjetivo *viajero* daría problemas de concordancia.

Al igual que la nueva criatura *bubbulfrog* se ha localizado en español de España como *fantasma*, lo que no llama la atención hasta que no descubres la versión inglesa (y desconozco la japonesa, que tal vez se parezca más a la española). Todo esto evitando problemas de palabras compuestas y dentro de un límite de caracteres muy concreto, que en mi juego me ha hecho decantarme por *Usar* en vez de *Utilizar*, pero en otro caso podría haber sido mucho más complejo. De hecho, por este tipo de debates que se crean constantemente es esencial mantener la investigación en la localización de videojuegos y difundir sus resultados (Méndez y Calvo, 2023).

Aparte de la localización del videojuego *per se*, he aprendido cuestiones relacionadas que me parecen igual de importantes y me gustaría reflejar.

En primer lugar, he aprendido que es más importante saber moverse por la industria de la localización que el talento. Porque no pasé dos pruebas de traducción en Barcelona, pero ni siquiera me dejaron hacerla en otras 20 empresas. Decidí realizar el SICUE en Barcelona para orientarme laboralmente, lo que casi he conseguido gracias a contactos en el sector, pero el ámbito académico todavía tiene un gran margen de mejora para la inserción laboral. Porque los conocimientos adquiridos durante cuatro años me han ayudado, pero realizar prácticas curriculares me habrían hecho destacar más.

En segundo lugar, cuándo implementar la localización al videojuego ha sido una de las mayores cuestiones. En el sector laboral he podido hablar de ello con profesionales de empresas como King, Social Point o Gameloft; y en el sector académico lo he tratado en eventos como el *Fun for All* en la UAB, el ENETI en la USAL o el ARSAD en RESA Investigadors (mi residencia). Mi reflexión ha sido la misma que en la mayoría de problemas de traducción: depende del contexto. La clave es empezar en una fase donde haya buenas condiciones, ya que demasiado temprano se perderá contenido y demasiado tarde se perderá calidad.

En tercer lugar, un factor inherente a la localización de videojuegos son los derechos de autor. En este sector hay un gran problema con los *NDA* o los acuerdos de confidencialidad, porque estos te impiden hablar de tus proyectos incluso una vez que ya han salido al mercado, lo que no ocurre en otras especialidades de la traducción. Por ejemplo, en el reciente videojuego triple A *God of War: Ragnarok* no aparece ningún traductor en los más de 30 minutos de créditos.

Actualmente, en [IGDA LocSIG](#) hago un voluntariado para reclamar estos derechos porque la localización es la parte más menospreciada de toda la industria de los videojuegos. Estos últimos años el sector ha mejorado promoviendo la inclusividad, la accesibilidad y visibilizando labores como el doblaje, el *QA* o el audio. De hecho, ya se ha publicado material en España que recoge medidas como los sistemas de puntería asistida para mejorar la accesibilidad (Aguado, Monedero y García, 2023) y se han escrito artículos sobre el lenguaje inclusivo en videojuegos con opciones como *Saludos* en vez del típico *Bienvenido* (Tur, 2018: 230).

Así que ¿cuándo nos toca? ¿Es utópico pensar en unos premios para la localización en los famosos The Game Awards? No lo creo cuando en España ya se conceden algunos como los premios ETIV-UVigo o ATRAE.

Para terminar, el pretexto de que los traductores de las agencias se independizan al revelar sus identidades es falso, porque el cliente que acude a una agencia es diferente al de los clientes que acuden a los profesionales directamente. Este fue un apunte que hizo mi tutora Cristina Lachat y me abrió los ojos para continuar mejorando este sector, así que me gustaría terminar con esta mención y diciendo que siempre estaré agradecido por toda la ayuda que me ha concedido.

4. Referencias bibliográficas

AEVI (2023). *La industria del videojuego en España en 2022*. [<http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2023/05/Anuario-AEVI-2022.pdf>]. Fecha de consulta: 20/06/2023.

Aguado Delgado, J., Monedero Alvaro, A., & García Cortés, E. (2016). *Libro blanco de accesibilidad para desarrolladores de videojuegos*. Fundación ONCE/Vía Libre.

Davis, L. (2021). *Essays Two*. Penguin UK.

López, Á. (2021). El arte de traducir un videojuego. *Umbral Pixel* [<https://umbrapixel.com/el-arte-de-traducir-un-videojuego/>]. Fecha de consulta: 20/06/2023.

Méndez, R., & Calvo, A. (2023). *Nuevas voces investigadoras en el ámbito de la localización de videojuegos*.

Muñoz Sánchez, P. (2017). *Localización de videojuegos*. Síntesis.

Tur, J. (2018). Masculino por defecto. En *¡Protesto!: Videojuegos desde una perspectiva de género* (pp. 223-245). AnaitGames.