



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

FACULTAD DE LETRAS

MAGÍSTER EN TRADUCCIÓN

PROPUESTA DE LOCALIZACIÓN INVERSA EN VIDEOJUEGOS:
CASO DE KATANA ZERO

por

BAYRON ISAÍAS LEONARDO SILVA CIFUENTES

Proyecto de graduación presentado a la Facultad de Letras
de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al
grado de Magíster en Traducción

Profesor guía:

Dr. Carles Tebé

Enero de 2022

Santiago, Chile

© 2022, Bayron Isaías Leonardo Silva Cifuentes

Autorización para la reproducción del proyecto de graduación

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica que acredita al trabajo y a su autor.

Enero de 2022

Fecha



Firma

RESUMEN

La localización de videojuegos ha tenido un enfoque muy localizador durante la mayor parte de su historia, es decir, una orientación preferente hacia el acercamiento a la lengua de llegada, pero el análisis de cómo este enfoque podría afectar al producto final ha sido casi inexistente. Así, la presente investigación pretende profundizar en la aplicación del concepto de localización inversa en los videojuegos como oposición al concepto de localización tradicional. Este trabajo se logró mediante el análisis de la localización del videojuego “*Katana Zero*” para detectar los problemas que puede causar la localización en la percepción del videojuego, incluidos los aspectos específicos del medio que pueden aparecer, como por ejemplo textos de gráficos, textos opcionales, opciones de diálogo, entre otros. Este análisis reveló diversos problemas que la localización puede causar en diversas instancias, como problemas terminológicos o casos en que, debido a su contexto, la forma de localización elegida puede causar problemas de comprensión. Una vez se identificaron los problemas y su origen, se procedió a utilizar la localización inversa para proponer soluciones a dichos problemas, y al mismo tiempo introducir elementos que provoquen una sensación de extrañeza en el público objetivo, para así enfatizar los aspectos extranjeros del juego en cuestión. Al finalizar, se concluyó que la perspectiva localizadora puede crear problemas de diverso origen que pueden ser evitados al utilizar estrategias orientadas a lo extranjero como es la localización inversa.

Palabras clave: localización, localización inversa, videojuegos, extranjero

ABSTRACT

Videogame localization has historically leaned heavily towards localizing strategies. However, analysis of how localization can affect the final product is almost inexistent. Thus, this work intends to introduce the concept of reverse localization to videogame translation as an opposed term to localization. This was achieved via analyzing the localization of the videogame “Katana Zero” to identify potential problems caused by localization on the perception of the game, including specific aspects of the medium, such as text present in graphics, optional text, dialog choices, etc. This analysis revealed several problems that localization can cause in diverse forms, such as in terminology or problems with the localization that, when it is put in context, can disrupt the understanding of the game. Once the problems and their origin were identified, reverse localization was used to create alternatives to solve them and, at the same time, introduce elements that provoke strangeness to the target audience, to emphasize the foreign elements in the game. Finally, it was concluded that the localizing angle can create various problems of diverse origins that can be avoided by using foreign focused strategies such as reverse localization.

Key words: localization, reverse localization, videogames, foreign

Tabla de Contenidos

RESUMEN.....	iv
ABSTRACT	v
Tabla de Contenidos.....	1
1. Introducción	2
1.1. Planteamiento del problema.....	3
1.2. Objetivo general.....	4
1.3. Objetivos específicos	4
1.4. Preguntas de investigación	4
1.5. Justificación	4
1.6. Limitaciones del estudio	5
1.7. Perspectiva Teórica.....	5
1.8. Destinatarios del Proyecto	6
1.8.1. Concordancia con los objetivos del Magíster	6
2. Marco Teórico.....	7
3.1. Resumen de la trama de Katana Zero	14
4. Análisis	17
4.1. Casos de términos específicos del juego	17
4.2. Casos contextuales	23
4.3. Casos Contextuales extra	39
5. Conclusiones.....	43
6. Bibliografía	45

1. **Introducción**

En la traducción existe una gran variedad de modalidades en que se puede trabajar, cada una con sus distintas características, limitaciones y problemas, así como existen distintas estrategias para resolver los distintos problemas que cada una de estas modalidades puede conllevar.

A lo largo de la historia de la traducción se han formado amplios debates en torno a estas estrategias, pero uno de los debates más antiguos en la traductología es el del uso de las actualmente denominadas estrategias de domesticación y extranjerización. Estas estrategias han pasado por distintos autores y teóricos a lo largo de la historia, pero el debate siempre se ha resumido a si los textos deberían ser traducidos acercándolos a la cultura del texto meta (domesticación) o llevándolos a la cultura del texto fuente (extranjerización) y conforme más teorías y modalidades de traducción se han presentado, estas estrategias se han adaptado a ellas con respecto a las necesidades de cada respectivo trabajo.

Sin embargo, hay un medio relativamente reciente y de popularidad creciente en el cual el debate ha sido mínimo y simplemente se adoptaron estrategias en base a las teorías para contenido digital en general: los videojuegos. Para la traducción, los videojuegos son un medio muy especial, ya que tienden a combinar elementos de distintos medios y así distintas modalidades de traducción en un solo producto, por ejemplo, pueden combinar traducción audiovisual, localización de software, traducción literaria y características únicas de los videojuegos en un solo producto. Sin embargo, a pesar de que la denominada “Localización de videojuegos” implica todas estas características, el debate sobre el uso de estrategias en este medio ha surgido muy lentamente y en la práctica se optó principalmente por localizarlos a sus culturas meta.

La presente investigación introduce el medio de los videojuegos una vez más al debate de domesticación vs extranjerización, ya que los videojuegos tienden a ser principalmente localizados. De hecho, no fue hasta muy recientemente que estrategias similares a la extranjerización se comenzaron a considerar en la localización videojuegos. Sin embargo, existe una propuesta que ha pasado mayormente desapercibida, no solo en la localización de

videojuegos, si no en la localización de contenido digital en general, y es la localización inversa. La localización inversa (*reverse localization* en inglés) es propuesta como una alternativa extranjerizante a la localización de contenido digital para diferenciar el producto trabajado de la cultura meta para así sacar provecho de la curiosidad por lo desconocido, generar interés por la cultura de origen y así hacer destacar el producto por encima de la competencia. En esta investigación se realizó un análisis para buscar problemas en fragmentos de la localización del videojuego “Katana Zero”, desarrollado por Askiisoft y publicado por Devolver Digital, para solucionarlos mediante el uso de localización inversa. Dicho videojuego tiene diversas localizaciones desde el inglés hacia distintas lenguas, entre ellas el español, que es la combinación lingüística que revisaremos en esta investigación. Cabe destacar que han surgido algunos debates dentro de la comunidad del videojuego debido a las elecciones de localización en terminología específica de la historia del juego y por eso se elige este videojuego para representar el problema.

1.1. Planteamiento del problema

Como se plantea en la introducción, el presente trabajo investiga el uso de estrategias de localización y localización inversa en el ámbito de la localización de videojuegos. Esto se logra mediante el análisis de fragmentos de la localización oficial de un videojuego para encontrar problemas de traducción causados por la localización, debido a que el uso de esta estrategia puede causar problemas en el entendimiento de la historia o situaciones en el contexto de un videojuego. Este problema es aún mayor cuando los videojuegos se localizan a lenguas como el español debido a la cantidad de variantes que tiene al ser una de las lenguas más habladas en el mundo.

1.2.Objetivo general

El objetivo general de esta investigación es analizar la localización desde el inglés al español de fragmentos del juego “*Katana Zero*” y proponer una localización inversa de estos fragmentos para solucionar los problemas causados por el uso de las estrategias de la localización original.

1.3.Objetivos específicos

1) Analizar fragmentos del videojuego “*Katana Zero*” para identificar potenciales problemas de contextualización o cambios en el sentido de conversaciones o la historia causados por la estrategia de localización.

2) Proponer una traducción al español de los fragmentos analizados mediante el uso de la localización inversa para así resolver los problemas que fueron detectados.

1.4.Preguntas de investigación

Este proyecto pretende responder a las siguientes preguntas: ¿El uso de la estrategia de localización provoca problemas en la traducción de los videojuegos? ¿Puede el uso de la estrategia de localización inversa resolver estos problemas?

1.5.Justificación

Este proyecto surge en base al interés personal en la localización de videojuegos y a la observación de que la comunidad en línea de fans puede detectar problemas con el uso de estrategias de traducción incluso sin tener conocimiento formal de ellas, lo cual puede ser interpretado como que estas estrategias están fallando en su propósito, pues no están transmitiendo el sentido y mensaje del texto original y están causando dudas sobre el mismo.

1.6.Limitaciones del estudio

Debido a la amplitud y a la naturaleza del texto a analizar, solo se trabajará con el dialogo del desarrollo de la historia del juego en cuestión y no se trabajará contenido extra ni diálogos alternativos que surjan de elecciones a partir de la mecánica de conversación del juego. Además, una de las mayores limitaciones del estudio es la falta de investigación con respecto a la aplicación de localización inversa, debido a la inexistencia de puntos de comparación para el uso de localización inversa y para errores de localización.

1.7.Perspectiva Teórica

Para definir la línea teórica que seguirá esta investigación, se utilizarán los siguientes recursos teóricos, cada uno con su uso específico para este proyecto. Se citará a Venuti (1995) para una definición primaria de los conceptos de domesticación y extranjerización y así poder guiar las definiciones de localización y localización inversa que requiere nuestro análisis. En segundo lugar, se utilizarán los artículos “*Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*” de Mangiron y O’hagan (2006) y “*Video Games Localisation: Posing New Challenges To The Translator*” de Mangiron (2007) para obtener una definición generalizada de la localización de videojuegos y sus características y la guía de localización “*Best Practices for Game Localization*” de la IGDA Localization para guiar nuestros estándares de localización de videojuegos. En tercer lugar, se utilizará el artículo “*Reverse Localization*” de Schaler (2005) para definir la localización inversa. Por último, se trabajará con el artículo “*Exploring Translation Strategies in Videogame Localisation*” (2012) de Fernández para explorar ejemplos sobre como las diferentes estrategias de localización de videojuegos han sido utilizadas a lo largo de la historia, sus pros y sus contras.

1.8. Destinatarios del Proyecto

Se espera que el proyecto esté dirigido tanto a profesionales del área de la localización de videojuegos como a estudiantes y traductores con un interés en el área para poder mejorar la calidad de las localizaciones de videojuegos, así como para ayudar a generar un mayor debate alrededor de esta temática.

1.8.1. Concordancia con los objetivos del Magíster

El presente proyecto cumple con los objetivos del Magíster al aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en el Magíster y utilizarlos para aportar a un área teórica y profesional que se encuentra en crecimiento en todo el mundo, la localización de videojuegos.

2. Marco Teórico

Esta investigación se basa en las prácticas más aceptadas para la localización de videojuegos alrededor del mundo, como fueron compiladas por la IGDA en su guía *“Best Practices for Game Localization”* (2012), con un enfoque principal en la traducción del videojuego en sí y no en sus aspectos técnicos. La localización de videojuegos es definida por Mangiron y o’Hagan (2006) y expandida por Mangiron (2007) como *“the translation of the game needs to conform to the local standards of the target culture and has to be integrated within the game software.”*. En esta definición, podemos reconocer que la localización de videojuegos se ve desde una perspectiva localizadora ya que se requiere que el contenido se conforme a la cultura meta. Después, Mangiron (2015) reconoció la potencial necesidad de obtener un equilibrio entre la localización y lo que llama “exoticización”, la introducción de elementos extranjeros en el texto, específicamente para videojuegos japoneses, pero sin ofrecer propuestas concretas.

Por otro lado, Schaler (2005) propone la *“Reverse Localization”*, definida como *“...keeping or intentionally introducing linguistic or cultural strangeness into digital content for a particular target locale with the aim of intentionally differentiating a digital product or service from the dominating culture in that locale.”*, como una contraposición a la localización, muestra cómo se utilizan estrategias de localización inversa en la publicidad y donde expone la posibilidad de trabajarlas en la localización de contenido digital, para diferenciar el producto que se está trabajando de la competencia y darle un mayor atractivo al contenido que se está localizando. Con base en el trabajo de Schaler, definimos la “localización inversa de videojuegos” como

“La mantención o introducción de elementos extranjeros en el contenido del videojuego que está siendo localizado para mantener la experiencia y sensaciones provocadas por el videojuego original.”

Esta definición se utiliza en la parte final de esta investigación, donde se hizo análisis que propone una localización inversa de fragmentos del videojuego *“Katana Zero”* en base a su localización al español original.

Además, para entender como las diferencias entre culturas pueden tener influencia en la

localización de los videojuegos incluso más allá del texto, Mangiron (2015) muestra los efectos positivos y negativos que puede tener la localización de videojuegos desde la perspectiva japonesa, como por ejemplo por el lado positivo la adaptación cultural del juego “*Animal Crossing*” cuya versión norteamericana contenía diversas adaptaciones de objetos y celebraciones al estilo de vida norteamericano lo que causó que fuera un éxito de ventas y por el lado negativo, la adaptación del juego “*Tokimeki Memorial*” que a pesar de ser popular en su versión original, fue adaptado al mercado estadounidense como “*Brooktown High: Senior Year*” y fue completamente rediseñado para dicha audiencia, pero, a pesar de estas adaptaciones el juego fue considerado como mediocre, recibiendo malas reseñas en sitios como Gamespot y IGN, quienes declaraban que la audiencia hubiese preferido que el juego original fuera traducido. En este texto, Mangiron también ejemplifica el uso de la transcreación en la localización de videojuegos para hacer adaptaciones culturales en casos que se vea necesario debido a las libertades creativas que gozan los localizadores en estos proyectos. Sin embargo, esta estrategia también puede ser utilizada para la localización inversa ya que muchos videojuegos están establecidos en contextos de mundos alternativos, lo cual puede llevar a situaciones donde el traductor puede aplicar su creatividad sin necesidad de caer en adaptaciones que pueden no ser entendidas por el público meta porque no está localizado específicamente para su región a pesar de que está en su lengua madre.

Para cementar la idea del uso de localización inversa y la introducción de elementos extranjeros a la traducción de un videojuego, creemos que, en una sociedad globalizada, la localización puede ser una mayor causa de conflicto de la experiencia final en un videojuego que la extranjerización o localización inversa, debido a que no solo podemos investigar y ver las grandes diferencias en contenido que puede tener un juego localizado con su versión original, si no que, dependiendo de la lengua a la que se localice un juego, la versión localizada podría causar interferencia para la mayor parte de la audiencia meta. Por ejemplo, nuestro estudio de caso, “*Katana Zero*” está localizado desde el inglés a diversas lenguas, entre ellas el español, sin embargo, esta localización en específico causa problemas pues el español es una lengua hablada en distintas partes del mundo y tiene diversas variantes incluso dentro de un solo país y la variante usada en la localización es el español ibérico. Esta elección crea una experiencia

distinta de la esperada para una gran parte de la audiencia del juego en español, pues no toda persona hispanoparlante conoce la jerga coloquial del español ibérico y este es un juego que utiliza mucha jerga a lo largo de sus diálogos e historia.

Finalmente, todas estas definiciones dan paso a un estudio de caso con escenas del videojuego “*Katana Zero*” para encontrar problemas causados por la localización de este juego al español y resolverlos con una propuesta trabajada con localización inversa a la misma lengua.

3. Metodología

En esta investigación, el corpus de análisis es el videojuego “Katana Zero” desarrollado por Askiisoft. Katana Zero es un juego de acción cuya historia se cuenta mediante diálogos entre los personajes, durante los cuales el jugador puede interactuar mediante la elección de opciones de diálogo y así obtener distintos resultados de las mismas conversaciones, a excepción de eventos específicos en la historia del juego. El texto original de Katana Zero fue escrito en inglés y para su publicación internacional fue localizado a las siguientes lenguas: español, japonés, coreano, alemán, francés, portugués, ruso, chino mandarín y chino simplificado. Katana Zero se encuentra disponible en diversas plataformas para su compra y juego. Para computador, está disponible para los sistemas operativos de Microsoft Windows y MacOS, accesible mediante las plataformas Steam, GOG y Humble Bundle. En consolas, está disponible en Nintendo Switch y Xbox para su compra digital.

El corpus de análisis consiste en el texto extraíble de una partida del primer capítulo hasta el capítulo final del juego teniendo en cuenta principalmente cuatro tipos de texto que aparece a lo largo de todo el juego: en primer lugar, las burbujas de diálogo de los segmentos de historia; estos textos aparecen cada vez que un personaje habla durante los avances de la trama del juego, estos textos tienen diversas características en su tipología, pero estas no se trabajaron en este proyecto debido a limitaciones de tiempo, además pueden presentar variaciones en su contenido debido al próximo tipo de texto.



Ilustración 1 Ejemplo de burbuja de diálogo

En segundo lugar, las opciones de diálogo de los segmentos de historia; estas aparecen durante los diálogos que avanzan la trama y a veces pueden cambiar ciertos hechos del juego, así como

el contenido de las burbujas de diálogo.

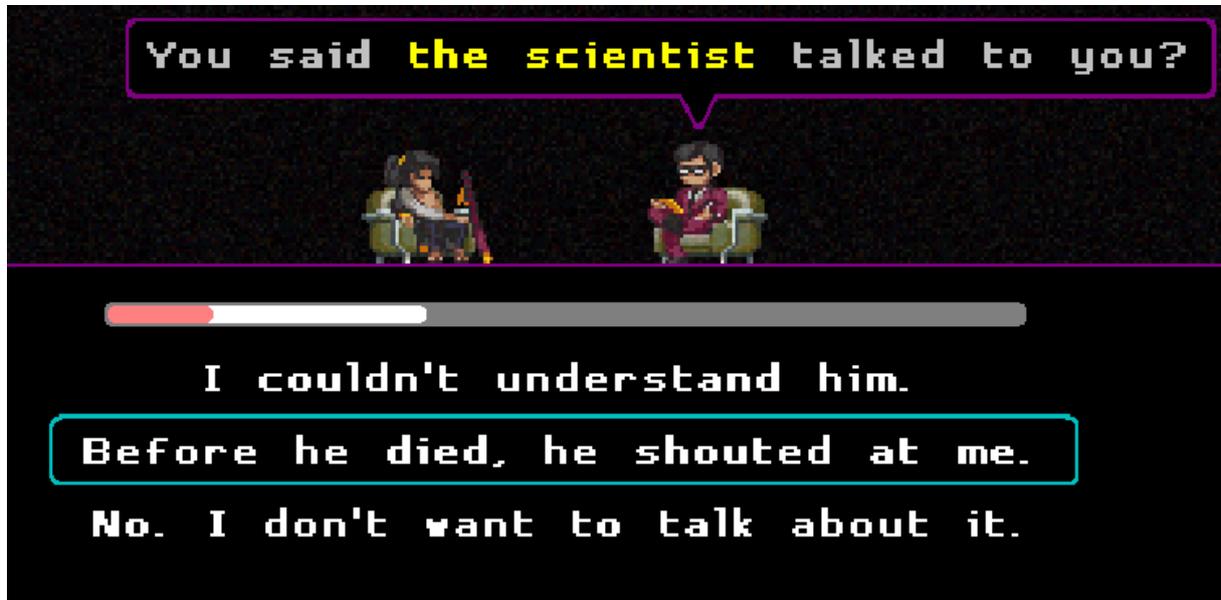


Ilustración 2 Ejemplo de elección de diálogo

En tercer lugar, el texto de inserto en los gráficos del juego: a lo largo de sus diversas ubicaciones, el juego tiene texto en los fondos de cada lugar que se visita, algunos más importantes que otros, y a pesar de que no se analizó directamente este texto porque no fue localizado, este sirvió como base de análisis y justificación para algunos casos.



Ilustración 3 Ejemplo de texto de gráficos

En el último lugar, el texto opcional que surge a lo largo del juego en las secciones de acción y

jugabilidad; estos textos aparecen solo cuando el jugador tiene control del personaje principal y por lo tanto pueden ser interrumpidos por las acciones del mismo; estos pueden aparecer en distintas formas, como por ejemplo informes noticiarios, diálogos de enemigos, diálogos de fondo de algunos lugares, entre otros.



Ilustración 4 Ejemplo de texto opcional

De estos tipos de texto a analizar surgió la siguiente tipología de problemas: problemas de terminología, que son problemas en la localización de términos específicos importantes para la trama del juego; problemas contextuales, que son problemas causados por los diálogos localizados en contextos específicos durante la trama del juego; y casos contextuales extra, que son problemas de localización encontrados en textos opcionales que no son parte de la historia. No se analizó todo el texto de la historia del juego debido a limitaciones de tiempo, pues la existencia de opciones de diálogo y sus distintas variaciones extenderían el tiempo de trabajo, así como existen finales secretos que requieren acciones específicas del jugador. En el análisis de estos diversos textos se encontraron distintos problemas causados por la localización del juego al español, como por ejemplo interferencia en la comprensión de la trama, conceptos erróneos, términos localizados que no causan la misma impresión que el original, términos o

frases específicas que se vuelven ambiguas, así como términos o frases ambiguas que se vuelven específicas, entre otros.

El análisis para encontrar estos problemas se realizó de forma manual, jugando el juego de principio a fin, enfocándose en los aspectos del texto localizado que causen dichos problemas. Además, la selección de problemas se enfocó principalmente en aquellos que sean causados por los aspectos localizadores de la versión en español. El análisis se llevó a cabo revisando que causa el problema, donde se origina, cual puede ser la solución, la justificación de por qué la solución es adecuada y finalmente se dará una propuesta de traducción usando localización inversa, para esto cada caso tendrá su descripción de análisis y después de cada descripción se adjuntará una tabla con el texto original en inglés, el texto localizado al español oficial y la propuesta de localización inversa al español, como se muestra a continuación.

Texto Inglés	Texto localizado al español	Propuesta española de localización inversa
TEXTO DE MUESTRA	TEXTO DE MUESTRA	TEXTO DE MUESTRA

3.1. Resumen de la trama de Katana Zero

En esta sección se redacta un resumen de la trama del juego para mejorar la contextualización de cada caso. Los términos clave que aparecerán en el resumen estarán en su forma original en inglés. Los eventos de Katana Zero se llevan a cabo en la ciudad de New Mecca después de la denominada Cromag War, que es el suceso que gatilla todos los eventos del juego. El protagonista del juego es un asesino llamado Subject Zero o Zero quién tiene la habilidad de manipular el tiempo debido a una droga llamada Chronos.

El juego comienza en medio de la primera misión, Factory, donde el protagonista debe rescatar a un científico del gobierno que fue raptado por una organización desconocida. Cuando lo encuentra, el científico es asesinado por V, uno de los enemigos principales del juego. Al finalizar la misión, Zero va a visitar a su psiquiatra, quién trata sus constantes pesadillas y problemas que surgieron después de su participación en la guerra. Terminando la conversación, el psiquiatra le da una dosis de Chronos, a este punto desconocido para el jugador y el protagonista, y un dossier con información de su próximo objetivo Josh Rose. Al pasar por una intensa lucha para llegar a él, Rose comienza una conversación con Zero pensando que es otra persona y se lanza desde el balcón del hotel donde se encuentra. Al final de esta misión en el camino a casa, Zero conoce a una niña pequeña.

Después de una segunda visita al psiquiatra, el protagonista debe asesinar a DJ Electrohead, cuyo dossier enfatiza que el protagonista “NO DEBE HABLAR CON EL”. Para esto se infiltra en el club donde esta Electrohead y el jugador puede elegir conversar con él y escuchar sobre como consumió una droga que hace que el tiempo sea más lento y ser asesinado por un francotirador desconocido o no darle la oportunidad de hablar y asesinarlo. En este capítulo, las noticias que Zero puede escuchar en su hogar comienzan a relacionar sus acciones con el asesino serial The Dragon.

Una nueva sesión de psiquiatra marca a Fa Yuan, un disidente político que se encuentra encarcelado esperando su juicio, como objetivo. Cuando el protagonista llega a la prisión se encuentra con una masacre en la cárcel y con Fa Yuan ya muerto. Debido a esto, Zero debe escapar de la prisión mientras está siendo buscado por policías. Después de esta misión, la niña

pequeña aparece en el departamento de Zero con un video cassette, que muestra a V torturando a sus vecinos. Después de esto, Zero va a su psiquiatra, pero su oficina está cerrada. Al salir del edificio, V lo recoge en una limusina donde trata de convencerlo para crear películas con sus asesinatos, Zero lo rechaza y V lo lanza de la limusina. Zero lo sigue hasta un estudio de grabación, donde al encontrarlo, comienza a luchar con él y esta pelea es interrumpida por SNOW, la compañera de V.

Debido a perder su sesión de psiquiatra, Zero comienza a experimentar alucinaciones y visiones del futuro hasta ser inyectado por el psiquiatra con Chronos, quién se nota preocupado por la mirada perdida del protagonista. Aquí, Zero recibe el encargo de eliminar a Al Qasim, un millonario industrialista, en su mansión, donde es emboscado por V. V lo amordaza y lo comienza a torturar para sacarle información y en este punto se forma un bucle donde el jugador debe provocar a V para que este pierda el control, asesine a Al Qasim, quien está amordazado en la misma habitación, y dejé a Zero solo con Mr. Kissyface, su cómplice. Al liberarse y luchar contra Kissyface, Zero va en busca de V lo cual culmina en una persecución en motocicleta por una autopista y con V estrellando un helicóptero en esta. Mientras Zero interroga a V, este lo llama Dragon, cuando se escucha una voz diciendo que Zero no es el, sino es quien aparece, un hombre alto y rubio, Fifteen. Este se lleva a V después de incapacitarlo y Zero escapa.

Después de esta misión, el psiquiatra increpa a Zero por sus acciones en la mansión. Este le dice que no es The Dragon y es por tanto encargado de encontrar y asesinarlo. En esta misión se encuentra por primera vez directamente con Fifteen y su compañera, Headhunter. Este encuentro culmina en una lucha entre Headhunter y Zero que termina en un empate, con ambos atónitos a que la otra persona puede contrarrestar sus ataques. Headhunter escapa y Zero falla su misión. Al final de esta, Zero recibe un video que muestra a Fifteen asesinando a Fa Yuan en la prisión antes de que el llegara. Una vez más, el protagonista comienza a sufrir alucinaciones, esta vez con V, quién le dice que sin la droga estará atrapado en el tiempo eternamente.

Mientras se dirige a la oficina del psiquiatra, Zero recibe una llamada, diciendo que si va a un matadero buscando a Leon von Alvensleben recibirá respuestas. Zero procede y se encuentra con instalaciones secretas donde Leon menciona en una grabación que se entrenaban personas

para el proyecto NULL donde se creaban super soldados con la droga militar Chronos. Después de pasar por las instalaciones se revela que el protagonista es un Gamma NULL que recibió Chronos desde su niñez y tiene una alta dependencia de esta droga, también que el proyecto es una falla y que los soldados producto del proyecto deben ser eliminados. Zero encuentra a Leon en un tanque de Cryostasis y lo libera, asesinándolo.

Con estas nuevas revelaciones, Zero va a confrontar al psiquiatra quién confirma sobre su pasado y habla sobre como todos sus objetivos se relacionan con NULL y Chronos. Después, lo envía a eliminar el contenido de la habitación segura del búnker de Al Qasim, donde se encuentra con Headhunter una última vez, quién era empleada por Al Qasim a cambio de Chronos. Con una ardua lucha, Zero la asesina y dentro de la habitación encuentra a una mujer y dos niños, quienes asume que son sus objetivos y antes de asesinarlos, comienza a alucinar una vez más, viendo a la niña pequeña y al niño de sus pesadillas por lo cual decide no llevar a cabo su contrato.

Al abandonar su misión, Zero vuelve a confrontar al psiquiatra quién está desesperado debido a sus acciones. En esto, Zero pierde el control y lo asesina a golpes, mostrándose visiblemente agitado cuando ve lo que hizo, toma todo el Chronos que el Psiquiatra tiene y una tarjeta de un laboratorio del gobierno, así como ve un dossier para su eliminación en caso de que obtenga información sobre Chronos.

Al volver a su hogar, se encuentra con su casa destruida y con que la niña ha sido raptada. Después de esto comienzan los créditos, mostrando la pesadilla de Zero, donde se revela que Zero es un soldado NULL durante la guerra y se muestra que este actuó en conjunto con Fifteen en esta. También se muestra a Snow reportando la muerte de V a su Jefe, y a este hablando sobre declararle la guerra al gobierno, preparándose para el contenido extra que anunció el desarrollador, aún no publicado al momento de escribir este trabajo.

4. Análisis

4.1. Casos de términos específicos del juego

Caso 1, CROMAG

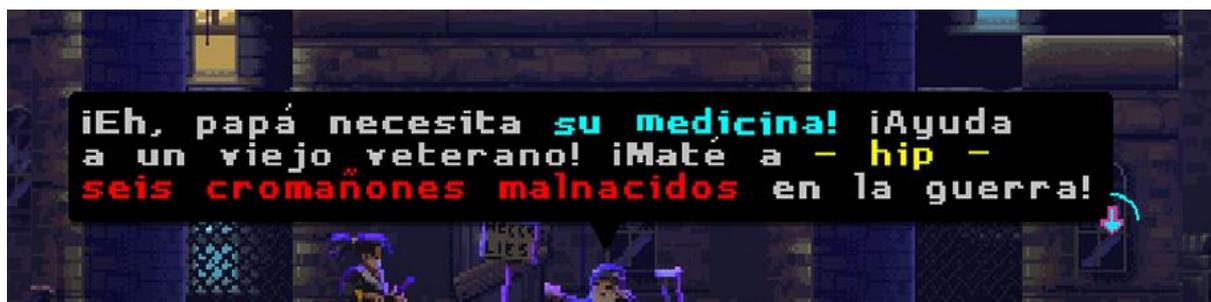
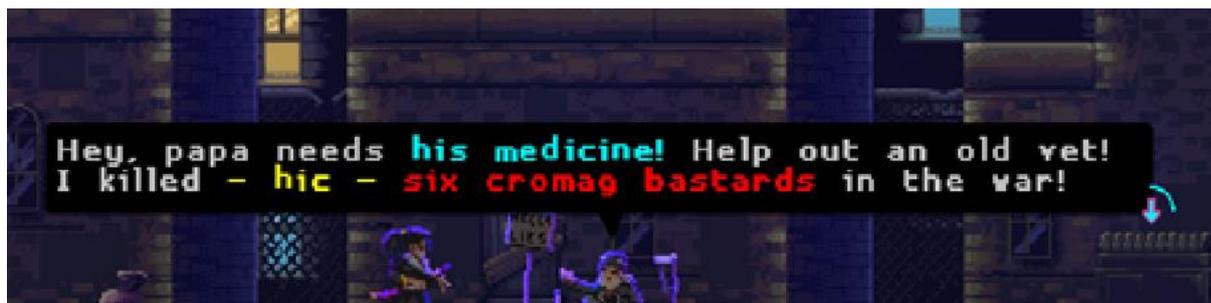


Ilustración 5 y 6 Casos de uso del término en inglés y su localización al español

En primer lugar, tenemos el caso del término del inglés original “*Cromag*”, el cual es un término clave para comprender el trasfondo del mundo donde se desarrolla el videojuego, así como el trasfondo del personaje principal de la historia. Este término, que aparece por primera vez al final del capítulo 4 “Prisión”, se refiere a dos conceptos distintos a lo largo de la historia: uno es una guerra ocurrida siete años antes de los eventos del juego llamada en la lengua fuente la “*Cromag War*”, la cual podría ser considerada como el evento que impulsa todos los sucesos del juego. El otro significado de este término es la palabra individual “*Cromag*”, que se refiere a las personas contra las que la facción a la que pertenecía el protagonista durante la guerra, “*New Mecca*”, luchó durante esta guerra. El problema que crea este término para la localización es la ambigüedad en su uso cuando se refiere a personas “*Cromag*” debido a que en la mayoría de las situaciones en que un personaje de “*New Mecca*” hace referencia a estas personas, tiende

a ser de una manera despectiva hacia ellas, y en contexto puede ser confundido con un insulto despectivo por esa razón. Sin embargo, este no es el único matiz con el que se utiliza esta palabra en el juego, otros personajes también lo utilizan como una palabra descriptiva para estas personas, creando la impresión de que puede ser una nacionalidad o etnia de personas. En la versión en español, este término toma solo el significado de insulto y es localizado como “Cromañón”, haciendo referencia a humanos primitivos y a que los personajes que hablan de estas personas los ven como personas inferiores. Cabe destacar que no solo la localización al español hace esta consideración sino, por ejemplo, la localización en alemán de este término fue la palabra alemana para monos. El problema de tomar dicha decisión para este término es que se abandona la ambigüedad del término original para el que, hasta el momento en que este análisis se está realizando, los desarrolladores y escritores del juego no han realizado una desambiguación y solo se tienen los diálogos en que aparece como referencia del significado exacto de la palabra. Para solucionar este problema, se sugiere crear un término más cercano al término inglés original, para mantener la impresión ambigua que tiene sin eliminar el matiz similar a la palabra “Cromañón” como lo parece ser el término “*Cromag*” como posible abreviación de “Cromagnon”. Para esto sugerimos el término “Croma”, debido a que crea una ambigüedad al no ser una palabra familiar para el hablante del español a primera vista, pero cuando se analiza tiene raíz en la palabra “cromañón” así manteniendo el potencial matiz que tiene el término. Este término también podrá dar paso al concepto de “Guerra de Croma” para hablar de la “*Cromag War*”, así como a “los/las Cromas” para cuando se hable de las personas “*Cromag*”, en general. Finalmente, el cambio propuesto para este término es el siguiente:

Texto Inglés	Texto localizado al español	Propuesta española de localización inversa
<i>Cromag</i>	Cromañón	Croma
<i>Cromag War</i>	Guerra de los cromañones	Guerra de Croma

Caso 2, JUNCTURE

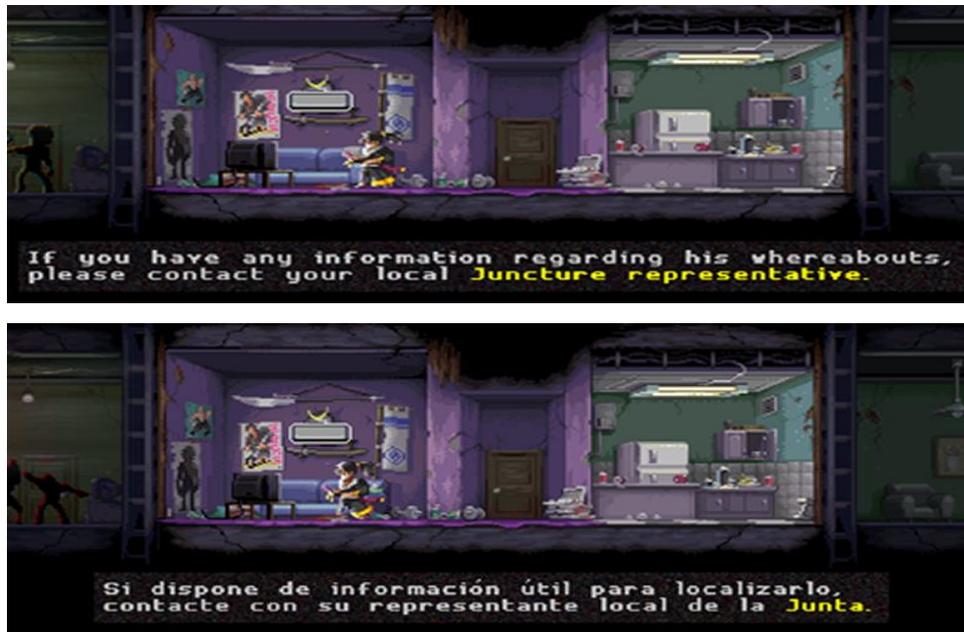


Ilustración 6 y 7 casos de uso del término en inglés y su localización al español

La historia de Katana Zero se lleva a cabo en “New Mecca”, que parece ser un Estado autosuficiente e independiente con un gobierno centralizado del que no se tiene mucha información. Sin embargo, mediante varias pistas a lo largo del juego, se puede inferir que el gobierno de “New Mecca” trabaja en conjunto con una corporación llamada “Juncture”. Esta corporación puede verse abiertamente dominante a lo largo de todo el juego debido a que todo producto existente en el juego tiene su marca impresa. Por ejemplo, cuando se da el objetivo al protagonista, este lo recibe en un dossier que debe destruir y siempre lo hace con un encendedor con “Juncture” en su costado. En la localización al español, el nombre de esta corporación es traducido como “La Junta”, lo que resulta en un nombre mucho más cargado con un significado más político que el original. Esta localización se arriesga a causar un problema de comprensión en el español de Latinoamérica, ya que, al estar tan cercanamente relacionada con el gobierno, “La Junta” puede ser confundida con una junta militar y no como una empresa ampliamente dominante como lo es en el contexto del juego. Este problema se ve exacerbado con el hecho de que la localización al español no localizó los gráficos del juego, llevando a que en español se dé cabida a un malentendido de que “Juncture” y “La Junta” sean dos entidades distintas.

Para solucionar esto, se sugiere que se mantenga el nombre “*Juncture*” para esta empresa con el objeto de mantener la consistencia a lo largo del juego con respecto a todo lo que se relacione con esta y debido a que a lo largo de la historia se infiere que “*New Mecca*” es un lugar relativamente multicultural debido a la variedad de personajes con nombres de distintos orígenes, esto no parecería estar fuera de lugar dentro del mundo del juego.

Texto Inglés	Texto localizado al español	Propuesta española de localización inversa
<i>Juncture</i>	La Junta	Juncture

Caso 3: NULL

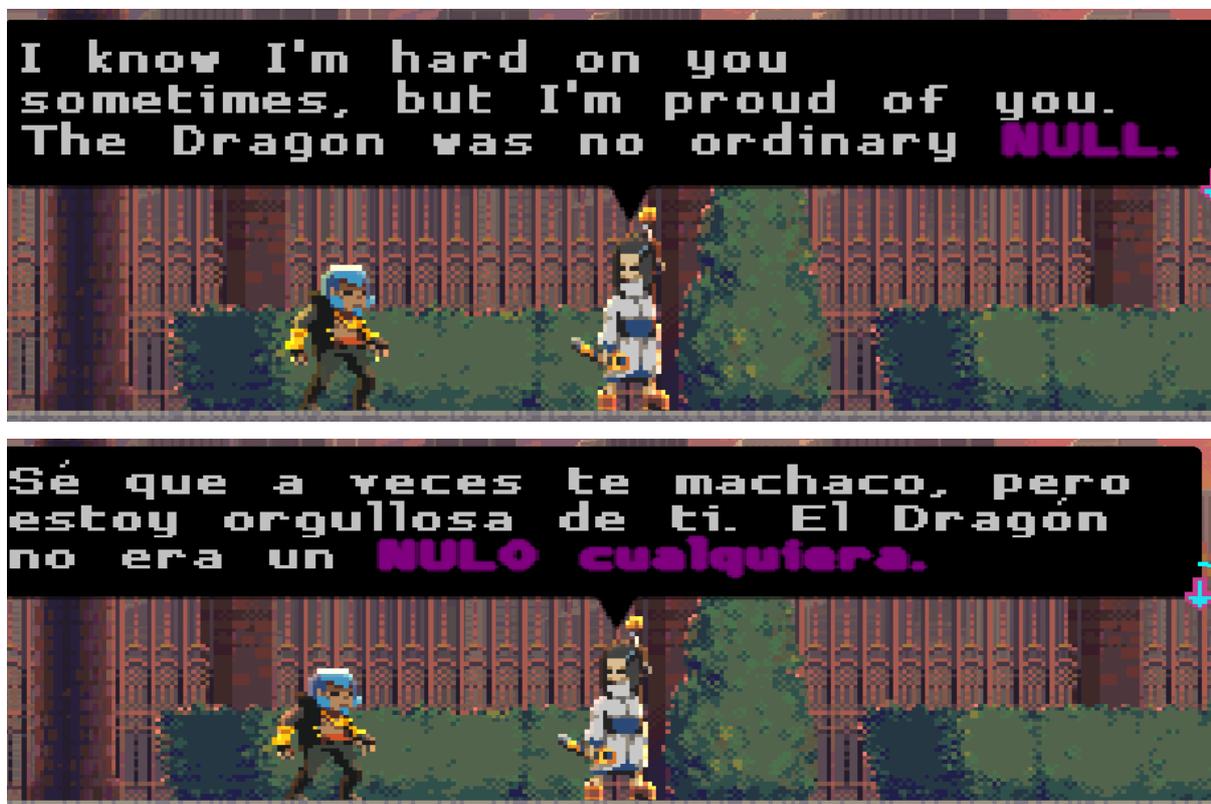


Ilustración 7 y 8 casos de uso del término en inglés y su localización al español

A medida que avanza el juego y se desarrolla la trama, se revela que, durante la ya mencionada Guerra, el gobierno de “*New Mecca*” realizó distintos proyectos secretos con drogas bélicas experimentales para crear supersoldados y así ganar la guerra. Uno de estos proyectos secretos fue el proyecto “*NULL*”. En el juego, el proyecto *NULL* es aludido como un proyecto militar en el cual se planeaba crear supersoldados, mediante el uso de una droga de combate experimental llamada “*Chronos*” la cual provee a los soldados que son suministrados con esta droga poderes precognitivos así como la capacidad de ralentizar su percepción del tiempo y retroceder el tiempo hasta cierto punto, pero con efectos secundarios fatales en caso de abstinencia prolongada de la droga. La mayor parte de la trama gira alrededor del proyecto “*NULL*” y la droga “*Chronos*” debido a que Zero, el protagonista del juego, fue parte del proyecto y las habilidades que utiliza a lo largo del juego provienen de ahí. Además, después

de ser revelado, a aquellos personajes que formaron parte del proyecto se les llama “*NULLS*” o “*NULL SOLDIERS*” haciendo referencia al hecho de que fueron hechos para la guerra. Todo esto hace que el término tenga una gran importancia a lo largo del juego y así como los otros términos analizados tiene una carga mayormente ambigua y con múltiples significados, ya que Null como término en inglés tiene un significado de algo que no tiene valor, haciendo referencia a como el gobierno de *New Mecca* decidió que los soldados y todas las personas relacionadas al proyecto *NULL* perdieron su valor después del fin de la Guerra y como el creador del “*Chronos*” y supervisor del proyecto, Leon Von Alvensleben, los consideró como un experimento fallido que perdió valor después de que no pudieron ganar la guerra. Además, la palabra *Null* también significa Cero en alemán haciendo referencia al título del juego, al nombre del personaje principal y al hecho de que es el sujeto cero de los experimentos más avanzados del proyecto. La localización española de este término es “NULO”, lo cual mantiene la parte referente a la falta de valor, pero elimina el significado de cero y así su relación secundaria con partes de la trama del juego. Para corregir esto, se *sugieren* dos localizaciones inversas de este término, una que mantenga el término original “NULL” debido a la ya mencionada multiculturalidad del lugar donde se desarrolla la trama del juego y a que sería la única forma de mantener todas las relaciones que este término puede tener detrás de su significado por sus referencias multilingües. Otra opción podría ser la palabra “*REP*”, una de las pronunciaciones japonesas para el número cero, para mantener las implicaciones del término inglés, pero no repetir el original, así como mantener las relaciones a la cultura japonesa que tiene el protagonista en su temática (utilizar una catana, vestir como samurái, ser fan de películas de samurái).

Texto Inglés	Texto localizado al español	Propuesta española de localización inversa
<i>NULL/ NULL Soldiers</i>	NULO / Soldados NULOS	NULL / Soldados NULL REI / Soldados REI

4.2. Casos contextuales

Caso 1: Misión Hotel, informe noticiario de tv.



Ilustración 9 y 10 screenshot para contexto visual

Al final de cada misión, Zero, el protagonista, vuelve a su departamento a descansar después de su trabajo, donde usualmente prende su TV antes de ir a dormir. En estos momentos, un programa de noticias reporta sucesos importantes del día, por lo general incluyendo el asesinato de alguna figura famosa o importante de *New Mecca* que fue el objetivo del protagonista en dicha ocasión. En el caso de la Misión 2, el empleador de Zero marca como objetivo a Josh Rose, un Multimillonario envuelto en la creación de la droga “*Chronos*” en el hotel *Murdower* ubicado en el tercer distrito de *New Mecca*. Rose se encuentra en el *Penthouse* del hotel,

aparentemente esperando a alguien relacionado con “*Chronos*” que viniera a asesinarlo, pero se sorprende al ver a Zero ya que no es a quién esperaba. En esta misión, Josh Rose puede fallecer de dos maneras distintas, una cuando el protagonista llega directamente al balcón de su *Penthouse* en el hotel, donde hay una conversación entre el Zero y Rose donde este último confiesa su arrepentimiento de haber participado del proyecto, antes de lanzarse al vacío. La otra manera, es si el jugador le lanza un arma contundente antes de entrar al balcón y así asesinandolo antes de esta conversación. Después de esta misión, el informe de TV hace referencia a la muerte de Josh Rose dependiendo de cómo procedió el jugador, en el inglés diciendo “[*Josh Rose*] fell to his death from the balcony of his penthouse suite” en el primer caso o “[*Josh Rose*] was bludeoned to death on the balcony of his penthouse suite” en el segundo. En la versión en español, estas frases fueron localizadas de la siguiente manera, “[*Josh Rose*] murió tras precipitarse por el balcón de su lujoso ático” en el primer caso y “[*Josh Rose*] murió apaleado en el balcón de su lujoso ático”. Estas localizaciones introducen dos problemas con respecto a sus versiones originales, en primer lugar, en el caso de “[*Josh Rose*] murió tras precipitarse por el balcón de su lujoso ático” el uso de la palabra “Precipitarse” añade un matiz de acción voluntaria que en el inglés original no existe y es muy importante debido a la implicación en partes posteriores de la trama del juego de que el gobierno de *New Mecca* ayuda a encubrir estos asesinatos como violencia de bandas y el uso de “*Fell to his death*” en el inglés original ayuda a destacar este hecho por la ambigüedad en la voluntariedad del verbo utilizado. En segundo lugar, el problema aplica a ambas versiones del informe y es el uso de “Lujoso ático” como equivalente de “*Penthouse suite*”. Dicha elección produce una sensación de desconexión entre la jugabilidad y la historia del juego, porque a pesar de que esto sucede después de que la misión se lleva a cabo, el arte del juego evidencia que es una típica habitación de lujo en un hotel mientras que el uso de la palabra ático evoca una imagen completamente distinta de uno de los denominados penthouse. Como soluciones, para el primer problema se sugiere cambiar la frase a “Murió al caer por el balcón...” para mantener la ambigüedad del término original y para el segundo caso en ambas versiones utilizar “lujosa habitación” o “lujosa suite” para no invocar una imagen disonante para el jugador.

Texto Inglés	Texto localizado al español	Propuesta española de localización inversa
“ <i>[Josh Rose] fell to his death from the balcony of his penthouse suite</i> ”	“[Josh Rose] murió tras precipitarse por el balcón de su lujoso ático”	“[Josh Rose] murió tras caer por el balcón de su lujosa habitación / suite”
“ <i>[Josh Rose] murió apaleado en el balcón de su lujoso ático</i> ”.	“[Josh Rose] murió apaleado en el balcón de su lujoso ático”.	“[Josh Rose] murió apaleado en el balcón de su lujosa habitación / suite”.

Caso 2 Misión Hotel, Fin de la misión

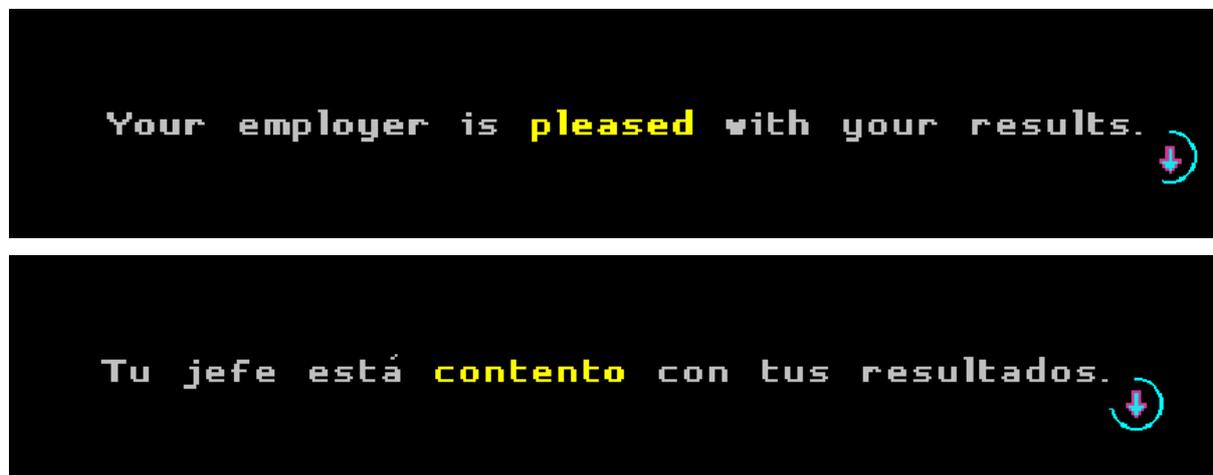


Ilustración 11 y 12 screenshot para contexto visual

Al completar cada misión encargada por el psiquiatra y antes de que el protagonista vuelva a su hogar, el contacto de Zero ofrecerá palabras de felicitación, decepción o incluso rabia dependiendo de las acciones del jugador en la misión con respecto a las ordenes entregadas antes de la misma. Por lo general, estos diálogos tienden a simplemente agregar información y contexto a la relación entre el psiquiatra y Zero o a expandir un poco más el mundo en su versión en inglés. Sin embargo, la localización al español de Katana Zero introduce, al parecer de manera no intencional, una especificación que no existe en la lengua original y que aquellos jugadores interesados en la historia del juego pueden interpretar como una pista de los secretos de la trama del juego. Al inicio de la misión Hotel, Zero entra al Hotel Murdower y debe hablar con la recepcionista para poder entrar fácilmente, dependiendo de esta conversación, al final de la misión Zero sale del Hotel y encuentra a un policía quien lo cuestiona por parecer estar manchado de sangre; si Zero responde a las preguntas de forma similar a cuando conversó con la recepcionista podrá salir sin tener que incurrir en una lucha con la policía. El dialogo de fin de misión en este caso será el siguiente en inglés “*Your employer is pleased with your results*”, frase que en el inglés no revela ninguna clase de información sobre la trama del juego. En

cambio, la localización al español ocupa la siguiente frase en esta situación “Tu jefe está contento con tus resultados”. Con esta frase, se agrega un matiz inexistente en la versión original, ya que al usar “jefe” en el español puede implicar que la quien encarga estos trabajos es una persona en específico del juego que se revelaría a medida que falta la historia, mientras el inglés solo indica que alguna entidad o persona sería quién encarga estos trabajos. A este punto de la historia del juego, se desconoce quién encarga los trabajos a Zero mediante el psiquiatra y esto no es revelado hasta el fin del juego. Lo único que se puede tener claro en esta parte del juego es que el psiquiatra solo es el contacto con el empleador. Para resolver esto, se sugiere la frase “Tu empleador complacido con tus resultados” así usando la localización inversa para evitar agregar insinuaciones sobre la trama que no existen en el original. Utilizar “Empleador” en este caso evitará la posibilidad de que se interprete solo como una persona, ya que un empleador puede ser tanto un individuo como una entidad y así se acerca más al uso del lenguaje original aplicando una localización inversa en el juego.

Texto Inglés	Texto localizado al español	Propuesta española de localización inversa
<i>Your employer is pleased with your results</i>	Tu jefe está contento con tus resultados	Tu empleador complacido con tus resultados

Caso 3: Misión Club, Sesión de psiquiatra



Ilustración 13 y 14 screenshot para contexto visual

Como forma de exponer el trasfondo, antes de algunas misiones, Zero debe ir a sesiones con el Psiquiatra, quién es tanto su terapeuta como el contacto directo con su empleador, ya que le entrega un dossier al final de cada sesión, informándole quién es su objetivo, donde se encuentra y un razonamiento superficial para su asesinato. En una de estas sesiones, específicamente en la misión 3: Club, al escoger los diálogos para hablar con el Psiquiatra sobre las pesadillas que Zero tiene durante las noches, el Psiquiatra revela que llevan trabajando un largo tiempo juntos desde que el protagonista recibió un traumatismo severo en la cabeza durante la Guerra, lo cual le causó pérdida de memoria y lo debilitó. Durante esta conversación, el Psiquiatra, explica a Zero “...*We've worked together ever since, despite your memory loss and distorted perception of time*” este es un ámbito importante en la trama y en el trasfondo del juego debido a que es cuando el protagonista comienza a recordar sobre el origen de sus habilidades. Es esta importancia lo que hace que la localización al español vaya más allá de tener un problema y pase a ser un error fatal en la trama, debido a que la versión localizada dice lo siguiente: “...Llevamos desde entonces trabajando en ello, a pesar de tus lagunas de memoria y de tu distorsionada percepción de la realidad”. Este diálogo causa errores debido a dos cosas; uno, la elección de palabras (“...Llevamos desde entonces trabajando en ello...”) y el flujo del diálogo

hasta ese punto lleva a entender que en lo que están trabajando es en las secuelas de la lesión del protagonista, mientras el inglés original, una vez más es más ambiguo e insinúa que trabajan juntos tanto en la mejoría del protagonista como en el trabajo de Zero como asesino y contacto. El segundo aspecto que causa conflicto en esta localización es la frase del final de esta burbuja de diálogo “...y de tu distorsionada percepción de la realidad”, a causa de una generalización en la traducción de la idea original, pues el inglés es mucho más específico en que el protagonista tiene una percepción distorsionada del tiempo lo cual se refleja en que en la jugabilidad puede ralentizar el tiempo durante el combate y al recibir daño retrocede el tiempo para volver a iniciar una ubicación. Durante el avance de la trama del juego se da a conocer que todas las habilidades otorgadas por la droga de combate “*Chronos*” a la que fue expuesta el protagonista, son habilidades con respecto al tiempo y la generalización del término “*Time*” a “Realidad” es incorrecta debido a este hecho en específico. Debido a esto, la propuesta de localización inversa para solucionar estos problemas sería “...Llevamos desde entonces trabajando juntos, a pesar de tu pérdida de memoria y de tu distorsionada percepción del tiempo” porque la primera parte mantendría abarcaría ambas posibilidades del trabajo de la terapia y el trabajo de asesino del protagonista, así como la segunda parte mantendría la referencia específica a las capacidades de Zero de manipular el tiempo hasta cierto punto.

Texto Inglés	Texto localizado al español	Propuesta española de localización inversa
<p>“...<i>We’ve worked together ever since, despite your memory loss and distorted perception of time</i>”</p>	<p>“...Llevamos desde entonces trabajando en ello, a pesar de tus lagunas de memoria y de tu distorsionada percepción de la realidad”.</p>	<p>“...Llevamos desde entonces trabajando juntos, a pesar de tu pérdida de memoria y de tu distorsionada percepción del tiempo”</p>

Caso 4 Misión Mansion, escena del bar



Ilustración 15 y 16 screenshot para contexto visual

La misión *Mansion* es la segunda parte en el juego donde se comienza a romper el esquema presentado por las primeras misiones y donde se comienza a profundizar la trama del juego, dando por primera vez al jugador la revelación de la existencia del “*Chronos*” así como del proyecto NULL entre otras cosas. Este capítulo en la historia es muy importante porque revela distintos aspectos sobre el pasado del protagonista, el conflicto en el presente y nuevos personajes que conectan distintos aspectos de la historia. Después del fin de la misión, en contraste con su comportamiento normal, Zero va a un bar en vez de dirigirse directo a su hogar, donde se encuentra con un par de veteranos de la Guerra. Estos se ven frustrados por el resultado de la guerra incluso después de los años pasados de que finalizó. En esta conversación, se revela que algunos soldados comunes tenían algún conocimiento superficial de los experimentos para crear supersoldados mediante drogas de combate. En esta corta escena, Zero menciona a los

exsoldados que participó en la guerra, pero estos no le creen debido a su aparente juventud. Después de esto, uno de los veteranos comienza a contar sobre como estos “Soldados Psíquicos” arruinaron la guerra a Zero, de lo cual su compañero se burla, y le menciona lo siguiente *“Ignore that old blowhard. You ever hear about the government combat drug program?”* y comienza a contar historias sobre estos soldados. La localización al español en este caso comete un error fatal en esta escena al escribir “Ignora a ese fanfarrón. ¿Has oído hablar del programa antidrogas del Gobierno?” esto se debe a una equivalencia común del concepto de *“Government drug program”* que tienden a ser en un contexto normal programas para desincentivar el uso de drogas en la población, pero esto causa un error crítico en la trama y una desviación completa del significado original surgiendo de un intento de localizar esta frase. Para solucionar este problema, se sugiere *“Ignora a ese viejo fanfarrón. ¿has oído sobre el programa de drogas de combate del gobierno?”*. Esta frase mantendrá todos los matices que fueron eliminados del primero y resolverá el cambio que produce un malentendido con respecto a la trama general, cambiando “programa antidrogas” por “programa de drogas de combate” lo cual también mantiene la estructura original de la frase. Además, se elimina la mayúscula de la palabra Gobierno, ya que al ser un juego que cuenta su historia principalmente por texto y no cuenta con doblaje de voz en ningún idioma, todas y cada una de las elecciones en la tipografía del diálogo son importantes de mantener en los conceptos importantes en la trama ya que pueden tener significados implícitos y es mejor no agregar o perder estas insinuaciones en la historia para apegarse a las normas de escritura específicas de estas palabras.

Texto Inglés	Texto localizado al español	Propuesta española de localización inversa
<i>“Ignore that old blowhard. You ever hear about the government combat drug program?”</i>	“Ignora a ese fanfarrón. ¿Has oído hablar del programa antidrogas del Gobierno?”	“Ignora a ese viejo fanfarrón. ¿has oído sobre el programa de drogas de combate del gobierno?”

Caso 5 misión *Bunker Part 2*, Alucinaciones de abstinencia

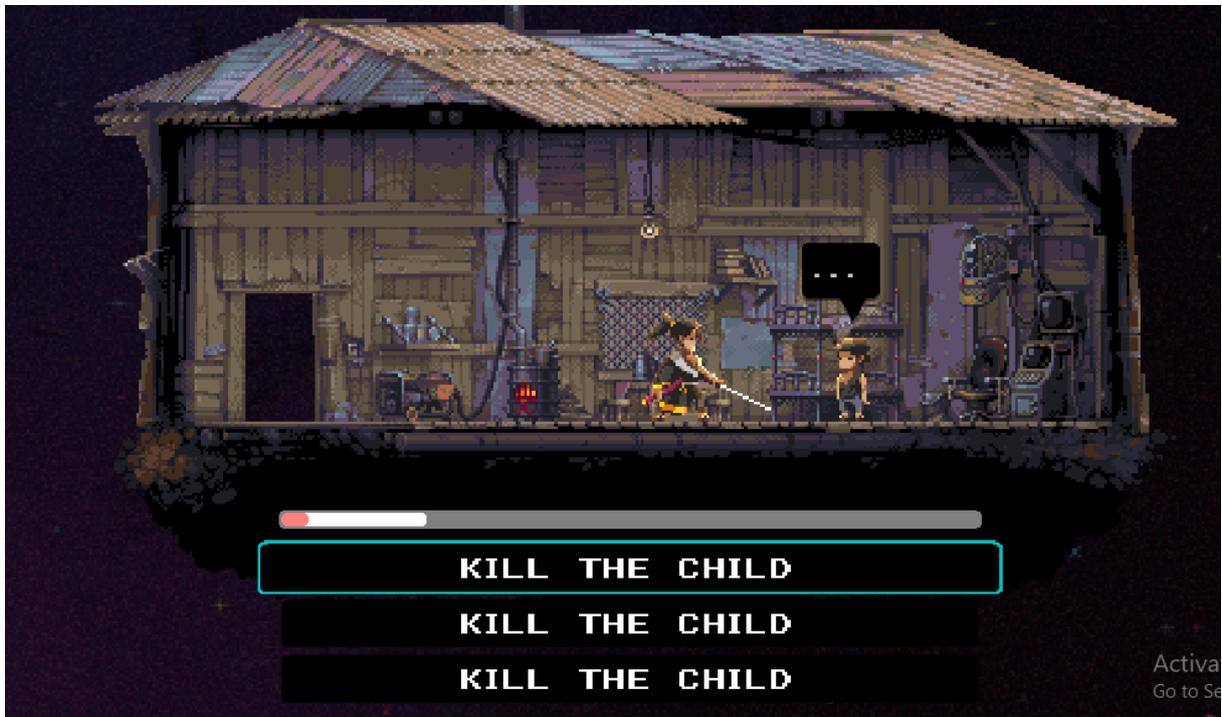


Ilustración 17 y 18 screenshot para contexto visual

Como se menciona varias veces a lo largo del juego, los soldados *NULL* son dependientes de la droga *Chronos* y *Zero*, el protagonista, no es la excepción a la regla. En este punto, debido a que *Zero* tuvo varios días en la historia del juego en que no es provisto de la droga por distintas razones, en esta última misión se encuentra en un estado de abstinencia a pesar de haber recibido

una dosis antes de esta misión, lo cual se exagera al tener que luchar con uno de los sobrevivientes del programa NULL, quien tiene las mismas habilidades de control del tiempo que él. Esto lleva a que cuando llega a su objetivo final en el bunker después de esta pelea, la cual sucede más de mil veces según los diálogos por las habilidades de tiempo de ambos, al ver que su objetivo, descrito por el dossier como materiales sensibles de la creación de “Chronos”, son la familia de uno de los objetivos anteriores del juego, Al-Qasim, el “Chronos” en el cuerpo del protagonista reacciona y este comienza a alucinar y a revivir cosas de su pasado. Una de estas alucinaciones es la pesadilla constante que se revive a lo largo del juego donde el que se piensa es un Zero cuando niño presencia un asesinato de un científico durante la guerra, pero en esta escena se revela que en realidad Zero es el soldado y no el niño. Debido a esta revelación en su memoria, Zero comienza a perder su perspectiva de la realidad y comienza a ver distintas imágenes, el niño, los niños del búnker y una niña pequeña que había conocido hace poco tiempo y con la cual logró recuperar un poco de su humanidad.



Ilustración 19 y 20 screenshot para contexto visual de las alucinaciones mencionadas

El problema de esta escena es que se puede ver que dichas alucinaciones son una manera de mostrar como el protagonista lucha contra sus órdenes y sus empleadores al recibir un trabajo inhumano como es el de asesinar niños, así mostrando a la niña que le demostró que aún queda

humanidad en él y el niño de su pasado con el cuál no tuvo este dilema. El juego demuestra esta lucha interna dándole al jugador un cuadro típico de elección de diálogo, pero solo con la opción, en inglés “*KILL THE CHILD*” pero contraria a todas las veces que la opción de asesinar a alguien durante el diálogo a lo largo de la historia, el protagonista no actúa en ningún momento en que se elige la opción. En lugar de la acción, se ven cambios en lo que ve el protagonista en sus alucinaciones. Sin embargo, la localización al español decide utilizar una frase mucho más específica, “MATA A LA NIÑA”, que inmediatamente produce una disonancia con la imagen que se ve, pues la primera vez que aparece esta opción es cuando se está viendo al niño que se cree es Zero y no la familia o a la Niña que conoció hace poco. Este problema es muy difícil de resolver debido a la naturaleza de la lengua española, pues el inglés “*child*” es neutro y se puede referir a cualquiera de las imágenes que se muestran durante la escena, pero, el español no tiene un neutro singular para esto. Por lo tanto, la sugerencia en la localización inversa sería “MATA A LOS NIÑOS”, pues el español trata al plural masculino como genérico, así como esta frase incluiría todas las imágenes que ve el protagonista durante la secuencia.

Texto Inglés	Texto localizado al español	Propuesta española de localización inversa
“ <i>KILL THE CHILD</i> ”	“MATA A LA NIÑA”	“MATA A LOS NIÑOS”

Caso 6 Fin del juego, conversación con final con el Psiquiatra.

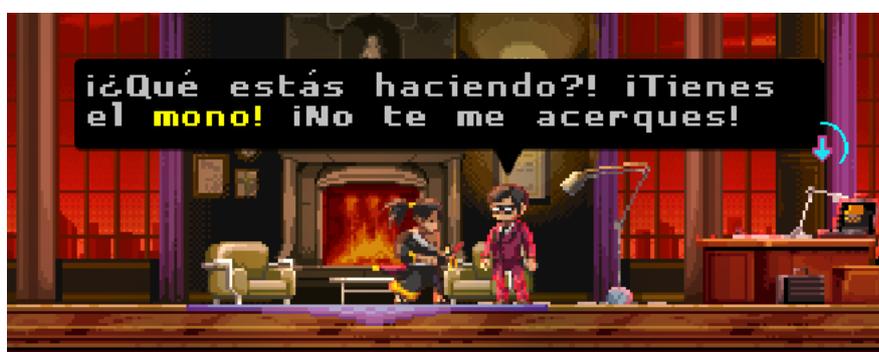


Ilustración 21 y 22 screenshot para contexto visual

Después de la misión del búnker, el protagonista está sufriendo de las secuelas de la abstinencia de “Chronos” y decide ir a la oficina del Psiquiatra, quién se encuentra en un estado desesperado por las acciones de Zero, pues sabe que las consecuencias de sus actos tendrán repercusiones directas en él. Después de ser cuestionado, el Psiquiatra decide expulsar a Zero de su oficina, furioso de que este no cumplió las ordenes que se le dieron y porque no puede contactar a su hija. El protagonista, también furioso por lo que se le ocultó con respecto a su vida y en parte impulsado por las consecuencias de la abstinencia pierde el control y se abalanza sobre él. El psiquiatra, viendo esto exclama: “*What are you doing?! You’re in withdrawal! Get away from me*” en lo que Zero procede a golpearlo hasta su muerte, mientras el Psiquiatra trata de convencerlo de que no lo haga. La versión localizada al español de esta escena es similar, pero el diálogo del Psiquiatra en esta situación, a pesar de ser correcto, puede simplemente dejar atónitos a quienes no tengan un conocimiento cercano de las expresiones coloquiales del

español de España, pues utiliza la frase “¡¿Qué estás haciendo?! ¡Tienes el mono! ¡No te me acerques!”. Esta frase, más en específico la parte de “Tienes el mono” es correcta en el contexto que se usa, ya que se utiliza para describir a una persona con síndrome de abstinencia en España, pero en cualquier otro país de habla española es una frase que simplemente no tiene sentido, a menos que el lector tenga conocimiento de jerga de España. Se sugiere que en la localización inversa se utilice la frase “¡¿Qué estás haciendo?! ¡Estás en abstinencia! ¡Aléjate de mí!” para mantener la inmersión durante esta importante escena al final del juego, pues el coloquialismo utilizado simplemente es inexistente en otras variantes del español y simplemente puede solo aportar confusión en un punto muy importante del juego para quienes no lo conozcan.

Texto Inglés	Texto localizado al español	Propuesta española de localización inversa
<p><i>“What are you doing?! You’re in withdrawal! Get away from me”</i></p>	<p>“¡¿Qué estás haciendo?! ¡Tienes el mono! ¡No te me acerques!”</p>	<p>“¡¿Qué estás haciendo?! ¡Estás en abstinencia! ¡Aléjate de mí!”</p>

Caso 7 Créditos, escena de los antagonistas



Ilustración 23 y 24 screenshot para contexto visual

Durante los créditos del juego, se muestran distintas escenas de los antagonistas del juego, para mostrar cuál es la situación en que se encuentra cada uno de ellos. Uno de estos en un grupo desconocido, del cual son miembros dos antagonistas importantes, SNOW y V, cuyo grupo está tratando de revivir la producción de “Chronos”. En esta escena, se ve a SNOW reportando a quién parece ser su jefe o el líder de su organización sobre la muerte de V, quién fue raptado por otro soldado *NULL*, llamado Quince o *Fifteen*, en la misión *Mansion*. SNOW informa de esto a un personaje misterioso, diciendo: “*V is dead*” “*It was a NULL survivor. Gamma Fifteen, sir.*” Haciendo referencia a cómo y por quién fue asesinado. La localización al español comete un error al localizarlo como “V ha muerto.” “Era un superviviente NULO. Gamma Quince.” Esto puede introducir un error en la trama para la versión en español, pues la versión inglesa menciona que *Fifteen* fue quién asesinó a V, mientras que en la versión en español debido a la fraseología se puede interpretar que V era el Gamma Quince, lo cual debido a eventos anteriores y a que V y Quince son personajes completamente distintos, es claro que no es correcto. Se sugiere en la versión de localización inversa que estas burbujas de textos terminen como “V está muerto” “Fue un sobreviviente de *NULL*. Gamma Quince” para eliminar ese malentendido

innecesario e incorrecto para la trama.

Texto Inglés	Texto localizado al español	Propuesta española de localización inversa
“V is dead” “It was a NULL survivor. Gamma Fifteen, sir.”	“V ha muerto.” “Era un superviviente NULO. Gamma Quince.”	“V está muerto” “Fue un sobreviviente de NULL/REI. Gamma Quince”

4.3. Casos Contextuales extra

Hay casos de problemas de localización fuera de la historia principal que requieren que el jugador se mantenga quieto durante lo que normalmente sería una sesión frenética de juego. Estos no son casos que interfieran directamente con la historia, pues algunos son opcionales de ver y tienden a ser casos cómicos o referencias a otras obras de cultura popular. Sin embargo, incluso estos casos son importantes para la experiencia final del juego.

Caso 1 *Strong Terry*



Ilustración 25 y 26 screenshot para contexto visual

Entre la misión *Hotel* y la misión *Club*, hay enemigos que hacen referencia a un personaje terciario llamado en inglés *Strong Terry*, quién es una celebridad local en el tercer distrito, ampliamente reconocido por los enemigos comunes y quién es tan admirado que la primera referencia que se hace a él en el juego es de dos enemigos hablando sobre quién ganaría en una pelea entre *Strong Terry* y *the Dragon*, un asesino en serie. La localización al español de este personaje es Terry el Cachas, apodo que causa problemas para audiencia que no es familiar con los coloquialismos de España, pues no es un modismo muy conocido fuera de dicho país y otros países hispanohablantes tienen significados distintos para la palabra “Cacha”. Así, para no localizar el texto a ninguna región hispanohablante, se sugiere que la localización inversa de

este personaje sea “Terry el Fuerte” pues así no queda espacio para malinterpretar cual es el apodo de esta figura tan reconocida y se acerca más al uso original de la versión en inglés.

Texto Inglés	Texto localizado al español	Propuesta española de localización inversa
<i>Strong Terry</i>	Terry el Cachas	Terry el Fuerte

Caso 2 *Quiet Hills*

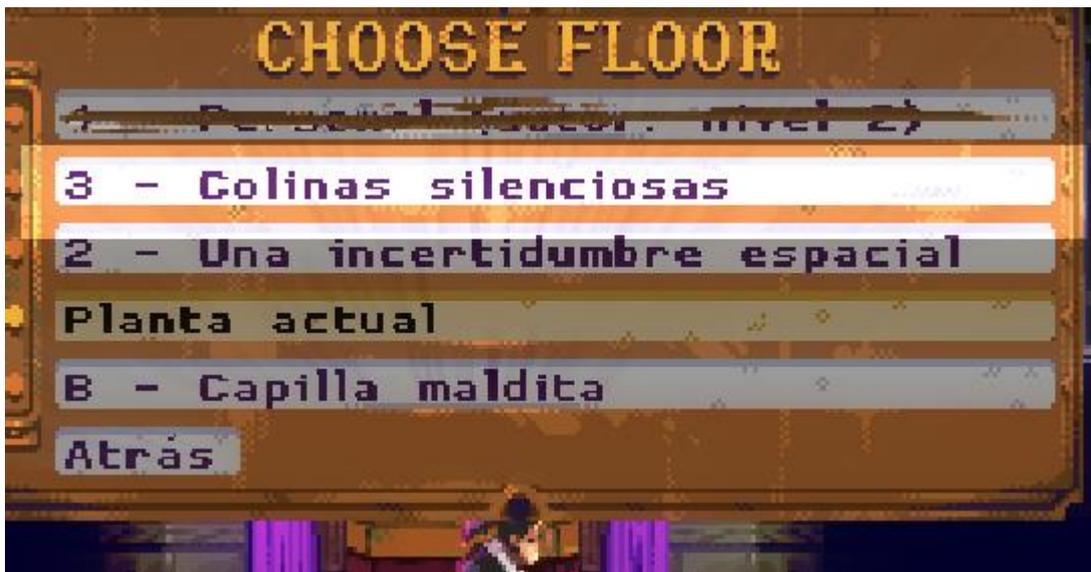


Ilustración 27 y 28 screenshot para contexto visual

En la misión *Studio*, llega un momento en que el jugador debe recorrer tres lugares distintos en un estudio de grabación de cine para recoger tres llaves que lo llevarán a su objetivo. Para acceder a estos lugares, el jugador debe acceder mediante un ascensor que muestra los nombres de estos lugares, los cuales son referencias a obras de la cultura popular mundial. Uno de estos

en la versión original es “*Quiet Hills*” que es una clara referencia a la franquicia de terror “*Silent Hill*” publicada por Konami. La localización al español de este nombre es “Colinas Silenciosas” la cual es una traducción directa del nombre escrito en el juego, lo cual causa que pierda la referencia del original.

Se sugiere una localización inversa de mantener el “*Quiet Hills*” como referencia al juego original o posiblemente hacer una referencia a la localización al español del título de la película de esta franquicia “Terror en *Quiet Hill*” para una referencia más abierta a comprensión por gente que no reconozca el juego.

Texto Inglés	Texto localizado al español	Propuesta española de localización inversa
<i>Quiet Hills</i>	Colinas Silenciosas	<i>Quiet Hills</i> o Terror en <i>Quiet Hills</i>

5. Conclusiones

Como se puede ver en el análisis de los casos, incluso en un juego breve como Katana Zero, donde el texto y la trama tienden a tomar un lugar secundario a la acción y jugabilidad, la localización puede causar problemas de comprensión de distinta gravedad, donde una perspectiva menos localizadora podría resolver e incluso evitar dichos problemas en la trama, en la terminología del juego e incluso en el contenido más cómico del juego. Estos problemas se agravan aún más cuando se localiza a una lengua como el español que está tan propagada por el mundo y tiene tantas variantes distintas que no se puede localizar a una sola región, porque toda variante tiene grandes diferencias con las demás y solo comparten la base de la lengua.

Uno de los grandes problemas que tiende a causar la localización con respecto a la versión original es la especificación de contenido intencionalmente ambiguo o de hacer que contenido específico sea ambiguo, debido a la naturaleza distinta ambas lenguas en el caso del español y el inglés. El primer caso es el más recurrente, debido a diferencias entre ambas lenguas, como lo es la existencia del género gramatical en el español y la inexistencia de este en el inglés. Esta clase de problemas no solo existirá en la localización del inglés al español, sino que en todo par de lenguas que tenga sistemas distintos. Otro gran problema con origen en la localización es el uso de jerga y coloquialismos específicos de variantes de una lengua como sucede en este caso con el español. A veces el uso de coloquialismos específicos de regiones podría funcionar incluso como una estrategia de localización inversa para caracterizar personajes, como puede suceder con el lenguaje del personaje V en Katana Zero, quién es el personaje que habla de manera más coloquial en el juego y cuyo uso de jerga española puede funcionar para agregar caracterización al personaje. Sin embargo, el abuso de esto, como sucede en el caso del Psiquiatra al final del juego, quién tiende a ser una persona más formal para hablar puede servir principalmente para causar confusiones y malentendidos con respecto a sus diálogos.

A partir de estos resultados, se proyectan dos posibles proyectos similares, uno con el mismo

corpus de análisis y mayor tiempo de trabajo para realizar una localización inversa completa del juego, para así poder analizar las potenciales soluciones a todos los problemas posibles de encontrar en todas las variaciones de diálogo del juego, para así tener una perspectiva más completa de cómo se haría realidad una localización inversa de un videojuego en su totalidad y así poder apuntar sus pros y contras en casos reales de traducción de videojuegos. Aparte, otro proyecto de mayores proporciones, con diferentes pares de lenguas y otro videojuego como corpus de análisis, para averiguar los potenciales problemas de la localización encontrados en este trabajo y aplicar la localización inversa en mayor escala. Además, para este proyecto futuro se visualiza trabajar con lenguas con mayores diferencias, como las lenguas asiáticas, ya que incluso en un par de lenguas como el inglés y el español, cuyas diferencias culturales no son tan drásticas se puede ver el potencial efecto negativo de la localización y por lo tanto, se prevé un amplio rango de problemas que, a pesar de que no surgieron en este trabajo, pero que pueden emerger debido a una diferencia cultural extrema entre dos lenguas que casi no tienen relación alguna.

6. Bibliografía

AskiiSoft (2019). *Katana Zero*

Fernández Costales, Alberto. (2012). *Exploring Translation Strategies in Video Game Localization*. *MonTi - Monografías de Traducción e Interpretación*. 4. 385-408. 10.6035/MonTI.2012.4.16.

IGDA Localization (2012). *Best Practices for Game Localization*. <http://englobe.com/wp-content/uploads/2012/05/Best-Practices-for-Game-Localization-v21.pdf>

Mangiron, Carme & O'Hagan, Minako. (2006). *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*. *JOURNAL OF SPECIALISED TRANSLATION*. 6.

Mangiron C. (2007) *VIDEO GAMES LOCALISATION: POSING NEW CHALLENGES TO THE TRANSLATOR*, *Perspectives*, 14:4, 306-323, DOI: 10.1080/09076760708669046

Mangiron C. (2015), *The Localisation of Japanese Games: Striking the Right Balance*

Schaler, R. (2005). *Reverse Localisation*.