



Servicios Lingüísticos, S.L.

<http://www.star-transit.com/es>
<http://www.star-spain.com/>



LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Michael Scholand

Traducción del alemán: Lidia Cámara

Introducción

La localización de software de entretenimiento interactivo y la traducción de la documentación de la que va acompañado es un segmento del mercado de un alto interés para todo comunicador. Más allá de sus aspectos comerciales, sociológicos, culturales, etc., este fenómeno encierra un buen número de singularidades merecedoras de la atención también de quienes se dedican a la traducción.

Lo característico de este mercado es su corta ciclo de vida, su casi ilimitada diversidad y, como sucede en otros ámbitos de la localización de software, también la confluencia característica de diferentes cualidades exigidas al "localizador". Diseñadores gráficos, programadores, redactores, lingüistas, técnicos de sonido y locutores son sólo algunos de los perfiles profesionales que se pueden necesitar en este campo.

Otra particularidad es la diversidad de ámbitos del conocimiento y géneros textuales con los que uno se puede llegar a enfrentar: instrucciones de instalación muy técnicas, instrucciones triviales de los juegos, textos literarios más o menos ambiciosos y textos periodísticos o científicos populares... Los requisitos que se deben cumplir para poder hacerlo bien son tan

diversos como el propio mercado. No obstante, es obligatorio tener una base en informática y especialmente se debe dominar la terminología relacionada con los componentes de hardware y dispositivos periféricos relevantes para los videojuegos.

La historia del entretenimiento interactivo, la tipología de los géneros, y su argot específico son lecciones ineludibles para trazarnos el camino de la especialización exitosa. Asimismo se deberían conocer las clases de texto y sus características propias para este ámbito, familiarizarse con la problemática del grupo a quien va dirigido y tener una visión pragmática de teoría de la traducción. El presente artículo muestra a vista de pájaro los fundamentos generales prácticos para el traductor que ose entrar en este mercado. Tras una presentación simplificada de los géneros, sigue una introducción sobre los conceptos "internacionalización" y "localización", así como una exploración de los problemas específicos vinculados a los géneros textuales típicos que aparecen en la traducción de software de entretenimiento interactivo.

Géneros de videojuegos

En el transcurso de la historia de los juegos de ordenador y videojuegos (más recientemente, también juegos a través de la Red) se han desarrollado diversos "géneros". Como en la literatura o en la cinematografía estos géneros presentan características específicas que permiten su clasificación. Al mismo tiempo se ha constatado la tendencia creciente a combinar elementos de diferentes géneros, para que el argumento y el "gameplay" sean más variados y presenten nuevos retos. Esta propensión ha llevado a tipificarlos como "mixed genre games" (juegos de género híbrido) y son juegos que casi no pueden clasificarse claramente como un género concreto.

Los nombres de los productos suelen descripciones como "arcade style shoot-em-up space combat game", "arcade combat jaunt with a smattering of detailed quest elements" y acrónimos como PBM RPG (Play-by-Mail Role Playing Game) o AD&D MPG (Advanced Dungeons and Dragons Multi-Player Game). En las revistas sobre juegos se adopta con frecuencia el término en inglés, porque se fomenta un argot atractivo para los destinatarios prototípicos. Además no



es nada fácil encontrar equivalencias terminológicas adecuadas en la lengua de destino para la creación constante de neologismos en inglés. Una razón adicional que explica la frecuencia de los anglicismos es el hecho de que el inglés permite compuestos léxicos alineando simplemente palabras, una tras otra, mientras que en otras lenguas esto sólo puede hacerse de forma limitada debido a las reglas morfosintácticas específicas de la lengua en cuestión. Una dificultad añadida para el traductor de entretenimiento interactivo, es que no existen reglas ortográficas específicas para la incorporación de anglicismos a la lengua de destino.

Para la clasificación de los juegos en categorías se han considerado las características específicas de los géneros, así como las particularidades históricas, porque éstas son de especial importancia para el trabajo traductológico. La siguiente categorización de los géneros se basa esencialmente en los juegos de ordenador y videojuegos presentados, analizados y criticados por Scholand (1996: 46-77).

En la descripción de cada uno de los géneros se pueden constatar las diferencias fundamentales relacionadas con la temática principal, el argumento y la estructura del juego, así como también las habilidades lúdicas perseguidas. A su vez los textos contenidos en los juegos (texto en pantalla) y su documentación (manuales) varían notablemente dependiendo de cada género tratado. El traductor que desee trabajar en el ámbito de la localización de juegos, debe por tanto, estar familiarizado con los géneros más populares y sus características.

Dependiendo de la temática principal y del grupo a quien va dirigido, los textos se diferencian a nivel lingüístico, tanto estilístico como terminológico.

Género principal	Subgénero	Ejemplos	Características
Juegos de aventura	Aventuras conversacionales	<ul style="list-style-type: none"> • Classic Adventure • Lola Huele Bien Y Adora El Marisco • Aventura Original, Zork 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentan de forma más o menos trivial cambios, variaciones o ampliaciones de contenidos literarios. • El contenido de las historias es el destino de un héroe o heroína (la figura con la que se identifica el jugador) en un mundo fantástico o lleno de secretos. • Gran espectro: desde historias de aventuras y de detectives relacionadas con la actualidad y la realidad hasta mundos fantásticos e historia de un futuro lejano. • Motivos, iconos, símbolos, imágenes, citas y esquemas argumentativos típicos provenientes de mitologías, parábolas, epopeyas, literatura fantástica y ficción científica. • La estructura narrativa interna del juego de esta "novela interactiva" no se desarrolla de forma estrictamente lineal. • En el marco de la matriz de información predeterminada por el programador del juego son posibles los nodos de cambio alternativos. • La historia se interrumpe constantemente, y dependiendo de cómo el jugador se comporte, ésta se desarrolla en una u otra dirección. • Las aventuras están sin excepción marcadas por el objetivo que se da a conocer al inicio. • El jugador se acerca paso a paso al objetivo y a su solución mientras que va resolviendo pequeñas tareas y problemas. Éste debe encontrar, p. ej. obstáculos y emplearlos, sortear peligros, controlar al adversario y acertar adivinanzas. Al final de tan arduo, novelesco y aventurero viaje se llega a la liberación, la conquista o la solución.
	Aventuras gráficas	<ul style="list-style-type: none"> • Mystery House • Adventure • KGB Indiana Jones • Monkey Island • Final Fantasy • Quest, Return to Zork 	
	Juegos de rol	<ul style="list-style-type: none"> • Final Fantasy • Baldur's Gate • Diablo • Fallout, • Ultima, Might & Magic • Wizardy 	
Juegos de acción		<ul style="list-style-type: none"> • Asteroids • Total Carnage • Wolfenstein • Doom • Mortal Kombat • Virtua Fighter 	<ul style="list-style-type: none"> • Contenido abundante de acción y tensión • Requiere una rápida reacción, buena sincronización y concentración continua. • En la interfaz icónica se reproduce siempre lo mismo: la defensa de amenazas mediante una acción agresiva. • Los adversarios de diferente índole (naves espaciales, robots, monstruos, etc.) se deben poner fuera de combate o aniquilarse mediante las armas disponibles.
Juegos de reacción y destreza		<ul style="list-style-type: none"> • Pac-Man • Donkey Kong • Mario Bros. • Sonic 	<ul style="list-style-type: none"> • La destreza sicomotriz y la velocidad de accionamiento del joystick o cualquier otro dispositivo de control es crucial para influir en el desenlace del juego y por tanto el éxito de la partida. • El jugador controla una o más figuras del juego que corren, saltan, sortean obstáculos, entre otras cosas. • Los juegos están divididos en episodios o mundos que también están divididos en diferentes niveles.
Puzzles y juegos de		<ul style="list-style-type: none"> • Q*Bert • Tetris 	<ul style="list-style-type: none"> • Además de la velocidad de reacción exigen sobre todo habilidad de combinación, una buena

lógica		<ul style="list-style-type: none"> • Blockout • 7th.Guest 	<p>memoria, pensamiento lógico y sentido de la orientación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dentro de los juegos de lógica también se incluyen los juegos de mesa adaptados electrónicamente (board games) como: el ajedrez, Monopoly o los juegos de preguntas como Trivial Pursuit.
Simuladores	Simuladores de vuelo	MS Flight Simulator	<ul style="list-style-type: none"> • En comparación con la mayoría de los otros géneros de juegos, éstos están más orientados a la realidad. Así conocimientos y experiencias de diferentes ámbitos, p. ej. de la aeronáutica o del automovilismo, se elaboran y adaptan para el entorno lúdico. • Los de contenidos ecológicos u económicos son modelos animados que se pueden experimentar directamente. Los jugadores de estos programas pueden acceder a las reglas del sistema. • Si los juegos o simuladores de deporte son diferentes, así de diferentes son también los desafíos a los que se somete el jugador. • Mientras que para los juegos más sencillos se prueba ante todo la velocidad de reacción y la habilidad, en el caso de juegos de simulación más sofisticados se pone a prueba el pensamiento estratégico y la planificación a más largo plazo.
	Simuladores de carreras	Nascar Racing Formula I GrandPrix	
	Simuladores de economía y ecología	SimCity SimLife	
	Simuladores de deporte	Pong FIFA PC Football NBA Virtua Tennis	
	Juegos de estrategia	Battle Isle 3 Civil War Warhammer, Age of Empires civilisation	
Infotainment (info-tenimiento)		Entre los productos editoriales más exitosos cuentan las enciclopedias, diccionarios y libros de consulta, sin olvidarnos de otros como las guías de viaje electrónicas, libros de consulta infantiles, etc.	<ul style="list-style-type: none"> • El término "Infotainment" nace de una combinación entre "information" y "Entertainment" (el equivalente en castellano para este concepto es "infotainment") se ha hecho un sitio como categoría en el panorama de los juegos de ordenador. • Con ayuda de presentaciones gráficas, ejemplos de sonido y secuencias de video muestran e informan de algo de forma entretenida. • Algunos contienen además preguntas y respuestas, adivinanzas o juegos de destreza, que profundizan en la temática.
Edu-tainment (edu-tenimiento)			<ul style="list-style-type: none"> • Este término también nace de una combinación entre "Education" o "educational" y "Entertainment" (el equivalente en castellano para este concepto es "edutainment") • Programas de carácter educativo y al mismo tiempo también de entretenimiento.
Otros géneros o tipos de juegos		<ul style="list-style-type: none"> • flipper • programas de música interactiva • vídeos pornográficos 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones que contienen elementos lúdicos imposibles de ordenar bajo los géneros listados. • Los juegos de cartas tradicionales y también las máquinas tragaperras de bares y casinos sirven de modelo para juegos de ordenador. • Otro gran grupo se compone de los juegos flipper, adaptaciones de las máquinas del millón. • Se denominan "vídeos interactivos" a los programas donde el jugador de alguna manera puede intervenir interactivamente en un hecho fílmico o modificar su desenlace. • Los programas de música interactiva, parecido a los programas de infotainment, posibilitan junto con piezas musicales, videoclips y otro tipo de información textual y auditiva la navegación con ayuda de una interfaz gráfica de usuario. • Otras clases son, p. ej. los cederrones de aerobic

			interactivos, los multimedia con elementos lúdicos y por supuesto, juegos o vídeos pornográficos (cuya palabra clave que los agrupa es cibersexo).
--	--	--	--

Internacionalización, localización y traducción de software de entretenimiento interactivo

Internacionalización

La adaptación de software de entretenimiento interactivo en inglés a otro mercado con otra lengua no es sólo una tarea de traducción, sino un proceso de creación de un producto que responda a las necesidades y exigencias de los destinatarios potenciales y la cultura de destino. El proceso muestra paralelismos con la teoría de la traducción orientada a la práctica donde la función comunicativa del texto origen en el contexto de la lengua de destino desempeña un papel crucial a la hora de decidir qué estrategia traductológica adoptar.

La calidad traductológica se puede medir en el efecto en los destinatarios que el traductor consigue con su traducción. Traducir es, en primer lugar, la comunicación asociada al texto entre el traductor y un grupo identificativo de destinatarios. La comunicación traductológica se diferencia esencialmente de otras formas de comunicación escrita porque ni los contenidos, ni la función del texto nacen de necesidades individuales del traductor. Por eso, todas las funciones comunicativas se convierten en variables que cambiarán dependiendo del fin comunicativo. Traducir no es, pues, el cambio de signos lingüísticos individuales con el objetivo de alcanzar la equivalencia en el nivel semiótico. Mucho más relevante es la función del texto. (Hönig/Kußmaul, 1984: 12-13)

Los programas de entretenimiento interactivo se sirven para la comunicación de textos y de otros medios acústicos y visuales, como sucede en otras modalidades de "traducción subordinada". Las interfaces gráficas, los símbolos, las animaciones, los vídeos, los efectos de sonido, la música y las locuciones son algunos de los componentes que integran los programas de ordenador multimedia. Si estas formas de expresión cumplen su función comunicativa sin grandes modificaciones en otra cultura lingüística diferente a la de origen es una pregunta que debe hacerse el fabricante de los programas que desee comercializar los productos internacionalmente. Esta pregunta se debe plantear ya durante el desarrollo del programa. Incluso se debe aclarar, por ejemplo, si el programa es capaz de aceptar la entrada y salida de texto en la lengua de destino o si es compatible con otras configuraciones de teclado. Conceptos como "internacionalización", "globalización" o "software internacional", entre otros, recogen consideraciones que, como las mencionadas, debe plantearse el fabricante durante el desarrollo del software que pretende comercializar allende sus fronteras.

"The process of making a specification or product ready for the international market, specifically through the design of features and code is commonly referred to as internationalization, also globalization." (Microsoft Corporation: 1994: 2-1)

Está claro, pues, que la función comunicativa de un programa, descrita anteriormente, depende de factores que en una gran parte ya se deben establecer antes del proceso de localización y traducción. El caso ideal es cuando la localización de un programa ha previsto con anterioridad su internacionalización.

Localización

El término "localización" proviene de la palabra inglesa "locale" en el sentido de región geográfica que se caracteriza no sólo por su lengua, sino por su fondo cultural y sus

convenciones específicas. Ejemplos de diferentes "locales" dentro de un estado son las regiones francesas, italianas o alemanas de Suiza, o el caso de las catalanas y castellanas en Cataluña. Un ejemplo para diferentes "localizaciones" dentro de un marco lingüístico castellanohablante son las de todos los países de Hispanoamérica.

Por "localización" se entiende:

“the process of modifying a product so that it is readily accepted in a different country, culture, or region of a world.” (Microsoft 1993: XV)

El proceso de la localización cubre diversos ámbitos cuyas tareas se intersectan. Los ámbitos y sus tareas se relacionan de forma sintética a continuación:

Localización técnica: Abarca aspectos tales como la conversión de doble byte, la compatibilidad del sistema operativo, etc.

Localización nacional: Cubre la adaptación de los alfabetos, convenciones de símbolos y formatos y no se limita únicamente a la traducción de la interfaz de usuario.

Localización cultural: Es la adaptación del software y de la documentación a las características culturales de un lugar (costumbres, historia, convenciones lingüísticas, etc.)

A partir de los ámbitos y tareas descritos, la localización de un programa incluye:

1. Traducción de los recursos
2. Traducción de la documentación
3. Compatibilidad de diferentes signos y configuraciones de teclados
4. Compatibilidad de diferentes convenciones de formatos, por ejemplo, horario, fecha, posición y separación de millares, decimales y moneda, formatos de papel, sistemas de medición, etc.
5. Compatibilidad de operaciones aritméticas con diferentes formatos numéricos
6. Adaptación de los menús y las combinaciones de teclas
7. Adaptación de los criterios de ordenación
8. Adaptación de la interfaz de usuario (símbolos, gráficos, etc.)
9. En caso necesario, la adaptación de secuencias animadas y de vídeo. y, si procede, sincronización de la lengua oral a partir de un guión traducido para incorporar las locuciones.

La mayoría de los puntos mencionados son aplicables no sólo al software comercial, sino también a los programas de entretenimiento interactivo. En qué medida se adapte un programa al mercado de la lengua de destino depende del trabajo exigido por el proceso de localización.

Una localización parcial no es sólo posible, sino que en algunos casos resulta necesaria. Los juegos se localizan frecuentemente sólo de forma parcial. La razón estriba en que usualmente, durante el desarrollo de los programas de juego, no se han respetado los criterios para la internacionalización de productos de software. Por este motivo, se mantiene con frecuencia una división estricta entre p. ej. recursos (resources) y código de programación (programming code). La localización de un programa de este tipo genera muchos problemas. Por ello y por cuestiones económicas se renuncia a su adaptación completa. Estos programas localizados sólo parcialmente generan al traductor de la documentación del programa considerables quebraderos de cabeza al tener que hacer referencia constantemente a elementos que sólo se han traducido en parte.

Traducción

El material que se debe traducir en los programas de entretenimiento interactivo se divide en recursos y documentación. La traducción de éstos es una tarea exigente, especialmente para los géneros de juegos de ordenador como simulaciones, aventuras o de estrategia, así como para otras formas de entretenimiento interactivo (infotainment, edutainment) para PC. La estrategia seleccionada para llevar a cabo la tarea depende del grado de localización en el que se basan los recursos, del material terminológico disponible y de si el traductor tiene a su disposición una versión operativa y lo más actualizada posible del juego.

Recursos

Los programas de entretenimiento interactivo pueden contener gran cantidad de texto que aparece en la pantalla. Dependiendo de su función, se clasifican de la siguiente forma:

1. Elementos específicos del programa y genéricos incluidos en la interfaz de usuario: menús, elementos de cuadros de diálogo, botones de funciones, etc.
2. Cadenas: informaciones sobre el entorno y los objetos del juego, mensajes de error, diálogos con las figuras de juego asistidas por ordenador, explicaciones narrativas o informaciones de fondo
3. Ayudas en línea

Entre fabricantes y entre juegos existen diferencias en lo que respecta a cómo los recursos ya mencionados se extraen del programa y a de qué manera se le presentan al traductor para su localización. En el siguiente ejemplo de extracción de recursos se presenta un fragmento extraído de una pantalla de una simulación de fútbol.

"Normal",0
"Wet",0
"Dry",0
"None",0
"Light",0
"Moderate",0
"Strong",0
"Easy",0
"Moderate",0

Rating
Value
Arrange Friendly
Arrange
%s Manager of %s has been relegated from the lowest division.
Blank Save Game Entry
%s v %s
Bank Balance

"Exit And Save New Configuration",
"Test Video Settings",
"Generic VGA",

POS
Face



Disk Shop
SEASON OVER. New fixtures are created on %s.
Good Luck!

Justamente eso, "buena suerte", es lo que cabría desearle al traductor de este tipo de textos. Viendo este extracto queda claro que es imposible traducir

correctamente estas unidades lingüísticas totalmente descontextualizadas si no se tiene información adicional. Debido a que no se han considerado las reglas básicas de la internacionalización, el traductor se enfrenta , entre otros, a los siguientes problemas y preguntas:

1. Falta de información contextual. Sin las necesarias indicaciones del fabricante, debe conocerse muy bien el programa y se necesita una buena porción de fantasía para p. ej. caer en que "Disk Shop" no es una tienda de discos, sino una lugar donde se realizan negocios de traspaso y que esta opción del juego se encuentra en el cederrón. Además se precisan de habilidades videntes para saber que "Moderate" se refiere en un momento a la intensidad del viento, mientras que en otro lugar se refiere al comportamiento del árbitro.
2. Las categorías de los recursos ya presentadas (elementos de la interfaz de usuario, mensajes de error, indicaciones del juego, etc.) están mezcladas. Faltan los descriptores y las cifras concretas de identificación que proporcionarían un orden de las diferentes cadenas, es decir, la consecución de signos tratados por el software como unidades.
3. ¿Se debe respetar la longitud de las cadenas en la traducción? ¿Es "Arrange" la descripción de una función cuyo tamaño debe permanecer invariable?
4. ¿Qué clase de categorías gramaticales tienen las palabras sueltas? ¿Es "Arrange" por ejemplo un imperativo y se debe traducir como tal o se debe usar un infinitivo? ¿Es esta palabra parte de una concatenación? (Véase el punto 5)?
5. ¿Se utilizan las cadenas concatenadas? Así en la cadena "%s Manager of %s has been relegated from the lowest division" se utiliza el nombre del usuario (jugador) para la primera variable (%s) y para la segunda variable el nombre de un equipo. Sin la información acerca de la función de las variables, no se pueden traducir este tipo de frases. Mucho más difícil es cuando en vez de un nombre para las variables, se utilizan sustantivos cuyo género y número no está claro (o que puede variar).

Las dificultades aquí apuntadas muestran sólo una parte de los posibles problemas con los que se puede topar el traductor (Véase Scholand 1996:83-87). Lo ideal sería que las preguntas se aclararan antes de la traducción. Además, el traductor debería tener la versión original del programa, para ver las funciones y el contexto donde pueden aparecer las cadenas que debe traducir. No obstante, por razones específicas de marketing, muchas veces se comienza con la labor de la localización ya durante el proceso de desarrollo del programa (las versiones en otras lenguas deben lanzarse al mercado al mismo tiempo que se lanza el original en inglés).

En relación a las categorías apuntadas más arriba se debe tener en cuenta lo siguiente:

Elementos de la interfaz gráfica de usuario

Si fuera posible, se deben utilizar para la traducción de elementos genéricos (cuadros de diálogo, es decir, elementos del cuadro de diálogo para abrir, cerrar o guardar archivos, etc.) y elementos no genéricos (opciones específicas del juego) de la interfaz de usuario, glosarios terminológicos del fabricante. Si no se dispusiera de ellos, se deben utilizar glosarios que cuenten con la aceptación del mercado como, por ejemplo, el "GUI-Guide" de Microsoft.

Diálogos con NPC

La traducción de diálogos con NPC (figuras de juego asistidas por ordenador) presenta con frecuencia la misma problemática ya mencionada. Además, las cadenas, tras la extracción alfabética del software, se clasifican por medio de identificadores numéricos o de los NPC. Como resultado se obtiene una lista de frases o expresiones descontextualizadas muy difíciles de comprender y, por consiguiente, de traducir. Las expresiones lingüísticas de las figuras de juego se presentan con frecuencia no sólo como texto en la pantalla, sino como lengua oral reproducida mediante una tarjeta de sonido y altavoces. Si fuera éste el caso, se utiliza la traducción como guión de sincronización para el locutor de la lengua de destino. En estos casos la buena locución es tan importante como la correcta traducción.

Explicaciones narrativas o informaciones de fondo

Tras concluir un nivel del juego, o un episodio en los juegos de aventuras, de rol o de simulación, se muestran explicaciones narrativas en la pantalla para avisar al usuario del siguiente nivel o episodio. En muchos juegos el jugador puede acceder mediante las opciones del menú o símbolos gráficos a informaciones de fondo relevantes para el juego. Éstas pueden ser crónicas, artículos de periódicos, de enciclopedias, etc., o también material multimedia (texto, video y audio). Para la traducción de los textos, es necesario tener un conocimiento especializado de la materia. En el caso de que se prevea una gran inversión de tiempo en la investigación y la búsqueda terminológica en ese ámbito de conocimiento, se aconsejaría delegar la traducción del texto en un traductor especializado.

Ayudas en línea

Los sistemas de ayuda en línea ofrecen al usuario información general o específica, así como una introducción a las funciones del programa. Los juegos propiamente dichos no incorporan normalmente estos sistemas de ayuda, pero los programas de "edutainment" e "infotainment", sí. Para la consulta rápida de la información solicitada, las ayudas en línea están estructuradas como hipertexto.

Documentación

A continuación se describen las estrategias traductológicas para la traducción de la documentación que acompaña a los juegos u otros programas de entretenimiento interactivo. La parte principal de la documentación la componen los manuales de usuario.

Dependiendo del programa de juego, también existe gran diversidad en lo relativo a la documentación que se debe traducir. Esta diversidad se manifiesta en la concepción, estructura, particularidades estilísticas, terminología y, cómo no, en el volumen del texto. No obstante, se pueden encontrar características comunes independientes del texto e immanentes a él. Por esta razón, es posible y pertinente la categorización del material textual. Tras la observación de la documentación se pueden categorizar los siguientes tipos textuales (Véase Scholand 1996:88-96):

Instrucciones técnicas

Estas instrucciones están casi siempre al comienzo del manual del programa, como guía técnica separada o en una guía de referencia rápida. Los textos están muy estandarizados y contienen información sobre los requisitos del sistema (procesador, discos duros, capacidad de memoria, etc.), instrucciones sobre la instalación del programa, así como indicaciones para la configuración. También se describen en las instrucciones técnicas los posibles problemas y su solución. Especialmente la traducción de los textos sobre la configuración y la solución de problemas exige conocimientos técnicos y su dominio terminológico. La traducción errónea de las instrucciones pueden conllevar que no se pueda utilizar el programa. Con frecuencia en la documentación en inglés se le presuponen al usuario conocimientos técnicos. En estos casos, puede resultar pertinente ampliar el texto de destino, a fin de que el usuario obtenga, y entienda, las instrucciones necesarias. En el caso contrario, que en el texto origen haya un exceso de información redundante y obvia, se debe optar por no traducir esas partes.

Instrucciones de juego

Además de la introducción que incluye la historia del juego y sus objetivos, en las instrucciones encontramos la descripción de las reglas del juego, del control de juego, de las diferentes funciones y opciones del programa así como sugerencias e indicaciones para determinadas situaciones de juego.

Dependiendo de si se trata de una simulación aeronáutica, de golf, de fútbol, o de un juego de aventura o de rol, el traductor debe documentarse en cualquiera de esos ámbitos en muy poco tiempo. Además, debe contar con la terminología específica utilizada en la lengua de destino y, más aún, encontrar el registro de la lengua que se equipare al "tono" que se haya usado en inglés.

A partir del software traducido, se debe confeccionar también un glosario, con las cadenas en inglés y sus equivalencias. Éste garantiza la armonización terminológica de las funciones y opciones del programa, de los cuadros de diálogo y otros componentes del software que aparecen mencionados en la documentación. Así como para la elaboración de los recursos, también para la traducción de la documentación se precisa una versión del programa. Lo ideal es contar con una versión del programa ya con los datos lingüísticos en la lengua de destino compilados.



Otro de los problemas que se plantean atañe a las convenciones culturales de los destinatarios, por ejemplo, la transferencia del sentido del humor, juegos de palabras o giros sin equivalencia en la lengua de los destinatarios. También el lenguaje explícitamente violento usado en la documentación (y en los recursos) de juegos de acción puede plantear dificultades al traductor. Dependiendo del país de destino, el traductor se verá obligado a atenuar la procacidad o violencia de los textos para evitar la censura del juego. Otra de las cuestiones relevantes, en el caso del castellano, es el uso de *tú* o *usted*, que debe ser aclarado por el cliente o por el propio traductor antes de comenzar a traducir.

Contratos de licencia, avisos de copyright y condiciones de garantía

Estos textos están vinculados a la legislación vigente del país de origen y no suelen ser equiparables en otros países. Por esto, se deben traducir fórmulas estandarizadas adaptadas a la cultura de la lengua de destino.

Archivos "leame"

Los archivos "leame" son textos que se abren en la pantalla con un simple editor de textos. Aun cuando se trate de textos de pantalla, se consideran parte de la documentación de un programa, puesto que son archivos con información generada tras la impresión del manual. La información de estos archivos es generalmente de naturaleza técnica.

Conclusión

Una panorámica de los problemas vinculados a la traducción de software de entretenimiento interactivo ayuda al traductor a reflexionar sobre las soluciones a los retos tan diversos a los que se enfrenta. La aplicación de estrategias traductológicas pragmáticas, la adquisición de conocimiento especializado previo en el ámbito de trabajo, junto con glosarios terminológicos pertinentes deben servir como fundamento para este tipo de traducción.

La flexibilidad que exige la localización de programas de entretenimiento interactivo y la necesidad de estar permanentemente informado sobre nuevos productos y tendencias no sólo supone un reto, sino que nos ofrece una oportunidad. No hay apenas ningún otro campo en el ámbito informático que sea tan innovador como el del de entretenimiento interactivo. Por este motivo, el traductor especializado en este ámbito, además de estar siempre en la "cresta de la ola", tiene la posibilidad de aplicar sus conocimientos de forma muy diversa.

Bibliografía

Apple Computer, Inc. (1992). *Guide to Macintosh Software Localization*.

Hönig, Hans G. / Kußmaul, Paul (1984). *Strategie der Übersetzung. Ein Lehr- und Arbeitsbuch*. Tübingen (Versión española de S. Peña: (1995):

Microsoft Corporation (1994): *International Handbook for Software Design*.

Microsoft Press (1993): *The GUI Guide. International Terminology for the Windows Interface*, European Edition. Redmond

Scholand, Michael, (1996): *Computerspiele als Form der interaktiven Unterhaltung. Globalisierung, Lokalisierung, Übersetzung*