UAB
Universitat Autònoma de Barcelona

Dipòsit digital de documents de la UAB

This is the **published version** of the master thesis:

Gomez Berlanga, Marc; Mangiron i Hevia, Carme (dir.). *Explorando las dificultades de la traducción de videojuegos : traducción comentada de Deltarune.* (Universitat Autònoma de Barcelona), 2026 (Traducció Audiovisual). 80 pàg.

This version is available at https://ddd.uab.cat/record/337264

under the terms of the CC BY-SA license.

UAB
Universitat Autònoma de Barcelona

Máster Universitario en Traducción Audiovisual

Trabajo de Fin de Máster

Curso 2025 – 2026

Explorando las dificultades de la traducción de videojuegos: traducción comentada de *Deltarune*

Marc Gomez Berlanga

Tutora

Carme Mangiron Hevia

27 de julio de 2026

RESUMEN

Aunque es habitual que la mayoría de los videojuegos más populares de hoy en día se traduzcan a múltiples idiomas, *Deltarune* (2018), la secuela del aclamado título *Undertale* (2015), solo se encuentra oficialmente en inglés y en japonés. Este trabajo busca explorar cómo llevar a cabo una traducción práctica del juego al español. Para ello, se describen las formas en las que profesionales y aficionados abordan la traducción de videojuegos y se desarrolla un método mediante el cual se puede editar los archivos internos del juego para integrar una nueva traducción; en este caso, al español. Además, se examinan las dificultades y limitaciones que presenta el videojuego para su localización a otros idiomas, y se ofrecen propuestas de traducción para diversos tipos de textos del juego que plantean retos únicos, como por ejemplo juegos de palabras, límites de caracteres o patrones ortotipográficos característicos.

Palabras clave: *Deltarune*, localización de videojuegos, propuesta de traducción, traducción *amateur*, traducción de humor.

ABSTRACT

Although it is common for the majority of today's most popular video games to be translated into multiple languages, *Deltarune* (2018), the sequel to the acclaimed title *Undertale* (2015), is officially available only in English and Japanese. This dissertation aims to explore how to carry out a practical translation of the game into Spanish. To this end, it describes the ways in which both professionals and fans approach video game translation and develops a method for editing the game's internal files to integrate a custom translation—in this case, into Spanish. In addition, the difficulties and limitations that the video game exhibits for localization into other languages are discussed, and translation proposals are offered for various types of in-game text that pose unique challenges, such as wordplay, character limits, or unique orthotypographical patterns.

Keywords: *Deltarune*, video game localisation, translation proposal, fan translation, humour translation.

RESUM

Tot i que és habitual que la majoria dels videojocs més populars d'avui dia es tradueixin a diversos idiomes, *Deltarune* (2018), la seqüela de l'aclamat títol *Undertale* (2015), només està disponible oficialment en anglès i japonès. Aquest treball té com a objectiu explorar com dur a terme una traducció pràctica del joc a l'espanyol. Per a això, descriu les maneres en què els professionals i els aficionats aborden la traducció de videojocs i desenvolupa un mètode mitjançant el qual es poden editar els fitxers interns del joc per incorporar una nova traducció; en aquest cas, a l'espanyol. A més, s'examinen les dificultats i limitacions que presenta el videojoc per a la localització a altres idiomes i s'ofereixen propostes de traducció per a diversos tipus de text del joc que plantegen reptes únics, com ara jocs de paraules, límits de caràcters o patrons ortotipogràfics característics.

Paraules clau: *Deltarune*, localització de videojocs, proposta de traducció, traducció *amateur*, traducció d'humor.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, me gustaría dedicar el agradecimiento más importante a mi pareja, Amaia Urquia Samele, por ayudarme a pensar ideas para las traducciones de este trabajo, por ayudarme a mantenerme al día con el trabajo y, en general, por estar a mi lado en los momentos más estresantes. No me habría decidido a empezar este máster de no ser por ti. Muchas gracias.

Además, quiero dar las gracias a mis padres por apoyar siempre mi pasión por la traducción y estar siempre dispuestos a ayudarme a dar pasos adelante en mi vida, ya sea en lo profesional o en lo personal. No habría llegado tan lejos sin vuestra ayuda. Gracias, mamá, gracias, papá.

Por supuesto, tengo que agradecer a mi grupo de amigos por llevar conmigo ya casi quince años. Mi vida no sería lo mismo si no os hubiese conocido de pura casualidad hace tanto tiempo. En especial, me gustaría mencionar a Jesús, Antonio, José, María, Marcos, Javier, Víctor, Héctor y David. Gracias por estar siempre ahí, y perdón por haber estado tan desaparecido todo este año para centrarme en el máster.

También me gustaría hacer una mención especial a Toby Fox por recibir con los brazos abiertos todo el contenido transformativo de sus juegos que hacen los fans. La cultura de internet no sería lo mismo hoy en día sin sus aportaciones.

Por último, pero no menos importante, un agradecimiento enorme para mi tutora, Carme Mangiron, por tu excelente apoyo durante la supervisión del trabajo, por tu comprensión y paciencia en las semanas en las que apenas lograba hacer progreso y por tus excelentes clases de traducción de videojuegos. Cuando me enteré de que habías hecho traducciones que yo ya había leído en el pasado, me sentí como si hubiera conocido a una superestrella. Gracias por compartir tu experiencia y tus conocimientos con nosotros.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Introducción 6
1.1. Tema 8
1.2. Motivación y justificación académica 8
1.3. Objetivos 10
1.4. Estructura 11
2. Marco teórico 13
2.1. Los videojuegos como entretenimiento multimedia 13
2.2. La localización de videojuegos 14
2.3. El proceso de localización 15
2.4. Traducciones no oficiales y *romhacking* 17
2.5. La traducción del humor 19
3. Corpus 21
3.1. *Deltarune* 21
3.2. *Undertale* 22
3.3. Argumento de *Deltarune* 24
3.4. Aspectos a considerar en la traducción 26
4. Metodología 28
4.1. Extracción y edición del texto 28
4.2. Implementación del texto en el juego 29
4.3. Símbolos e instrucciones del texto 31
5. Propuestas de traducción y reflexiones 35
5.1. Terminología 35
5.2. Nombres de personajes y enemigos 39
5.3. Caracterización de personajes 50
5.4. Juegos de palabras y humor 59
5.5. Objetos y descripciones 66
6. Conclusiones 74
7. Bibliografía 77
8. Ludografía 79

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Kris sosteniendo el alma tras separarse de ella (Fox, T., 2018). 25
Figura 2. Imagen que contiene los caracteres de texto de Deltarune (Fox, T., 2018). 29
Figura 3. Modificación de la figura 2 que añade los caracteres necesarios para el español. 30
Figura 4. Cuadro de texto traducido al español en el que el texto excede el margen inferior. 31
Figura 5. Menú de batalla del personaje. El cursor se encuentra sobre la opción «FIGHT». 37
Figura 6. Diálogo en el que se utiliza el icono «ACT» como parte de la palabra «Acting». 37
Figura 7. Diálogo en el que se resalta «DEFEND» con mayúsculas en la palabra «defending». 38
Figura 8. Imagen que contiene los caracteres de texto de Deltarune con sus anchuras y alturas resaltadas. 67
Figura 9. Menú de objetos de Deltarune. 68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Lista de los comandos de texto de Deltarune y descripción de sus funciones. 32
Tabla 2. Nombres de las acciones del menú de combate y sus respectivas propuestas de traducción. 39
Tabla 3. Nombres de los «Darkners» del capítulo 1 y sus respectivas propuestas de traducción. 40
Tabla 4. Nombres de los «Darkners» del capítulo 2 y sus respectivas propuestas de traducción. 43
Tabla 5. Nombres de los «Darkners» del capítulo 3 y sus respectivas propuestas de traducción. 45

Tabla 6. Nombres de los «Darkners» del capítulo 4 y sus respectivas propuestas de traducción. 48
Tabla 7. Selección de frases de Rouxls Kaard y sus respectivas propuestas de traducción. 51
Tabla 8. Selección de frases de Queen y sus respectivas propuestas de traducción. 52
Tabla 9. Selección de frases de Berdly y sus respectivas propuestas de traducción. 53
Tabla 10. Selección de frases de Spamton y sus respectivas propuestas de traducción. 54
Tabla 11. Diálogos con pronombres «they/them» cuyas propuestas de traducción son usar un nombre propio. 57
Tabla 12. Diálogos con pronombres «they/them» cuyas propuestas de traducción son omitir el sujeto. 57
Tabla 13. Diálogos con pronombres «they/them» cuyas propuestas de traducción son usar «le». 57
Tabla 14. Diálogos con pronombres «they/them» cuyas propuestas de traducción son cambiar el sujeto. 58
Tabla 15. Diálogos con pronombres «they/them» cuyas propuestas de traducción son alterar la frase. 58
Tabla 16. Diálogo humorístico con juegos de palabras y su respectiva propuesta de traducción. 59
Tabla 17. Frases humorísticas y juegos de palabras y sus respectivas propuestas de traducción..... 62
Tabla 18. Objetos consumibles de Deltarune y sus respectivas propuestas de traducción. 69
Tabla 19. Armaduras de Deltarune y sus respectivas propuestas de traducción. . 71
Tabla 20. Espadas de Deltarune y sus respectivas propuestas de traducción..... 72
Tabla 21. Hachas de Deltarune y sus respectivas propuestas de traducción. 72
Tabla 22. Bufandas de Deltarune y sus respectivas propuestas de traducción. ... 72

1. Introducción

Este capítulo introductorio detallará la temática y los objetivos principales del proyecto, así como la motivación y justificación académica detrás de este trabajo.

1.1. Tema

Toby Fox, con tan solo dos juegos publicados, se ha convertido en uno de los desarrolladores de videojuegos independiente más reconocidos de la última década. Su primer juego, *Undertale* (2015), programado casi en solitario y con unos gráficos muy humildes, pero entrañables, se ha convertido en uno de los mayores fenómenos de la cultura *gaming* en tiempos recientes.

En 2011, Toby Fox soñó con el final de un juego que más tarde trataría de crear a pesar de no tener experiencia previa como programador. Sin embargo, esta falta de experiencia y recursos llevó al proyecto a ser cancelado en 2012, antes de ver la luz. Tras este primer intento, Toby decidió aprovechar algunos de los elementos que diseñó y sacar adelante un *Kickstarter* (una recaudación de fondos) con el que acabaría creando *Undertale*, un juego cuya influencia se sigue notando hoy en día (Nintendo Everything, 2019).

Sin embargo, *Undertale* no es el objeto de estudio de este proyecto ni el juego con el que soñó Toby Fox. Aunque, eso sí, ambos guardan una estrecha relación de la que hablaremos más adelante. Tras el gran éxito de *Undertale*, Toby Fox comenzó a trabajar en el verdadero juego de sus sueños, y el verdadero objeto de estudio de este proyecto: *Deltarune*. Un proyecto de tal envergadura que, tras haberse publicado su primer capítulo en 2018, hoy en día, en 2026, aún no está terminado.

1.2. Motivación y justificación académica

El hecho de que el juego no esté terminado es, precisamente, uno de los grandes motivos que hacen que el estudio del diálogo del juego sea uno de sus aspectos más interesantes. *Undertale*, que sí es un juego con una historia cerrada, ya

demostró que Toby Fox es muy delibrado con su uso del lenguaje. Es por ello que debemos observar *Deltarune*, desde un punto de vista traductológico, teniendo en cuenta dobles sentidos, buscando referencias intra o intertextuales y, en general, planteándonos el porqué detrás de cada línea de texto. Puesto que los mayores misterios de la trama aún no han sido resueltos, no es posible confirmar o desmentir varios dobles sentidos o determinar ciertas frases con varias posibles interpretaciones presentes durante la historia. Y no es solo la trama incierta que presenta desafíos de traducción: el juego está lleno de humor y juegos de palabras, de personajes de género neutro y de criaturas fantásticas en un mundo del que no sabemos todas las reglas con certeza.

A nivel académico, me gustaría que el estudio traductológico de este juego sirviera como ejercicio de reflexión sobre la importancia que tiene que el traductor o la traductora se involucre con el juego en sí. La traducción de un simple término puede ser un ejercicio muy complejo cuando la persona detrás de la traducción ha jugado al juego entero, tiene un gran aprecio por la trama y se interesa por las teorías y las interpretaciones que la comunidad de jugadores elabora. Espero que este trabajo ilustre los problemas de la traducción a ciegas desde dos puntos de vista: por una parte, por el hecho de que todas las propuestas de traducción aquí presentadas están hechas sin contacto con el equipo de desarrollo del juego, y por lo tanto, no tendrán la garantía de mantenerse acertadas cuando se revelen nuevos detalles de la historia del juego. Pero, por otra parte, demuestran el hecho de que estas traducciones ganan mucha más profundidad cuando existe una familiaridad y un conocimiento sobre el producto que va más allá de leer el texto.

A nivel personal, me gustaría decir que la localización de videojuegos siempre ha sido una de las prácticas que más ha influenciado mi vida. Cuando era muy joven, uno de mis videojuegos favoritos era *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998). Sin embargo, la versión europea solo fue traducida al francés y al alemán. Esto me dejó a mí optando por jugarlo en inglés en una época en la que no era capaz de entender ni una palabra, y progresando a ciegas en la historia a base de ensayo y error. No fue hasta se publicó la secuela, *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000), que esta serie se comenzó a localizar oficialmente al español, y yo tuve el privilegio

de jugar a esta magnífica saga a la vez que entendía la historia y podía seguir sus indicaciones para progresar. Otro ejemplo que me marcó fue el juego *999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* (2009) que, incluso tras recibir una nueva versión para PC en 2017 con gráficos actualizados y actores de doblaje por primera vez, no tiene ninguna traducción oficial a ningún idioma que no sea el inglés. Sin embargo, pude jugarlo en español en su versión original para Nintendo DS, en una época en la que no hablaba suficiente inglés como para entender una historia tan compleja, gracias al esfuerzo dedicado de un equipo de traductores independientes que crearon una traducción no oficial.

Undertale y *Deltarune*, a pesar de haber llegado años más tarde y haberse convertido en fenómenos de la cultura popular en internet, están al mismo nivel que *999* en cuestiones de accesibilidad lingüística, a pesar de ser este último un juego relativamente nicho y mucho menos conocido. Por ello, quisiera que este proyecto también sea una demostración de la importancia que tienen las traducciones de fans no oficiales y de las dificultades que estos afrontan cuando los equipos independientes también han de ser los encargados de modificar los juegos para añadir sus traducciones.

1.3. Objetivos

Una vez establecidas las motivaciones y los aspectos relevantes que analizar en este proyecto, podemos plantear una serie de objetivos sobre los que investigar y una serie de elementos textuales que traducir y subsecuentemente analizar:

1. Proporcionar un contexto académico sobre el mundo de los videojuegos, así como de sus procesos de traducción y localización, ya sea de forma oficial o por parte de grupos independientes.
2. Establecer el contexto en el que se encuentran *Undertale* y *Deltarune* para determinar los desafíos los aspectos más importantes que se deben tener presentes durante su localización.
3. Analizar los métodos y los pasos necesarios para traducir el texto y reincorporarlo al producto a nivel informático.

4. Identificar los elementos textuales que presentan desafíos de traducción, analizar sus dificultades, elaborar propuestas para su traducción al español y describir las técnicas utilizadas para crear estas propuestas.

1.4. Estructura

El proyecto se estructura en capítulos. Tras este capítulo introductorio se encuentra el marco teórico, en el que primero se describen los videojuegos como forma de entretenimiento multimedia, así como los juegos de rol más concretamente, ya que es el género al que pertenecen *Undertale* y *Deltarune*. Seguidamente, se describen el concepto y el proceso de localización que los desarrolladores de videojuegos siguen normalmente para traducirlos a nuevos idiomas. Además, se describe la práctica de las traducciones no oficiales de videojuegos hechas por fans y de qué métodos emplean para distribuirlas e implementarlas en los programas cuando no existe soporte oficial para ello. Finalmente, en esta sección se habla sobre la teoría de la traducción del humor, ya que es un aspecto muy presente en *Deltarune*.

El siguiente capítulo presenta el corpus, donde hablaremos de la historia y la relevancia cultural de ambos juegos, introduciremos el argumento de *Deltarune* y detallaremos los aspectos que habrá que considerar durante el proceso de localización.

A continuación viene el capítulo de metodología, en el que detallaremos cómo extraer el texto del juego, qué cambios son necesarios para introducir la traducción y qué aspectos deben tenerse en cuenta a la hora de trabajar con texto informático en este formato.

El siguiente capítulo se centra en las dificultades de traducción encontradas y presenta propuestas de traducción que aplican la teoría establecida hasta este punto. Las secciones de este capítulo se dividen en terminología, nombres de personajes y enemigos, caracterización y formas de hablar de ciertos personajes, humor y juegos de palabras y objetos del juego.

Finalmente, en el capítulo de conclusiones se evalúan las aportaciones hechas en el trabajo, se destacan las propuestas más relevantes y se reflexiona sobre la traducción a ciegas en base a las dificultades encontradas a lo largo del proyecto.

2. Marco teórico

Este capítulo tiene como fin contextualizar los videojuegos como medio en general y explorar cómo las cualidades específicas de este medio se relacionan con la traducción y la localización. Hablaremos del proceso de localización que se sigue y de cómo se enfoca, tanto desde una perspectiva comercial como de una sin ánimo de lucro (traducciones no oficiales de fans), y de cómo afrontar retos creativos en la traducción, como el humor.

2.1. Los videojuegos como entretenimiento multimedia

Mangiron (2007, p. 307) define los videojuegos desde el punto de vista de la traducción como «interactive multimedia text that combines words, images and sound, and whose main objective is to entertain». Mediante estos elementos, los videojuegos forman algo que podría definirse como una película interactiva y, al igual que las películas y cualquier otro medio de entretenimiento, los videojuegos pueden ser de distintos géneros, diversas duraciones y tener la intención de entretener y evocar sentimientos de muchas maneras distintas. El punto fuerte de este medio es el hecho de que involucra al jugador directamente en los eventos que tienen lugar en la trama, formando así una conexión directa con los eventos que ocurren en el juego, ya que hace al jugador directamente responsable de los hechos que puedan tener lugar.

Más allá de esta definición, es posible clasificar los videojuegos en categorías objetivas según si son para un jugador o multijugador, si son para consola de sobremesa o portátil, si requieren conexión a internet o solo juego local, etc., y en categorías subjetivas según su género. Denominamos «subjetivo» al género porque no existe un consenso sobre qué elementos de un juego justifican categorizarlo de una manera u otra. Tomemos por ejemplo los juegos de rol (habitualmente denominados «RPG» por sus siglas en inglés: *role-playing game*): generalmente se caracterizan por tener sistemas de experiencia y mejoras de nivel y de atributos que cuantifican la fuerza de los personajes del juego a medida que se desarrollan, y habitualmente cuentan con diferentes formas de personalizar a sus personajes jugables para que cumplan roles determinados en sus sistemas de combate (CraigStern, 2011). A pesar de ser una definición razonable,

muchos jugadores escogen diferenciar a los RPG japoneses (JRPG, *Japanese role-playing game*) de sus contrapartes occidentales, ya que acostumbran a presentar sus mundos, sus personajes, sus historias e incluso su jugabilidad de formas muy distintas. Por ejemplo, los RPG occidentales tienden a ser protagonizados por un único personaje al que se controla en tiempo real y que sigue una trama que puede variar enormemente según las decisiones del jugador, mientras que los JRPG tienden a ser protagonizados por un grupo de personajes que combate por turnos y sigue una historia predefinida (G2A News, 2025). Es por ello por lo que diferentes regiones y comunidades de jugadores tienen preferencias distintas en función de todos estos factores, y esto es algo que se debe tener en cuenta durante el proceso de localización.

2.2. La localización de videojuegos

Agost (2022, p. 56) propone una definición para la localización de videojuegos:

> La localización de videojuegos es una modalidad de TAV que consiste en la traducción de la parte informática y la de los diálogos de los juegos de ordenador, consolas y una serie de aplicaciones informáticas. A la hora de enfrentarse a estas traducciones, el profesional tiene que ser competente tanto en la parte de traducción especializada como en la técnica del doblaje o la subtitulación, en función de cada producto concreto.

Bernal-Merino (2007) habla de las dificultades de la traducción del medio debido, por una parte, al amplio abanico de temas de los que puede tratar un videojuego; por otra, al hecho de que es necesario contar con que las acciones del jugador influirán en el orden y en la manera en la que el texto aparecerá en pantalla; y, por último, al hecho de que los traductores acostumbran a no tener acceso al producto durante su traducción. Dietz (2007) habla de lo muy especializados que tienen que ser los profesionales para traducir videojuegos, y aboga por que los traductores siempre tengan acceso al juego, o que por lo menos puedan ver vídeos del juego y reciban tantos documentos y contexto por parte de los desarrolladores como sea posible. También lamenta lo común que es la práctica de que se deba traducir «a ciegas», sin acceso al juego ni apenas contexto, por miedo a que se pueda filtrar el programa u otra información confidencial. Todos estos

son factores que contribuyen a la falta de contexto que resulta en errores en el texto del juego en las lenguas meta y que son habituales en el mundo profesional durante el desarrollo de videojuegos. En nuestro caso, sin embargo, trabajaremos con acceso completo al producto final y pleno contexto de cuándo y cómo los jugadores podrán encontrar el diálogo traducido.

Bernal-Merino (2007, p. 4) también clasifica los diferentes tipos de textos que forman parte del proceso general de localización de un juego: el manual, la caja, un archivo «léeme», la página web oficial, diálogo para doblaje, diálogo para subtitular, interfaz de usuario y elementos gráficos con texto. O'Hagan y Mangiron (2013) agrupan estos componentes en categorías más concisas: el texto en pantalla, que incluye todo el texto digital, como diálogos de personajes e interfaz de usuario, y que generalmente presenta dificultades para ser traducido debido a limitaciones de espacio; los textos gráficos, que se refiere a palabras incluidas en imágenes o texturas visuales en el juego y que requieren editar imágenes para poder mostrarse traducidas en el juego; el audio y contenido cinemático, que son aquellas líneas de diálogo que deben ser traducidas para doblaje; y el contenido imprimible, que engloba los elementos físicos que acompañan a un juego, como la caja y el manual.

Por lo que respecta a *Deltarune* y a este proyecto, nos centraremos principalmente en los textos en pantalla, ya que el resto de textos son mucho menos habituales. Hay textos gráficos, pero podemos hacer propuestas de traducción sin centrarnos en la edición de las imágenes; el único contenido con voces son las canciones de los créditos y algunas frases cortas de personajes específicos, y el juego se vende íntegramente en formato digital, por lo que no tiene contenido imprimible.

2.3. El proceso de localización

O'Hagan y Mangiron (2013, p. 128-139) describen el proceso que sigue un juego comercial para ser trasladado a nuevas lenguas, desde la comisión de la localización hasta su publicación. El proceso comienza con una fase de pre-localización, en la que se escoge a un gestor de proyecto y a uno o más traductores, y se crea un kit de localización para los lingüistas, que debería incluir información general del proyecto, materiales de

referencia, *software* y herramientas de traducción asistida por ordenador (TAO), código del juego (si la compañía responsable de la traducción es la misma que la que integra la traducción en el juego) y todos los elementos destinados a ser traducidos. Finalmente, los traductores deberán dedicar tiempo a preparar la localización. En los casos en los que la compañía que traduce el juego es la misma que lo desarrolla, los traductores pueden tener acceso directo al juego durante su desarrollo, y pueden familiarizarse con el producto y coordinarse más directamente con el resto del equipo para asegurar una mayor consistencia. Si el juego es localizado por una compañía distinta, la fase de preparación y familiarización recae sobre los traductores, que deberán investigar y buscar toda la información posible acerca del juego para obtener tanto contexto como sea posible.

O'Hagan y Mangiron (2013, p. 128-139) describen a continuación la fase de traducción, que puede llevarse a cabo durante el desarrollo del juego, o puede hacerse una vez el juego ya está finalizado y publicado, y por lo tanto el texto original ya no puede cambiar. La mayoría de las grandes empresas comerciales optan por el primer modelo para garantizar un lanzamiento global y simultáneo del juego en múltiples idiomas, mientras que los desarrolladores independientes tienden a optar por el segundo, de forma que el soporte para más idiomas se añade un tiempo después de la publicación en el idioma original (Mejías-Climent, 2022, p.91).

O'Hagan y Mangiron (2013, p. 128-139) explican que los juegos desarrollados en japonés acostumbran a ser traducidos primero al inglés, y finalmente mediante el inglés como lengua puente al resto de idiomas. Algunos de los aspectos más importantes que tener en cuenta durante este proceso son las limitaciones de espacio, ya que muchos juegos no se adaptan dinámicamente a la longitud del texto que muestran, como lo haría un editor de texto; la terminología específica de consola, si el juego hace referencia a qué botones se deben pulsar o a otros elementos del *hardware*; y el uso de variables, que permiten crear líneas de texto con palabras o dígitos que cambien de forma dinámica según el contexto. Una frase que implemente variables podría ser, por ejemplo «%s ha obtenido %d», donde «%s» es el nombre de un personaje y «%d» es el nombre del objeto. Esta construcción permite usar la misma traducción de forma dinámica para cualquier combinación de personaje y objeto, pero resulta limitadora para los

traductores, ya que puede causar problemas de concordancia de género y número entre los componentes de la frase si las variables no tienen asignadas género y número y no es posible añadir variación a las frases en función de esos parámetros. Estas limitaciones se producen cuando los desarrolladores del juego no contemplan estas necesidades intrínsecas de la traducción a otros idiomas desde el inicio y no implementan métodos para que los traductores puedan tener libertad total a la hora de usar sus respectivos lenguajes.

O'Hagan y Mangiron (2013, p. 128-139) explican que a continuación sigue el proceso de edición, en el que se revisa el texto traducido y se asegura que el estilo sea consistente en todo el producto y que no haya errores ortográficos o de traducción. Luego viene el proceso de grabación, si el producto incluye doblaje. Una vez llegado a este punto, hacer cambios en los diálogos es difícil y costoso, ya que cualquier cambio supondría citar y contratar a los actores y actrices de doblaje para grabar las líneas actualizadas. Finalmente está el proceso de post-localización, que implica integrar y verificar la calidad del texto traducido en el propio juego: se debe verificar la funcionalidad, que no haya problemas en el funcionamiento del juego al usar el texto traducido; la conformidad, que se adecue a los estándares del desarrollador y a cualquier otro criterio relevante; y que no quede ningún error lingüístico o cosmético, o que pueda dificultar al jugador entender las instrucciones que se tratan de comunicar.

2.4. Traducciones no oficiales y *romhacking*

No todos los juegos cuentan con el lujo de ser traducidos a las lenguas que sus potenciales consumidores hablan. Por diversos motivos, muchos juegos están solo disponibles en su lengua original, o tal vez se traducen únicamente a un idioma (lo cual es el caso de muchos juegos de origen japonés que solo se traducen al inglés). Este es el caso también de *Deltarune*, que solo está disponible en inglés y traducido al japonés. Esta falta de accesibilidad ha dado lugar a grandes comunidades de traductores, ya desde la década de 1990 (Díaz Montón, 2011), que se dedican a hacer sus juegos favoritos accesibles en más idiomas por el amor al arte y sin ánimo de lucro. La práctica que estas comunidades lleva a cabo normalmente se incluye bajo el término general de

romhacking, que se conoce así porque se altera (se «*hackea*») la ROM (*Read Only Memory*, memoria de solo lectura) de un producto informático. Lejos de ser un proceso malicioso, el *romhacking* es simplemente el proceso por el que se introducen modificaciones en un producto oficial para crear algo nuevo. Existen *romhacks* que toman un juego existente como base y lo modifican hasta tal punto que se crean historias y contenido totalmente divorciados del producto oficial, con personajes, historia y música originales. Un ejemplo muy extremo sería *Souls of the Forest* (Scraiza, 2018), que es un *romhack* basado en el juego *Fire Emblem: The Sacred Stones* (Intelligent Systems, 2004), pero que no comparte casi ningún elemento creativo con el juego que en el que está basado; solo comparte aspectos como el estilo gráfico y el motor de juego (es decir, la base de la programación que establece cómo funciona el sistema de combate o la interfaz de usuario). A efectos prácticos, es un juego completamente original y distinto de la ROM original que se modifica. Destacamos este ejemplo para enfatizar el hecho de que los contenidos añadidos a los juegos por este método (traducciones incluidas) son de creación original de sus autores, y simplemente plasman esta visión creativa sobre los juegos originales como si se tratasen de un lienzo. Díaz Montón (2011) destaca que «los *romhackers* tienen un marcado sentido de la moralidad […] y siempre instan a los fans a que adquieran copias originales». Tanto en casos de *romhacking* en los que se altera solo el texto para ofrecer una traducción como en los casos en los que se crea un juego nuevo entero basándose en otro ya existente, los *romhackers* piden a los jugadores que obtengan sus propias copias legales los juegos. A partir de ahí, cada usuario puede aplicar los parches (las modificaciones de creación original de estos autores) independientemente y bajo su propio riesgo sobre su copia legal del juego. Los autores de estos *romhacks* reivindican tan solo la autoría de estas modificaciones, y es lo único que distribuyen. En cuanto a este proyecto de traducción de *Deltarune*, el proceso será similar en concepto, si bien será más sencillo, ya que el producto final sobre el que trabajaremos no es un archivo compilado de juego de consola, sino un programa de Windows en el que los archivos son de fácil acceso en la carpeta de instalación. Gracias a ello podremos hacer cambios con facilidad simplemente reemplazando el archivo en el que el juego guarda todas sus líneas de texto.

2.5. La traducción del humor

Definir el humor como tal puede ser algo complicado. Es algo que experimentamos de primera mano como seres humanos, pero es difícil explicar por qué encontramos ciertas cosas divertidas. Chiaro (2006) diferencia entre el humor práctico, es decir, aquel que se desprende de las acciones, y los juegos de palabras, es decir, aquél que se desprende de lo que decimos. Sin embargo, el humor es contextual y personal, por lo que algo que la mayoría de personas encuentra divertido en nuestro país podría no hacer ninguna gracia en otras culturas, o incluso a ciertas personas que no compartan ese sentido del humor, incluso si pertenecen a la cultura de la que procede el humor. Chiaro (2006, p. 5) explica el concepto de la siguiente manera:

> If we then begin to consider the exportability of funniness, we will soon find that a traditional vehicle of humour such as the joke does not generally travel well. The concept of what people find funny appears to be surrounded by linguistic, geographical, diachronic, sociocultural and personal boundaries.

Chiaro (2006) también habla de la intención de los chistes y los juegos de palabras. Estos tienen como objetivo causar una reacción concreta en el oyente, y es por eso por lo que, a la hora de traducirlos, es imperativo tener en cuenta el contexto sociocultural y lingüístico de la lengua meta y adaptar el humor de forma que priorice causar la misma reacción en la lengua meta que en la de origen.

Mantsiari (2023) analiza diversas publicaciones sobre la traducción del humor y habla de las dificultades de trasladar el humor de una lengua a otra. Basándose en estos artículos, habla de tres categorías de humor lingüístico a grandes rasgos: los referentes culturales, las escenas multilingües o con dialectos y los juegos de palabras. Asimismo, menciona también las técnicas más comunes para hacer frente a estas cuestiones traductológicas:

- Traducción literal: consiste en traducir respetando la estructura gramatical y el orden del texto original, a veces hasta el punto de traducir palabra por palabra.
- Extranjerización: consiste en mantener los elementos y referentes culturales que son propios de la cultura de origen sin alterar en el texto meta.
- Domesticación: consiste en reemplazar los elementos y referentes culturales de del texto original por elementos familiares de la lengua meta.

- Compensación: consiste en introducir elementos (por ejemplo, humorísticos) en partes del texto meta que no existían en el original con el fin de compensar la pérdida de otros elementos del mismo tipo que han sido imposibles de traducir en otras partes del texto.
- Adaptación: consiste en cambiar ciertos elementos del texto para que se adecuen a los estándares de la lengua meta (por ejemplo, las divisas o las unidades de medida).
- Equivalencia: consiste en utilizar frases o expresiones en el texto meta que funcionen en el mismo contexto y con la misma finalidad en la lengua meta, aunque sean gramaticalmente distintas.
- Naturalización: consiste en cambiar la forma o la estructura del texto meta de forma que fluya de forma natural en la lengua meta (en lugar de ser un calco de la estructura gramatical del texto original).

3. Corpus

En esta sección contextualizaremos *Deltarune* como videojuego: qué lo hace relevante como sujeto de análisis traductológico, y exploraremos la posición tan única en la que se encuentra debido a que es un juego cuya historia aún no ha terminado y que tiene un seguimiento muy activo en internet debido al éxito de su predecesor. También introduciremos los objetivos y la estructura del análisis del juego.

3.1. *Deltarune*

Deltarune es un videojuego episódico, es decir, que se publica en partes. El director y mente creativa del juego es conocido bajo el seudónimo de Toby Fox, y publicó el primer capítulo de forma independiente el 31 de octubre de 2018. Aunque cada parte incluya su propio objetivo y se pueda jugar de forma independiente, cada capítulo contribuye y forma parte de una narrativa global que se cuenta a lo largo de todos los capítulos, de forma similar a como lo haría una saga de libros. En fecha de julio de 2026, el juego ha publicado hasta el capítulo 5 en la plataformas de Steam para PC y Mac, y en las consolas Nintendo Switch, Nintendo Switch 2, PlayStation 4 y PlayStation 5 (Fox, 2026) (los capítulos 1 y 2 son gratuitos y el resto son de pago. Un pago único da derecho a jugar todos los capítulos presentes y futuros; no se venden por separado). El capítulo 5 se publicó el día 26 de junio, y el juego completo tendrá siete capítulos en total, de acuerdo con la pantalla de selección de capítulo presente al inicio del juego. Puesto que el capítulo 5 se anunció y publicó en las últimas etapas del desarrollo de este proyecto, los ejemplos y análisis del corpus solo incluirán contenido hasta el capítulo 4.

En el momento en el que se publicó el capítulo 1 de *Deltarune*, este era simplemente un archivo ejecutable (*.exe*) denominado «SURVEY_PROGRAM» y que se encontraba alojado de forma independiente en la página web https://deltarune.com/. Esta primera versión fue retirada y el dominio pasó a usarse para promocionar el juego una vez que se trasladó a las plataformas actuales. El ejecutable original todavía puede encontrarse preservado en Internet Archive (Fox, 2021). El anuncio de la publicación se hizo mediante una serie de mensajes ominosos a través de la plataforma de Twitter, y enfatizando la importancia de que lo viesen aquellas personas que jugaron a *Undertale*, el juego de

2015 del mismo autor, y del que hablaremos más detalladamente en el apartado 3.2. Es posible encontrar una recopilación visual de los tuits en orden cronológico gracias a un usuario de Tumblr (doge-w-a-bloge, 2019).

Gran parte de los personajes de *Undertale* aparecen en *Deltarune*, pero la relación entre las historias de ambos juegos no ha sido establecida aún (es decir, no se sabe si es una secuela, una precuela, o un universo alternativo). Lo que sí está claro, sin embargo, es que la intención es que los jugadores hayan jugado *Undertale* antes de comenzar *Deltarune*. Este será un aspecto que cabrá mantener presente durante este proyecto, ya que cualquier propuesta de traducción deberá tener en cuenta y ser intertextualmente consistente con *Undertale*, ya que están intrínsecamente relacionados.

Ambos juegos están escritos en inglés originalmente y se encuentran oficialmente traducidos únicamente al japonés por la compañía 8-4 Ltd. (8-4, 2017, 2025). Toby Fox realizó un comunicado el 29 de marzo de 2026 en la plataforma BlueSky (Fox, 2026) con respecto a la traducción oficial a otros idiomas de estos dos juegos, explicando que no tiene planes a corto plazo de localizar ninguno de los dos. Su principal argumento es que él desea tener un grado elevado de control sobre la visión creativa de sus productos, y que por ello solo trabaja con los idiomas que él mismo habla. Al mismo tiempo, reconoce y agradece la existencia de traducciones no oficiales, ya que permiten que los juegos lleguen a más gente sin que las traducciones deban estar sujetas a la «perfección» que se esperaría de una traducción oficial. También comenta que añadir este proceso de traducción a lenguas adicionales alargaría excesivamente el tiempo de desarrollo de *Deltarune*, que por su parte ya lleva más de siete años de desarrollo y es muy probable que tarde más de diez años en estar completo desde que se publicó el primer capítulo. Por ello, este proyecto se enfocará de forma similar a como lo haría una traducción no oficial, con falta del contexto completo de la historia y sin contacto con el autor.

3.2. *Undertale*

No es posible hablar de *Deltarune* sin antes contextualizar brevemente la importancia de *Undertale*, el juego del mismo autor de 2015 y cuya relación con *Deltarune* se desprende desde el mismo título, ya que son anagramas. El impacto cultural que

Undertale ha tenido en el mundo de los videojuegos los últimos diez años ha sido extraordinario: «*The internet took this tiny little game and transformed it into one of the most loved and hated phenomena online*» (Super Eyepatch Wolf, 2020). Este pequeño juego que comenzó como un *Kickstarter* que pretendía recaudar unos modestos 5000 dólares terminó recaudando más de 50 000 dólares y convirtiéndose en una narrativa aclamada por su humor, sus profundos personajes y su comentario respecto a la toma de decisiones de los jugadores y a las consecuencias que estas tienen en el mundo del juego, hasta el punto de dirigirse directamente al jugador tras la pantalla en ciertos momentos. Esto da a sus personajes una apariencia de realismo, como si el mundo del juego fuese tangible dentro de su propio universo, y nosotros, como jugadores, estuviésemos interfiriendo en el curso de la historia natural de este mundo.

A pesar de que el juego es bastante corto, y es posible ver la mayoría de su contenido en unas 20 horas aproximadamente, *Undertale* ha dado lugar a una infinidad de proyectos de fans: ilustraciones, animaciones, series de cómics, juegos no oficiales y toda clase de proyectos derivados, no solo del juego original, sino incluso derivaciones de otras derivaciones de *Undertale*, muchas de ellas con miles de resultados de búsqueda en internet y millones de visualizaciones en YouTube (Super Eyepatch Wolf, 2020).

Esto pone a *Undertale* en una posición muy única, ya que es básicamente uno de los mayores fenómenos de la subcultura *gaming* de la década pasada y cuya influencia no pasa desapercibida. Su popularidad lo ha llevado incluso a incluir al personaje de Sans y su tema de batalla, *Megalovania*, como contenido descargable de pago en uno de los mayores títulos *crossover* de la historia: *Super Smash Bros. Ultimate* (Nintendo, 2018). Esta saga de juegos de lucha comenzó en 1999 en la consola Nintendo 64 con *Super Smash Bros.*, y junta a personajes icónicos de Nintendo, como Mario, Pikachu y Link en un juego de lucha que celebra las series más populares de la compañía. A partir del juego de la saga para la consola Wii, *Super Smash Bros. Brawl* (2008), la serie comenzó a incluir personajes invitados de terceras compañías, como Sonic de SEGA y Snake de Konami. Hoy en día, la serie *Smash Bros.* compila cientos de series de videojuegos y celebra la historia del mundo de los videojuegos, pero, a pesar de ello, representa principalmente a los juegos clásicos de grandes compañías, como Pac-Man de Namco, o Mega Man de Capcom. Es por ello que la representación de juegos pequeños de desarrolladores

independientes (también llamados *indies*) en un juego de semejante calibre es algo extraordinario, y Sans fue incluido como disfraz para los avatares Mii del juego, por lo que no solo está representado, sino que es posible jugar con su apariencia y con su tema musical.

3.3. Argumento de *Deltarune*

El juego comienza con una secuencia ominosa en la que un personaje misterioso (presuntamente el mismo personaje que se dirigía a los jugadores en los tuits descritos en el apartado 3.1) pide al jugador que cree un receptáculo; una especie de avatar para el juego. Sin embargo, una vez completado el proceso, el juego no tiene reparos en decir que nuestra creación será descartada, y que nadie puede escoger quién es en este mundo. Acto seguido, tomamos control del personaje protagonista: Kris. Esto pone a *Deltarune* en contraste directo con *Undertale*: mientras que este último pone un gran énfasis en el hecho de que las decisiones del jugador tienen un impacto directo en la historia y en los personajes, *Deltarune* refuerza varias veces a lo largo de la trama el hecho de que nuestras decisiones no cambiarán el curso de la historia, hasta el punto de que Toby Fox ha dicho personalmente que este juego solo tendrá un único final (Siliconera, 2018), aunque falta por ver si hizo este comentario únicamente para subvertir las expectativas cuando el juego esté completo.

Del mismo modo que *Undertale* involucra al jugador tras la pantalla más allá del personaje controlable, *Deltarune* hace algo bastante similar: tras los eventos del primer capítulo, se revela que Kris es un personaje con su propia historia y voluntad en este mundo, y que el jugador es en realidad un alma (representada como un corazón rojo) que habita dentro de Kris (véase la figura 1). En varias ocasiones durante la trama, Kris toma sus propias decisiones independientes del jugador, e incluso se desprende temporalmente del alma para ganar autonomía completa. Sin embargo, la presencia del jugador como un integrante de la trama independiente de Kris parece ser un hecho que la mayoría de los personajes desconocen.



Figura 1. Kris sosteniendo el alma tras separarse de ella (Fox, T., 2018).

La historia lleva a Kris y a Susie, su compañera de clase, a descubrir un mundo alternativo dentro de su escuela, conocido como el mundo oscuro (*Dark World*). Allí conocen a Ralsei, que se describe a sí mismo como un príncipe de la oscuridad, y revela que los tres son los héroes de una antigua profecía destinados a sellar la oscuridad y prevenir un futuro trágico. Esto consolida a los que serán los tres personajes protagonistas y que participarán en los combates por turnos del juego, siendo Susie y Ralsei controlables solo en los menús de batalla, de forma similar a cómo funcionan los videojuegos de rol por turnos clásicos. Curiosamente, aunque *Deltarune* es un juego creado por un desarrollador occidental, su estructura está inspirada y se asemeja a la de los juegos de rol japoneses (JRPG) como se describieron en el apartado 2.1. Es decir, que tiene como protagonistas a un grupo que sigue una historia predefinida y que combate por turnos.

3.4. Aspectos a considerar en la traducción

Deltarune presenta diversos desafíos para su traducción, ya que usa el lenguaje de forma muy deliberada, y cabe comentarlos brevemente. En primer lugar, el género de los personajes es una cuestión recurrente a lo largo de todo el texto del juego: Ralsei usa los pronombres masculinos *he/him*, Susie los pronombres femeninos *she/her* y Kris los pronombres neutros *they/them*. Este último personaje es de especial relevancia para cuestiones de traducción, ya que no solo será necesario mantener un género ambiguo en una traducción al español, sino que muy probablemente es un juego de palabras con el hecho de que el personaje es literalmente dos entidades en una: Kris y el jugador que lo controla. En inglés, tanto el pronombre de segunda persona (*you*) como el pronombre neutro de tercera persona (*they*) tienen la peculiaridad de ser idénticos en singular y en plural. Al ser estos los pronombres con los que referirse a Kris, si un personaje fuese consciente que este son en realidad dos entidades en una (Kris y el alma del jugador), el personaje podría estar refiriéndose a ambos sin revelar que conoce esta información. Por ejemplo, si dijese la frase «you must seal the dark fountain», podría querer decir «you two», es decir, «vosotros», sin que nadie supiese que el personaje le está hablando también al jugador. Se especula que todos mensajes del sistema están escritos de esta manera: por ejemplo, el mensaje «*Kris got the Hot Chocolate*» fue cambiado por «*You got the hot chocolate*» cuando se actualizó el juego para las versiones para consolas en el 2019 (Deltarune wiki, s.f.), lo que da a entender que referirse a Kris exclusivamente es un error, al menos en este contexto. Encontrar formas de invisibilizar el género de Kris en español será imperativo, y aun así será casi imposible mantener el juego de referirse a este como múltiples personas, en parte también por el siguiente desafío que presenta la traducción del juego.

Esta segunda cuestión es el hecho de que historia del juego no está terminada. Traducir una obra sin saber cómo termina de por sí ya puede ser difícil, pero Toby Fox escribe sus historias escogiendo un lenguaje muy deliberado para hacer *foreshadowing* y plantar semillas en la trama. *Deltarune* tiene una infinidad de teorías, interpretaciones y análisis exhaustivos por parte de cientos de usuarios de internet que intentan descifrar el sentido oculto de las frases del juego. Traducir sin saber cuál puede ser el sentido oculto de las frases, si ciertas intervenciones tienen dobles sentidos o qué frases pueden ser

relevantes para aspectos futuros de la trama puede dar lugar a textos meta pobres para el desarrollo de la trama o directamente erróneos.

Algunos de los ejemplos más interesantes de estos casos provienen de *Undertale*: a lo largo del juego, los puntos de guardado hacen algún comentario acerca del entorno en el que se encuentran, seguidos de «*it fills you with determination*» («te llena de determinación»). Esta «determinación» se revela más adelante que es algo tangible en este mundo y que tiene un efecto sobre los humanos y los monstruos que habitan el mundo, y se utiliza este término porque, en inglés, también puede leerse como «*de-termination*» (el prefijo «des-» en español y la palabra «terminación»), ya que es un poder que permite deshacer o revertir la muerte. Otro caso similar ocurre durante la batalla contra el jefe final: normalmente, cuando el jugador pierde toda la vida, el corazón rojo que representa el alma del protagonista se parte en dos, y luego en pedazos, y después le sigue la pantalla de «*game over*» y la opción de cargar un archivo de guardado. Sin embargo, durante la batalla final, perder toda la vida parte el corazón en dos, pero acto seguido este se recompone, seguido del mensaje «*but it refused*» («pero se negó»), y la batalla vuelve a comenzar desde el principio en lugar de cargar un archivo de guardado. En este caso «*refused*» también se puede leer como «*re-fused*» («re-fusionó»), que hace alusión al efecto visual del corazón partido en dos uniéndose de nuevo. Estos juegos de palabras son delibrados, pero el videojuego no hace hincapié en ellos. Existen para que los jugadores encuentren estos dobles sentidos por su cuenta, y hace que los jugadores cuestionemos constantemente el estilo de escritura de Toby Fox y nos preguntemos qué palabras están escogidas deliberadamente y si existe un sentido oculto tras ellas. Esta filosofía debe mantenerse a la hora de traducir *Deltarune*, y será necesario contemplar si el texto quiere decir más de lo que aparenta a simple vista.

El juego, además de presentar una historia compleja y llena de subtextos, también tiene muchísimas instancias de humor y comedia. Aunque varias de estas instancias son de carácter práctico (es decir, que las acciones son humorísticas por las acciones que ocurren en escena), tantas otras se devienen de juegos de palabras, por lo que requerirán adaptaciones en la traducción que logren trasladar el sentido del humor. Hablaremos más del humor y haremos propuestas de traducción para varias instancias de frases humorísticas en el apartado 5.4.

4. Metodología

En este capítulo se describirá el formato en el que se encuentra el texto y cómo acceder a él, además del proceso mediante el cual será posible editar el texto y poder insertarlo de vuelta en el juego, de forma que sea posible jugarlo en español con nuestra traducción.

4.1. Extracción y edición del texto

El primer paso consiste en acceder al texto del juego en texto plano. Afortunadamente, en la versión para PC Windows, en la plataforma de Steam, todo el texto se encuentra recogido en un archivo llamado «lang_en.json». El formato *.json* (*JavaScript Object Notation*) es un formato ligero de intercambio de datos y de lectura fácil para las personas (JSON, s.f.), lo que implica que puede ser leído y editado con procesadores de texto convencionales, como el Bloc de notas de Windows. Estos son algunos ejemplos de cómo aparece el texto en el archivo:

> "DEVICE_CONTACT_slash_Step_0_gml_730_0": "\\M0AND WHAT ABOUT^3&THE CREATOR^3?\\M1 ^5 %%",
>
> "scr_text_slash_scr_text_gml_128_0": "* Welcome^1.&* I am the \\cYPrince\\cW of this \\cYKingdom\\cW.../",
>
> "obj_npc_facing_slash_Other_10_gml_239_0": "\\E0* Oh^1, you came back./",

Cada línea tiene dos componentes: primero la clave y luego el valor (JSON, s.f.), que se pueden distinguir por el hecho de estar cada uno entre comillas y separados por dos puntos y un espacio dentro de la misma línea. La clave contiene información relevante para el juego, como comandos o especificaciones del evento que muestra el texto, mientras que el valor contiene el texto que verá el jugador.

Para este proyecto, las claves son irrelevantes, ya que no será necesario hacer ningún cambio en ellas, aunque cabe mencionar que, si estuviésemos haciendo una traducción a ciegas, las claves serían una de las pocas fuentes de contexto que podríamos tener, ya que pueden dar pistas sobre quién es el hablante, o sobre en qué momento podría usarse la frase.

Los valores, por otra parte, será lo que debamos traducir. Si se reemplaza el contenido que hay entre comillas de los valores y se sobrescribe el archivo *.json* con los datos nuevos, al abrir el juego, este mostrará lo que hayamos escrito cuando dicha línea de diálogo deba aparecer en el juego. Los valores, además, cuentan con códigos de formato en mitad del texto legible («^1», «\\M1», «/%», etc.), y será necesario respetarlos o alterarlos según corresponda. En el apartado 4.3 se explicará la función que tiene cada uno.

Para poder trabajar de forma rápida, eficiente y consistente usaremos la herramienta de traducción asistida memoQ. Puesto que el formato *.json* es legible en texto plano y define las claves y los valores claramente, importar el archivo directamente en memoQ carga directamente los valores en el editor texto (sin incluir las comillas). Una vez traducidos los segmentos deseados, es posible exportar el nuevo archivo *.json* desde memoQ y cargarlo en el juego directamente.

4.2. Implementación del texto en el juego

Deltarune, al estar hecho en inglés, únicamente contempla el uso de los caracteres anglosajones. Es decir, no tiene la capacidad de mostrar eñes, letras con acentos o signos de interrogación y exclamación invertidos. El juego no imprime en pantalla los caracteres a partir de archivos de fuentes, como lo haría Windows, sino que cada carácter existe en una imagen que los contiene todos, y el juego referencia esta imagen cada vez que debe mostrar un carácter en pantalla. Esta es la imagen en cuestión tal y como existe en los archivos internos del juego:



Figura 2. Imagen que contiene los caracteres de texto de Deltarune (Fox, T., 2018).

Por lo tanto, para añadir los caracteres necesarios en el alfabeto español, habrá que editar esta imagen manualmente mediante un editor de imágenes y reemplazar el archivo original con la versión actualizada. Por supuesto, el juego necesitará saber qué parte de la imagen corresponderá a cada carácter, y para ello es posible usar la herramienta UndertaleModTool (UnderminersTeam, 2026). Este software está pensado para hacer modificaciones en juegos creados con la herramienta Game Maker, como es el caso de *Deltarune*, y permite designar qué área de la imagen que hemos editado se corresponde con los caracteres españoles. De este modo, cuando el juego lea los caracteres especiales que hemos escrito durante el proceso de traducción en memoQ, este podrá encontrar en la imagen el gráfico necesario para imprimir el carácter correspondiente en pantalla. Si abriésemos el juego con la traducción al español implementada pero sin la imagen de caracteres debidamente actualizada, todos los caracteres que hayamos escrito en el archivo *.json* que no existan en la imagen aparecerán como espacios en blanco. Esta es la imagen editada que incluye los nuevos caracteres:



Figura 3. Modificación de la figura 2 que añade los caracteres necesarios para el español.

Otro aspecto muy importante a tener en cuenta a la hora de implementar el texto es la alineación y el espacio de las cajas de texto. Los textos que deben verse centrados, como los de la introducción, no se centran automáticamente, sino que usan códigos de formato para determinar su espaciado manualmente (más detalles en la sección 4.3). El espacio de las cajas de texto, por su parte, es otro problema: si la traducción es demasiado larga, esta se saldrá del espacio designado (véase la figura 4). Cada caja de diálogo estándar puede alojar hasta tres

líneas de texto y, afortunadamente, el juego sí que implementa saltos de línea automáticamente, por lo que no se producen desbordes por la derecha; únicamente por abajo. Cada caja de texto se corresponde con una línea del archivo *.json*, que a su vez se corresponde con un segmento en memoQ, por lo que es necesario evitar que ninguna intervención sea excesivamente larga en la traducción. Desafortunadamente, no es posible comprobar si una línea excede la longitud deseada hasta que se vea implementada en el juego.

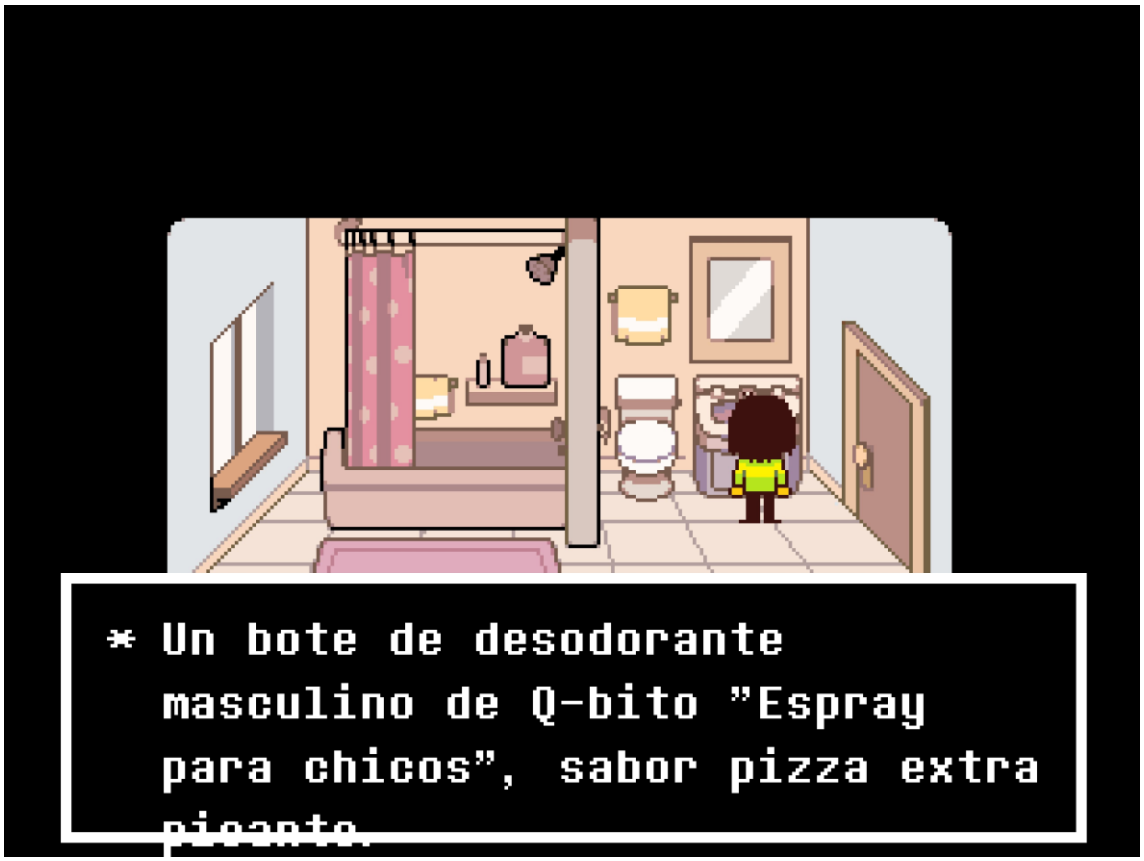

Figura 4. Cuadro de texto traducido al español en el que el texto excede el margen inferior.

4.3. Símbolos e instrucciones del texto

Esta es una lista de los símbolos que pueden encontrarse en el texto editable y cuyas funciones deben tenerse en cuenta al traducir el contenido, ya que cambiarlos puede alterar el funcionamiento del juego:

Tabla 1. Lista de los comandos de texto de Deltarune y descripción de sus funciones.

/	Indica el final de la caja de texto y espera a que el jugador avance a la siguiente.
-/	Indica el final de la caja de texto y pasa a la siguiente sin esperar a que el jugador pulse un botón.
%	Indica el final de la caja de texto y pasa a la siguiente sin esperar a que el jugador pulse un botón (se utiliza en diálogos con velocidad de texto alterada).
/%	Indica el final de la caja de texto y espera a que el jugador la cierre.
\\	Las dos barras inversas indican que los dos caracteres siguientes son una instrucción (por ejemplo «\\C1» implementa funciones de selección de opciones para el jugador, y «\\cY» se encarga de cambiar el color del texto).
#	Indica texto posicionado en otros lugares dentro de la caja de texto (por ejemplo, para elecciones del jugador).
^9	El número puede ser del 1 al 9. Indica al juego que espere un tiempo antes de mostrar el siguiente carácter. Cuanto mayor es el número, mayor es el tiempo de espera.
~1	El número puede ser del 1 al 3. Indica una variable: su contenido puede ser un nombre o una cifra según el contexto.
&	Inserta un salto de línea.

Los cuatro primeros símbolos de la lista («/», «-/», «%» y «/%») se encuentran al final la mayoría de líneas del archivo, ya que indican el final de una caja de texto y permiten progresar a la siguiente o cerrarla. Mantenerlos intactos es imperativo, ya que sin ellos las cajas de texto no se pueden cerrar, y progresar se vuelve imposible.

Los símbolos que comienzan con «\\» cumplen funciones muy variadas, y describirlos todos va más allá del alcance de este proyecto, aunque es posible intuir las funciones de algunos, como «\\C1», que aparece en los cuadros de texto con elección múltiple para el jugador, y por lo que se puede inferir que «C» significa «*choice*» («elección»). Lo más importante es identificar el hecho de que las barras siempre van seguidas de dos caracteres, por lo que deberemos mantenerlos intactos para asegurar el funcionamiento correcto de la instrucción.

El símbolo «#» se encuentra al inicio de varias líneas que se encuentran posicionadas de forma poco habitual en la caja de texto, como en los laterales, sobre todo cuando se trata de elecciones múltiples entre las que el jugador puede

escoger. Por ello, no es relevante para la traducción como tal, y simplemente debe mantenerse siempre que aparezca.

El resto de los símbolos sí que deben tenerse en cuenta más activamente desde el punto de vista de la traducción. El comando «^9» sirve para establecer retrasos entre imprimir caracteres en pantalla, y su aplicación es generalmente estilística, pero podríamos considerar alterar el número o eliminar el comando en diversas situaciones. Por ejemplo, si el original lo usase para hacer una pausa entre dos sílabas, pero la traducción fuese monosílaba, no tendría sentido mantenerlo.

El comando «~1» introduce variables en el texto, de forma que una misma frase pueda utilizarse con diversos nombres de personajes o distintas cifras. Como es habitual con este tipo de traducciones, cualquier texto que incluya variables deberá ajustarse a la posibilidad de que los nombres sean masculinos o femeninos, o singulares o plurales. Puesto que el comando que introduce las variables es siempre el mismo, es necesario deducir por el contexto qué clase de palabras puedan ocupar su lugar.

Finalmente, el comando «&» simplemente introduce un salto de línea. Cabe destacar que *Deltarune* implementa saltos de línea automáticamente cuando la longitud del texto excedería los límites de la caja por la derecha, por lo que el comando se utiliza exclusivamente para hacer los saltos manualmente antes de tiempo. De nuevo, es un comando que podríamos considerar borrar o añadir independientemente del formato del texto original si considerásemos que la traducción se beneficiaría de un formato distinto.

Un símbolo que aparece con mucha frecuencia es el asterisco: «*». Sin embargo, es importante no confundirlo con un comando; la mayoría de diálogos de personaje lo incluyen al comienzo de cada caja de texto, y es visible en el producto final. Su función es comparable a la que tendría el guion en una novela, y ya era un aspecto estilístico en *Undertale*, por lo que es necesario respetarlo.

Finalmente, es importante mencionar que todos los comandos están escritos en texto plano en el mismo archivo que se debe traducir, y que no están separados del texto traducible de ninguna manera, ni siquiera por espacios. Esto hace que sea

fácil alterarlos accidentalmente, dificulta la lectura del texto durante el proceso de traducción y causa que los correctores automáticos siempre detecten como erróneas las palabras que se encuentren adyacentes a los comandos. Esta forma de implementar comandos dificulta la labor de traducción y hace que cometer errores sea más probable, por lo que se debe tener mucho más cuidado tanto con el formato como con la ortografía durante todo el proceso.

5. Propuestas de traducción y reflexiones

Este capítulo tiene como objetivo tomar ejemplos de fragmentos de texto de *Deltarune* que presenten retos de traducción, ofrecer propuestas en español que logren mantener el sentido y la intención del texto original y analizar las reflexiones que ha habido detrás de las propuestas.

5.1. Terminología

Es importante tener en cuenta que los habitantes del mundo oscuro son las encarnaciones de objetos cotidianos en el mundo de luz del que proceden Kris y Susie. Por ello, sus nombres acostumbran a ser juegos de palabras que integran el nombre del objeto en el que se basan, y traducirlos será necesario para mantener los referentes y permitir que los jugadores puedan formar esta conexión (se harán propuestas para los nombres de personajes en la sección 5.2). Como explican O'Hagan y Mangiron (2006), la prioridad del proceso de traducción es replicar la experiencia que tendrían los jugadores en la lengua original al trasladar el texto a la lengua meta, por lo que hay que ser conscientes de los elementos que constituyen el texto (humor, juegos de palabras, referencias intertextuales, etc.) para poder usar equivalentes que transmitan las mismas emociones al jugar al producto traducido. Por ello, habrá que identificar el origen de los nombres de estos personajes y evaluar cuidadosamente cómo se deben traducir sus nombres, o incluso si deben traducirse en primer lugar (la sección 5.2 está dedicada al análisis de estas traducciones).

Estos habitantes del mundo oscuro son conocidos como «*darkners*» y toman los roles de personajes no jugadores y enemigos a lo largo de las secciones principales de aventura, mientras que a los habitantes del mundo de la luz se les denomina «*lightners*». Ambos términos son combinaciones de las palabras «*dark*» y «*light*» (oscuridad y luz respectivamente) con el sufijo *-er*, que es habitual en palabras usadas para denominar tipos de persona según su profesión o rol (*player, teacher, dancer, worker,* etc.). El sufijo más directo y equivalente en español sería *-or/a*, pero no combina bien con las palabras «luz» u «oscuridad» (u otros sustantivos adyacentes) para crear términos que suenen bien. Nuestras propuestas de traducción para estos términos son «luminario/a» (que

combina la palabra en latín de «luz», «*lumen*» con el sufijo *-ario/a*, típico de algunas profesiones como «secretario/a» o «funcionario/a») y «oscuritario/a» (que combina la palabra «oscuridad» con el mismo sufijo). Estas propuestas tienen la ventaja de sonar naturales y ser transparentes en su sentido, pero también la desventaja de poseer género gramatical. Estos términos suelen usarse en la historia para referirse a los conjuntos enteros de habitantes del mundo de la luz y de la oscuridad, por lo que habría que recurrir al uso del masculino genérico frecuentemente.

Otra terminología recurrente en el juego es la moneda: en el mundo de luz, los personajes usan «*dollars*» (dólares, al igual que la moneda estadounidense, habitualmente representados con el símbolo «$» en el juego), mientras que el mundo oscuro utiliza «*dark dollars*» (dólares oscuros, normalmente con el símbolo «D$»). Los protagonistas viven en un pequeño pueblo inspirado por los suburbios norteamericanos, por lo que la moneda refleja la cultura de la vida real que lo inspira. Con esto podemos plantearnos la posibilidad de localizar la moneda y cambiarla por un equivalente más cercano a la cultura de la lengua meta (por ejemplo, el euro «€»). En este caso, tanto cambiar la moneda como mantenerla tiene ventajas y desventajas. Si la cambiamos por el euro, se mantendrá el sentimiento de familiaridad con una moneda usada por los jugadores en la vida real, pero por otra parte se romperá la inmersión de vivir en un suburbio estadounidense. Finalmente, hemos optado por mantener el dólar porque la única traducción oficial del juego al japonés también lo mantiene (en lugar de cambiarlo por su moneda local, el yen), por lo que podemos inferir que la intención del autor es que el juego mantenga la moneda de forma consistente en todas sus versiones traducidas. Sin embargo, esto nos obliga a actualizar el símbolo de los dólares oscuros, ya que «D$» no se corresponde con las iniciales en español. Por ello, nuestra propuesta es «$O», que simplemente usa la inicial «O» de «oscuro» al igual que la «D» de «*dark*», pero invierte el orden de los caracteres para ajustarse al orden de sustantivo y adjetivo en español.

Un caso bastante particular de terminología presente en el juego es el de las acciones disponibles en el menú de batalla. En orden de izquierda a derecha son: «*FIGHT*», «*ACT*» (exclusivo de Kris), «*MAGIC*» (exclusivo del resto de personajes), «*ITEM*», «*SPARE*» y «*DEFEND*», todos ellos en mayúscula y acompañados de un

icono que los representa en el menú, y que aparecen cuando el cursor pasa por encima (véase la figura 5). La peculiaridad que tiene esta terminología es que diversos personajes la utilizan en sus diálogos, a veces integrando el icono del menú en el diálogo (véase la figura 6), y a veces estilizando el texto del diálogo en mayúsculas (véase la figura 7).



Figura 5. Menú de batalla del personaje. El cursor se encuentra sobre la opción «FIGHT».



Figura 6. Diálogo en el que se utiliza el icono «ACT» como parte de la palabra «Acting».



Figura 7. Diálogo en el que se resalta «DEFEND» con mayúsculas en la palabra «defending».

Es importante identificar el porqué de este uso de las mayúsculas para determinar la mejor manera de traducir la terminología y escoger un estilo de uso de mayúsculas apropiado en español. En videojuegos más antiguos, con mayores limitaciones de hardware, era bastante común utilizar palabras en mayúsculas para destacarlas en el texto, ya que no había opciones de formato (véanse por ejemplo los juegos *Pokémon Rojo y Azul*, de Game Freak y Nintendo, 1996). Es plausible pensar que Deltarune quiere evocar este estilo, hasta el punto de que una popular teoría sobre la historia del juego es que se trate de una especie de simulación, y que algunos personajes sean conscientes de ello. De nuevo, puesto que no están publicados todos los capítulos, no podemos saberlo con certeza, por lo que interpretar que este uso de mayúsculas está hecho a propósito para resaltar el hecho de que el diálogo tiene el estilo de un videojuego queda a nuestra discreción como localizadores del producto. Además, como los nombres de los comandos se encuentran bajo sus respectivos iconos, debemos tener en cuenta la longitud de

cada traducción para la interfaz. Afortunadamente, estos textos no se escriben con fuentes de anchura predeterminada, sino que son gráficos, por lo que existe una cierta flexibilidad para comprimir la anchura de las traducciones en caso de ser necesario. Las propuestas de traducción son las siguientes:

Tabla 2. Nombres de las acciones del menú de combate y sus respectivas propuestas de traducción.

Original (EN)	Propuesta (ES)
FIGHT	LUCHAR
ACT	ACTUAR
MAGIC	MAGIA
ITEM	OBJETO
SPARE	PIEDAD
DEFEND	DEFENDER

A partir de aquí podemos determinar el uso de mayúsculas que queremos aplicar a estas acciones dentro de los diálogos. En inglés, se pueden conjugar los verbos de forma que la raíz se mantiene en mayúscula puesto que coincide con el nombre del comando («*FIGHTing*», «*DEFENDing*», etc.). En español, trataremos de mantener el uso de las mayúsculas para respetar el estilo original, pero habrá que mantener los infinitivos, ya que no es posible mantener el nombre del comando en mayúsculas completo si se cambia la terminación del infinitivo. Por ejemplo, una de las frases es «*If we SPARE all the enemies we meet, we'll never have to FIGHT!*». No podemos traducir «*if we SPARE*» en este contexto por un verbo conjugado, por lo que podríamos decir «Si le mostramos PIEDAD a todos nuestros enemigos, ¡nunca tendremos que LUCHAR!».

5.2. Nombres de personajes y enemigos

Como ya se mencionó anteriormente, la mayoría de personajes y enemigos son habitantes del mundo oscuro y están basados en objetos comunes del mundo de la luz, por lo que es necesario mantener sus referentes. A continuación se incluyen tablas con la mayoría de personajes del mundo oscuro de todos los capítulos de *Deltarune* (principalmente aquellos que forman parte de la historia o aparecen como enemigos, ya que sus nombres son prominentes en el juego), junto con sus

respectivas propuestas de traducción y una breve explicación etimológica del origen de sus nombres, contrastada con las explicaciones provistas por la Wiki del juego (Deltarune Wiki, s.f.). Para algunos de ellos, la propuesta será mantener el nombre idéntico en español, en cuyo caso la columna de etimología en español incluirá una explicación de por qué es importante mantenerlo igual.

Las tablas están separadas por capítulos y haremos comentarios generales pertinentes después de cada una. Esta es la tabla de los enemigos y personajes del mundo oscuro más relevantes del capítulo 1:

Tabla 3. Nombres de los «Darkners» del capítulo 1 y sus respectivas propuestas de traducción.

Original (EN)	Etimología (EN)	Propuesta (ES)	Etimología (ES)
Ralsei	Anagrama de «Asriel» (personaje de *Undertale*), que a su vez combina los nombres de Asgore y Toriel.	[Se conserva el nombre original]	Es uno de los personajes protagonistas y su nombre es un referente a *Undertale* que se debe mantener.
Lancer	En inglés, «lancer» es el nombre que recibe el rol de personaje rival o contrario al protagonista. (TV Tropes, s.f.)	[Se conserva el nombre original]	Su referente es un término abstracto, no un objeto real, y no existe una traducción directa. Al ser un personaje recurrente y relevante para la historia, mantener el nombre es una apuesta más segura.
King	Es el líder del reino y también el rey de picas en una baraja.	Rey	Traducción directa.
Rudinn	No está clara, posiblemente combina el nombre «Rudy» con una forma muy corta de «diamond».	Damiante	Combina el nombre «Damián» y «diamante», a la vez que es un anagrama de este último.
Top Chef	Combina «spinning top» y «chef»	Chef Trompo	Combina «chef» y «trompo».
Hathy	Posiblemente combina el nombre «Cathy» con «heart».	Cormen	Combina «corazón» y «Carmen».

C. Round (más adelante pasa a ser K. Round)	Combina «round» con la inicial C o K para que pueda leerse como «crowned».	Coro Nadondo (más adelante pasa a ser Rey Nadondo)	Combinación de las palabras «coronado» y «reinado» con «redondo» y separadas para que compartan la terminación «nadondo».
Rouxls Kaard	Deformación de «rules card» (que es como se pronuncia el nombre).	Rexlas Xueejo	Deformación de «reglas (del) juego».
Seam	Se pronuncia «Shawm», similar al nombre irlandés «Sean», que se pronuncia «Shawn». La palabra «seam» es un tipo de tela cosida.	Luce	Se pronuncia «luche», como en italiano, y es una truncamiento de «peluche». (Explicación más detallada en el siguiente párrafo).
Ponman	Combina de «pawn» y «man».	Peombre	Combina de «peón» y «hombre».
Clover	Palo de cartas del mismo nombre.	Trébol	Traducción directa.
Bloxer	Combina de «block» y «boxer».	Bloxeador	Combina de «bloque» y «boxeador».
Malius	Del latín «malleus».	[Se conserva el nombre original]	El referente funciona igual en español.
Starwalker	Combina «star» y «walker».	[Se conserva el nombre original]	Es un personaje cómico y recurrente que habla muy orgulloso de sí mismo, por lo que el nombre extranjero suena apropiado.
Jevil	Combina «joker» y «devil» o «evil».	[Se conserva el nombre original]	Es el jefe secreto del capítulo, y «joker» se puede usar en español.

El mundo oscuro del capítulo 1 tiene lugar en una habitación de la escuela donde se guardan todo tipo de juegos de mesa y juguetes. Al convertirse en un mundo oscuro, sus objetos se convierten en personajes, y sus nombres reflejan su verdadera naturaleza. Dentro de lo posible, hemos tratado de adaptar tantos de estos nombres como ha sido posible, ya que son pistas deliberadas que indican a los jugadores qué es lo que son estos personajes realmente. Así, proponemos

nombres como Peombre, Bloxeador, Damiante o Cormen, que se acercan todo lo posible al sistema usado originalmente para nombrarlos. Los más complicados han sido *Seam* y *Rouxls Kaard*. *Seam* es un tendero que aparece a lo largo de los capítulos y parece saber más de lo que deja entrever, e incluso rompe la cuarta pared para explicar cómo se pronuncia su nombre (el juego no tiene doblaje, y dice la siguiente frase: «*The name's Seam. Pronounced "Shawm."*»). Puesto que el español es fonético en cuanto a su escritura, podemos escoger un juego de palabras basándonos en otro idioma y llamarlo Luce, que es una palabra italiana y que por lo tanto necesita una guía de pronunciación en español, por lo que tendrá sentido que este explique cómo se pronuncia. La pronunciación «luche» es una forma truncada de la palabra «peluche» (que es el objeto en el que se basa el personaje) y significa «luz» en italiano; es una referencia un tanto irónica porque es un habitante del mundo oscuro que guarda secretos, pero al mismo tiempo arroja luz y provee sobre varios detalles de la trama cuando los jugadores le entregan las recompensas que se obtienen al derrotar a los jefes opcionales, por lo que «Luce» es un nombre que logra respetar las convenciones del original. *Rouxls Kaard* es también un personaje recurrente a lo largo de varios capítulos, pero este hace las veces de enemigo cómico. Su nombre es una escritura deliberadamente errónea de «*rules card*», que es el objeto en el que se basa el personaje (y, del mismo modo que *Seam*, rompe la cuarta pared para explicar cómo se pronuncia durante su batalla del capítulo 2: «*The Rouxls (pronounced Rules) art Simple!*»). El motivo de la escritura excéntrica es el hecho de que el personaje habla en un inglés antiguo incorrecto y muy exagerado, y sobre el que hablaremos en más detalle durante la sección de caracterización de personajes. Por ello se ha optado por la traducción de «Rexlas Xueejo»: está vagamente inspirado por la ortografía del español antiguo, pero sin tener especial consideración por usar una ortografía correcta o apropiada; al igual que el original, pretender ser un nombre cuya forma de leerse sea confusa.

También es importante elaborar sobre aquellos nombres que se han decidido no traducir deliberadamente. Puesto que hemos tomado la decisión de traducir los nombres de los personajes en general por los motivos explicados anteriormente, mantener algunos nombres igual que en el original debe ser una decisión

deliberada que tenga en cuenta tanto la importancia de que un lector español que no sabe inglés pueda entender el nombre y la relevancia de mantener a un personaje importante consistente entre idiomas. Por ejemplo, *King* es un personaje relevante a lo largo de todo el capítulo, ya que es el antagonista principal, pero su relevancia es inferior a la importancia que tiene como rey del juego de cartas que representa, por lo que el nombre debería reflejarlo. Por otra parte están los personajes cuyos referentes son menos directos y que además tienden a ser más recurrentes y estar presentes a lo largo de la historia. *Lancer* está basado en el as de picas de la baraja, pero su nombre no es ni un referente directo al objeto ni a ninguna otra cosa que sea imperativo que el lector pueda relacionar con el personaje. *Starwalker* es un personaje cómico con un nombre muy autodescriptivo (es, literalmente, una estrella de cinco puntas cuyas dos puntas inferiores son alargadas y con las que camina) y no se sabe con seguridad cuál es su equivalente en el mundo real, pero aparece a lo largo de todos los capítulos y la actitud arrogante con la que dice su propio nombre («*I'm the original Starwalker*») lo predispone bien a tener un nombre extranjero, ya que suena más exótico. Por último, un personaje que sí tiene referentes claros pero que he preferido no traducir es *Jevil*. Es el jefe opcional y su referente funciona a medias en español, ya que se usa la palabra «joker», pero traducir la parte de «evil» cambiaría por completo el nombre, que es bastante icónico y reconocible.

Esta es la tabla de personajes del capítulo 2:

Tabla 4. Nombres de los «Darkners» del capítulo 2 y sus respectivas propuestas de traducción.

Original (EN)	Etimología (EN)	Propuesta (ES)	Etimología (ES)
Queen	Autodescriptivo.	Reina	Traducción directa.
Plugboy	Combina «plug» y «boy».	Enchufín	Combina «enchufe» y el sufijo «-ín».
Werewire	Combina «werewolf» y «wire».	Cablezno	Combina «cable» y «lobezno».
Werewerewire	Combina «werewolf» y «wire» y duplica el «were».	Electrocablezno	Combina «cable» y «lobezno» y añade el prefijo «electro-».
Sweet / Cap'n / K_K	Sus nombres son una referencia al dibujo animado *Sweet Cuppin' Cakes*.	[Se conserva el nombre original]	Se mantiene la referencia intertextual.

Tasque	Deformación de «task».	Gatarea	Combina «gato» y «tarea».
Tasque Manager	Deformación de «task» más el sustantivo «manager».	Administradora de Gatareas	Combina «gato» y «tarea» más el sustantivo «administradora».
Swatchling	Combina «swatch» y «underling».	Retalterno	Combina «retal» y «subalterno».
Virovirokun	Deformación de «virus» junto al sufijo honorífico japonés «-kun».	[Se conserva el nombre original]	Tanto la deformación como el honorífico funcionan bien en español.
Hacker	Autodescriptivo.	[Se conserva el nombre original]	Existe en español.
Poppup	Deformación de «pop-up»	[Se conserva el nombre original]	Es reconocible en español, ya que es jerga común de internet.
Ambyu-Lance	Deformación de «ambulance» para destacar la palabra «lance».	Ambulanza	Deformación de «ambulancia» para formar la palabra «lanza».
Maus	Deformación de «mouse».	[Se conserva el nombre original]	«Mouse» es usado habitualmente en español para referirse al ratón del ordenador.
Mauswheel	Deformación de «mouse wheel».	Mauscrol	Deformación de «mouse» combinada con «scroll», que se utiliza en la jerga de internet.
Spamton	Combina «spam» con la terminación «-ton», al igual que el personaje Mettaton de *Undertale*. Además, es un anagrama de «postman».	[Se conserva el nombre original]	«Spam» es jerga habitual de internet y hay que mantener la conexión con *Undertale*.

El mundo oscuro del capítulo 2 tiene lugar en la sala de informática de la biblioteca del pueblo y está inspirado en los programas de ordenador y en internet, por lo que sus residentes están basados en programas informáticos y en componentes de ordenador. Esto facilita la traducción de ciertos nombres e incluso permite que varios se mantengan igual, como Hacker, Poppup, Maus o Mauscroll, ya que la jerga

de internet en español acostumbra a usar palabras inglesas. Los personajes cuyos referentes no tienen jerga específica se han traducido siguiendo las mismas convenciones que el original. *Queen* es la antagonista del capítulo y está basada en el ordenador principal de la sala y, aunque su nombre no alude al objeto que es, como *King*, sí que es una contraparte directa, por lo que debe ser traducida.

Cabe destacar a *Spamton*, ya que es el jefe opcional, al igual que *Jevil*, y además es extremadamente popular. Afortunadamente, su referente funciona bien gracias a la jerga de internet, pero es importante no cambiar la terminación «-ton» por su conexión con *Undertale*, ya que allí existe un personaje llamado *Mettaton*. Sus temas musicales guardan relación entre ellos, lo que implica un paralelo entre los personajes y refuerza la idea de que los nombres deben mantener la conexión.

Esta es la tabla de personajes del capítulo 3:

Tabla 5. Nombres de los «Darkners» del capítulo 3 y sus respectivas propuestas de traducción.

Original (EN)	Etimología (EN)	Propuesta (ES)	Etimología (ES)
Tenna	Forma truncada de «antenna».	[Se conserva el nombre original]	Aunque la escritura en español de «antena» no use doble ene, la lectura no varía. Además, es el antagonista principal.
Shadowguy	Autodescriptivo.	Siluetio	Combinación de «silueta» y «tío».
Pippins	Variación de «pip», que son los símbolos o puntos presentes en dados, fichas de dominó o cartas para indicar su valor.	Dadino	Combinación de «dado» y el sufijo diminutivo «-ino».
Shuttah	Deformación de «shutter».	Obturadour	Combinación de «obturador» y «glamour».
Zapper	Autodescriptivo (es jerga de mando a distancia).	[Se conserva el nombre original]	El referente funciona en español, ya que existe «zapeo».
Lanino / Elnina	Se basan en «el niño» y «la niña», los fenómenos climáticos del océano	[Se conserva el nombre original]	Hay que mantener los referentes originales.

	Pacífico, cambiando sus artículos.		
Watercooler	Autodescriptivo.	Dispensador de agua	Traducción directa.
Ribbick	Combinación de «ribbit» (onomatopeya del croar de una rana) e «ick».	Guarrana	Combinación de «guarro» y «rana».
Rabbick	Combinación de «rabbit» e «ick».	Conechino	Combinación de «conejo» y «cochino».

El mundo oscuro del capítulo 3 tiene lugar en el salón de la casa de Kris, y su temática gira alrededor de la televisión (que es el antagonista principal del capítulo: *Tenna*), los canales de televisión, un videojuego retro al que Kris y su hermano Asriel jugaban de pequeños y varios objetos cotidianos de la casa. Es posible respetar la convención de los nombre con enemigos como Guarrana y Conechino, aunque otros requieren alterar la convención ligeramente. *Shuttah* es, simplemente, una transliteración de la pronunciación con acento de la palabra en la que se basa, «*shutter*». Por ello resulta complicado hacer lo mismo con la traducción directa, «obturador», ya que el español es fonético. Por ello se ha optado por «Obturadour»: esta escritura da a entender un acento francés, y además es una combinación con la palabra «*glamour*». El personaje está basado en una cámara y tiene una personalidad excéntrica y ostentosa, por lo que resulta congruente con su apariencia y su forma de ser. *Shadowguy* también es un nombre muy sencillo en inglés, y eso puede causar que una traducción demasiado directa no suene natural y no parezca un nombre de un personaje. Existen multitud de estos personajes a lo largo del capítulo y cumplen múltiples roles: personajes de fondo como público, enemigos que usan multitud de instrumentos, personajes con los que hablar, etc. Sus apariencias son siluetas negras con traje y sombrero, por lo que se ha optado por usar esto como su referente en español, de ahí «Siluetio».

Watercooler presenta un reto de traducción importante, a pesar de ser una traducción directa del término en inglés. Es un enemigo, y una de las acciones disponibles en combate es «*act cool*», por lo que el original juega con el doble sentido de «*cool*»: significa «enfriar» y «guay». En este caso, es imposible aferrarse

al sentido de «guay», ya que el personaje es muy claramente un dispensador y refrigerador de agua. Una posible opción sería implementar «guay» en su nombre (por ejemplo «Enfriador guay»), pero el esfuerzo por implementar el juego de palabras inglés crea una disparidad con la simplicidad del enemigo. Gracias al hecho de tener el contexto entero del juego, no solo sabemos que es un juego de palabras por la acción disponible durante su batalla, sino que sabemos el contexto en el que se produce la batalla. A diferencia del resto de habitantes de los mundos oscuros, que son antropomórficos en mayor o menor medida, *Watercooler* es un objeto completamente ordinario; los jugadores interaccionan con el objeto esperando recibir una línea de diálogo descriptiva del objeto, pero en su lugar se ven arrastrados a un combate contra un objeto inanimado. El hecho de que sea un objeto ordinario es parte del humor de la escena, y es por eso que consideramos que otorgarle un nombre que refleje esta normalidad apoya más al humor comparado a intentar forzar un juego de palabras.

Por último están los personajes cuyos nombres hemos mantenido igual en la propuesta de traducción. Tenna está basado en la palabra «antenna» y, aunque se escriba con doble *ene*, no cambia su pronunciación ni dificulta que se entienda el referente. Además, es el antagonista principal del capítulo; como se ha mencionado en algunas ocasiones, es menos recomendable cambiar los nombres de los personajes que son más importantes o que aparecen con más frecuencia, ya que ayuda a que sean más reconocibles y permite usar sus nombres en gráficos tanto dentro como fuera del juego sin necesidad de alterarlos para distintas regiones, lo que también contribuye a la internalización del juego. Zapper tiene la fortuna de basar su nombre en una palabra que el español ha adoptado: «zapeo» (del inglés «*zapping*»), por lo que se puede mantener. Los nombres de Elnina y Lanino, en cambio, presentan un problema: ya están basados en palabras españolas, pero intercambian sus artículos comparado a cómo deberían ser usados normalmente (es decir, sus nombres son «el niña» y «la niño»). Esto crea una disonancia respecto a cómo a nosotros, como hablantes nativos del español, naturalmente pensamos que deberían sonar los nombres. Es decir, concebimos que los nombres sonarían más naturales si fuesen «Lanina» y «Elnino»,

simplemente cambiando las *eñes* por *enes* y manteniendo la concordancia de los artículos. Esta es una opción que se ha considerado, pero que últimamente hemos descartado, primero porque el referente se mantiene de ambas maneras, pero además porque son los personajes más recurrentes y relevantes del capítulos por detrás de Tenna únicamente. Su prominencia da peso a mantener los originales.

Esta es la tabla de personajes del capítulo 4:

Tabla 6. Nombres de los «Darkners» del capítulo 4 y sus respectivas propuestas de traducción.

Original (EN)	Etimología (EN)	Propuesta (ES)	Etimología (ES)
Old Man	Autodescriptivo.	Anciano	Traducción directa (más detalles en el párrafo siguiente).
Guei	Romanización de «鬼» («guei»), que significa «fantasma» o «espíritu» en chino.	[Sin cambiar]	Se mantiene el referente.
Wafer	Autodescriptivo.	Oblea	Traducción directa
Balthizard	Combinación de «Balthazar» y «lizard».	Baltagarto	Combinación de «Baltasar» y «lagarto».
Cuptain	Combinación de «cup» y «captain».	Copitán	Combinación de «copa» y «capitán».
Mizzle	Posiblemente, combinación de «水» («mizu», agua en japonés) y «drizzle».	Mizimiri	Combinación de «水» («mizu», agua en japonés) y «sirimiri».
Bibliox	Combinación del prefijo «biblio-» y «ox» (posiblemente en referencia a Oxford).	[Sin cambiar]	Los referentes funcionan en español.
Jackenstein	Combinación de «jack-o'-lantern» y «Frankenstein».	[Sin cambiar]	El referente de «Jack» es menos apropiado en español, pero todavía bastante reconocible.
Winglade	Combinación de «wing» y «Blade».	Hojalada	Combinación de «hoja» y «alada».
Wicabel	Combinación de «wicked» y «bell».	Malpana	Combinación de «malvada» y «campana».

El mundo oscuro del capítulo 4 tiene lugar en una iglesia, y por ello sus habitantes están basados en diversos elementos y conceptos religiosos, o en objetos que es habitual encontrar en lugares de culto. La religión del mundo de *Deltarune* es ficticia y gira en torno a la profecía que cuenta Ralsei en el capítulo 1, pero el dogma y el edificio están inspirados por el cristianismo occidental. Aun así, varios de los enemigos incorporan elementos orientales, como *Mizzle*, cuyo nombre incorpora la palabra japonesa para «agua», o *Guei*, cuyo nombre es una romanización directa de una palabra china. Esto nos permite mantener los referentes extranjeros de forma idéntica, con *Guei* que mantiene el mismo nombre, y *Mizzle* que pasa a combinar la palabra japonesa con un equivalente español de «*drizzle*», «sirimiri», que resulta en «Mizimiri». Existe además una variación de este enemigo llamada «*Miss Mizzle*» que podemos llamar «Miss Mizimiri» en español, con lo que logramos una triple aliteración de la sílaba «mi» comparado a la doble del original y un uso exclusivo de la vocal *i* en todo el nombre.

Otros nombres no resultan particularmente difíciles de adaptar, como Baltagarto, Copitán, Hojalada o Manpana, ya que es posible combinar las traducciones de las palabras que los componen (o sinónimos) con relativa facilidad. *Wafer* es un caso particular porque usa un sustantivo inglés sin ningún tipo de modificación, y hace referencia a la hostia de las misas cristianas, aunque también es un tipo de galleta independientemente del contexto religioso. La traducción más directa sería «hostia», pero esta decisión excluye la interpretación del nombre como alimento no religioso, y además es una palabra malsonante al mismo tiempo. Por ello, consideramos que «Oblea» es una opción más neutra y que se acerca mejor al original para el nombre de este personaje.

Los personajes que mantienen sus nombres originales son Bibliox, que al usar una raíz latina funciona sin problemas en español, y Jackenstein. Este último tiene un referente que funciona en cualquier lengua por ser un nombre propio, Frankenstein, y otro que es propio de la cultura anglosajona, «*Jack-o'-lantern*». El personaje es un monstruo con una calabaza de Halloween por cabeza, y cabe considerar la posibilidad de cambiar la parte de «Jack» por algo que referencie las calabazas en general, ya que el nombre de «*Jack-o'-lantern*» para el adorno de típico de

Halloween puede ser menos conocido entre los jugadores de habla hispana. Aún así, se ha optado por mantenerlo, primero porque es uno de los jefes principales del capítulo, y segundo porque, en caso de que un jugador no entendiese el referente, este es un nombre propio («Jack») y la calabaza ya es parte del diseño.

Por último, pero no menos importante, está «*Old Man*». No es un juego de palabras, y de hecho no es su nombre real; simplemente es como el juego se refiere a él. Pero es importante escoger una traducción adecuada porque «*Old Man*» es la forma en que Susie, una de los protagonistas, se refiere a él. Entre las muchas opciones que habría para traducirlo, como «anciano», «abuelo», «viejo», «vejestorio», «yayo», «señor mayor», etc. es muy importante escoger la forma que tenga más sentido que usaría Susie, que habitualmente habla de forma ruda y agresiva. Por otra parte, hay varias ocasiones en las que los mensajes del sistema mencionan al personaje (por ejemplo, «*Recruited by Old Man*»), por lo que sería inapropiado usar una traducción excesivamente grosera, y sería inconsistente que diferentes textos se refiriesen al mismo personaje de formas distintas. Teniendo en cuenta estas condiciones, hemos optado en última instancia por «Anciano». Comparado con el resto de las alternativas, es una de las opciones de registro más elevado, pero también es una palabra muy flexible; cuando aparece como mensaje del sistema, es neutra y apropiada. Cuando la usa Susie con desdén, se puede interpretar con un tono sarcástico. Pero, además, el personaje hace las veces de mentor para Susie a lo largo del capítulo, y ella termina respetándolo y admirándolo al final, pero no cambia la forma en la que se refiere a él, por lo que «Anciano» sigue siendo una opción apropiada en este contexto. Esta traducción de un nombre tan simple como «*Old Man*» ejemplifica muy bien cómo tener un contexto completo de las circunstancias de la historia influencia en gran medida el proceso de decidir exactamente cómo se debería traducir un término, incluso cuando este no parece ser complejo en cuestión de creatividad.

5.3. Caracterización de personajes

En esta sección comentaremos las propuestas de traducción del diálogo de varios personajes para demostrar las técnicas empleadas para mantener su expresividad

y su caracterización. Para ello, mostraremos ejemplos de los personajes con patrones de habla más característicos, cuya traducción requiere tomar decisiones más deliberadas acerca de cómo transmitir sus peculiaridades. Cabe destacar que todos los ejemplos han sido cuidadosamente copiados igual que aparecen en el juego, incluyendo faltas de ortografía, expresiones incorrectas, puntuación incorrecta, uso de mayúsculas y espacios adicionales. Al mismo tiempo, similares errores gramaticales en las respectivas propuestas de traducción son igualmente deliberados, y se elaborará acerca de todos ellos en la respectiva sección de cada personaje.

Estas son algunas frases del personaje *Rouxls Kaard*, extraídas de los capítulos 1, 2 y 3:

Tabla 7. Selección de frases de Rouxls Kaard y sus respectivas propuestas de traducción.

Original (EN)	Propuesta (ES)
YON CRUD, I DIDN'T MEAN TO SELL THAT!! DON'T TAKE MY BLOCKS!! I NEEDST THOSE!!	HARTOS PATANES, ¡ESO NO ESTABA A LA VENTA! ¡NO SE LLEVEN MIS BLOQUES! ¡LOS NECESITO!
Sorrye, I just wanderedeth in here. Are those two... Single?	Disculpen, acabo de arribar. ¿Se encuentran ambas mercedes... solteras?
So I haveth a Laser Pointere. If you could juste... Followe that?	Tengo un puntero láser. ¿Me harían el favor de... seguirlo?
(Queen shalth Notice my Brillianthce any day Nowe...)	(Reina se percatará de mi brillantez en cualquier momento.)
(Hath she NOT noticed her lamp's Bouncinest Bootye...?)	(¿Percaso no se ha percatado de la voluminosidad del trasero de su lámpara?)
WHAT DID THOU SAYETH ABOUT MOI!?	¿¡QUÉ HAN DICHO DE MOI!?
Chips Ahoyeth, Landlubbers! Arrrrrr-t thou ready-eth to visiteth Davith Jones' Lockre???	¡Chips Ahoy, marineros terrestres! ¡Prepárrrense para enviarrr a vuestras merrrcedes al fondo del océano!

Rouxls Kaard (personaje del mundo oscuro, y para el cual propusimos el nombre «Rexlas Xueejo») se caracteriza por hablar con expresiones que recuerdan al inglés antiguo (*Old English*), pero de forma deliberadamente exagerada y errónea, añadiendo morfemas a varias palabras reminiscentes del idioma antiguo, incluso cuando es innecesario o carece de sentido. Con ello, forma palabras como «*needst*», «*wanderedeth*», «*followe*» o «*brillianthce*». También incluye palabras en desuso en el inglés moderno, como «*yon*», «*shall*» (en este caso «*shalth*») o «hath» (en lugar de

«*have*», a pesar de que también use este último en forma de «*haveth*»). También incorpora ocasionalmente palabras en otros idiomas, en este caso «*moi*» del francés. Finalmente, el último ejemplo es particular de su aparición en el capítulo 2, en el que aparece con atuendo de marinero y mezcla un dialecto de pirata con el suyo propio (hasta que Ralsei le pide que deje de hablar con dos acentos a la vez).

Rouxls Kaard es uno de los personajes más complicados de traducir correctamente, ya que trasladar sus peculiaridades del lenguaje directamente es casi imposible. Para aproximarnos lo máximo posible a la intención original se ha escogido emplear y combinar técnicas de equivalencia, usando el español antiguo como equivalente al inglés antiguo, y compensación, buscando nuevas formas de añadir palabras y expresiones del español antiguo. No es posible usar formas del español antiguo en las mismas palabras y con la misma frecuencia que en el original, pero sí que es posible formar un nuevo paradigma sobre cómo escribir y caracterizar al personaje. De este modo, se ha escogido basarse menos en el uso de grafías que el original, aunque sería apropiado implementar algunas grafías como por ejemplo «facer» por «hacer», o «dexar» por «dejar» (no presentes en los ejemplos de este apartado). En su lugar, se ha escogido centrarme más en otros elementos estereotípicos del español antiguo, como dirigirse a otros personajes como «vuestras mercedes» y conjugando sus verbos de *vos* o de *usted*, de forma que el personaje suene como si tratase de hablar español antiguo pero sin conocer bien sus reglas. La idea es que leer su diálogo sea complicado y no acabe de tener sentido ni coherencia gramatical. También se han añadido varias palabras en desuso, anticuadas o de registro excesivamente elevado, como «percatarse», «arribar» o «patanes», e incluso algunas deliberadamente erróneas para sonar más excéntrico todavía, como «percaso» (que trata de combinar «acaso» con la voz inglesa «*perchance*» y añade una capa de multilingüismo).

Las frases siguientes son de *Queen*, todas ellas extraídas del capítulo 2:

Tabla 8. Selección de frases de Queen y sus respectivas propuestas de traducción.

Original (EN)	**Propuesta (ES)**
Understood. Mind-Changing Protocol Necessitated	Entendido. Se Requiere Un Protocolo De Cambio De Opinión

Self-Esteem Eradication Complete Running Laughing Protocol	Erradicación De Autoestima Completada Iniciando Protocolo De Risa
You Lifeform(s) Have Exceeded My Expectations	Mis Expectativas Están Siendo Superadas, Ser(es) Orgánico(s)
(I Have No Clue Just Go With It)	(No Sé Tú Sigue La Corriente)
Why The Heck (Hell) Would I Want To End The World	¿Por Qué Diantres (Demonios) Querría Yo Acabar Con El Mundo?
I'm Just A Computer LMAO I Don't Know Everything	Solo Soy Un Ordenador LMAO No Lo Sé Todo
Let Me If-Then This For You How About: IF You Don't Listen THEN A Certain Bird Might Take A Ride In The Acid River	Deja Que Te Lo Explique Con Un If-Then IF No Haces Lo Que Te Pido THEN Cierto Pajarito Se Dará Un Chapuzón En El Río De Ácido

Queen (personaje del mundo oscuro, y para el cual propusimos la traducción «Reina») es la antagonista principal del capítulo 2, y su diálogo se caracteriza por ser presumido y emular ciertos textos informáticos, como las alertas de Windows o los lenguajes de programación. A nivel otrotipográfico, tiene la peculiaridad de escribir la primera letra de todas las palabras en mayúscula y de no usar signos de puntuación en casi ningún caso (las cajas de texto no terminan con punto, pero sí que usa puntos cuando estos se encuentran en mitad de una frase, como en el primer ejemplo de la tabla). Estas características se pueden mantener idénticas en español, ya que no alteran el sentido del mensaje y sirven para transmitir la misma intención de hacer que su diálogo parezca más robótico. También utiliza abreviaturas comunes de la jerga de chats de texto online, como «*LMAO*» (*Laughing My Ass Off*) y que conviene mantener inalteradas en la traducción, ya que no tienen equivalentes directos y son ampliamente reconocidas y utilizadas en cualquier comunidad de internet, incluso las no angloparlantes. De forma similar, también es importante mantener el lenguaje de programación (como la frase que contiene las condiciones «*If-Then*»), ya que este se escribe en inglés normalmente.

Estas frases son de *Berdly*, que tiene su mayor protagonismo durante el capítulo 2:

Tabla 9. Selección de frases de Berdly y sus respectivas propuestas de traducción.

Original (EN)	**Propuesta (ES)**
That's LORD Berdly to you simpletons!!	¡Es LORD Berdly para vosotros, panda de simplones!

This valiant warrior of brave intelligence will be your knight in glow in the dark armor!	¡Un servidor, guerrero de valerosa inteligencia, será tu caballero de armadura fosforescente!
You're not only kind, but a true gamer as well.	No solo eres amable, también eres una auténtica gamer.
Um, NO. Queen said “Light Nerds.”	Eh, NO. Reina dijo “friki nerds”.
You… you said I could trust you!! You said you were a GAMER!!!	¡Dijiste que podía confiar en ti! ¡¡¡Me dijiste que eras una GAMER!!!

Berdly es un personaje del mundo de luz que se ha visto arrastrado a un mundo oscuro, al igual que Kris y Susie, y tiene un rol de antagonista secundario en el capítulo 2. Se caracteriza por ser un estereotipo de «empollón» y «friki» con un complejo de superioridad, pero que en realidad es todo fachada y no es listo en realidad. Por ello, es importante resaltar el ego en sus diálogos y hacerlo sonar lleno de confianza, especialmente cuando trata de usar palabras complejas pero que son erróneas o no pertinentes al contexto.

Estas frases pertenecen a *Spamton*, un personaje del mundo oscuro que aparece casi exclusivamente en el capítulo 2:

Tabla 10. Selección de frases de Spamton y sus respectivas propuestas de traducción.

Original (EN)	Propuesta (ES)
HEY EVERY !! IT'S ME!!! EV3RY BUDDY 'S FAVORITE [[Number 1 Rated Salesman1997]] SPAMTON G. SPAMTON	¡HOLA A EL MUNDO!! SOY YO!!! VU3STRO [[Mejor Vendedor De Todos1997]] FAVORITO SPAMTON G. SPAMTON
THAT'S RIGHT!! NOW'S YOUR CHANCE TO BE A [[BIG SHOT]]!!	ASÍ ES!! APROVECHA LA OPORTUNIDAD DE CONVERTIRTE EN UN [[PEZ GORDO]]!!
YOU WANT IT. YOU WANT [[Hyperlink Blocked]], DON'T YOU.	LO QUIERES. QUIERES [[Hipervínculo bloqueado]], ¿VERDAD?
YOU'RE LIGHT neR< AREN'T YOU?	ERES LUMI naR<IO ¿VERDAD?
SOUNDS GOOD. DOESN;T IT?KID? DON'T YOU W4NT TO BE JUST LIKE YOUR OLD PAL SPAMTON??? TAKE THE DE4L.	¿K TÉ PARECE? JO-VEN? ¿¿ES QUE NO KIERES SER IGU4L QUE TU C0LEGA SPAMTON??? ACEPTA EL TR4TO
NOW THAT'S WHAT I'M TALKING AB04T! YOU GOT [Guts] KID!!	JUSTO LO QUE QUERÍA OIR!!! TÚ SEE QUE TIENES [Agallas]!!
WHAT DO YOU THINK!?!? IT'S SUCH A STEAL, I'M [$!X$]ING MYSELF!!!	QUÉ ME DICES?!?! ES UNA GANGA QUE TE [$!X$]!!!

Spamton es, con diferencia, el personaje del juego con los patrones de diálogo más exagerados. Está basado en el correo basura y en los anuncios agresivos y timos de internet («*spam*»), por lo que siempre habla de hacer ventas, ofertas y negocios. Su texto se escribe casi exclusivamente en mayúsculas y está lleno de faltas de ortografía, puntuación incorrecta e inconsistente, números que sustituyen letras, dobles espacios y palabras o frases entre corchetes que simulan el uso de variables en el texto informático, pero que no son variables realmente (véase el apartado 2.3 sobre las variables). Adaptar el diálogo de Spamton al español es principalmente un ejercicio de compensación, ya que no es posible trasladar todas las incorrecciones del inglés. Por ejemplo, el español no utiliza apóstrofos, por lo que no es posible sustituirlos por punto y coma («*DOESN;T*»). También es necesario introducir errores para el uso de signos de interrogación y exclamación al inicio de las frases, ya que el inglés no los utiliza. En este caso, se ha optado por dos posibles opciones: o bien omitirlos, o bien utilizar un número distinto de símbolos al inicio y al final de la frase. Otra compensación que hemos introducido es el uso de la palabra inglesa «*see*» en lugar de la palabra correcta en español «sí». La inspiración de esta decisión viene de la traducción oficial japonesa, que también usa ocasionalmente palabras o letras en inglés con alfabeto occidental para sustituir caracteres japoneses (por ejemplo «で show» en lugar de «でしょう». Ambas formas se pronuncian «de-shou», pero la traducción usa la palabra inglesa «*show*»). Esta inconsistencia idiomática contribuye al caos que evocan sus diálogos. Otro cambio estilístico que se ha introducido es el uso esporádico de la letra «*K*» como sustitución de la palabra «qué», que mucha gente utiliza como abreviación. En general, traducir el diálogo de Spamton requiere evaluar qué errores contiene el texto original, decidir si se pueden (o deben) mantener en español, y pensar en qué nuevos errores se pueden introducir para compensar el hecho de no poder trasladar los originales exactamente, siempre con el fin de hacer que el texto meta provoque una sensación similar a la del original.

Por último, hablaremos de las propuestas de traducción para los pronombres de Kris. Como mencionamos en el apartado 3.4, todos los personajes del juego usan exclusivamente los pronombres neutros «*they/them*» para referirse a Kris, y existe la

posibilidad de interpretar que pueda ser una referencia al hecho de que Kris son dos entidades en una: Kris y el alma del jugador. Aun así, incluso los personajes que no pueden saber este hecho emplean «*they/them*», por lo que es posible determinar que ya eran su elección de pronombres antes de que el jugador se viese involucrado en la historia y pasase a tomar control de Kris. Existen dos posibles opciones para traducir los pronombres efectivamente en español: la primera sería el uso de pronombres neológicos no recogidos por la RAE (por ejemplo, «elle»); la segunda, que es la opción más habitual para traducir este tipo de casos de género neutro, es la eliminación de todo lenguaje que especifique el género del personaje. Esta última tiene la ventaja de no incluir vocabulario o morfemas que los jugadores puedan encontrar estridentes debido a que su uso no está extendido, pero invisibiliza a las personas de género no binario cuando el original podría querer destacar el género del personaje. En última instancia, la decisión final por la que hemos optado ha sido la invisibilización del género, por dos motivos: primero por la naturalidad del texto, pero segundo y más importante porque juega con una de las temáticas de la trama. Cuando el jugador guarda la partida por primera vez en uno de los puntos de guardado del juego, no se crea un archivo de guardado nuevo como tal, sino que un archivo de guardado con el nombre de «Kris» se sobrescribe con un archivo de guardado con el nombre del jugador. La temática con la que juega la narrativa es el hecho de que nosotros como jugadores tomamos control de Kris, tomamos decisiones en su lugar, e incluso hablamos en su nombre. Por ello, tomar la decisión de eliminar los marcadores de género y los pronombres juega a favor de la temática de sobrescribir la personalidad original de Kris, a pesar del detrimento de invisibilizar la neutralidad de género que forma parte de su caracterización.

A continuación hay recogidos varios ejemplos de diálogos de personajes en los que es necesario invisibilizar el género de Kris en español, clasificados según el tipo de técnica utilizada para ello. Los elementos de las frases que denotan el género aparecen subrayados en cada idioma para destacar la equivalencia, y los casos en los que se omite una palabra específica que refleje el género en español están indicados con el símbolo «Ø».

Estos son ejemplos en los que se puede usar el nombre propio:

Tabla 11. Diálogos con pronombres «they/them» cuyas propuestas de traducción son usar un nombre propio.

Original (EN)	Propuesta (ES)
Susie: (... I can't hear them anymore...)	Susie: (... Ya no oigo a Kris...)
Noelle: (Recently, there's been something... different... about them.)	Noelle: (Kris está... diferente últimamente.)

Este es el tipo de caso más directo: es posible simplemente sustituir el pronombre por el nombre propio. No será una opción que se use con frecuencia ya que, habitualmente, implicaría repetir el nombre de Kris en varias frases seguidas. Sin embargo, cuando los personajes se refieren a Kris directamente por sus pronombres sin haber usado su nombre recientemente en el texto, el uso del nombre propio resulta natural y apropiado para esconder el género.

En estos ejemplos se puede omitir el sujeto:

Tabla 12. Diálogos con pronombres «they/them» cuyas propuestas de traducción son omitir el sujeto.

Original (EN)	Propuesta (ES)
Ralsei: Let Kris do what they want, Susie!	Ralsei: Deja que Kris haga lo que Ø quiera, Susie.
Susie: ... so, where the he-- uh, HECK, is Kris? Toriel: Oh, Kris, er... does this sometimes. Susie: Well they should hurry. I'm getting sleepy.	Susie: Oye, ¿dónde co- eh, CORCHO, se ha metido Kris? Toriel: Oh, Kris, eh... Hace esto de vez en cuando. Susie: Pues que Ø se dé prisa. Me está entrando sueño.

Este es uno de los casos más sencillos de abordar: cuando la traducción de las frases permite el uso de un sujeto elíptico, este se aplica y resuelve la cuestión de género de forma natural.

En estas frases se puede usar el complemento indirecto «le»:

Tabla 13. Diálogos con pronombres «they/them» cuyas propuestas de traducción son usar «le».

Original (EN)	Propuesta (ES)
Toriel: ... and how is Kris doing?	Toriel: ¿Cómo va Kris en el colegio?

Alphys: Th-they're great, Tori!	Alphys: ¡L-le va genial, Tori!
Ralsei: But Kris is quite good at games, aren't they?	Ralsei: Pero a Kris se le dan bien los juegos, ¿verdad?

Puesto que el pronombre personal dativo «le» es invariable tanto en femenino como en masculino, cualquier caso en el que sea posible formular la traducción como un complemento indirecto permite evitar el uso de un género explícito en el pronombre.

En estas frases es viable cambiar el sujeto para que no sea Kris:

Tabla 14. Diálogos con pronombres «they/them» cuyas propuestas de traducción son cambiar el sujeto.

Original (EN)	Propuesta (ES)
Susie: Kris, spell a swear! Ralsei: Umm, I... I don't think they can with these letters.	Susie: ¡Kris, escribe una palabrota! Ralsei: Eh... No creo que se pueda con esas letras.
Noelle: (Hey, why do they look so hurt...? Gosh...)	Noelle: (Eh, ¿a qué viene esa cara de disgusto...? Madre mía...)

Este tipo de casos, en los que no es posible aplicar una de las técnicas anteriores, precisan reformular la frase de forma que el sujeto no sea Kris. Es necesario tener en cuenta el sentido y el contexto del original para poder utilizar una alternativa equivalente y que transmita el sentido de forma adecuada.

En estas intervenciones se pueden alterar los adjetivos o los sustantivos con marca de género:

Tabla 15. Diálogos con pronombres «they/them» cuyas propuestas de traducción son alterar la frase.

Original (EN)	Propuesta (ES)
Alphys: One of my favorite students. A real star!	Alphys: ¡Es toda una estrella! Me encanta darle clase.
Susie: (Hey Ralsei, you think Kris is OK?) Ralsei: (Hmm... well, they seem a bit shocked, but...)	Susie: (Oye, Ralsei, ¿crees que Kris se encuentra bien?) Ralsei: (Bueno... Creo que Ø se ha alterado un poco, pero...)

Por último, el tipo de casos que resulta más complicado es cuando el diálogo se refiere a Kris con sustantivos o adjetivos que denotan género. En estos ejemplos no podemos decir que Kris es «un/a estudiante» ni que «está alterado/a», y tampoco es posible cambiar el sujeto sin alterar excesivamente el sentido de las frases. Por lo tanto, la única opción restante es reformular las frases tal que no se utilice el nombre o adjetivo en cuestión («me encanta darle clase» para evitar «un/a estudiante») o cambiar la categoría gramatical de estas palabras tal que no requieran formas con género («se ha alterado» para evitar «está alterado/a», convirtiendo el adjetivo en verbo).

5.4. Juegos de palabras y humor

Deltarune usa tanto humor práctico como juegos de palabras de forma constante a lo largo de su historia. Nosotros, por supuesto, nos centraremos en el humor que se desprende del lenguaje. Comencemos echando un vistazo a una de las intervenciones más complicadas del juego por su abundante uso de juegos de palabras. La escena se desarrolla en el supermercado del pueblo cuando Toriel (T), la madre del protagonista, se acerca al mostrador para hablar con Sans (S), el dependiente, porque se ha olvidado llevarse los huevos que ha comprado. La última intervención es de Asgore (A), el exmarido de Toriel. (Nótese que Sans habla íntegramente en minúsculas; es parte de la caracterización del personaje, y la mantendremos en español). Esta es la propuesta de traducción:

Tabla 16. Diálogo humorístico con juegos de palabras y su respectiva propuesta de traducción.

Original (EN)	**Propuesta (ES)**
S: hey hey. forget something? T: Why, er, yes. I think I left my eggs on the counter. S: guess your memory's not what it's "cracked" up to be. T: Hee hee hee... There is really egg on my face now, is there not? S: eh. you're egg-scused. T: Now it sounds as if you are egging me on.	S: hey. ¿te has dejado algo? T: Sí, eh... Creo que me he dejado el pan en el mostrador. S: bueno, que no cunda el “pán”ico. T: Je, je, je... No, si esto es el pan de cada día para mí. S: eh, no te “ralles”. T: Vaya, ya veo que esto es pan comido para ti.

S: egg on or egg off, i eggspect a lot from you. T: Well, I am eggceptional. Hee hee... A: And don't forget about me, your eggs-husband.	S: pues tú también tienes tu "miga". T: Je, je. No diré que no. Al pan, pan, y al vino, vino. A: ¡Y no te olvides de tu exmarido! No hay "pan" que por bien no venga.

Empecemos por describir la escena original. Sans comienza a usar juegos de palabras usando el verbo «*cracked*» (roto), que pertenece al campo semántico de los huevos, y Toriel reciproca el humor con la frase hecha «*there is egg on my face*» (lit. «tengo huevo en la cara» usado para expresar que alguien se encuentra en una situación vergonzosa), y más tarde, otra frase hecha: «*you are egging me on*» (frase hecha usada para expresar que se anima a alguien a hacer algo). El resto de juegos son sustituciones del prefijo «ex-» por la palabra «huevos» en inglés, «*eggs*-», y la expresión «*egg on or egg off*» (lit. «con huevo o sin huevo»), que no parece estar basada en ningún juego de palabras, sino que responde directamente al comentario de Toriel acerca de que tiene huevo en la cara. Finalmente, Asgore entra en escena abruptamente con su intervención, y los personajes dejan de usar juegos de palabras y cambia el tono del diálogo, ya que se hace evidente que Toriel se siente incómoda en presencia de Asgore y ella sale de la tienda lo antes posible.

Un detalle importante de esta intervención es que es una referencia directa a *Undertale*: allí descubrimos que Toriel y Sans (sus encarnaciones en esa historia, y que parecen ser independientes de las de este juego) entablaron amistad hablando a través de unas puertas cerradas, sin poder verse directamente, gracias a que la pareja tenía un sentido del humor muy similar y disfrutaban contándose chistes el uno a la otra. Esta escena de *Deltarune* refleja e ilustra la misma idea de ambos personajes comenzando a formar una amistad por sus sentidos del humor.

El objetivo de la traducción será tratar de mantener la intención del diálogo y la emoción que este causa en el jugador. En este caso, es un humor muy exagerado y obvio, hasta el punto de causar vergüenza, más aún con la intervención final de Asgore, que, a lo largo de varias escenas, es caracterizado como un hombre bastante patético y desesperado por recuperar la atención de su exmujer. Para

imitar este estilo de conversación, usaremos también juegos de palabras y expresiones populares en español.

Lo más obvio de mi propuesta de traducción es que he cambiado el referente: ya no hablamos de *huevos*, sino de *pan*. Afortunadamente, no existe un referente visual en la escena, por lo que cambiar el tema sobre el que juega el diálogo no causa ninguna disparidad. Por otra parte, es posible que el juego haya escogido hablar de *huevos* de forma deliberada; existen otras escenas no relacionadas en las que se mencionan *huevos*, y hay una especie de objetivo secundario a lo largo del juego que consiste en recolectar huevos escondidos. Es posible que los huevos sean algún tipo de alegoría, pero, al no estar el juego entero disponible, es imposible saber si esta escena está necesariamente relacionada con el resto de alusiones a huevos en el juego. Nuestra interpretación es que, aunque el referente sea intencional, la escena en sí está divorciada del resto menciones a *huevos* (es decir, podemos suponer con bastante seguridad que esta escena no será referenciada más adelante si el jugador continúa la misión secundaria de recolectar huevos a lo largo de los capítulos, por ejemplo). Por ello, determinamos que la prioridad de esta escena es casi totalmente el humor, y escogemos un referente que da más opciones en cuanto a los juegos de palabras y al humor en español: el *pan*.

Describamos ahora la escena traducida: los diálogos han cambiado ligeramente su sentido para poder acomodar mejor los juegos de palabras. Sans ya no hace un comentario sobre de la memoria de Toriel, sino que trata de calmarla cuando vuelve preocupada por lo que se ha dejado. Toriel ya no expresa que se sienta avergonzada, sino que admite que es olvidadiza o descuidada. También ambos alaban mutuamente la habilidad del otro para hacer juegos de palabras, en lugar de que Toriel diga que él la está animando a seguir, y que Sans diga que espera mucho de ella. La idea ha sido mantener el «espíritu» y el ambiente de la conversación mucho más que el sentido directo de lo que están diciendo, ya que no tiene relevancia directa para la trama.

Por lo que se refiere a los juegos de palabras y a los refranes, hemos sido muy deliberados con ellos: Sans usa exclusivamente juegos de palabras con sustantivos del campo semántico del *pan* (al igual que en inglés con los huevos), mientras que

Toriel usa exclusivamente refranes y frases hechas (mientras que en inglés usa dos frases hechas y un juego de palabras). Esto ayuda a caracterizarlos y diferenciarlos, ya que su estilo de humor es distinto, pero «compatible», por decirlo de alguna manera. Por otra parte, hemos hecho que la intervención de Asgore sea lo peor de ambos mundos: él usa un refrán, pero cambia forzosamente la palabra «mal» por «pan» para tratar de integrarse en esta conversación en la que no pinta nada. Él trata de usar la expresión «no hay mal que por bien no venga», por una parte porque Toriel ha tenido una experiencia positiva a raíz de olvidarse el pan, pero también porque quiere describirse a sí mismo como algo positivo a pesar de que sabe que Toriel se siente incómoda con él. Se ha hecho así con la intención de exacerbar su desesperación por recuperar la atención de Toriel a pesar de que, claramente, se está metiendo donde no le llaman, ilustrado por el juego de palabras excesivamente forzado a propósito.

Por último, cabe mencionar que el original usa cuatro veces la sustitución del prefijo «*ex-*» por «*eggs-*», mientras que nuestra propuesta tiene un juego de palabras o frase hecha único por cada intervención, lo cual ayuda a enriquecer el vocabulario y contribuye a que el humor no suene tan repetitivo.

Observemos a continuación otros ejemplos de humor en el lenguaje y sus respectivas propuestas de traducción. Estos son más cortos y requieren menos contexto para ser explicados:

Tabla 17. Frases humorísticas y juegos de palabras y sus respectivas propuestas de traducción.

	Original (EN)	**Propuesta (ES)**
1	Ice-e's P"e"zza	Pi"ds"a de Q-bito
2	(Because you rescued it, it grew to respect you...) (Well, actually, maybe it shrunk to respect you.)	(Como le salvaste la vida, ahora te respeta...) (Se podría decir que ha caído redondo a tus pies.)
3	(There's a book here.) (You lick the page...) (It's delicious!) (This must be what they meant by flavor text.)	(Hay un libro en la estantería.) (Lo abres por una página cualquiera...) (Está lleno de gomaespuma.) (Esto debe ser lo que llaman texto de relleno.)

4	(It's two pixelized Toriels playing the piano.) (From search query: video game piano tutoriel)	(Es una Toriel pixelada tocando el piano.) (De la búsqueda: "tutoriel de piano videojuego")
5	(It's a vacuum-powered book.) (From search query: LOSERS!!!! THIS LIBRARY SUCKS!!!!)	(Es un libro con aspiradora incorporada.) (De la búsqueda: "ESTA BIBLIOTECA ES UNA BASURA!!!! PRINGAOS!!!!")
6	Keep it on the download.	Encriptad el secreto, ¿vale?
7	That's right! Get out your lighters for the LIGHTNERS, ladies and germs!	¡Eso es! ¡Apagad las luces porque llegan las estrellas! ¡Un aplauso para los luminarios!
8	… you mean you "ain't gel" it!? HAHA! Get it!? Angel? Ain't gel!?	Vaya, qué halagador por tu parte. ¡Tú en cambio eres todo un diablo! ¡Ja, ja, ja!
9	Shelter? I hardly know'er! HAHAHAHA!!! … what?	¿Refugio? ¡Como Susie y tú no acabéis el proyecto sí que tendréis que buscar refugio! ¡Ja, ja, ja!
10	Boss, you wanna learn how to fan? Or are you just a fan of fanning?	¿Quieres que te enseñe a abanicar? ¿O eres de los que prefiere que le abaniquen?

Para analizar los ejemplos de esta sección, cada entrada está numerada para poder referenciarlos fácilmente. El ejemplo número 1 es el nombre de un restaurante de pizzas en el mundo del juego que aparece varias veces a lo largo de la historia. Es una deformación de las palabras «*Icy's Pizza*» que cambia varias letras de forma que el resultado es homófono: «*Ice-e's P"e"zza*». Traducirlo usando la misma técnica que el original es complicado, ya que el español es un idioma fonético. Sin embargo, podemos aproximarnos bastante: «pizza» es una palabra de origen italiano, y la doble zeta no es un dígrafo propio del español. Con ello, podemos sustituirlo por otra combinación que se pronuncie de forma casi idéntica: «ds», y resaltar el cambio entre comillas igual que el original resalta la «e». «*Ice-e*» es el nombre de la mascota del establecimiento, y si lo traducimos por «Cubito», podemos reemplazar la sílaba «cu» por la letra «Q», que se pronuncia igual, y separarla del resto de la palabra con un guion. Esto imita la forma en la que se crea la palabra «*Ice-e*» en inglés, y resulta en la construcción final «Pi"ds"a de Q-bito», que emula las técnicas utilizadas para formar las palabras en inglés.

El ejemplo 2 proviene de un cuadro de diálogo al interaccionar con el enemigo «*C. Round*» al final del capítulo 1. El texto original hace referencia al hecho de que, al convertirse en «K. Round» y luchar contra los protagonistas, este crece en tamaño, y derrotarlo hace que se encoja y regrese a su tamaño original. En este caso, podemos aproximar el sentido de la frase «*it grew to respect you*» con la expresión española «ha caído redondo a tus pies», que además juega con el hecho de que el personaje es redondo, y es un aspecto que hemos integrado previamente en la traducción de su nombre en español: «Coro Nadondo».

El ejemplo 3 aparece al examinar una estantería en la biblioteca. No tiene relevancia para la trama, y simplemente juega con la expresión inglesa «*flavour text*». En español podemos usar «texto de relleno» como equivalente para el chiste al final, y a partir de ahí cambiar las frases anteriores: en lugar de lamer la página, podemos decir que el libro está lleno de gomaespuma, que es literalmente relleno.

Las frases 4 y 5 tienen referentes visuales que hay que respetar para poder mantener el sentido del texto humorístico. El contexto en el que aparecen es que Kris y Susie se encuentran en habitaciones con representaciones gráficas de sus búsquedas de internet. «*Tutoriel*» es una errata de la palabra «*tutorial*», que fonéticamente es igual que «*two Toriel*» (Toriel es la madre de Kris); por ello, la representación gráfica son dos Toriels tocando el piano. Afortunadamente para los traductores, el juego cuenta con la opción de alterar el gráfico para que sea una sola Toriel, ya que la traducción oficial al japonés hace el chiste de esta manera. Puesto que la palabra «tutorial» es homógrafa en español y en inglés, y Toriel conserva el mismo nombre en nuestra traducción, podemos calcar la errata «tutoriel», que se leería simplemente como «tu Toriel», y funcionaría con el gráfico alterado. El gráfico del siguiente ejemplo es un libro del que sale el tubo de una aspiradora, ya que la frase en inglés usa «*sucks*» («aspira»). Aunque menos literal, cambiar la frase que insulta a la biblioteca de forma que la llame «basura» hace que el instrumento de limpieza siga siendo relevante en la traducción.

El ejemplo 6 es una frase del personaje Hacker, del capítulo 2, que pide a los protagonistas que sean discretos con la información que les ha dado. Para ello, en inglés hace un juego de palabras con la expresión inglesa «*keep it on the down low*»,

pero sustituye «*down low*» por el término informático «*download*», que suena muy parecido. Como la expresión no tiene una traducción directa al español, podemos transmitir el sentido más directamente con una frase como «guardad el secreto», pero implementando terminología informática. Así, podemos usar el verbo «encriptar», que se usa en el ámbito para hablar del cifrado de información digital y es apropiado para un personaje que es un *hacker*.

El ejemplo 7 es una frase introductoria que usa Tenna para presentar a los protagonistas en un escenario antes de que comience un minijuego musical en el que tocan como una banda. Aquí no es posible mantener la similitud entre las palabras «*lighters*» y «*lightners*», ni la expresión «*ladies and germs*», por lo que recurriremos a una reformulación transcreativa. La frase «apagad las luces que llegan las estrellas» tiene como objetivo hacer un juego de palabras con «luz» de forma que se aproxime al original, pero llama «estrellas» a los protagonistas para enfatizar el hecho de que tocan en un escenario.

Las frases 8 y 9 provienen ambas de Snowy, un compañero de clase de Kris que siempre hace chistes y juegos de palabras muy malos. En este punto de la historia, los protagonistas están intentando conseguir información acerca de varias cosas, y estas son sus respuestas cuando seleccionamos las opciones «*Angel*» y «*Shelter*» respectivamente en el cuadro de texto. En ambos casos, Snowy tergiversa las palabras a propósito para hacer chistes malos, y no resulta de ayuda para avanzar la trama. Aunque no es posible mantener los juegos de palabras haciendo lecturas homófonas de palabras distintas como en inglés, sí que es posible mantener que Snowy hable como un «graciosillo». En el primer caso, podemos hacer que tome la palabra «ángel» como un cumplido, y que llame a Kris «diablo» de vuelta. Esto no solo crea un juego de palabras entre «ángel» y «diablo», sino que ayuda a caracterizar a Snowy, ya que asume inmediatamente que la palabra es un cumplido, y también a Kris, ya que la trama deja entrever que era una persona muy dada a gastar bromas pesadas antes de que nosotros tomásemos control suyo al comienzo de la historia. En el segundo ejemplo, al preguntar por el «refugio», Snowy se burla de Kris y Susie. Al comienzo de la historia, ambos fueron emparejados para

hacer un trabajo en grupo en la escuela, por lo que Snowy dice que se meterán en problemas si no hacen el trabajo.

El ejemplo 10 es un diálogo humorístico de un personaje que forma parte de un club de fans de los abanicos, ya que, en inglés, «*fan*» es un homónimo de «entusiasta» y «abanico». Este diálogo además tiene un referente visual, ya que se puede ver a los personajes abanicándose los unos a los otros en pantalla, por lo que es necesario mantener que el diálogo hable de abanicos. Puesto que no es posible mantener el juego de palabras basado en la homonimia, podemos alterar la segunda frase y preguntarle al jugador si prefieren ser abanicados más que abanicar. Esto mantiene el contraste con la primera frase y se mantiene consistente con los personajes abanicándose los unos a los otros en pantalla.

5.5. Objetos y descripciones

En esta sección reflexionaremos sobre la traducción de diversos objetos del juego, categorizados según si son consumibles (es decir, objetos de un solo uso), armas o armaduras. El principal desafío que estos presentan a la hora de traducirlos es el hecho de que tienen un espacio muy limitado para mostrarse en pantalla, y por ello deben tener un límite de caracteres.

Como ya mencionamos en la sección 4.2, el texto de *Deltarune* no es una fuente como tal, sino que es una imagen que el juego referencia cada vez que debe imprimir un carácter en pantalla. Observar el mapeado de esta imagen a través de la herramienta UndertaleModTool nos permite comprobar exactamente cuántos píxeles de anchura ocupa cada carácter. Véase la siguiente figura:

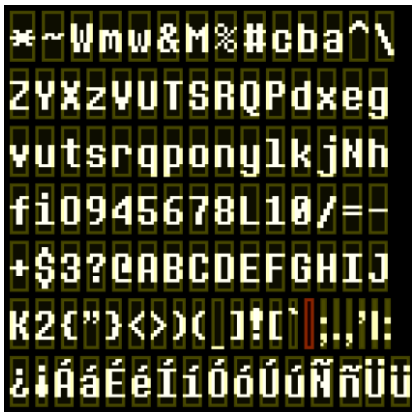

Figura 8. Imagen que contiene los caracteres de texto de Deltarune con sus anchuras y alturas resaltadas.

Con la excepción de varios signos de puntuación o símbolos, las letras y los números son monoespaciados (es decir, que ocupan la misma anchura independientemente del aspecto del carácter). Puesto que los nombres de objetos no utilizan símbolos, esto nos permite medir la longitud del texto en caracteres y cerciorarnos de que la longitud de la traducción será siempre consistente. Es decir, todas las palabras ocupan la misma longitud siempre y cuando no incluyan símbolos, por lo que podemos medir las propuestas de traducción en caracteres y saber que el espacio que ocuparán será consistente.

Los objetos con nombres de mayor longitud en el original alcanzan los 13 caracteres, y observando el menú en la figura 9 se puede apreciar que *ClubsSandwich* (objeto de 13 caracteres) tiene un espacio de aproximadamente menos de dos caracteres a su derecha antes de solaparse con la segunda columna. Con ello, podemos determinar que nuestras traducciones deberán respetar el mismo límite de 13 caracteres para ajustarse al espacio asignado. Los puntos y los espacios ocupan la mitad que una letra, por lo que podremos extendernos a 14 si usamos uno de estos sin solaparnos, lo que nos da algo de flexibilidad.



Figura 9. Menú de objetos de Deltarune.

A continuación pasamos a analizar una lista con la mayoría de objetos del juego, divididos según si son objetos consumibles (tabla 18), armaduras (tabla 19) o armas (tablas 20, 21 y 22), y ordenados según su orden de aparición por capítulo. Se han excluido los ejemplos más sencillos que no presentan desafíos de traducción, ya sea por cuestiones de creatividad o de espacio. Además, se incluye el número de caracteres junto a cada traducción para visualizar lo cerca que se encuentra cada propuesta del límite de 13 caracteres (14 si incluyen espacios o puntos).

Comencemos por analizar los objetos consumibles del juego. La mayoría sirven para recuperar puntos de vida tanto dentro como fuera de combate, mientras que los objetos de tensión se pueden usar en combate para aumentar la barra de TP («*Tension Points*»), que permite usar hechizos y acciones especiales durante la batalla (habitualmente, se obtiene TP al defender o al esquivar ataques enemigos).

Tabla 18. Objetos consumibles de Deltarune y sus respectivas propuestas de traducción.

Original	nº	Propuesta	nº	Original	nº	Propuesta	nº
Dark Candy	10	Caram. oscuro	13	ButJuice	8	Zumordomo	9
Darker Candy	12	Car. oscuro +	13	SpagettiCode	12	Cód. espagueti	14
ReviveMint	10	Revivimenta	11	TensionBit	10	Bit tensión	11
Top Cake	8	Pastel peonza	13	TensionGem	10	Gema tensión	12
SpinCake	8	Pastel giro	11	TensionMax	10	Máx. tensión	12
Darkburger	10	Oscurguesa	10	ReviveDust	10	Polvo revivir	13
LancerCookie	12	Galleta Lancer	14	DogDollar	9	Perrodólar	10
ClubsSandwich	13	Bocata trébol	13	TV Dinner	9	Cena de tele	12
Hearts Donut	12	Dónut corazón	13	FlatSoda	8	Refresco viejo	14
Choco Diamond	13	Diamante choco	14	TVSlop	6	Telebazofia	11
RouxlsRoux	10	Masa Rexlas	11	ExecBuffet	10	Ejecutibufet	12
CD Bagel	8	Rosca CD	8	Rhapsotea	9	Rapsoté	7
DD-Burger	9	Doscurguesa	11	Scarlixir	9	Cicatrixir	10

Lo primero que cabe destacar de los nombres originales es el hecho de que son inconsistentes en cuanto al uso del espacio en los nombres de objetos formados por dos palabras. Tomemos por ejemplo los objetos *LancerCookie*, *ClubsSanswich*, *Hearts Donut* y *Choco Diamond*: los cuatro son parte de un conjunto que recibe su nombre de los palos de la baraja francesa: tréboles (*clubs*), corazones (*hearts*), diamantes (*diamonds*) y picas (*spades*, que en este case viene representado por el personaje llamado Lancer). A pesar de formar parte de un conjunto, utilizan el espacio de forma inconsistente: *Hearts Donut* y *Choco Diamond* llevan espacio y respetan el límite de 13 caracteres, pero *LancerCookie* no usa espacio a pesar de ser solo 12 caracteres y formar parte de un conjunto de caracteres a juego. De forma similar, la mayoría de objetos llevan espacio o se escriben juntos de forma aparentemente aleatoria, como *TV Dinner*, que sí está separado, y *TVSlop*, que no lleva espacio.

Con el fin de presentar una traducción más consistente, estableceremos unas normas de formato para los nombres de los objetos en español:

1. Solo la primera letra se escribirá en mayúscula, incluso cuando el nombre del objeto esté compuesto por más de una palabra (p. ej. Polvo revivir). Las únicas excepciones serán las palabras que se escriban habitualmente con mayúscula en mitad de una frase, como los nombres propios (p. ej. Masa Rexlas) y las siglas (p. ej. Rosca CD).
2. Los nombres formados por más de una palabra se separarán siempre por un espacio (p. ej. Pastel giro), salvo que el nombre sea una palabra compuesta (p. ej. Perrodólar, Telebazofia).
3. Las palabras abreviadas terminarán en punto para indicar que se trata de una abreviación, y no se utilizará mayúscula después del punto para respetar la primera norma (p. ej. Caram. oscuro).
4. Las palabras que incluyan un espacio o un punto tendrán un límite de 14 caracteres en lugar de 13, ya que estos ocupan menos que una letra y el espacio de los menús del juego tiene margen suficiente para permitir esta expansión (p. ej. Diamante choco).

Ahora que hemos establecido las limitaciones y las reglas para las traducciones de los nombres de los objetos podemos pasar a analizar las propuestas de traducción. La mayor complicación de este ejercicio es sin duda el límite de caracteres, ya que las palabras en español acostumbran a ser más largas que en inglés. Esto hace que sea imposible traducir directamente varios nombres como «*Darker Candy*», que ocupa 12 caracteres, cuya traducción literal sería «Caramelo más oscuro», que ocupa 19. Por ello, emplearemos diversas técnicas de reformulación para ceñirnos a las limitaciones de espacio. Sigamos usando este mismo objeto como ejemplo: es una variación de otro objeto ya existente, «*Dark Candy*», que hemos traducido como «Caram. oscuro». En ambos casos es necesario usar la palabra «oscuro» porque hacen referencia al «mundo oscuro» en el que transcurre la historia, y es difícil denominarlos algo que no sea «caramelo», ya que se hace alusión a ellos en los diálogos. Por ello, la opción más segura es hacer una traducción directa e implementar una abreviación para ceñirse a la restricción de longitud. Incluso si cambiásemos el nombre (por ejemplo, «chuche oscura», que ocupa 13 caracteres), «Darker Candy» nos fuerza a iterar sobre el nombre anterior y añadir caracteres para

explicitar que se trata de una versión mejorada, por lo que la abreviación es inevitable. El hecho de que ambos objetos estén relacionados nos da flexibilidad sobre el uso de abreviaciones: «caram.» es mucho más fácil de interpretar como «caramelo» que «car.», pero en el caso de «Car. oscuro +» se puede inferir con mucha más facilidad gracias a la existencia de «Caram. oscuro».

Por lo que respecta a otros objetos, la mayoría son traducciones lo más directas posibles que se ciñen a las normas establecidas. Los casos más particulares que merecen ser comentados en detalle son aquellos formados por combinaciones de palabras. «*DD-Burger*» es una forma acortada de «*Double-Dark-Burger*» (especificado por la descripción del objeto en el juego), por lo que es una versión mejorada de «*Darkburger*». De este modo, podemos traducir a partir del nombre completo y añadir «dos» a «Oscurguesa», que resulta en «Doscurguesa». «*ButJuice*» es una forma acortada de «*Butler Juice*», por lo que podemos unir la traducción directa en español también y formar «Zumordomo». «*TVSlop*» no es estrictamente una combinación de palabras en inglés, a pesar de que no lleva espacio, pero podemos hacer una combinación en español: «Telebazofia».

A continuación, echemos un vistazo a los objetos equipables del juego, que mejoran los atributos en combate de quien lo lleva. Cualquier personaje puede usar cualquier armadura (salvo algunas excepciones), pero las armas son exclusivas de cada personaje.

Tabla 19. Armaduras de Deltarune y sus respectivas propuestas de traducción.

Original	**nº**	**Propuesta**	**nº**	**Original**	**nº**	**Propuesta**	**nº**
Dice Brace	10	Brazalete dado	14	Shadow Mantle	13	Manto sombrío	13
IronShackle	11	Grillete	8	LodeStone	9	Imán curvado	12
Jevilstail	10	Cola Jevil	10	GingerGuard	11	Guar. gengibre	14
TwinRibbon	10	Lazo gemelo	11	TennaTie	8	Corbatenna	10
GlowWrist	9	Fosfolete	9	Waferguard	10	Guarda oblea	12
ChainMail	9	Cota de email	13	MysticBand	10	Banda mística	13
B.ShotBowtie	12	Pajarita P. G.	14	PowerBand	9	Banda poder	11
SpikeBand	9	Venda pinchos	13	PrincessRBN	11	Lazo princesa	13
Dealmaker	9	Cierratratos	12	GoldWidow	9	Viuda dorada	12

Tabla 20. Espadas de Deltarune y sus respectivas propuestas de traducción.

Original	nº	Propuesta	nº	Original	nº	Propuesta	nº
Spookysword	11	E. tenebrosa	12	BackShard	9	Frag. negro	11
BounceBlade	11	Espada rebote	13	JingleBlade	11	Hoja festiva	12
MechaSaber	10	Mecasable	9	Winglade	8	Hojalada	8
Saber10	7	Sable 10	8				

Tabla 21. Hachas de Deltarune y sus respectivas propuestas de traducción.

Original	nº	Propuesta	nº	Original	nº	Propuesta	nº
Mane Ax	7	Hacha peluda	12	AutoAxe	7	Autohacha	9
Brave Ax	8	Hacha valor	11	AbsorbAx	8	H. absorción	12
Devilsknife	11	Hoja diablo	11				

Tabla 22. Bufandas de Deltarune y sus respectivas propuestas de traducción.

Original	nº	Propuesta	nº	Original	nº	Propuesta	nº
Ragger	6	Bufanda filo	12	PuppetScarf	11	B. marioneta	12
DaintyScarf	11	B. delicada	11	ScarfMark	9	Bufanda marca	13
Ragger2	7	Bufanda filo 2	14				

Los objetos equipables siguen las mismas normas y limitaciones que los consumibles. En cuanto al uso de abreviaciones, Kris siempre usa espadas, Susie siempre usa hachas, y Ralsei siempre usa bufandas; por eso es viable usar las abreviaciones «E.», «H.» y «B.» respectivamente para cada objeto que lleva el nombre del tipo de arma, como «E. tenebrosa», «H. absorción» o «B. delicada», ya que los jugadores asociarán rápidamente cada letra con el tipo de arma que cada personaje usa normalmente.

En cuanto a la traducción de los objetos, podemos destacar algunos interesantes. «*B.ShotBowtie*» es una referencia al personaje Spamton, que habitualmente usa la expresión «*big shot*», y que hemos traducido previamente en su diálogo como «pez gordo», por lo que nuestra traducción deberá ser consistente con esta decisión, lo que resulta en «Pajarita P. G.». Otro objeto que debe mantenerse consistente con previas decisiones de traducción es «*Winglade*», que comparte nombre con un enemigo, y por lo tanto debe ser igual en ambos casos; en nuestro caso, «Hojalada».

También son interesantes algunos objetos con nombres compuestos, como por ejemplo «*TennaTie*», que lleva el nombre del antagonista principal del Capítulo 3. Puesto que el original no es consistente con el uso de espacios, es difícil determinar si pretende ser una combinación de palabras o no. En este caso, hay suficiente espacio en español como para traducirlo por «Corbata Tenna», pero podemos optar por la combinación «Corbatenna» para darle más personalidad al nombre. Un caso opuesto sería «*JingleBlade*», que es ambiguo si se debe leer como una sola palabra o no, pero que en este caso escogemos traducir como dos palabras separadas: «Hoja festiva».

Por otra parte, hay nombres que son claramente combinaciones, pero que podemos optar por deshacer, como es el caso de «*Ragger*» (que es una combinación de «*rag*» y «*dagger*»), que hemos optado por traducir por «Bufanda filo». Aunque sería posible hacer una combinación, como por ejemplo «Bufilo», esta resulta demasiado forzada.

Entre estos objetos también tenemos un caso de juego de palabras perdido en la traducción: «*ChainMail*». Es un objeto obtenido en el mundo oscuro del capítulo 2, y por lo tanto basado en la informática y en internet. Por ello, «*chainmail*» significa tanto «cota de malla» (la armadura medieval) como «email en cadena» (los emails que se solían enviar solicitando que se compartiesen con más personas, a veces con fines maliciosos). Aunque no podemos mantener el doble sentido perfectamente, se ha optado por intentar mantener el doble sentido y llamar al objeto «Cota de email». De este modo, el nombre sigue interpretándose como una armadura (al ser «cota de X»), pero cambiando «malla» por «email», que mantiene el referente al mundo informático y además suena parecido. Durante toda esta sección hemos obviado las descripciones de los objetos, ya que no tienen limitaciones tan estrictas de espacio y, en general, no presentan desafíos de traducción ni requieren un trato especial, pero este objeto sí que se beneficia de una adaptación. La descripción original es «*Chain-armor. Send it to 10 others or it'll lose its defensive rating*». En este caso, podríamos aprovecharla para reintroducir la referencia a los emails en cadena: «Cota formada por emails encadenados. Compártela con 10 otras personas o perderá su poder de defensa».

6. Conclusiones

En este capítulo se evalúan las aportaciones hechas durante el proyecto en función de los objetivos planteados al comienzo. También se habla de las propuestas más relevantes y se presenta una reflexión sobre las traducciones llevadas a cabo.

El primer objetivo era investigar y proporcionar un contexto sobre el mundo de los videojuegos y el proceso de localización que se lleva a cabo para traducirlos y distribuirlos en regiones que hablan distintos idiomas. Hemos podido observar que los videojuegos son formas de entretenimiento multimedia complejas gracias al hecho de que los jugadores tienen control directo de las acciones que ocurren, y pueden disfrutar su contenido de forma no lineal. Las traducciones deben tener en cuenta los contextos en los que los jugadores puedan encontrar los diversos textos y formularse de forma apropiada, ocasionalmente con el uso de variables, cosa que puede limitar la expresividad en ciertos idiomas. Las empresas normalmente escogen entre localizar sus juegos de forma interna o externalizar el proceso mediante terceras partes. Por otra parte, ciertos juegos nunca ven la luz en ciertos idiomas, y son grupos de fans los que se encargan de crear sus propias traducciones no oficiales. Estos crean contenido original y desarrollan métodos para que los usuarios puedan modificar sus juegos legalmente obtenidos, de forma que puedan aplicarse estas traducciones no oficiales.

El segundo objetivo era contextualizar *Undertale* y *Deltarune*, así como determinar sus aspectos más relevantes en el ámbito de la localización. Hemos determinado que su autor, Toby Fox, tiene un estilo de escritura muy deliberado y lleno de dobles sentidos. También, que la historia de *Deltarune* no está terminada, y que ambos juegos están estrechamente relacionados. Por estos motivos es necesario traducir de forma que se tengan en cuenta posibles revelaciones en la trama más adelante, referencias intertextuales a *Undertale*, y dobles sentidos en la escritura.

El tercer objetivo consistía en identificar la manera de modificar los archivos del juego de forma que sea posible implementar una traducción no oficial. Hemos encontrado satisfactoriamente el archivo que alberga todo el texto del juego y hemos establecido que es posible importarlo a una herramienta de traducción

asistida (como memoQ) y exportarlo de forma que se pueda sustituir el original por nuestra versión modificada con texto en español. También hemos identificado las instrucciones que se encuentran dentro del texto editable para determinar cómo tratarlas durante la edición del archivo. Finalmente, hemos modificado el archivo que gestiona las fuentes del juego para que se puedan mostrar en pantalla todos los caracteres que existen en español y que el juego no contempla originalmente. Con todo ello, hemos cumplido todos los pasos necesarios para implementar una traducción no oficial en *Deltarune*.

El cuarto y último objetivo era identificar los elementos únicos y más complicados de traducir presentes en los capítulos del 1 al 4 y ofrecer propuestas de traducción en función de los desafíos que presentaban. Hemos analizado la terminología que se utiliza a lo largo de toda la historia; nombres de personajes con etimologías complejas y formados por juegos de palabras; patrones de habla característicos que implementan errores o peculiaridades ortotipográficas; humor y juegos de palabras; y nombres de objetos con límites estrictos de caracteres. En general, ha sido posible encontrar traducciones satisfactorias para los desafíos propuestos, de forma que la terminología, los nombres de personajes y los patrones de habla se han trasladado al español usando técnicas similares y manteniendo lo máximo posible el espíritu del original. Las secciones de humor han sido las que han requerido más creatividad, ya que hemos empleado técnicas de equivalencia y compensación con el fin de transmitir la misma emoción que el original y hemos evitado una traducción excesivamente literal.

Las traducciones de este proyecto han sido en parte a ciegas por el hecho de no tener contacto directo con el autor ni tener conocimiento de los aspectos futuros de la trama del juego. Sin embargo, la calidad de la traducción se ha visto beneficiada enormemente por el hecho de haber jugado previamente tanto a *Deltarune* como a *Undertale*, tener conocimiento de las teorías y los análisis que han llevado a cabo los fans de ambos juegos, y haber podido observar las traducciones implementadas en el juego directamente. Hemos observado que ciertas expresiones pueden tener dobles sentidos gracias a que conocemos detalles sin confirmar de la trama (como el uso del pronombre «*you*») y hemos

podido decidir la mejor opción para traducir ciertos nombres gracias a tener un contexto completo de cómo se presentan en el juego (como el nombre del personaje «*Old Man*»). Además, hemos podido adaptar el humor de forma que mantenga el espíritu del original gracias que tenemos conocimiento del contexto en el que aparece (como el diálogo entre Toriel y Sans).

Esperamos que este proyecto sirva como testimonio de que la involucración completa de los traductores en los proyectos de localización ayuda a mejorar considerablemente la calidad del producto final; tener acceso al juego durante el proceso de traducción y estar familiarizado con los análisis y las teorías que la comunidad de los juegos ha creado a lo largo de los años ha permitido que esta traducción sea mucho más meticulosa que una simple traducción a ciegas. Los beneficios se pueden apreciar tanto desde un punto de vista estilístico, puesto que permite que la escritura se ajuste a la intención del original lo máximo posible, como desde un punto de vista técnico, ya que tener acceso directo al programa permite al traductor identificar errores y limitaciones rápidamente.

Se espera que este proyecto sirva como referencia y abra más puertas para el estudio de las traducciones no oficiales, así como las ventajas que tiene la inclusión proactiva del equipo de traducción en el desarrollo de los videojuegos comparado al modelo de traducción externo y sin acceso directo al programa.

Finalmente, los fans de *Deltarune* deseamos que el juego entero pueda ser disfrutado en nuestros respectivos idiomas, y que dichas traducciones estén hechas con la misma dedicación y atención al detalle que Toby Fox dedica a incluir juegos de palabras y detalles sutiles en sus juegos.

Declaración del uso de inteligencia artificial (IA)

Durante la elaboración de este trabajo se ha utilizado la herramienta de inteligencia artificial generativa Vibe, basada en el modelo Mistral Medium 3.5, con el fin de generar las citas bibliográficas y ludográficas en formato APA. El autor ha revisado críticamente todas las aportaciones generadas por esta herramienta y asume la responsabilidad íntegra del contenido final del trabajo.

7. Bibliografía

8-4 (2017). *UNDERTALE* [Traducción y publicación]. *Gameography*. https://8-4.jp/gameography/#1622266070000-72f0e1b1-5cf2

8-4 (2025). *DELTARUNE* [Traducción y publicación]. *Gameography*. https://8-4.jp/gameography/#1776681610866-e2b37168-6046

Agost, Rosa (2022). *La traducción audiovisual y la competencia traductora: La lengua, punto de partida*. Société des Langues Néo-Latines. *Les Matins pédagogiques de la SLNL – Publication annuelle*, 5. https://repositori.uji.es/server/api/core/bitstreams/ca80be00-48bc-4367-a984-4548aee97b32/content

Bernal-Merino, Miguel Á. (2007). Challenges in the translation of video games. *Tradumàtica: Tecnologies de la Traducció*, *5*. https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/tradumatica_a2007n5/tradumatica_a2007n5a2.pdf

Chiaro, Delia (2006). *The language of jokes: Analysing verbal play*. Routledge.

CraigStern. (2023, 2 de marzo). *What makes an RPG an RPG: a universal definition*. Sinister Design. https://sinisterdesign.net/what-makes-an-rpg-an-rpg-a-universal-definition/

Deltarune Wiki (s.f.). *Category:Darkners*. Consultado el 16 de mayo de 2026, en https://deltarune.wiki/w/Category\:Darkners

Deltarune Wiki (s.f.). *Version differences*. Consultado el 16 de julio de 2026, en https://deltarune.wiki/w/Version_differences

Díaz Montón, Diana (2011). La traducción amateur de videojuegos al español. *TRANS: Revista de Traductología*, *(15)*, 69–82. https://doi.org/10.24310/TRANS.2011.v0i15.3196

Dietz, Frank (2007). "How difficult can that be?" – The work of computer and video game localization. *Tradumàtica: Tecnologies de la Traducció*, *5*. https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/tradumatica_a2007n5/tradumatica_a2007n5a4.pdf

doge-w-a-bloge. (2019, 31 de octubre). *Deltarune release tweets presented in chronological order* [Recopilación de tuits]. Tumblr. https://doge-w-a-bloge.tumblr.com/post/183923569345/deltarune-release-tweets-presented-in

Fox, Toby (2021, 31 de octubre). *SURVEY_PROGRAM (Deltarune Chapter 1)*. Internet Archive. https://archive.org/details/SURVEY_PROGRAM

Fox, Toby (2026, 29 de marzo). *A message for my fans in Latin America* [Post]. Bluesky. https://bsky.app/profile/tobyfox.undertale.com/post/3mia4smxehk2a

Fox, Toby (s.f.). *Deltarune*. Consultado el 21 de mayo de 2026. https://deltarune.com/

G2A News. (2025, 30 de septiembre). *Core differences between JRPG and RPG*. https://www.g2a.com/news/features/jrpg-vs-rpg/

JSON (s.f.). *JSON (JavaScript Object Notation)*. https://www.json.org/json-en.html

Mangiron, Carmen (2007). Video games localisation: posing new challenges to the translator. Perspectives: Studies in Translatology. https://doi.org/10.1080/09076760708669046

Mantsiari et al. (2023). *Problemas y estrategias en la traducción audiovisual del humor en los artículos publicados entre el 2017–2022*. Mendeley. https://www.mendeley.com/catalogue/ccd918fe-242b-3763-8b3a-e71941ba602d/

Mejías-Climent, Laura (2022). The history of localization and dubbing in video games. En *Enhancing video game localization through dubbing*. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-030-88292-1_2

Nintendo Everything. (2019, 17 de febrero). *Deltarune creator on the game's origins, progress update, and more*. https://nintendoeverything.com/deltarune-creator-on-the-games-origins-progress-update-and-more/

O'Hagan, Minako y Mangiron, Carmen (2006). Game localisation: Unleashing imagination with 'restricted' translation. *The Journal of Specialised Translation*, *6*. https://jostrans.soap2.ch/issue06/art_ohagan.php

Scraiza (2018, 13 de septiembre). *[FE8] Fire Emblem: Souls of the Forest* [Publicación en foro]. FEUniverse. https://feuniverse.us/t/fe8-fire-emblem-souls-of-the-forest/4300

Siliconera. (2018, 2 de noviembre). *Deltarune will only have one ending*. https://www.siliconera.com/deltarune-will-only-have-one-ending/

Super Eyepatch Wolf (2020). *Undertale: A comprehensive breakdown* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=FFIs6LsV0a4

TV Tropes. (s.f.). *The Lancer*. Consultado el 21 de mayo de 2026, en https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheLancer

UnderminersTeam. (2026, 28 de abril). *UndertaleModTool* [Software]. GitHub. https://github.com/UnderminersTeam/UndertaleModTool

8. Ludografía

Bandai Namco Studios y Sora Ltd. (2018). *Super Smash Bros. Ultimate* [Videojuego]. Nintendo. Nintendo Switch.

Fox, Toby (2018). *Deltarune* [Videojuego]. Toby Fox. Steam, macOS, Nintendo Switch, PlayStation 4, Nintendo Switch 2.

Fox, Toby (2015). *Undertale* [Videojuego]. Toby Fox. Steam, macOS, Linux, PlayStation 4, PlayStation Vita, Nintendo Switch, Xbox One.

Game Arts, Sora Ltd. y HAL Laboratory (2008). *Super Smash Bros. Brawl* [Videojuego]. Nintendo. Nintendo Wii.

Game Freak. (1996). *Pokémon Rojo y Azul* [Videojuego]. Nintendo. Nintendo Game Boy.

HAL Laboratory (1999). *Super Smash Bros.* [Videojuego]. Nintendo. Nintendo 64.

Intelligent Systems (2004). *Fire Emblem: The Sacred Stones* [Videojuego]. Nintendo. Nintendo Game Boy Advance.

Nintendo (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* [Videojuego]. Nintendo. Nintendo 64.

Nintendo (2000). *The Legend of Zelda: Majora's Mask* [Videojuego]. Nintendo. Nintendo 64.

Spike Chunsoft (2009). *999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* [Videojuego]. Spike, Aksys Games. Nintendo DS.