
This is the **published version** of the text:

Hernández Vicente, José María; Ducca, Nadine Michelle, dir. Propuesta de traducción y ajuste para doblaje del videojuego Mass Effect 2. 2021. (1349 Traducció Audiovisual)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/266449>

under the terms of the  license



Universitat Autònoma de Barcelona

Máster Universitario de Traducción Audiovisual
Trabajo de Final de Máster
Curso 2021-2022

**Propuesta de traducción y ajuste para doblaje del
videojuego *Mass Effect 2***

José María Hernández Vicente
NIU: 1603067

TUTORA:
Nadine Ducca Deharbe

22 de julio de 2022

Agradecimientos

Me gustaría expresar mi más sincera gratitud a mi tutora, Nadine Ducca, cuya ayuda, esfuerzo y comprensión me han servido a completar este proyecto y estar orgulloso de ello.

A Anna Fernández, quien también me ha prestado toda su ayuda al inicio de este proyecto.

A Francisco Mateo, mi amigo de la infancia, quien me introdujo en el mundo de los videojuegos y me hizo querer dedicarme a ello.

A mi familia, por apoyarme incondicionalmente, especialmente durante este año de cambios.

A mi abuelo, José Vicente, quien me convirtió en la persona que soy. Siempre presente en mi corazón.

RESUMEN

En la industria de la localización de videojuegos, el doblaje es uno de los aspectos que menos teoría presentan hasta el momento. Este trabajo tiene tres objetivos: primero, poner en práctica un ajuste para doblaje centrado en un videojuego; segundo, llevar a cabo un primer ajuste sin acceso a la imagen; y, finalmente, poner en práctica todo lo aprendido en materia de doblaje y localización de videojuegos durante este máster. La metodología empleada incluye una revisión teórica en lo relacionado con la narrativa interactiva, el doblaje tradicional para cine y el doblaje dentro de la localización de videojuegos. A continuación, se ha analizado el título elegido, *Mass Effect 2* (2010), y se han traducido y ajustado once fragmentos seleccionados que reúnen todo lo necesario para su posterior desglose en un apartado final dedicado a ello. Los resultados son positivos, debido a que se han cumplido todos los objetivos. Además, se demuestra que es posible hacer un ajuste en un videojuego siguiendo las prácticas del doblaje para cine, si bien existen muchas restricciones, especialmente en lo relativo al acceso a la imagen. Esto último podría convertirse en objeto de estudio de futuras investigaciones.

Palabras clave: Localización de videojuegos, doblaje, ajuste, narrativa interactiva, sincronía labial.

RESUM

A la indústria de la localització de videojocs, el doblatge és un dels aspectes menys teoritzats fins ara. Aquest treball té tres objectius: primer, posar en pràctica un ajust per a doblatge centrat en un videojoc; segon, dur a terme un primer ajust sense tenir accés a la imatge; i, finalment, aplicar tot allò que s'ha après en matèria de doblatge i localització de videojocs durant aquest màster. La metodologia emprada inclou una revisió teòrica relacionada amb la narrativa interactiva, el doblatge tradicional per a cinema i el doblatge dins de la localització de videojoc. A continuació, s'ha analitzat el títol escollit, *Mass Effect 2* (2010), i s'han traduït i ajustat onze fragments seleccionats que reuneixen tot el necessari per al posterior desglossament en un apartat final dedicat a això. Els resultats són positius, ja que s'han complert tot els objectius. A més, es demostra que és

possible fer un ajust en un videojoc seguint les pràctiques del doblatge per a cinema, tot i que hi ha moltes restriccions, especialment pel que fa a l'accés a la imatge. Això últim podria convertir-se en objecte d'estudi de futures investigacions.

Paraules clau: Localització de videojocs, doblatge, ajust, narrativa interactiva, sincronia labial.

ABSTRACT

Dubbing is one of the least theorised aspects so far within the video game localisation industry. This project has three objectives: firstly, putting into practice a dubbing synchronisation focused on a video game; secondly, carrying out a first adjustment without access to the image; and lastly, applying everything we learned in the fields of dubbing and video game localisation during the course of this master's degree. We used a methodology that includes a theoretical review of interactive storytelling, traditional dubbing for cinema and dubbing within video game localisation. The chosen video game, *Mass Effect 2* (2010), was analysed, and eleven fragments were selected, and then translated and adjusted to provide all the necessary information for their subsequent examination in a final section dedicated to this. The results were positive, since all the objectives were met. Moreover, it was demonstrated that it is possible to make a synchronisation in a video game following the practices of dubbing for cinema, although there are many restrictions, especially in terms of access to the image. The latter could become an object of study for future research.

Keywords: Video game localisation, dubbing, synchronisation, interactive storytelling, lip-sync.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Motivación personal	1
1.2. Objetivos	1
1.3. Estructura	2
2. MARCO TEÓRICO	4
2.1. La narrativa interactiva en los videojuegos	4
2.2. La localización de videojuegos	7
2.2.1. Breve historia de la localización de videojuegos	8
2.2.2. El proceso de localización	10
2.3. El doblaje en los videojuegos	16
2.3.1. El doblaje tradicional	17
2.3.2. El caso de los videojuegos	20
2.3.3. El proceso de doblaje de un videojuego	23
3. MATERIALES Y METODOLOGÍA	27
3.1. Materiales y herramientas	27
3.1.1. Presentación: una saga llamada <i>Mass Effect</i>	27
3.2. Metodología empleada	29
4. ANÁLISIS DE <i>MASS EFFECT 2</i> EN LENGUA ORIGEN	31
4.1. Su mundo y sus mecánicas	31
4.2. Los diálogos	32
4.2.1. Las dificultades del TLO en doblaje	35
5. PROPUESTA DE TRADUCCIÓN Y AJUSTE	37
5.1. Elaboración de glosarios	37
5.2. Clasificación y justificación de las propuestas de traducción y ajuste	39
6. CONCLUSIONES	66
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	69
VIDEOJUEGOS MENCIONADOS	73
FILMOGRAFÍA	74
ANEXOS	75
Anexo I – Lista de símbolos de doblaje	76
Anexo II – Glosario de <i>ME 2</i>	78
Anexo III – Transcripción de escenas de <i>ME 2</i> en VO	84
Anexo IV – Traducción y ajuste de escenas de <i>ME 2</i>	118

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Tabla 1. Géneros interactivos de videojuegos.	6
Tabla 2. Las fases de la localización.	24
Tabla 3. Diálogos del videojuego <i>Mass Effect 2</i>	25
Figura 1. Los modelos de Shepard por defecto en el menú de creación.....	28
Figura 2. Ejemplo de secuencia de vídeo cerrada.....	33
Figura 3. Ejemplo de secuencia de vídeo abierta con rueda de diálogo.	33
Figura 4. Ejemplo de diálogo mientras controlamos a Shepard.	34
Figura 5. Dos capturas de Shepard hablando con Hackett en <i>ME 2</i>	43
Figura 6. Un hanar en la versión en inglés de <i>ME 1</i>	45
Figura 7. SID en <i>ME 2</i>	56
Figura 8. Quarianos en <i>ME 2</i> . Sus caras son difícilmente visibles.	57
Figura 9. Garrus Vakarian, un turiano protagonista, en <i>ME 2</i>	58
Figura 10. Plano entero de Shepard con el Hombre Ilusorio de espaldas.....	61
Figura 11. Los planos más frecuentes en <i>ME 2</i>	62
Figura 12. Shepard hablando con un joven en un primer plano.	63
Figura 13. El Hombre Ilusorio en un primerísimo plano de su boca.	64
Figura 14. Error de la cámara en <i>ME 2</i>	65

ÍNDICE DE SIGLAS Y ABREVIATURAS

TERMINOLOGÍA DE VIDEOJUEGOS	
PNJ	Personaje no jugable
RPG	<i>Role-playing game</i> (juego de rol)
AAA	Videojuego triple A
VIDEOJUEGOS	
<i>ME</i>	<i>Mass Effect</i>
<i>ME 1</i>	<i>Mass Effect 1</i>
<i>ME 2</i>	<i>Mass Effect 2</i>
<i>ME 3</i>	<i>Mass Effect 3</i>
<i>TME</i>	Trilogía <i>Mass Effect</i>
VIDEOCONSOLAS	
NES	Nintendo Entertainment System
PS1	PlayStation One
PS2	PlayStation 2
PS3	PlayStation 3
PS4	PlayStation 4
XBO	Xbox One
GB	Game Boy
GBC	Game Boy Color
NDS	Nintendo DS
3DS	Nintendo 3DS
PC	Ordenador/computadora
TRADUCCIÓN Y LOCALIZACIÓN	
VO	Versión original
TLO	Texto en lengua origen
TLM	Texto en lengua meta

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Motivación personal

En lo personal, siempre me ha parecido especialmente interesante el proceso de doblaje de los videojuegos. Antes de iniciar mi especialización en traducción audiovisual, desconocía los motivos tras los cuales muchos videojuegos no se doblaban a mi idioma materno. En el caso de efectuarse dicho doblaje en determinados videojuegos, para mí era difícil comprender cuál era el proceso que desembocaba en tal resultado (ya sea mejor o peor). Mi única noción al respecto se remonta a cuando tuve la suerte de formarme como actor de doblaje: mi profesora me decía que doblar un videojuego “no tiene casi nada que ver con doblar una película o una serie”. Al inicio de este máster universitario, mientras cursaba las asignaturas de doblaje y localización, me hice las siguientes preguntas: “¿Cómo de difícil es ajustar los diálogos de un videojuego para doblaje?” “¿Sería posible aplicar con éxito un ajuste teniendo en cuenta las restricciones que conllevan los videojuegos?”

La elección de un videojuego de la saga *Mass Effect* para este trabajo se debe a dos motivos. El primero es la naturaleza cinematográfica de *Mass Effect*, pues presenta muchas de las características propias del cine que veremos en el marco teórico. El segundo es el personal: esta saga fue y sigue siendo una de mis favoritas, por lo que siempre he querido verla doblada al español.

1.2. Objetivos

El primer objetivo de este trabajo es poner en práctica el ajuste para doblaje en un género tan en auge como el de los videojuegos. Con este propósito, se ha seleccionado *Mass Effect 2* (2010), un videojuego concebido para tener una calidad (cinematográfica y visualmente hablando) comparable a la de las superproducciones de Hollywood. Por ello, hemos aprovechado que este título nunca se dobló al español europeo, a diferencia de lo ocurrido con muchos otros idiomas, como veremos más adelante. Con ello, daremos

respuesta a las dos preguntas planteadas anteriormente en la motivación personal: definiremos la dificultad a la hora de ajustar los diálogos de este videojuego y si sus correspondientes restricciones suponen un factor realmente limitante.

Aunque este videojuego ya se encuentra subtitulado al español, hemos optado por traducirlo de nuevo para evitar perder información en el proceso, como posibles juegos de palabras en la lengua original o potenciales errores de traducción al castellano. El segundo objetivo es, por tanto, llevar a cabo un primer ajuste sin la imagen y, posteriormente, un segundo ajuste a modo de revisión con la imagen. Esto último se debe a la frecuente práctica del *ajuste a ciegas* en el mundo de los videojuegos; sin embargo, un título de estas características puede requerir acceso a la imagen en todo momento. Tras analizar la resultante propuesta de traducción, reflexionaremos sobre esta práctica en los videojuegos.

El tercer objetivo, aunque no menos importante, es poner en práctica todo lo aprendido en el máster en lo relativo a doblaje y localización de videojuegos. Por todo esto, se han seleccionado once escenas representativas del juego (unas 6 700 palabras), las cuales solo representan una pequeña porción de toda la carga de diálogos que contiene, como se verá en su respectivo análisis.

1.3. Estructura

Este proyecto de trabajo de fin de máster se ha estructurado en varios apartados, los cuales están organizados y desarrollados de modo que todos los contenidos resulten comprensibles y fácilmente legibles en su totalidad.

En primer lugar, tras esta introducción, se ha elaborado un marco teórico dividido en tres subapartados bien diferenciados: un breve repaso al concepto de *narrativa interactiva* y su papel en el mundo de los videojuegos; un vistazo a algunos de los elementos que engloban la localización de videojuegos propiamente dicha, además de una breve contextualización histórica de la misma; y una recapitulación de los conceptos básicos del doblaje clásico (para cine y series) y su aplicación práctica en los videojuegos.

El siguiente apartado, Materiales y metodología, se centra en los materiales empleados para llevar a cabo este encargo ficticio, seguidos de su correspondiente metodología. Siguiendo ese mismo orden y a modo de pequeño corpus, también se ha incluido una sección dedicada a presentar *Mass Effect* como saga, porque el videojuego sobre el que se ha trabajado es el segundo de tres entregas principales. Esta sección incluye una breve introducción de la trilogía *Mass Effect*, además de algunos aspectos relevantes de sus respectivos videojuegos.

Tras esto, se ha realizado un análisis del texto en lengua origen (inglés) y el videojuego del que se ha extraído. Aquí detallaremos, entre otros elementos, las mecánicas del videojuego y cómo estas afectan a la traducción. Al final de este apartado, se han enumerado cinco dificultades que se han presentado durante la misma traducción y su posterior ajuste: a partir de estas dificultades, se organizará gran parte del análisis central del texto traducido y ajustado para doblaje.

Dicho texto en lengua meta (español) se analiza de modo organizado en un apartado final titulado *Propuesta de traducción y ajuste*. Este cuenta con una breve explicación de determinados materiales elaborados antes de la traducción, algunos detalles destacables del proceso de traducción y un análisis centrado en el contenido, estructurado según las cinco dificultades destacadas en el anterior apartado.

Finalmente, se expondrán las conclusiones surgidas a raíz de todo este encargo ficticio. Además, para poder consultar el texto original y el traducido entre otros elementos, se ha incluido un glosario al final de este documento. Del mismo modo, se hará referencia a los anexos que correspondan en ciertos puntos clave de este trabajo.

2. MARCO TEÓRICO

El videojuego a tratar en el presente trabajo de fin de máster es de una cierta naturaleza cinematográfica. Por ello, en primer lugar, abordaremos el concepto de narrativa interactiva y su significado en los videojuegos. A continuación, repasaremos el concepto de localización y lo que implica en cuanto al doblaje en un videojuego. Para finalizar, identificaremos algunas de las mayores diferencias entre el doblaje para cine o series y el doblaje para videojuegos.

2.1. La narrativa interactiva en los videojuegos

Aunque existe la creencia generalizada de que lo interactivo va ligado necesariamente a un videojuego, esto no tiene por qué ser así. En las obras de ficción en general, la posibilidad de elegir nuestro propio camino según nuestras decisiones es algo que lleva haciéndose desde hace décadas. Obras literarias como *Consider the Consequences!* (1930) de Doris Webster y Mary Alden Hopkins (con múltiples finales posibles) abrieron el camino a lo que hoy se conoce como *librojuegos*. En español contamos con el clásico de Julio Cortázar, *Rayuela* (1963), el cual también rompía con la clásica linealidad narrativa impuesta por quienes escriben una historia. Estos libros suelen conocerse como *Elige tu propia aventura* en referencia a la serie de novelas iniciada en 1979. Algunas de estas obras se han llevado al medio audiovisual, tal y como hizo Netflix con *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), un episodio interactivo con múltiples finales inspirado en este estilo de obras literarias.

En lo que se refiere a la aplicación de estas prácticas al medio audiovisual, es necesario comprender en qué consiste la narrativa interactiva. Por un lado, la narrativa tiene dos concepciones: puede referirse tanto al contenido de la obra como a las condiciones en las que se cuenta esta (Orihuela, 1997: 38) y en todos los casos tienden a un tipo de comunicación lineal. Por otro lado, José Luis Orihuela también añade que el término *interactivo* se refiere a un tipo de comunicación entre emisor y receptor en el que se intercambian entre sí (por ejemplo, una conversación telefónica). La aparición de tecnologías capaces de

dar soporte a este tipo de obras ha hecho que se popularicen enormemente en las últimas décadas: los videojuegos, sin duda, han desempeñado un importante papel al respecto.

Narrativa interactiva es un concepto acuñado por el desarrollador de videojuegos Chris Crawford, quien además trata el asunto de forma extensa en su obra *Chris Crawford on Interactive Storytelling* (2005). Podemos definir la narrativa interactiva como un modo de contar una historia en la que la trama no está predefinida y la persona que interactúa (el público) decide por su propia cuenta el desarrollo y desenlace de los acontecimientos. Teniendo en cuenta esta interactividad, podemos ver los videojuegos desde dos niveles distintos: el audiovisual y el cinematográfico.

A nivel audiovisual, el videojuego es un tipo de texto que transmite información tanto por el canal visual como por el acústico (Chaume, 2001: 78), al igual que ocurre con el resto de textos audiovisuales. Mejías-Climent (2019: 27-28) agrega que un videojuego contiene un canal adicional, el táctil, a través del cual pasa una gran parte de la información. Este canal es al que pertenece el periférico (mando, pantalla táctil, teclado y ratón, etc.) con el que se controla el videojuego en sí. A nuestro parecer, el término *táctil* no engloba todas las formas de controlar un videojuego. También es posible hacerlo, por ejemplo, con cámaras con sensor de movimiento, como en *Just Dance* (2009-presente), o micrófonos, como en *SingStar* (2004-2017). Por este motivo, consideramos más apropiado hablar de un *canal periférico*, el cual sirve para referirse a cualquier método de entrada de un videojuego.

A nivel cinematográfico, los videojuegos tienen algo que los diferencia de los demás tipos de obras: pueden tener diferentes interpretaciones o manipulaciones. Esta libertad posibilita a su vez lo que se conoce como *disonancia ludonarrativa*. Dicho término fue acuñado por Clint Hocking (2007), ex director creativo de la desarrolladora Ubisoft, y hace referencia al conflicto entre dos elementos de un videojuego: historia y jugabilidad. Esto ocurre, por ejemplo, cuando en un juego se nos encomienda una misión importante, pero optamos por hacer otras misiones secundarias antes. Para Gonzalo Frasca, los videojuegos son un medio artístico que contiene un mensaje abierto, es decir, a

diferencia de lo ocurrido normalmente en el cine o la literatura, el público *gamer*¹ tiene la capacidad de interactuar con las mecánicas. De este modo, un videojuego otorga la libertad necesaria para explorar nuevas rutas:

Los signos en el juego además tienen múltiples manipulaciones posibles. Es decir, cualquier estado particular de un juego es de por sí polisémico y abierto a la interpretación. Pero ese estado puede además ser modificado por los jugadores, de acuerdo a reglas preestablecidas. (Frasca, 2009: 38)

Entre todos los videojuegos, son muchos los géneros que pueden abarcar este estilo de interactividad, al igual que son diversas las propuestas que se han hecho para clasificar dichos géneros. Laura Mejías-Climent (2021: 35-41) propone una clasificación, a su parecer, “flexible y ampliable”, continuando a su vez el trabajo de autores como Wolf (2005) o Ensslin (2012):

GÉNEROS	SUBGÉNEROS
Combate	<i>Shooter, lucha, beat 'em-up, hack and slash.</i>
Aventura	Acción-aventura, rol (RPG), supervivencia, plataformas, aventura gráfica.
Carreras	
Puzles y laberintos	
Simulación	Gestión de recursos, habilidad física.
Estrategia	
Ritmo	Baile, canto.
Didácticos	Formación especializada (<i>serious games</i>)
Competición y concursos	De azar, apuestas.

Tabla 1. Géneros interactivos de videojuegos (Mejías-Climent, 2019: 37)

A partir de la clasificación de Mejías-Climent, nos centraremos en uno de los subgéneros dentro de la aventura: los videojuegos de rol (en adelante, RPG). Estos videojuegos se centran en la evolución de un personaje mediante una historia densa. El RPG, junto con las novelas gráficas (con las cuales no se debe confundir), ofrece a su público una narrativa fácil de entender, de forma controlada y bien estructurada (Barton y Stacks, 2008: 1). En dicha narrativa, se les ofrece alterar el rumbo de la historia en momentos clave.

¹ El término *gamer*, a pesar de ser un anglicismo innecesario según la Fundeu, sirve para englobar a personas de cualquier género por su neutralidad y uso habitual: <https://www.fundeu.es/recomendacion/videojugador-o-jugon-alternativas-a-gamer/> [Consulta: 8 de mayo de 2022]

2.2. La localización de videojuegos

Después de haber tratado algunas de las particularidades que hay tras el concepto de narrativa interactiva en los videojuegos, haremos un repaso a lo que supone la localización en juegos en sí, desde su origen y pasando por el proceso del mismo hasta llegar a la práctica del doblaje de un videojuego. Como aclaración, debemos añadir que en adelante se mencionarán algunas de las técnicas de traducción propuestas por Molina (2001: 113-117)².

El término *localización*, el cual es un calco de la palabra inglesa *localisation* o *localization*, aún genera ambigüedad en el mundo de la traducción debido a la falta de teoría al respecto (O'Hagan y Mangiron, 2013: 87). Dicho término, según Mejías-Climent (2020), “surgió a finales de los 70 y comenzó a expandirse durante los 80”. Dentro del mundo de la traducción audiovisual, Mejías-Climent (2020), basándose en Yuste Frías (2014), define la localización de la siguiente manera:

Refiriéndose la localización al proceso industrial completo de adaptación de un producto multimedia (como la localización de un software interactivo) y la traducción, a la transferencia del código lingüístico en un entorno audiovisual determinado, como una de las facetas de la localización. (Mejías-Climent: 2020: sección 2, párr. 1)

Por tanto, es importante destacar que no se debe confundir la traducción con la localización, debido a que, según Yuste Frías (2014: 62), las personas que traducen son solo un eslabón más en el proceso de localización. Repasaremos dicho proceso tras haber echado un vistazo a algunos aspectos históricos de la localización de los videojuegos.

² No profundizaremos en estas técnicas al considerarse parte de la traducción general. Para ampliar, puede consultarse la citada tesis doctoral de Lucía Molina, disponible en línea: <https://www.tdx.cat/handle/10803/5263#page=1> [Consulta: 6 de junio de 2022]

2.2.1. Breve historia de la localización de videojuegos

Para encontrar el primer videojuego de la historia es necesario remontarse varias décadas atrás. No obstante, el concepto de *primer videojuego* puede ser relativamente obtuso, pues depende de la interpretación que se le quiera dar. José Altozano (Canal DayoScript, 2018, 2m08s), en su documental para YouTube *La leyenda del videojuego*, nombra al físico William Higginbotham como el autor del primer videojuego propiamente dicho: *Tennis for Two* (1958). Dicho juego, desarrollado en un osciloscopio, fue destruido, pues el concepto de videojuego no resultaba útil en aquel entonces. Por su parte, O'Hagan y Mangiron (2013: 46) mencionan *Spacewar!* (1962), al tratarse de un videojuego que, a diferencia del anteriormente mencionado, fue en sí el primer juego comercializado.

En Estados Unidos se comercializaron más juegos a partir de entonces, pero fue con la irrupción de las desarrolladoras japonesas cuando empezó a atisbarse la necesidad de adaptar videojuegos al mercado anglosajón. Había videojuegos que, a pesar de haberse desarrollado en Japón, incluían frases en inglés que se popularizarían más adelante: es el caso de *Space Invaders* (1978) con sus ya clásicos *Game Over* y *High Score*, que no necesitaban traducción para el mercado anglosajón (O'Hagan y Mangiron, 2013: 49). No obstante, fue con la llegada de *Pac-Man* (1980) cuando surgió la verdadera necesidad de cambiar el título original de Japón, *Puck-Man*, el cual podría malinterpretarse en Estados Unidos. Según O'Hagan y Mangiron (2013: 49), este primer caso de localización también abarcó los nombres de los cuatro fantasmas enemigos del juego: アカベイ (Reddie), ピンキー (Pinky), アオスケ (Bluey) y グズタ (Slowy). Estos nombres, al no sonar lo suficientemente contundentes desde el punto de vista anglosajón, se cambiaron por *Blinky*, *Pinky*, *Inky*, y *Clyde* en su versión en inglés.

Por desgracia, los siguientes casos de localización del japonés al inglés no recibieron la suficiente atención, lo que dio lugar a traducciones de mala calidad. Muñoz Sánchez (2017: 13-14) recuerda que este hecho provocó el origen del término *Engrish*, debido a la dificultad de los japoneses para pronunciar el fonema //l/. El autor enumera casos como el de Nintendo con su

primer *The Legend of Zelda* (1986) para NES³, donde un personaje decía al protagonista la frase *Eastmost penninsula* [sic] *is the secret* (“la península más al este es el secreto”). La traducción carecía de sentido gramatical y ortográfico y, además, era un falso sentido, pues en japonés significa “no puedes usar flechas si no tienes dinero”.

Estos errores de traducción seguían siendo recurrentes en años posteriores, en especial en el caso de la localización al español, la cual se hacía a partir de la inglesa. El caso más llamativo para la comunidad hispanohablante sigue siendo hoy en día el de *Final Fantasy VII* (1997) para PlayStation (PS1), con su conocida traducción “Su fiesta le espera en el piso 2” (debido al múltiple significado de la palabra “party”) y su error tipográfico “Allé voy”. La saga Pokémon, especialmente en sus primeras entregas, *Pokémon Rojo y Azul* (1996) y *Pokémon Oro y Plata* (1999), presentaba múltiples errores de traducción que arrastró hasta su posterior corrección en *Pokémon X/Y* (2013). Por ejemplo, un ataque llamado おんがえし (en japonés, “devolver el favor”, es decir, el poder del movimiento varía según el nivel de amistad con el pokémon) se tradujo al español como *retroceso* debido a una confusión con la traducción inglesa *return*.

En la actualidad siguen dándose casos de traducciones erróneas, como ocurre con el juego para teléfonos móviles *Card Wars Kingdom* (2016) y su traducción de *chest* (en relación a los cofres que se pueden comprar) como *pecho*. Sin embargo, la calidad de la localización de videojuegos resulta crucial hoy en día, debido en gran medida a las exigencias del público, el cual aumenta paulatinamente en la actualidad y ya ha logrado abarcar gente de todas las edades, géneros y gustos. Incluso desde los años 2000 se han llevado a cabo localizaciones de una calidad excelsa que sirven de ejemplo para aquellas personas que se forman en localización de videojuegos: ejemplos destacados son *Final Fantasy X* (2001), y la versión para Nintendo DS de *Animal Crossing* (2005).

³ Acrónimo utilizado popularmente para referirse a la Nintendo Entertainment System, una de las videoconsolas más importantes de la empresa de videojuegos Nintendo.

2.2.2. El proceso de localización

Si bien la actividad en la que se centra el presente trabajo es el doblaje de videojuegos, es igualmente imprescindible e interesante realizar un breve repaso al proceso de localización propiamente dicho. El proceso en sí puede variar, pero suele tener en común determinados pasos. Muñoz Sánchez (2017: 59) recuerda, en primer lugar, que la localización puede ser parcial (se traduce lo esencial: manual y carátula) o completa (la que veremos a continuación)⁴. Méndez González y Calvo-Ferrer (2017: 68-76) mencionan los pasos más comunes de una localización completa:

I. Aspectos previos

Este primer paso es fundamental y lo debe dar alguna de estas tres partes: la desarrolladora, la distribuidora o la editora. Estas determinan la viabilidad del producto a traducir según el mercado, además de los idiomas en los que se trabajará entre otros aspectos. A continuación, se decide quién lleva a cabo la localización (en adelante, la parte localizadora): la misma empresa (*in-house*) o una externalización, en la cual se pueden seguir diferentes patrones. En caso de externalizar, los patrones pueden ser tres: una gran empresa, contar con profesionales autónomos o combinar ambos.

Es importante que el videojuego a localizar haya pasado por un proceso que se conoce como *internacionalización*. Esto supone que, durante el desarrollo de un videojuego, se tenga en cuenta su localización. Por ejemplo, “the game code should be compatible with different formats for date, time, numbers, and special characters” (Mangiron, 2021: 3). El caso de los caracteres es especialmente relevante con los videojuegos de origen asiático, como los japoneses, los cuales no requieren tantos caracteres como muchas lenguas occidentales.

⁴ Esta es una versión simplificada de lo que Chandler (2005: 12-15) en realidad clasificó en cuatro niveles: *no localization*, *packaging and manual localization*, *partial localization* y *full localization*.

II. Preparación de materiales

Tras acordar las tarifas, los procedimientos y las personas encargadas, la compañía procede a la extracción de archivos para, posteriormente, dividirlos en categorías, además de preparar otros documentos externos como manuales o portadas. En este paso se suelen dar dos posibles situaciones: que el juego esté ya acabado (lo más conveniente, pues se cuenta con todo el material desde el principio) o que se encuentre en pleno desarrollo (lo que conlleva una localización más lenta y por lotes).

III. Encargo

Los archivos, ya categorizados, se envían a la parte localizadora, con la cual se deciden las tarifas y las fechas de entrega entre otras condiciones que, por lo general, permanecerán inalterables hasta el final.

IV. Preparación del texto

Al recibir los archivos, la parte encargada de localizar procede a preparar los textos. Dependiendo de factores como el tiempo o la carga de trabajo, se recurrirá a más o menos personas. El uso de programas específicos para traducir agiliza mucho más la localización, por lo que es conveniente convertir los archivos al formato adecuado.

Muñoz Sánchez (2017: 59-81), en cuanto al contenido *in-game* traducible, menciona la interfaz del juego (menús y mensajes del sistema) y diálogos (doblados, subtitrados, cajas o bocadillos de texto, etc.). Es importante destacar que el autor nombra los elementos más comunes de los videojuegos, ya que algunos de estos pueden incluir algo novedoso. Además de esto, Muñoz Sánchez (2017: 130-151), siguiendo la línea de Mangiron y O'Hagan (2006: 20), puntualiza en la importancia de la transcreación⁵, para la cual destaca las siguientes categorías *in-game*:

- a) *Nombres*: suelen ser el elemento que más dudas ocasiona, debido a que el hecho de traducirlos o no depende de múltiples factores y pueden requerir una transcreación por encima de una traducción

⁵ El término *transcreación* se emplea para referirse a un tipo de traducción creativa. Esto último genera cierta controversia, debido a que, para muchos, la traducción ya supone creatividad.

literal. Esta categoría engloba los nombres de personajes, lugares, objetos, poderes, razas, clases, niveles, enemigos, logros y trofeos. En este caso cabe destacar los J-RPG (RPG japoneses) y su enorme variedad de armamentos o enemigos con nombres muy creativos (Mangiron y O'Hagan, 2013: 159-160). Videojuegos como *Final Fantasy X* (2001) y *Elden Ring* (2022) son buenos ejemplos de ello.

- b) *Descripciones*: muchos videojuegos incluyen descripciones en mayor o menor medida. Entre los problemas que supone, uno de los más frecuentes es la limitación de caracteres. Esta categoría incluye las descripciones de elementos de menús, personajes y otros (descripciones de objetos, bestiarios, etc.).
- c) *Diálogos y caracterización de personajes*: lo más importante de los diálogos es transmitir correctamente el desarrollo de la historia y la forma de hablar de los personajes. Un ejemplo muy reciente de esto es la traducción al español de los diálogos del Profesor Lavender en *Leyendas Pokémon: Arceus* (2022). Dicho personaje, de carácter afable y despreocupado, tiende a decir de forma errónea algunas expresiones españolas. Por ejemplo, *fallo más que una trompeta de feria* en lugar de *fallo más que una escopeta de feria*⁶.
- d) *Canciones y poemas*: los conocimientos musicales pueden resultar muy necesarios en estos casos. Videojuegos como *Animal Crossing* (2006) incluyen en su versión en inglés una enorme cantidad de oraciones rimadas.
- e) *Anuncios y publicidad*: la fase destinada a captar la atención de la clientela potencial. El *marketing* incluye los anuncios publicitarios, carátulas, manuales o guías, la página web oficial del juego y mucho más.

Antes de proceder con la fase de traducción, el autor también incide en la necesidad de elaborar un glosario (Muñoz Sánchez, 2017: 37-40). Aunque parezca que se pueden elaborar a lo largo de la traducción, el mismo autor destaca que los términos deben estar acordados para evitar incoherencias, pero

⁶ YouTube: *Los refranes del Profesor Lavender*. https://www.youtube.com/shorts/zdT1eb7t1I0?&ab_channel=MultiversoGamerleesi [Consulta: 22 de abril de 2022]

que, sin embargo, algunos pueden dar problemas a nivel legal. Una situación ideal sería que el equipo de desarrollo facilitase una lista de términos clave. En caso contrario, existen muchas estrategias para extraerlos. Por un lado, con la ayuda de herramientas que cuentan con esta función (SDL MultiTerm Extract, MemoQ y más), se podrían detectar aquellos términos más repetidos. Por otro lado, si se trata de una nueva entrega de una saga, debería ser mucho más fácil acceder a la terminología que ya es oficial, con la excepción de posibles nuevos términos en la nueva entrega.

V. Traducción

La parte localizadora lleva a cabo la traducción de los textos ya preparados. En este caso, se tendrán en cuenta las múltiples restricciones de esta tarea, que incluyen el hecho de no poder ver el texto en pantalla o las restricciones de caracteres. Esto, sumado al factor de la preparación de los textos, permitirá una mayor o menor velocidad para llevar a cabo la traducción.

Para contrarrestar cualquier problema que se presente, es necesario que la parte localizadora reciba determinados materiales de referencia que le sirvan de apoyo durante la labor traductora. Además de los archivos a traducir, se puede contar con glosarios, memorias, *game design documents* (que explican varios detalles del juego), preguntas al cliente (Q&A), terminología de plataforma (no es lo mismo localizar para Sony que para Microsoft o Nintendo), imágenes o archivos de vídeo. En el mejor de los casos, se recibirá también una copia del juego que facilitará mucho el trabajo.

VI. Revisión

Esta fase, por desgracia, no se lleva a cabo en muchas ocasiones, normalmente por falta de presupuesto. Méndez González y Calvo-Ferrer, en este mismo apartado, insisten en la importancia de dicha fase, pues ayuda a evitar errores tipográficos, falsos sentidos, sinsentidos, etc.

Muñoz Sánchez (2017: 46-48), basándose en Mossop, (2014) distingue entre cuatro tipos de revisiones:

- a) *Revisión profunda*: revisar de forma pausada y comparando con el original. Según el autor, es lo más recomendable a pesar de ser un proceso tan lento.
- b) *Revisión monolingüe o proofreading*: se revisa el contenido traducido sin comparar con el original, ya que quien revisa no tiene que conocer necesariamente la lengua original. Al hacerse tras la revisión profunda, se logra conseguir mejoras de estilo.
- c) *Autorrevisión*: es importante que, una vez acabada la traducción, la misma persona que traduce revise todo el contenido. De esta manera, es posible evitar erratas que normalmente no se ven conforme se está trabajando en la traducción en sí.
- d) *Revisión cruzada*: ya sea profunda o monolingüe, esta revisión se puede realizar entre miembros de un mismo equipo que trabajan en una misma traducción. El autor comenta que esto tiene sus ventajas (reducir costes y familiarización con el contenido), pero también tiene sus inconvenientes (carencia de la “frescura” de alguien que no haya participado).

VII. Ajuste de sonido

De esta fase se puede encargar tanto la parte localizadora como otras personas especializadas en esta labor. Esto también abarca el doblaje de los videojuegos, el cual se desarrollará de forma más amplia en posteriores subapartados.

VIII. Actualizaciones

Los videojuegos en general, especialmente hoy en día, están sujetos a actualizaciones constantes, ya sea durante su desarrollo o tras su lanzamiento. Es posible que, durante el desarrollo del videojuego, el equipo decida cambiar algunas partes de los textos del juego por diversas razones. En este caso, se enviarán lotes actualizados y, en el caso de que se haya traducido la anterior

versión, dicha traducción deberá cambiarse de acuerdo a los cambios que se hayan realizado.

IX. Control de calidad

Esta fase puede recibir numerosos nombres, los cuales recoge Muñoz Sánchez (2017: 53): QA (*quality assurance*), LQA (*language quality assurance*), LSO (*linguistic sign-off*), *testing* y testeo. Aunque no siempre ocurre, lo ideal sería que el control de calidad tuviera tres fases:

La primera fase o *proofreading*, en la que la parte localizadora pasa el texto a una persona especializada en revisión para que, en el texto, identifique posibles errores de traducción o lingüísticos. La segunda fase es aquella en la que se arreglan los errores encontrados en lo que se conoce como *debugging*. El departamento de calidad prueba el juego mediante un archivo ejecutable y comprueba que los textos concuerdan con la imagen y que no haya errores importantes. Para la tercera y última fase, el fabricante recibe el producto localizado para su aprobación. Con mayor o menor exigencia (dependiendo de la empresa o plataforma), se determinará si el producto localizado cumple con los estándares para ser publicado.

X. Beta testing

A diferencia de la anterior fase, el *beta testing* se centra tanto en el juego en sí como en lo lingüístico. Lo ideal sería eso, pero puede darse la situación en la que solo se haga el del juego.

XI. Marketing

Debido a que ya se ha mencionado con anterioridad en el apartado de preparación, es importante destacar que esta no es la última fase en sí, sino que tiende a realizarse de forma simultánea a las fases anteriormente mencionadas. El *marketing* también lo engloba la propia localización, y ello incluye los anuncios publicitarios, carátulas, manuales o guías, la página web oficial del juego y mucho más.

En resumen, en una localización es imprescindible tener siempre en cuenta muchos aspectos desde el inicio hasta el final de la misma. Según Fernández Torné (2007: 6), la localización “es una tarea compleja que requiere una gran planificación en cuanto al tiempo y los recursos que deben dedicarse a cada etapa y una enorme coordinación entre los diferentes profesionales que intervienen”.

2.3. El doblaje en los videojuegos

Especialmente en las últimas décadas, el cine y los videojuegos han ido encontrando más aspectos en común. En la actualidad, son muchas las películas que nos encontramos basadas en videojuegos (y viceversa): ejemplos son la película *Assassin's Creed* (2016), basada en los videojuegos homónimos, y el videojuego *Blade Runner* (1997), basado en la película de 1982⁷. Esta relación va mucho más allá cuando nos centramos en lo puramente traductológico:

El cine y los videojuegos son dos industrias íntimamente ligadas. ... Por eso no es de extrañar que exista esta relación de trasvase de ideas entre ellas y que ambas busquen inspiración en la otra. ... Desde el punto de vista de la traducción, como toda adaptación que se tercie, vamos a vernos restringidos por la versión original y eso es algo que se debe tener muy en cuenta a la hora de enfrentarse a un proyecto de estas características. (Agulló, 2015: 30)

Esta relación se ve cada vez más reflejada en sus respectivos doblajes, pero siguen presentando ciertas diferencias. Antes de describir el proceso de doblaje de un videojuego, es igualmente importante hacer un breve repaso por el doblaje para cine o televisión. Pasaremos, en ambos casos, por el proceso de doblaje, así como sus distintas sincronías.

⁷ Esta película está a su vez basada, aunque solo en parte, en la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968)

2.3.1. El doblaje tradicional

Para tener una concepción general del doblaje, podemos tener en cuenta la definición de Rosa Agost:

La técnica del doblaje consiste en sustituir la banda sonora de un texto audiovisual por otra banda sonora” ... cuando el objetivo es incorporar el sonido a una imagen grabada para mejorar su calidad recibe el nombre de postsincronización; cuando se trata de reemplazar la lengua original por otra, se la denomina con el nombre genérico de doblaje. (Agost, 1999: 58-59)

Al igual que ocurre con la localización, el doblaje (especialmente el de cine) suele pasar por una serie de fases en las que intervienen distintas personas. Martínez Sierra (2012: 80-83) hace un breve resumen a partir de Chaves (2000):

- *Traducción.* Se encarga la persona que traduce, quien debe trabajar con la cinta y el guion original.
- *Ajuste.* También llamado adaptación. Participa el ajustador o ajustadora, quien deberá adaptar el texto según las sincronías (que veremos más adelante). El ajuste para doblaje se realiza con códigos de tiempo o TCR (*time code reading*), con la consiguiente división en *takes* o fragmentos que sirven de guía para la posterior grabación.
- *Producción.* El equipo de producción hace el presupuesto, recibe el guion traducido y ajustado y elige actores, actrices, directores, técnicos, etc.
- *Dirección e interpretación.* La responsabilidad principal recae en el director o directora de doblaje. Entre otras tareas, debe dirigir a actores y actrices, resolver problemas, mostrar creatividad y dar el visto bueno final.
- *Mezcla.* La persona encargada de la parte técnica debe hacer la mezcla final de la imagen original con el audio doblado.

En el doblaje, además, debe haber una sincronía entre la imagen y las voces de los actores y actrices de doblaje. No obstante, este no es el único tipo de sincronía existente en el doblaje. Según Martínez Sierra (2012: 76-77), existen tres tipos de sincronía (o sincronismo):

- a) *De contenido*. Consiste en que el contenido de la versión original y la versión traducida coincidan. De esta sincronía se encarga la persona que traduce.
- b) *De caracterización o acústico*. Se trata de que haya una armonía entre la voz doblada y los gestos y movimientos de los actores o actrices en pantalla. El director o directora de doblaje es responsable de esta tarea.
- c) *Visual*. Se encarga quien realiza el ajuste. Trata de lograr que los movimientos del habla estén en armonía con el sonido. Chaume (2012: 70-75), a su vez, enumera tres tipos de sincronización visual:
 - *Sincronía cinésica*. Que exista coherencia con el movimiento corporal de los actores o actrices.
 - *Isocronía*. Ajustar una traducción al habla de los actores y actrices, respetando la duración y las pausas.
 - *Sincronía labial (lip-sync)*. Ajustar la traducción a los movimientos de la boca de los personajes, de forma que se respeten las vocales abiertas y las consonantes labiales y labiodentales.

En lo que respecta a la recepción del público, Chaume (2005: 8) afirma que, a diferencia de lo que pueda parecer, no es la sincronía labial aquella a la que se presta más atención. Según el autor, es la isocronía la que cobra mayor importancia por encima de las otras dos sincronías. Si bien las tres sincronías ya mencionadas son igualmente importantes, es también fundamental tener presente esta afirmación de Chaume a la hora de realizar un encargo de doblaje.

Además de estas sincronías, una parte fundamental y característica del ajuste para doblaje es la inclusión de símbolos de doblaje. Estos son algunos de los símbolos más usados que recoge Torralba Miralles (2016: 58-62)⁸:

- (ON): Al personaje se le ve a la cara mientras habla. Solo se usa cuando se ha usado anteriormente otro símbolo.
- (OFF): Cuando no se ve el personaje que interviene o solo se le ve una parte de su cuerpo.
- (DE): De espaldas. El personaje aparece en pantalla, pero está de espaldas.
- (DL): De lado. El personaje aparece en pantalla, pero está de lado.
- (G) (GG) (GS): Gesto o varios gestos.
- (R) (RISA): Risas.

A rasgos generales, en el mundo del doblaje (al menos en España) es fundamental mantener un determinado nivel de calidad. Chaume (2012: 14) hace hincapié en la importancia de una correcta sincronía porque, sin ella, un producto podría acabar fracasando a nivel comercial. El autor (2012: 15-20), consciente de que “no es fácil alcanzar un consenso para una lista de estándares de calidad”, hace su propia propuesta:

- Sincronía labial aceptable.
- Líneas de diálogo creíbles y realistas.
- Coherencia entre la imagen y la palabra.
- Una traducción “leal”.
- Buena calidad de sonido.
- Una actuación realista: ni forzada (*dubbese*⁹) ni monótona.

⁸ Para una lista de símbolos más completa, véase Anexo I.

⁹ El *dubbese*, también conocido como *doblajitis* en español, es un uso artificial del lenguaje que siempre ha caracterizado al doblaje. En España se ve representado tanto en el uso del lenguaje como en la actuación. El traductor Alberto Fernández da varios ejemplos de *dubbese* en su blog: <https://www.albertofhtraductor.com/blog/2013/07/03/veras-es-el-dubbese-de-veras> [Consulta: 12 de mayo de 2022]

2.3.2. El caso de los videojuegos

Históricamente, el doblaje nunca ha sido una prioridad en el proceso de localización de un videojuego. El presupuesto destinado al doblaje, según Méndez González y Calvo-Ferrer (2017: 137) suele ser ínfimo y, ante cualquier dificultad, se sacrifica. Sin embargo, los autores afirman que, en los últimos años, el doblaje de los videojuegos ha ido en constante aumento, pudiendo haber alcanzado su punto álgido en 2013. De hecho, desarrolladoras que tradicionalmente lanzaban sus videojuegos en versión original han empezado a doblar algunas de sus entregas a otros idiomas. Ejemplo de ello es la empresa FromSoftware con dos de sus obras: *Bloodborne* (2015) y *Sekiro* (2019).

En cuanto a la recepción del público, quienes han jugado a videojuegos durante mucho tiempo “no son muy amigos de los trabajos que se ofrecieron durante años en el mundo del doblaje” (Méndez González y Calvo-Ferrer, 2017: 138). No es de extrañar, dada la pobre calidad de los doblajes anteriores a 2010, como ocurre con *Age of Pirates: Caribbean Tales* (2006), el cual está claramente grabado a toda prisa por gente que no tenía nociones de doblaje. Otros motivos están relacionados con el hecho de que el doblaje “se ha convertido en un elemento prácticamente publicitario” (Méndez González, 2015: 76). Hoy en día es normal encontrar a personas famosas y ajenas al doblaje interpretando a personajes, como ocurrió con Christian Gálvez, quien dobló a Napoleón Bonaparte en *Assassin's Creed Unity* (2014) (Ayora, 2014). A pesar de todo, no es económico llevar a cabo un correcto doblaje para un videojuego:

As is well recognized in practice and in the literature, re-voicing through dubbing is costly if it is to be professionally executed. For this reason, the dubbing mode has normally been available only in fully localized versions for territories which are considered to be of sufficient commercial significance. Translating voice scripts for a game is an extremely time-consuming and challenging process. (Mangiron y O'Hagan, 2013: 164)

En este caso, a la dificultad que supone transmitir fielmente la forma de hablar de los personajes se le suman también las muchas restricciones que caracterizan al doblaje. Además y a diferencia de lo que se pueda pensar, el doblaje de videojuegos dista mucho del doblaje convencional para cine o series.

Mejías-Climent (2018: 18-19) confirma la presencia de los tres tipos de sincronía que se usan en el cine: *labial*, *cinésica* e *isocrónica*. No obstante, la autora destaca que, al trabajar con cadenas de texto que conforman distintas situaciones en el juego, “habremos de tener en cuenta las restricciones que plantean estas situaciones para detectar la aplicación de la sincronía”. Además de esto, Mejías Climent recuerda que existe una gran variedad de restricciones que complican considerablemente esta labor. Estas las recogen O’Hagan y Mangiron (2013: 135-136) a partir de Sioli et al. (2007:19):

- a) *Sin límites o wild*. No aparecen personajes en pantalla y no hay límites de tiempo para grabar el audio. Sin duda, el caso más favorecedor para la labor traductora.
- b) *Con límite de tiempo exacto (strict time constraint)*. La duración del audio debe ser exacta, ya sea con personajes en pantalla o sin ellos. El segundo caso es el de los tutoriales con voces.
- c) *Con sincronía sonora (sound-sync)*. Los personajes no aparecen en pantalla, no mueven la boca o no se percibe claramente cuando la mueven. Aun así, es importante respetar las pausas de las intervenciones.
- d) *Con sincronía labial o lip-sync*. La que más se asemeja al ajuste para doblaje convencional. En el caso de los videojuegos, en cambio, suele optarse por esta opción en los primeros o primerísimos planos de los diálogos y en las cinemáticas o *cutscenes*.
- e) *Fragmentos (stitches)*. Un tipo de variable con audio que caracteriza a los videojuegos desde hace décadas. Dependiendo de la situación, se reproducirá un audio determinado. Un ejemplo de videojuegos que aún llevan a cabo esta práctica son los deportivos: esto ocurre con entregas anuales como *FIFA* (1993-presente) o *NBA 2K* (1999-presente).

Tradicionalmente, los videojuegos no requerían la misma calidad en cuanto a doblaje, aunque, como hemos visto con anterioridad, la gran mejora en el apartado gráfico bien podría acercar más este proceso al que se hace en cine. Este hecho, en especial, se ve ampliamente reflejado en lo que se conoce como

videojuegos *triple A* (en adelante, AAA), superproducciones en las que se invierten grandes cantidades de dinero.

Los videojuegos AAA

A partir de la década de 2010, la calidad de los videojuegos alcanzó un gran nivel en todos los sentidos. Como apunta Chandler (2014: 299), “because of this desire to fully immerse the player in the game world, voiceover is also becoming more complex and, thus, more challenging to manage”. Coincidiendo con los últimos años útiles de la séptima generación de videoconsolas, entre las que destacan la PlayStation 3 (PS3) y la Xbox 360 (X360), algunos de los videojuegos de dichas plataformas presentaban una calidad digna de cualquier superproducción de Hollywood. Mejías-Climent transmite una sensación positiva en cuanto a la búsqueda de la calidad en el doblaje de videojuegos:

Al igual que sucede en el doblaje para cine y televisión, en videojuegos también se busca cada vez más el realismo y la credibilidad de lo que vemos en pantalla. La inclusión de escenas cinemáticas y, en general, el uso de recursos cinematográficos son una buena muestra de cómo se persigue la fiel representación de la realidad en muchos de los videojuegos actuales. (Mejías-Climent, 2019: 122)

Si buscamos ejemplos, el caso de *The Last Of Us* (2013) fue uno de los más sonados, pues no solo exprimía al máximo el potencial de la PS3, sino que además hacía gala de un excelente guion cinematográfico y una labor sobresaliente en cuanto a actuación en su versión original en inglés. Por supuesto, su doblaje al español, si bien tuvo que someterse a las restricciones mencionadas con anterioridad, fue de los mejor llevados a cabo hasta la fecha. Años más tarde, *Detroit: Become Human* (2018), una aventura gráfica de elección múltiple, también irrumpió con su elaboradísimo árbol de decisiones, el cual suponía muchas variables y, por ende, una enorme cantidad de líneas de diálogo por doblar.

Según Muñoz Sánchez (2017: 50), videojuegos como estos tienen la peculiaridad de usar inteligencia artificial para ajustar los movimientos de la boca de los personajes con el audio de los actores y actrices. Además, el autor hace

hincapié en la trilogía *Mass Effect* (en adelante, *TME*) como ejemplo de estos videojuegos, a pesar de que ninguno llegó a doblarse al español.

No obstante, esto solo se lleva a cabo en el proceso de grabación de las voces en versión original (al menos hasta la fecha). Este hecho ha dado lugar a que los procesos de doblaje de videojuegos requieran un cambio drástico y se acerquen más al doblaje convencional. El caso de obras como *Horizon: Zero Dawn* (2017), en la cual se empleó esta tecnología, presentaba un doblaje al español que, a pesar de su gran calidad en general, ocasionalmente dejaba mucho que desear en todo lo que no fueran las cinemáticas principales. En dicho título es muy habitual encontrarse con personajes que terminan su intervención, pero continúan moviendo la boca durante algunos segundos.

Un último factor a destacar en un videojuego es su gran variedad de textos susceptibles de ser traducidos. Por ello, a la hora de traducirlos para doblaje, es igualmente importante saber identificar cuáles son, de entre todos esos textos, aquellos que son susceptibles de ser doblados. Méndez González y Calvo-Ferrer (2017: 141) diferencian tres tipos: secuencias de vídeo cerradas (las más cinematográficas), secuencias de vídeo abiertas (igualmente cinematográficas, pero generadas por el motor del juego) y diálogos (conversaciones de fondo en el juego). Esta división será importante en todo el presente trabajo, en especial durante la explicación de la metodología del mismo.

2.3.3. El proceso de doblaje de un videojuego

Después de repasar brevemente el proceso de doblaje relativo al cine, veremos a continuación cómo se lleva a cabo el mismo proceso en el caso de los videojuegos, el cual presenta varias diferencias. Agulló (2015: 24) habla del concepto de *lanzamiento simultáneo* (*sim ship* en inglés), una práctica cada vez más común en los lanzamientos de los videojuegos para conseguir mayores beneficios. Esto tiene consecuencias a la hora de localizar:

Normalmente, en el cine, se traduce un guion completo de una película que ya ha sido grabada (o al menos el guion suele ser final). Cuando localizamos un videojuego, sin embargo, los traductores empezamos a traducir a ciegas partes de un guion que ni siquiera es final, a veces ni

siquiera sabemos quién está hablando con quién o a qué escena pertenece ese fragmento. (Agulló, 2015: 24)

Mejías-Climent (2019: 114) ilustra con claridad el proceso completo descrito por Mangiron y O'Hagan (2013: 129) y le añade las fases descritas por Sioli *et al.* (2007: 18) en relación a la grabación de las voces en el mismo proceso de localización de un videojuego. En dicho proceso, además, se tienen en cuenta todas las fases desde el inicio de la localización hasta el lanzamiento del producto al mercado.

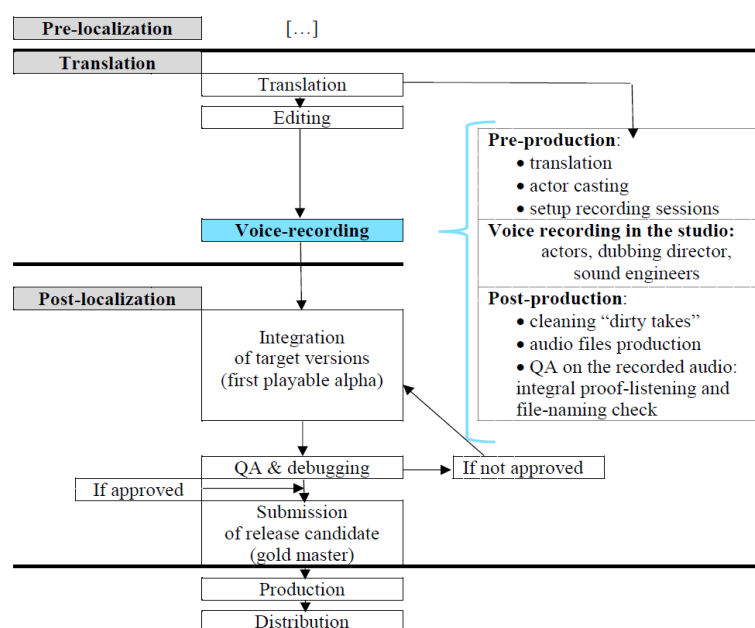


Tabla 2. Las fases de la localización según Mejías-Climent (2019: 114) a partir de Mangiron y O'Hagan (2013: 129) y Sioli *et al.* (2007: 18).

Según puede observarse en la Tabla 2, el proceso se asemeja mucho al visto en el anterior apartado relativo al doblaje tradicional (2.3.1). Una de las diferencias menores que se pueden notar es la división en pistas de audio. Esto tiene relación con el hecho de que la manipulación de un videojuego resulta más compleja que la de una película. Por otra parte, la diferencia más destacable es la falta de un proceso de ajuste. Por supuesto, al carecer de esta, una gran diferencia entre el doblaje de videojuegos con respecto al del cine es la ausencia de marcas de doblaje:

Otro aspecto que distingue esta forma de traducción de los guiones cinematográficos traducidos es que no se emplean símbolos de doblaje (ON, DC, DL...) que indiquen aspectos paralingüísticos de utilidad para

los actores; en su lugar, esta información se procura suplir dando claros detalles, en las celdas correspondientes del Excel, del contexto y del tono en los que el personaje emite la cadena de texto en cuestión. (Mejías-Climent, 2018: 16)

Al no haber una segunda persona encargada, son los mismos traductores o traductoras quienes deben traducir directamente las líneas de diálogo o intervenciones. Con ello, deben tener siempre en mente las posibles restricciones que conlleva, además de contar con la información o contexto que suele aportarse para la traducción. A pesar de que, según Granell, Mangiron y Vidal (2015: 108), “la calidad de los doblajes de estos productos [los videojuegos] se podría beneficiar [de una fase de ajuste]”, resulta limitante la interactividad de la que hablamos al principio del presente marco teórico. Como resultado, no existe un guion como el de las películas, sino que la práctica más habitual es el uso de tablas de Excel (o similares) sobre las que trabajar (Mejías-Climent, 2019: 115-116).

CHARACTER	OPTIONS	ENGLISH DIALOGUE	SPANISH DIALOGUE	COMMENTS
Illusive Man		Commander Shepard.	Comandante Shepard.	
Shepard		Illusive Man. I thought we'd be meeting face-to-face.	Hombre Ilusorio. Creía que nos veríamos en persona.	
Illusive Man		A necessary precaution. Not unusual for people who know what you and I know.	Una medida necesaria. / Habitual para personas que saben lo que tú y yo sabemos.	
Shepard	Paragon	You might be the reason I'm still alive, but that doesn't mean I trust you.	Puede que me hayas devuelto a la vida, pero no creas que me fio de ti.	
	Neutral	What exactly is it that "you and I know"?	¿Y qué es eso que «tú y yo sabemos»?	
	Renegade	From what I hear, I cost you a fortune. Why'd you do it?	Por lo que oigo, te costé una fortuna. ¿Por qué lo has hecho?	
Illusive Man	To Paragon	You need to put your personal feelings aside. Humanity is up against the greatest threat of our brief existence.	Dejemos lo meramente personal a un lado. La humanidad se enfrenta a la mayor amenaza de su breve existencia.	
	To Neutral (Man)	That our place in the universe is more fragile than we'd like to think. That one man – one very specific man – might be all that stands between humanity and the greatest threat of our brief existence.	Que nuestro lugar en el universo es más frágil de lo que uno cree. Que un hombre, ese mismo hombre, podría proteger a la población humana de la mayor amenaza de su breve existencia.	
	To Neutral (Woman)	That our place in the universe is more fragile than we'd like to think. That one woman – one very specific woman – might be all that stands between humanity and the greatest threat of our brief existence.	Que nuestro lugar en el universo es más frágil de lo que uno cree. Que una mujer, esa misma mujer, podría proteger a la población humana de la mayor amenaza de su breve existencia.	

Tabla 3. Diálogos del videojuego Mass Effect 2.

Es cada vez más habitual, en muchos ámbitos de la traducción, recibir un documento de hojas de cálculo con el texto en lengua original (en adelante, TLO) y que se nos pida el texto en lengua meta (en adelante, TLM) en el mismo documento original. Evidentemente, en el caso de los videojuegos, es habitual trabajar con tablas que “no conforman un guion lineal inicial susceptible de ser ajustado con precisión, con división en *takes* y pautado con símbolos, como sí

se hace con películas y series, cuyos códigos de tiempo son fijos” (Mejías-Climent, 2019: 115).

A la hora de traducir, la persona encargada no puede disponer del vídeo original, lo cual significa que “la traducción para doblaje se realiza «a ojo», utilizando como guía muy aproximada el número de caracteres del texto original como referencia para no exceder en demasía su longitud al traducirlo” (Mejías-Climent, 2019: 118). Esto, por supuesto, no resulta del todo preciso, lo cual puede dar lugar a falta de sincronía en la posterior grabación. No obstante, este hecho se relaciona con la ya mencionada afirmación de Chaume (2005: 8) sobre la importancia de la isocronía en el doblaje para cine.

A pesar de las diferencias en relación al proceso de traducción entre los dos tipos de doblaje, Mejías Climent (2019: 119-120) afirma que, dependiendo de la empresa que se encarga del doblaje, suele ocurrir que la traducción se extraiga y se confeccione en forma de guion. Al hacer esto, se facilita el trabajo de los actores y actrices de doblaje, pero la autora enfatiza que esta “no es nunca labor del localizador”. No obstante, al tratarse de guiones con un formato no lineal, es habitual que la grabación de audio se realice sin contexto, por lo que sigue siendo un proceso diferente al del doblaje tradicional.

En el caso de las cinemáticas, las cuales requieren un mayor nivel de precisión a la hora de doblarlas, Mejías-Climent (2019: 120) cuenta que dicha tarea se le encomienda a un ajustador dedicado exclusivamente a ello. Este hecho se tiene en cuenta especialmente en aquellas producciones que tienen un elevado contenido cinematográfico.

Tras haber repasado las principales diferencias entre el doblaje de cine y el de videojuegos, procedemos a repasar los materiales y metodología empleados. Posteriormente, se realizará un análisis de la obra que se ha traducido teniendo en cuenta todo lo visto en el marco teórico.

3. MATERIALES Y METODOLOGÍA

Para este trabajo se ha usado una serie de materiales y herramientas que se enumerarán a continuación. Seguidamente, se explicará el proceso seguido antes y durante la elaboración del presente trabajo y, finalmente, se presentará brevemente la herramienta en torno a la cual gira este contenido.

3.1. Materiales y herramientas

Los materiales y herramientas empleados para el desarrollo de la parte práctica de este trabajo incluyen una serie de programas informáticos. Entre estos programas se incluyen:

- Una copia digital de *Mass Effect: Legendary Edition* (2021) para PC, que ha servido para jugar a *ME 2*, el cual viene incluido en el mismo, y así seleccionar las escenas que se incluyen en los anexos III y IV y que se abordarán con posterioridad;
- OBS Studio, para capturar las escenas seleccionadas en el mismo videojuego;
- Microsoft Word, para transcribir y elaborar el guion original en inglés;
- Microsoft Excel, para elaborar glosarios;
- SDL Trados Studio 2021, para llevar a cabo la traducción del texto transcrito.

De forma adicional, se ha recurrido a *gameplays* de *ME 2* en YouTube, para así poder recopilar todas las variables posibles dentro de una misma escena.

3.1.1. Presentación: una saga llamada *Mass Effect*

Mass Effect es una saga de videojuegos AAA de ciencia ficción que mezcla el género RPG con los disparos en tercera persona (*third-person shooter*) de la desarrolladora BioWare. Esta saga, la cual se concibió desde el principio como una trilogía, destaca principalmente por haber revolucionado el mundo de los videojuegos de rol mediante la implementación de elementos como la rueda

de diálogo. Esta permite definir las características del personaje principal (ya sea masculino o femenino), además de su destino propio y el de la Vía Láctea. La primera entrega de la trilogía, *Mass Effect*, fue lanzada al mercado en noviembre de 2007; *Mass Effect 2*, en enero de 2010; y finalmente, *Mass Effect 3* fue lanzado en marzo de 2012. En 2017 se publicó un título derivado, *Mass Effect: Andromeda*, el cual no se tendrá en cuenta al no pertenecer a la *TME*.

La primera entrega se sitúa en el año 2183. Pocas décadas atrás, la humanidad había descubierto en Marte un artefacto capaz de facilitar los viajes interestelares de forma instantánea. De este modo, entra en contacto con otras formas de vida basadas en el carbono. La humanidad, tras muchos esfuerzos, logra hacerse un hueco en la Ciudadela, ciudad espacial que sirve de nexo para la mayoría de razas. En este momento entra en juego Shepard, quien, dependiendo de las decisiones tomadas antes de comenzar la partida, puede ser hombre o mujer. Además, se puede elegir su origen (héroe de guerra, pasado criminal o persona corriente), determinar su nombre y personalizar su apariencia.



Figura 1. Los modelos de Shepard por defecto en el menú de creación. Fuente: https://www.ign.com/wikis/mass-effect-2/Profile_Setup

La *TME* presenta, pues, el clásico camino del héroe con ciertas variantes, las cuales dependen de nuestro criterio conforme avanza la aventura. Por tanto, son videojuegos que priorizan la narrativa interactiva mediante un formato propio de la cinematografía. Esto último es uno de los aspectos que, al menos hasta entonces, se había dejado de lado en el desarrollo de videojuegos: los planos, la planificación de las cinemáticas, el encuadre o incluso la iluminación.

Según una entrevista de IGN a Drew Karpysyn (2007), uno de los principales guionistas de la saga, tardaron tres años en escribir todo el contenido narrativo de la primera entrega, que se componía finalmente de 400 000 palabras y más de 20 000 líneas de diálogo, es decir, el equivalente a 20 películas. De hecho, esta cantidad aumenta con las dos siguientes entregas, llegando a duplicar las líneas de diálogo en *ME 3* (Purslow, 2011). Aunque las tres entregas se doblaron a idiomas como el italiano o el francés, esto nunca ocurrió con el español (Enrique García, 2007). La razón oficial es desconocida, pero los motivos mencionados en el marco teórico (2.3.2) sumados a la creencia de que la *TME* no tendría un impacto significativo en los países de habla hispana podrían haber hecho que se descartase un doblaje al español.

El 14 de mayo de 2021 se lanzó al mercado *Mass Effect Legendary Edition*, una recopilación de los tres videojuegos en su versión *remasterizada* para PS4, XBO y PC. Aparte de la mejora gráfica y la corrección de algunos fallos de las versiones originales, no hubo ningún cambio con respecto a sus doblajes.

3.2. Metodología empleada

Para jugar a *ME 2*, han sido necesarias alrededor de 15 horas de juego, en contraposición con las 25 horas necesarias de media, hasta llegar a la cantidad necesaria de material recomendado para este TFM. Tras ello, se ha seleccionado un total de once escenas con una determinada variedad de personajes para tener un material más heterogéneo. Acto seguido, se han completado todas las variables de diálogo posibles. Al no poder conseguir los diálogos completos ni por parte de su desarrolladora ni a partir del propio videojuego, estos se han completado en un documento de Microsoft Word siguiendo un esquema definido a partir de la gran variedad de *gameplays* que se encuentran actualmente en YouTube. Esto ha dado como resultado un total de 35 páginas con 6766 palabras (de texto original en inglés), que incluyen tanto

diálogos (unas mil líneas) como palabras y explicaciones que ayuden a entender la estructura del guion original¹⁰.

De forma simultánea a la transcripción, se ha elaborado un glosario con términos en inglés y su traducción oficial en español¹¹. Dicho glosario, hecho en un documento de Microsoft Excel, incluye cinco pestañas: nombres de personajes, razas, terminología variada (nombres de naves, facciones, lugares, etc.), lista de personajes según la sincronía labial y, finalmente, pautas de pronunciación de algunos nombres y topónimos para actores y actrices de doblaje¹².

Mediante la herramienta Trados se ha realizado una traducción con ajuste *a ciegas* a partir del guion original. Al poder comparar fácilmente el TLO y el TLM, el ajuste resultaba relativamente sencillo. A continuación, se ha exportado la traducción con el mismo formato del TLO y se ha comparado el ajuste realizado con varios *gameplays* de YouTube para, después, corregir cualquier desajuste producido por el ya mencionado ajuste a ciegas¹³. Finalmente, se ha hecho una selección de fragmentos según los desajustes corregidos, además de algunos criterios que se encuentran al final del apartado 4, relativo al análisis de *ME 2*.

Como se ha mencionado en la sección 1.1 (Motivación personal), la elección de *ME 2* se debe, además de otros motivos personales, a su naturaleza cinematográfica y sus aspectos cinematográficos.

¹⁰ Véase el anexo III.

¹¹ Véase el anexo II.

¹² Para completar este glosario ha sido de gran ayuda la *wiki* en español de *ME*: https://masseffect.fandom.com/es/wiki/Mass_Effect_Wiki [Consulta: 26 de enero de 2022]

¹³ Véase el anexo IV.

4. ANÁLISIS DE *MASS EFFECT 2* EN LENGUA ORIGEN

Antes de proceder con la propuesta de traducción y sus correspondientes análisis y justificaciones, es esencial estudiar la obra en su versión original. Tras una presentación formal de la saga *Mass Effect*, se llevará a cabo un análisis de los elementos que afectan, en mayor o menor medida, a su traducción y ajuste para doblaje.

ME 2 está compuesto por un modo campaña que nos mete en la piel de un personaje que tenemos que ir conociendo conforme avanza la historia. Prueba de su naturaleza RPG es su *gameplay* basado en la toma de decisiones (con la rueda de diálogo que mencionamos), además de su sistema de moralidad. En cuanto a esto último, tanto este título como los demás conceden la libertad de elegir un camino bueno (virtud), neutral o malvado (rebeldía). Tendremos en cuenta estos factores a la hora de analizar esta obra de cara a su doblaje.

4.1. Su mundo y sus mecánicas

La riqueza de la saga *Mass Effect* va más allá de lo que cabe esperarse en una saga de ciencia ficción. No es de extrañar que haya sido planeada mucho antes del lanzamiento del primer videojuego, pues resumir toda esta saga en pocas páginas resultaría en un hecho inabarcable¹⁴.

En lo que respecta a la toma de decisiones, es importante aclarar que *ME 2* no es una novela gráfica como ocurre con *Detroit: Become Human* (2018), por lo que no presenta un enorme árbol de decisiones ni las múltiples variables dentro de una misma escena que caracterizan a dicho género. En su lugar, el título a tratar presenta una cierta linealidad narrativa en el sentido de que va desde un mismo punto *A* hasta un mismo punto *B*, es decir, el inicio y el final de la historia son siempre los mismos.

¹⁴ El artículo de Polo (2017), recopila algunos de los aspectos más relevantes a la hora de entender el desarrollo argumental del videojuego tratado, *ME 2*. <https://www.polygon.com/mass-effect-andromeda-guide-walkthrough/2017/3/21/14311292/mass-effect-lore-story-beginners-guide-explainer-recap> [Consulta: 2 de mayo de 2022]

A pesar de la linealidad general de la trama, *ME 2* concede la posibilidad de tener una partida única para cada persona que lo juegue. Por ejemplo, cada persona elegirá tener una relación amorosa distinta y la llevará a su manera. Por otro lado, en el hipotético caso de que Shepard siga el camino de la virtud, en cualquier momento tendrá la posibilidad de ser cruel o incluso tomarse la justicia por su mano. En resumen, *ME 2*, al igual que las otras dos entregas, ofrece un amplio abanico de posibilidades a quienes lo jueguen. A nivel individual, al igual que ocurre con muchos juegos RPG, es posible jugarlo varias veces y tener una experiencia distinta en cada partida.

4.2. Los diálogos

A nivel general, *ME 2* tiene una gran cantidad de textos traducibles. Teniendo en cuenta los elementos globales mencionados por Muñoz Sánchez (2017: 59-81), se pueden destacar los casos más llamativos de *ME 2*:

- *Interfaz de juego*. Todos los juegos de la *TME* incluyen un apartado llamado *códice* (ubicado en el menú de pausa), que abarca un gran porcentaje del texto traducible y que sirve para aprender más sobre el mundo en el que está ambientada la saga. Se desconoce la cantidad exacta de entradas del código de *ME 2*, pero está compuesto por más de 15 categorías con alrededor de 5 a 21 entradas cada una. Cada una de estas entradas tiene una cantidad aproximada de 300 palabras en su VO¹⁵.
- *Diálogos*. Si bien dijimos anteriormente que la primera entrega de la *TME* incluía 20 000 líneas de diálogo, *ME 2* cuenta con alrededor de 25 000 (Purslow, 2011).

Si tenemos en cuenta este último dato, podemos dar por sentado que los diálogos son lo más característico de este título. Si retomamos los textos susceptibles de ser doblados según Méndez González y Calvo-Ferrer (2017: 141), *ME 2* presenta esos tres tipos:

¹⁵ Información extraída de la web *GameBanshee*, accesible en: <https://www.gamebanshee.com/masseffect2/codex.php> [Consulta: 2 de mayo de 2022]

- *Secuencias de vídeo cerradas.* Son las menos frecuentes y están presentes especialmente al inicio del juego, donde este no se ve muy afectado por las variables importadas de *ME 1*. Las únicas excepciones son aquellas en las que se hace alusión al género de Shepard. En estos casos, parece haber dos posibles clips de vídeo cerrados: uno para Shepard mujer y otro para Shepard hombre. Estas escenas requieren un ajuste para doblaje más estricto que las que se describen a continuación.



Figura 2. Ejemplo de secuencia de vídeo cerrada. Fuente propia.

- *Secuencias de vídeo abiertas.* Son las más frecuentes, pues alrededor de ellas gira toda la narrativa de la obra. Aun manteniendo planos al más puro estilo cinematográfico, estas escenas suelen ser diálogos en los que ocasionalmente interviene una tercera o cuarta persona. La necesidad de generar estas escenas con el motor gráfico del juego se debe a que, en todo momento, es posible elegir una línea distinta mediante la rueda de diálogo. Las bocas de los personajes aparecen casi siempre y, aunque los personajes aparecen más estáticos que en las secuencias cerradas, estos gesticulan con cierta regularidad.



Figura 3. Ejemplo de secuencia de vídeo abierta con rueda de diálogo. Fuente propia.

- *Diálogos.* Casi tan frecuentes como las anteriores. Se dan cuando, al interactuar de algún modo con un PNJ (personaje no jugable), no se inicia una secuencia abierta, sino que los personajes hablan mientras seguimos controlando a Shepard y sin que aparezca la rueda de diálogo. Estos diálogos ocurren especialmente en los siguientes casos: cuando Shepard está en combate, cuando Shepard pasa cerca de determinados PNJ que están manteniendo una conversación o cuando Shepard interactúa con un PNJ, pero dicha interacción no tiene programada una secuencia abierta. En este caso, al aparecer los personajes lo suficientemente lejos y no percibirse el movimiento de los labios, sería conveniente aplicar una sincronía sonora en la que solamente se respete la duración de sus intervenciones y sus pausas.



Figura 4. Ejemplo de diálogo mientras controlamos a Shepard. Fuente propia.

Podemos concluir, pues, que las secuencias de vídeo cerradas y las abiertas (en ese orden de prioridad) son las que más importancia tienen a la hora de llevar a cabo el doblaje de un videojuego de la naturaleza de *ME 2*. En los diálogos, en cambio, no es necesario un ajuste tan concienzudo, a diferencia de los dos casos anteriores.

4.2.1. Las dificultades del TLO en doblaje

Para definir dificultades, se ha elaborado un total de cinco categorías que servirán de base para el cuerpo del presente trabajo. En estas categorías se tiene en cuenta todo lo tratado en el marco teórico, además de la naturaleza y complejidad propias de una obra audiovisual como *ME 2*.

- a) *Marcas de género*. La relevancia de las marcas de género en la *TME* se debe a la presencia de dos variantes de género para Shepard, el personaje protagonista. En casi todos los diálogos de Shepard con otros personajes, resulta necesario evitar cualquier terminología que haga alusión a un género específico. En estos diálogos, no es Shepard quien hace alusión a su propio género, sino los personajes con los que interactúa. Estas alusiones, que son poco habituales, pueden ser simples (un personaje usa elementos que denotan el género de Shepard, como *his* o *her* en inglés) o directas (las acciones de los demás personajes varían según su género: líneas de diálogo alternativas, comentarios en alusión al género, etc.). El castellano, comparado con el inglés, es una lengua muy condicionada por el género, por lo que es aconsejable evitar determinados sustantivos o adjetivos salvo en casos concretos que se especificarán en el cuerpo de este trabajo.
- b) *Caracterización de personajes*. En el mundo de *ME* existen muchos personajes y razas con formas de hablar muy características. Claro ejemplo de ello es la raza salariana, la cual habla con mayor velocidad, pues las voces originales en inglés están alteradas para que estos personajes hablen más rápido y, por ende, con voz distorsionada. Mordin Solus es un carismático médico salariano que, además de lo anterior, dice las palabras justas y necesarias para que se le entienda, lo que resulta en oraciones gramaticalmente incorrectas. Siguiendo con los personajes carismáticos, Joker y Shepard tienen formas de hablar muy características que tienden a la informalidad y al uso habitual de bromas o muletillas.
- c) *Lenguaje vulgar*. Aun siendo un videojuego destinado a personas mayores de 18 años, en *ME 2* no es muy habitual el lenguaje soez.

Aun así, cuando este aparece, puede resultar condicionante a la hora de ajustar para doblaje en cualquier obra audiovisual.

- d) *Sincronía labial*. Además de la restricción del doblaje tradicional en cuanto a sincronía labial, esta obra cuenta con razas concretas que requieren, en mayor o menor medida, una sincronía estricta. En el lado menos estricto se encuentran los turianos (que no tienen labios), los quarianos (que siempre llevan casco) y los seres sintéticos (robots sin boca como los geth o los segadores).
- e) *Planos cinematográficos*. Esta categoría conecta con la anterior, pues representa, en parte, el lado más estricto en cuanto a sincronía labial. Al problema de la sincronía labial se le suman dos aspectos determinantes en *ME 2*. En primer lugar, durante gran parte de los diálogos se usan planos medios (donde se muestran los personajes de cabeza a cintura¹⁶) o primeros planos (se muestra la cara del personaje). La *TME* hace uso de estos planos con mucha más frecuencia que en el cine, lo cual supone una dificultad añadida a la hora de ajustar los diálogos. Los casos más extremos son los primerísimos planos en los que solo aparece la boca del personaje: aunque ocurren con escasa frecuencia, pueden suponer un quebradero de cabeza para la persona que ajusta. Esta obra contiene mucha información analizable, por lo que nos centraremos en aquella relacionada puramente con el doblaje. Estas cinco categorías servirán, junto a otros aspectos mostrados a continuación, para dar forma al cuerpo del presente trabajo, es decir, el análisis de la traducción y ajuste propuestos para *ME 2*.

¹⁶ Álvaro Panadero explica los distintos planos del cine en la web Escuelacine.com. <https://www.escuelacine.com/la-importancia-de-la-escala-de-planos/> [Consulta: 17 de mayo de 2022]

5. PROPUESTA DE TRADUCCIÓN Y AJUSTE

Antes de proceder al análisis central de este trabajo de fin de máster, trataremos algunos detalles relacionados con la elaboración de material previo a la traducción y ajuste propiamente dichos. Después, en el análisis, veremos y ejemplificaremos punto por punto algunos de los aspectos, curiosidades y dificultades que ha entrañado este encargo ficticio. En el caso de las dificultades, analizaremos cómo se han solucionado y, en determinados casos, también veremos cómo se han prevenido.

5.1. Elaboración de glosarios

Como se ha explicado anteriormente, para llevar a cabo una traducción lo más fiel y exacta posible, se ha creado un glosario¹⁷ que recoge lo que consideramos indispensable por los siguientes motivos:

- Mantener una coherencia con respecto a la traducción oficial al español. Incluso en el hipotético caso de descartar los subtítulos (oficiales desde el lanzamiento de *ME 2*), el doblaje en español debe coincidir con la terminología oficial. Debemos recordar que, además de los diálogos, en un videojuego existen otros elementos igual de importantes como las descripciones, la publicidad, etc.
- Evitar inconsistencias dentro del propio TLM. Estos listados sirven de referencia para mantener una correcta consistencia en distintos elementos que se enumerarán más adelante.
- Facilitar, en definitiva, el proceso de ajuste. Tal y como se ejemplificará en adelante, no todos los personajes requieren el mismo tipo de ajuste.
- Tener una única referencia en equipos conformados por varios lingüistas. En el posible caso de realizar el trabajo en un equipo de varias personas, todo lo anterior podría agravarse si no se dispone de un glosario.

¹⁷ Véase Anexo II.

En resumen, este glosario ayuda a evitar problemas adicionales, más allá de lo puramente lingüístico. Dentro de un archivo de Microsoft Excel, se han incluido cuatro categorías principales centradas en todo lo anterior. Dichas categorías son las siguientes:

1. *Personajes*. Algunos nombres incluyen títulos o rangos militares, como ocurre con *Lieutenant* (en español, *teniente*) *Kaidan Alenko*; y nombres propios que requieren traducción, como *Sovereign* (*el Soberano* en español) o que no se han traducido, como *Grunt*.
2. *Razas*. En la *TME* hay un gran número de razas con características propias en cuanto a género. Por ello, se ha diseñado una tabla que determina los posibles géneros de cada raza y cómo se escriben en cada caso, si existe o no una diferenciación en cuanto a género y número. Además, el guion original de los tres videojuegos se concibió únicamente con la idea de género binario: este hecho se explicará con más detalle durante el análisis propiamente dicho.
3. *Varios*. En esta categoría se incluyen todos aquellos términos clave que no tenían cabida en las anteriores. Esta incluye rangos militares aislados como *Admiral* (*almirante* en español), neologismos como *genophage* (*genofagia* en español), topónimos adaptados como *Freedom's Progress* (*Progreso de la Libertad* en español), nombres de objetos o vehículos, como *Normandy* (*Normandía* en español) y siglas o acrónimos como *AI*, *artificial intelligence* (*IA*, *inteligencia artificial* en español).
4. *Sincronía labial*. Aunque esto se explicará en detalle durante el posterior análisis, podemos señalar que el ajuste para doblaje en un videojuego presenta muchos problemas en cuanto a sincronía. Esta categoría nos ayuda a disminuir, al menos ligeramente, algunos de estos problemas. Por ejemplo, personajes como Legión o SID, al ser máquinas, pertenecen a razas sin boca que, al menos en ME 2, no requieren sincronía labial.

De modo adicional, dentro del glosario se ha incluido un listado de pronunciación de topónimos y antropónimos, pues existen determinados términos que podrían ocasionar dudas durante la grabación, como *skylliano*,

akuze o *rachni*. Aunque esto suele facilitarse al estudio de grabación dentro del guion o en un documento adicional, se ha decidido incluirlo dentro del mismo glosario para facilitar su consulta en el presente trabajo.

5.2. Clasificación y justificación de las propuestas de traducción y ajuste

Esta sección reúne todo el análisis central del TFM. Para una mejor comprensión, se ha estructurado en cuatro subsecciones que figuran en el siguiente orden: marcas de doblaje usadas y descartadas en la propuesta de traducción y ajuste, con sus explicaciones; explicación del ajuste a ciegas con ejemplos; decisiones tomadas en lo que se refiera a tratamientos entre personajes; y las cinco dificultades enumeradas en la sección 4.2.1. (Las dificultades del TLO en doblaje).

Marcas de doblaje usadas

Las marcas de doblaje se han incluido al realizar la revisión final del ajuste, comparando con la imagen. Como resultado, se ha empleado una cantidad muy escueta de marcas, debido a que, en muchos casos, no resultaban tan necesarias como en el cine. Las marcas de doblaje empleadas en esta propuesta de traducción y ajuste de *ME 2* son las siguientes:

- /, cuando un personaje hace una pausa en la que cabría una palabra de tres sílabas;
- //, cuando en las pausas cabe más de un polisílabo;
- (OFF), cuando un personaje interviene fuera de pantalla;
- (DL), cuando un personaje que interviene aparece de lado;
- (DE), cuando un personaje que interviene aparece de espaldas y no se le ve la boca;
- (ON), cuando, después de (OFF), (DL) o (DE), un personaje vuelve a aparecer claramente en pantalla;
- (G), cuando un personaje hace un gesto sonoro;

- (*R*), cuando un personaje ríe;
- (*RESP*), cuando un personaje suspira o se le oye respirar;
- (*FILT*), cuando la voz de alguien suena en altavoces, pingingillos o dispositivos similares.

A modo de aclaración, destacamos que el no haber usado determinadas marcas de doblaje se debe especialmente a la naturaleza de los videojuegos. Los diálogos de un videojuego, a diferencia de los de una película o una serie, suelen estar compuestos por pistas de audio que el motor del videojuego reproduce conforme se desarrolla la escena. Dicho de otra manera, los diálogos de una película siempre son cerrados y se reproducen en el mismo orden y de la misma manera; en un videojuego, en cambio, un motor selecciona el diálogo más oportuno según las acciones de quien juega (mediante el canal periférico) y según variables del propio videojuego¹⁸.

Por estas razones, se ha prescindido de las siguientes marcas de doblaje entre otras:

- (*P*), *pisando*: porque las interrupciones las realiza el motor de *ME 2* y no se debe tener en cuenta en el estudio de doblaje;
- (*A*), *adelantar intervención*: porque, en una secuencia de vídeo abierta, una pista de audio debe durar lo mismo tanto en la versión original como en su versión doblada;
- (*AMBIENTE GENERAL*): porque estos se grabarían en pistas de audio independientes que el motor del juego reproduciría en determinados escenarios;
- (*AD LIBS*) porque no tienen cabida en una secuencia abierta, debido a que un diálogo, por muy secundario que sea, siempre debe ser audible.

¹⁸ En el caso de *ME 2*, esto solo ocurre en las secuencias de vídeo abiertas o los diálogos: las secuencias de vídeo cerradas se presentan igual que en el cine (véase 4.1.2. Los diálogos). También debemos aclarar que las películas interactivas como la ya mencionada *Black Mirror: Bandersnatch* no funcionan exactamente de la misma forma que los videojuegos. Mientras un videojuego controla múltiples elementos (audio, vídeo, movimientos, etc.), una película interactiva controla únicamente pistas de vídeo.

Ajuste a ciegas

Volviendo a lo mencionado brevemente en la sección 3.2 (Metodología empleada), el proceso de ajuste tras la traducción se dividió en dos fases: una primera fase a ciegas y una segunda comparando con pistas de vídeo del videojuego. La inclusión de esta primera fase se debe a la necesidad de dotar de un mayor realismo y, por tanto, dificultad, puesto que, como ya comentamos en el marco teórico, no es habitual tener acceso a la imagen durante el proceso de localización. Esto último puede resultar aún más problemático en un videojuego como el que se trata aquí, donde los primeros planos son muy frecuentes.

Tras poner en práctica este método, se llevó a cabo un análisis comparativo (entre la versión a ciegas y la versión final) que muestra algunos desajustes que se repiten reiteradamente. Por restricciones de espacio del TFM, estos desajustes aparecen resumidos en los siguientes dos fragmentos que se han seleccionado de modo ilustrativo. Además, los fragmentos seleccionados a modo de ejemplo se muestran en tablas y, dentro de estas, aparecen subrayadas las consonantes bilabiales que coinciden en el TLO y el TLM. Si coinciden palabras enteras o de la misma raíz, estas aparecen subrayadas en su totalidad.

Fragmento TLO	Ajuste a ciegas	Propuesta final de traducción y ajuste
JACOB: You enlisted and won a medal fighting batarians during the Skyllian Blitz. Do you remember that?	JACOB: Te alistaste y te condecoraron al hacer frente a batarianos en el Ataque Skylliano. ¿Te acuerdas?	JACOB: Te condecoraron al hacer frente a los batarianos en el Ataque Skylliano. / ¿Te acuerdas?

El primer fragmento recoge el problema más frecuente en el ajuste a ciegas: la sincronía sonora. Al no tener acceso a la imagen con la actuación original, no tenemos en cuenta la velocidad de los actores y actrices al hablar. La estructura sintáctica del TLO (columna izquierda) se calcó en la traducción y ajuste a ciegas (columna central). El resultado fue una oración demasiado larga

que no encajaba dentro del tiempo de habla del personaje. La solución para la propuesta final (columna derecha) fue omitir información menos relevante (en este caso, *Te alistaste*) y ajustar el texto resultante según el movimiento de los labios, lo cual no fue necesario en este caso. El segundo problema que muestra este fragmento es la inserción de pausas, pues en un ajuste a ciegas resulta imposible determinar cuándo las hay.

Fragmento TLO	Ajuste a ciegas	Propuesta final de traducción y ajuste
MIRANDA: But he's just one man. <u>If</u> <u>we</u> <u>lose</u> <u>Shepard</u> , <u>humanity</u> might well <u>follow</u> .	MIRANDA: Pero solo es un hombre. Si <u>perdemos</u> a Shepard , la <u>humanidad</u> está perdida .	MIRANDA: Pero solo es un hombre. (OFF) Perder a Shepard sería el fin de la humanidad .

El segundo ejemplo muestra un problema parecido, por lo que se ha resuelto de manera similar. Además se ha resuelto un error de cacofonía con las palabras *perdemos* y *perdida*. La principal diferencia con respecto al anterior fragmento es la presencia de sincronía labial en una oración donde no era necesaria: al no contar con la marca de doblaje (*OFF*) donde correspondía, se hizo en vano un ajuste mucho más preciso. Debemos aclarar que, durante la elaboración del TLO, se marcaron con un (*OFF*) todas las intervenciones que lo requerían, pero algunas se pasaron por alto.

En definitiva, el ajuste a ciegas es una práctica que aumenta la dificultad de un proceso que es difícil en sí. Al ser propio de la investigación, no se ampliará este tema en el presente trabajo, pues ello no tendría suficiente cabida.

Tratamientos entre personajes

A nivel general, este aspecto suele adquirir mucha importancia en la traducción. En la *TME* no es así porque, salvo contadas excepciones, todos los personajes se hablan entre sí con informalidad. De hecho, esto se ve reflejado en la traducción oficial para subtítulos en español, donde Shepard tutea a oficiales militares de mayor rango. Si bien es cierto que en este ejemplo se podría haber tomado una decisión diferente con respecto al grado de formalidad, basta con escuchar los diálogos originales en inglés para descubrir que Shepard habla de igual a igual con todo el mundo. Por ende, la traducción oficial ya mencionada no entra en conflicto con las voces en inglés, pues da una impresión de fidelidad en estos contextos. En la siguiente figura se puede apreciar que, a la izquierda, Shepard se apoya en la pared, lo que muestra una actitud informal y despreocupada. A la derecha, Shepard tutea a Hackett en los subtítulos oficiales en castellano.



Figura 5. Dos capturas de Shepard hablando con Hackett en ME 2. Fuente propia.

Independientemente de la traducción oficial, se ha hecho una excepción en lo que se refiere a los tratamientos formales, la cual aparece en esta propuesta de traducción y ajuste de *ME 2*. SID, (o EDI en el TLO)¹⁹ es una avanzada inteligencia artificial integrada en los sistemas de la nave en la que viajamos en *ME 2* y *ME 3*. Su forma de hablar es, sin lugar a dudas, uno de los casos más claros de lenguaje formal en todo *ME 2*²⁰ sin contar los subtítulos

¹⁹ EDI (*Enhanced Defense Intelligence*) en inglés y SID (*Sistema de Inteligencia Defensiva*) en español. Véase Anexo II.

²⁰ Véase Escena 6 en Anexo III.

oficiales en español. Para la traducción propuesta en este trabajo, se ha decidido que SID usteará al resto de personajes de la saga, como se muestra en el siguiente ejemplo. Además, esta decisión no afecta en absoluto al ajuste. Como aclaración, en adelante se mostrarán únicamente el fragmento original en inglés (columna izquierda) y la propuesta de traducción y ajuste (columna derecha).

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
<p>SHEPARD: Shut that thing down! I don't want it on my ship.</p> <p>SID: Have I offended?</p> <p>MIRANDA: Shepard spent a great deal of time fighting rogue AI. Geth, mostly. Plus, that incident with Alliance's Hannibal system on Luna.</p> <p>SID: Your distrust is logical, Shepard. Unlike the irrational mistrust of most humans. However, I am no threat to you or anyone else. I observe and offer analysis and advice. Nothing more.</p>	<p>SHEPARD: ¡Apagad esa cosa! No la quiero en mi nave.</p> <p>SID: ¿Le he ofendido?</p> <p>MIRANDA: Shepard se ha topado con muchas IA renegadas. Muchos geth. Más el incidente de la IA de la Alianza en Luna.</p> <p>SID: Su recelo es lógico, Shepard. A diferencia de la irracionalidad de otros humanos. No obstante, no supongo una amenaza para nadie. Mi función consiste en analizar y aconsejar. Nada más.</p>

Si tenemos en cuenta los subtítulos oficiales ya mencionados, la única excepción es la de los hanar. Estos seres, aparentemente inspirados en las medusas, tienen un discurso que evita dirigirse directamente a sí mismos. Por

tanto, en el TLO, en lugar de usar el pronombre personal *I* (yo) se refieren a sí mismos como *this one* (este), con un uso de verbos en tercera persona. Debemos añadir que los hanar no tienen distinción de género, pero hablan de sí mismos en masculino. Esto podría deberse a que se consideran *seres*, sustantivo que en español es masculino por defecto. Además de este hecho, dicha raza, que aparece en contadas ocasiones en la *TME*, no presenta nada lo suficientemente destacable para incluirla entre los ejemplos de esta propuesta de traducción. Sin embargo, es igualmente necesario hacer esta mención.

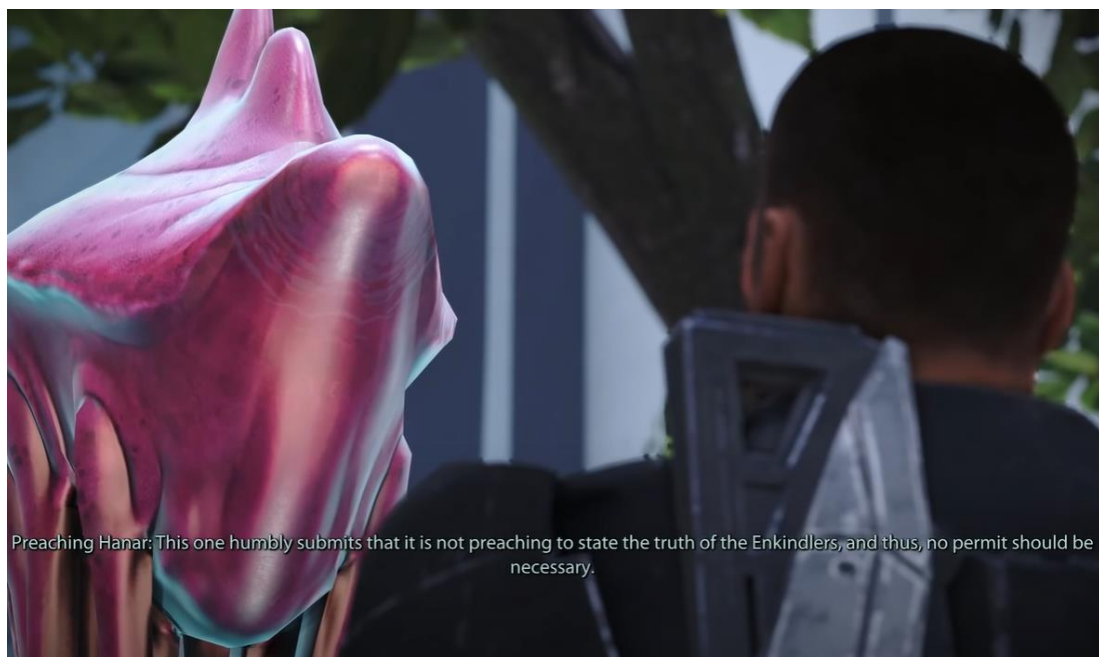


Figura 6. Un hanar en la versión en inglés de ME 1. Fuente propia.

Tras estas aclaraciones, nos centraremos en los cinco puntos presentados en la sección 4.2.1. (Las dificultades del TLO en doblaje). Estos cinco puntos han servido para recopilar una serie de ejemplos que resumen algunas de las dificultades presentadas durante la traducción y ajuste de las escenas seleccionadas de *ME 2*.

Las cinco dificultades

La parte central de este análisis se centrará en lo aportado en la sección 4.2.1. (Las dificultades del TLO en doblaje). Con estas cinco dificultades en mente, categorizaremos así los distintos fragmentos seleccionados y sus correspondientes análisis, soluciones y explicaciones.

I. Marcas de género

Tal y como ya hemos señalado, entre el inglés y el castellano existe una enorme diferencia entre marcas de género. A la hora de traducir los fragmentos seleccionados, se han encontrado varios sustantivos y adjetivos que, traducidos directamente al español, denotarían algún género. Antes de proceder al análisis propiamente dicho, se debe aclarar que se planteó, de algún modo, hacer la traducción más inclusiva para, por ejemplo, el género no binario. Sin embargo, esta posibilidad se desechó, porque, a diferencia de otros títulos de rol como *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) o *Elden Ring*²¹, la TME identifica el género de su protagonista únicamente de forma binaria. Por ello, recurrir a una estrategia más inclusiva resultaría en una alteración excesiva de un elemento tan central, como lo es el género, en una obra de rol que solo tiene en cuenta dos variables de este.

El primer ejemplo que veremos se repite en muy pocas ocasiones y es una excepción a lo que analizaremos más adelante.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
MIRANDA: Variable 1: Shepard hombre. The Council will never trust Cerberus. They'll never accept our help. Even after everything humanity has accomplished. But Shepard, they'll	MIRANDA: Variable 1: Shepard hombre. El Consejo no se fiará de Cerberus. No va a aceptar nuestra ayuda. Después de lo que la humanidad ha hecho por ellos. Pero a Shepard / le

²¹ Los ejemplos mencionados no muestran un selector de género, sino tipos de cuerpo (tipo A o tipo B). Aun así, no es justo comparar títulos con más de diez años de diferencia, pero en 2010, año de lanzamiento de *ME 2*, no se contemplaba incluir un género más allá del masculino o el femenino. El lenguaje inclusivo es, pues, una práctica reciente en la localización de videojuegos.

<p>follow him. He's a hero, a bloody icon. But he's just one man. If we lose Shepard, humanity might well follow.</p> <p>Variable 2: Shepard mujer.</p> <p>The Council will never trust Cerberus. They'll never accept our help. Even after everything humanity has accomplished. But Shepard, they'll follow her. She's a hero, a bloody icon. But she's just one woman. If we lose Shepard, humanity might well follow.</p>	<p>yan a oír. / Es un héroe, un puto icono. / Pero solo es un hombre. (OFF) Perder a Shepard sería el fin de la humanidad.</p> <p>Variable 2: Shepard mujer.</p> <p>El Consejo no se fiará de Cerberus. No va a aceptar nuestra ayuda. Después de lo que la humanidad ha hecho por ellos. Pero a Shepard / la yan a oír. / Es una heroína, un puto icono. / Pero solo es una mujer. (OFF) Perder a Shepard sería el fin de la humanidad.</p>
---	--

En este fragmento perteneciente al comienzo de *ME 2*, dos personajes, por ahora desconocidos, discuten el futuro de Shepard y si realmente se están aprovechando sus capacidades. Miranda, quien será uno de los personajes principales a partir de entonces, hace una alusión simple al género de Shepard, tanto en forma de pronombre como de sustantivo. En el segundo caso, se dice directamente que Shepard es *man* (hombre) o *woman* (mujer). En estos casos (poco frecuentes), se ha dividido la intervención del personaje en dos variables, en cada una de las cuales dice claramente el género de Shepard. El ajuste resultante también se ajusta correctamente al movimiento de la boca.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
<p>ILLUSIVE:</p> <p>Variable 1: Shepard hombre.</p> <p>Then see to it that we don't lose him.</p> <p>Variable 2: Shepard mujer.</p> <p>Then see to it that we don't lose her.</p>	<p>ILUSORIO:</p> <p>(OFF) Procuremos (ON) entonces que siga aquí.</p>

El fragmento anterior es la respuesta del otro personaje (Hombre Ilusorio) a Miranda. Mientras que en el TLO aparecen pronombres que marcan género, en el TLM se ha decidido unificar ambas variables. De este modo, se reduce ligeramente la cantidad de líneas por doblar.

En una escena posterior, Miranda y su compañero, Jacob, hacen preguntas a Shepard acerca de su pasado. Las respuestas de Shepard dependerán de las decisiones tomadas en *ME 1*. Entre todas las preguntas que le formulan, una de ellas está relacionada con su origen.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
JACOB: (1) Variable 2: origen del espacio. Records show you were a spacer kid. Raised mostly on one ship or another.	JACOB: (1) Variable 2: origen del espacio. Según registros, creciste en el espacio. Sobre todo entre naves y flotas.

En este caso, en una de las variables, Jacob cuenta que Shepard se crio en el espacio. En inglés, *kid* es un sustantivo sin marca de género, mientras que sus equivalentes directos en español sí están marcados. En casos como este, la solución empleada en el TLM consiste en formular una oración diferente (sin marca de género) que transmita el mismo mensaje. Al igual que en el fragmento anterior tratamos de reducir la cantidad de variables, en este evitamos nuevas variables que el videojuego no tiene programadas en el idioma original. En lo referente al ajuste, no solo se mantiene la única -p del TLO: también se utiliza una palabra de la misma raíz (*spacer* en inglés, *espacio* en español).

El siguiente fragmento, en el que Shepard y el Hombre Ilusorio hablan por primera vez, aparece otro elemento que podría denotar género. El Hombre Ilusorio explica por qué ha invertido tanto dinero y recursos en revivir a Shepard.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
<p>ILLUSIVE:</p> <p>Opción 3: <i>Investigate.</i></p> <p>You're unique. Not just in ability or what you've experienced, but in what you represent.</p>	<p>ILUSORIO:</p> <p>Opción 3: <i>Investigate.</i></p> <p>Eres crucial. No solo por tu habilidad y experiencia: / es lo que representas.</p>

Este ejemplo, en lugar de un sustantivo, muestra un adjetivo calificativo. En primer lugar, en el TLM se ha elegido un adjetivo con un significado distinto al original, al menos en el sentido más estricto. Sin embargo, cuando el Hombre Ilusorio afirma que Shepard es una persona única, se refiere a lo importante que es para toda la humanidad de cara a una amenaza inminente. Por este motivo, *crucial* es una traducción igual de correcta. En segundo lugar, se mantiene una oración lo suficientemente corta para que encaje en boca. Además, del mismo modo que ocurre en el TLO, esta propuesta no presenta consonantes bilabiales ni labiodentales. Por otra parte, incluye la vocal cerrada -u a mitad de oración.

La escena siguiente se ramifica en dos variables muy diferentes según el género elegido para Shepard. En un local nocturno, una banda criminal organizada recluta a gente para dar caza a alguien conocido como Arcángel. Como puede verse a continuación, si Shepard es hombre, un mercenario dice que tanto él como sus compañeros están bien preparados para un asalto. En cambio, si Shepard es mujer, el mercenario hace un comentario misógino.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
<p>SOLDADO:</p> <p>Variable 1: a Shepard hombre.</p> <p>You'll get paid when the job's done, just like everyone else. Who's next? You three look like you could do some damage. Looking for a good fight?</p> <p>Variable 2: a Shepard mujer.</p>	<p>SOLDADO:</p> <p>Variable 1: a Shepard hombre.</p> <p>Cobrarás cuando hayas terminado, al igual que el resto. ¿Siguiente? A los tres se os nota que estáis bien preparados. ¿Estáis buscando acción?</p> <p>Variable 2: a Shepard mujer.</p>

You'll get paid when the job's done, just like everyone else. Who's next? Well, aren't you sweet? You're on the wrong place, honey. Strippers' quarters are that way.	Cobrarás cuando hayas terminado, al igual que el resto. ¿Siguiente? // Vaya, qué belleza. Te has equi<u>v</u>ocado, nena. Las <i>strippers</i> están por ahí.
--	--

En todo momento se ha tratado de mantener el mensaje del TLO en la traducción, es decir, que se note que el personaje discrimina a Shepard por ser mujer. Por ello, no se evita el uso de marcas de género y se utiliza el término *nena*, el cual adquiere un significado despectivo. Las posibles respuestas a este comentario se analizarán más adelante, en la categoría perteneciente al lenguaje vulgar. En lo que respecta al término *stripper*, se ha elegido este en lugar del recomendado por la Fundéu²². El motivo de esta elección se debe al ajuste, ya que *estríperes* contiene una sílaba más.

El último ejemplo de esta categoría es una oración que puede decir cualquiera de los posibles compañeros de pelotón de Shepard. Esto significa que es una frase que grabarán distintos actores y actrices de doblaje, por lo que la línea variará de género según el personaje.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
COMPAÑERO/A 1: I'm ready, <u>Com</u>mander.	COMPAÑERO/A 1: (Hombre) Listo, <u>com</u>andante. (Mujer) Lista, <u>com</u>andante.

Por el motivo anterior, se ha procedido a crear dos oraciones distintas dependiendo de los compañeros o compañeras de pelotón que Shepard haya elegido en la misión (Shepard tiene hasta trece, de los cuales dos le acompañan en cada misión). Debido a que no existe un límite de caracteres en este sentido, se ha optado por escribir las dos variables en detrimento de otras opciones gramaticalmente incorrectas como *listo/a* o *listo/lista*. Por último, es importante

²² La Fundéu, basándose en el Diccionario panhispánico de dudas, recomienda *estríper* como uso adecuado de dicha grafía: <https://www.fundeu.es/recomendacion/estriper/> [Consulta: 29 de junio de 2022]

destacar que la palabra *comandante* es clave en toda la *TME*, pero que, en español, puede usarse indistintamente, sea cual sea el género de Shepard.

II. Caracterización de personajes

Jeff Moreau (Joker) es el primer personaje de la saga que muestra una personalidad acorde a su apodo: es una figura afable y bromista con todo el mundo. Con un sentido del humor muy ingenioso y, en ocasiones, crudo, Joker no deja pasar una ocasión para intentar sacar una sonrisa. Al inicio de *ME 2*, Joker presencia la muerte de Shepard en el vacío del espacio y, durante dos años, ve cómo vuelve a la vida gracias a ciertos avances tecnológicos. Cuando por fin pueden hablar cara a cara, Joker hace una broma con un doble sentido:

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
SHEPARD: I can't believe it's you, Joker.	SHEPARD: Qué sorpresa verte, Joker.
JOKER: Look who's talking. I saw you get spaced.	JOKER: Quién fue a hablar. Nos hiciste el <u>vacío</u>.

En el inglés puramente informal, *getting spaced* es un sinónimo de *getting high*, es decir, *colocarse* mediante el consumo de sustancias psicotrópicas o estupefacientes. Con esta expresión informal, Joker juega con el doble sentido de la expresión idiomática, refiriéndose en realidad al significado literal de esta: que Shepard acabó en el espacio y murió. En español, mantener una broma con respecto a las drogas es una tarea difícil, y más si a ello se le suma la limitación que conlleva el ajuste. Sin embargo, resulta más fácil mantener el humor negro (*hacer el vacío* por morir y “abandonar” a los suyos) y una referencia al espacio (el vacío). Con ello, se logra transmitir en el público meta una reacción similar mediante una broma diferente que, a su vez, tiene un ajuste labial exacto.

Mordin Solus es otro de los miembros que Shepard debe reclutar para su equipo. Pertenece a la raza salariana, cuya forma de hablar se caracteriza por una velocidad superior al promedio. Mordin, además de hablar muy rápido, tiene por costumbre acortar las oraciones para poder dar más información en el mínimo tiempo posible. En el TLO, este personaje tiende a omitir sustantivos, verbos y determinantes, entre otros. El resultado es una forma de hablar que enerva constantemente a Shepard.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
<p>MORDIN:</p> <p>Hmm. Don't recognize you from <u>an</u> area. Too well armed to be refugees. No mercenary uniform. Quarantine still in effect. Here for something else? Vorchas? Crew to clean them out? Unlikely. Vorchas a symptom, not a cause. The plague? Investigating possible use as a bio-weapon? No. Too many guns, not enough data equipment. Soldiers, not scientists. Yes, yes. Hired guns, maybe? Looking for someone? Yes! But who? Someone important. Valuable. Someone with secrets. Someone like <u>me</u>.</p>	<p>MORDIN:</p> <p>(G) No sois de <u>por</u> aquí. Refugiados no tan <u>armados</u>. Mercenarios tampoco. Cuarentena aún vigente. (DE) ¿Otro motivo? ¿Vorchas? ¿Queréis matarlos? (ON) No creo. Son síntoma, no causa. ¿Plaga? ¿Investigáis aplicación a arma química? No, no, no. Demasiadas, no estáis preparados. Soldados, no científicos. Sí, sí. / ¿Sicarios quizás? (DL) ¿Buscáis a alguien? ¡Sí, sí! ¿Pero a quién? Es importante. (ON) Valioso. Con secretos. Me buscáis a <u>mí</u>.</p>

En primer lugar, mientras que en el TLO aparece una sola vez el adverbio de negación no, en el TLM aparece tres veces. Esto se debe a que el TLO se extrajo de los subtítulos en inglés, pero el actor de voz lo interpreta de forma distinta. Al tratarse de doblaje, la voz tiene prioridad, por lo que se han transcrito elementos como este. En segundo lugar, la onomatopeya *Hmm* del TLO se sustituye por un símbolo de gesto. El personaje hace este sonido en muchas de

sus intervenciones y no siempre aparece escrito en los subtítulos, por lo que resulta importante escuchar con detenimiento los fragmentos originales. Por último, el TLM se acorta mediante la omisión de algunos verbos (especialmente el verbo *ser*) y gran parte de los artículos determinados (*el, la, los, las*). El hecho de no haber suprimido estos elementos por completo se debe a la necesidad de mantener unidades sintácticas lo suficientemente comprensibles.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
<p>MORDIN:</p> <p>Vorcha have shut down environmental systems. Trying to kill everyone. Need to get power back on before district suffocates. Here. Take plague cure. Also, a bonus in good faith. Weapon from dead Blue Suns mercs. May come in handy against vorcha. One more thing. Daniel. One of my assistants. Went into vorcha territory. Looking for victims. Hasn't come back.</p>	<p>MORDIN:</p> <p>Vorcha han apagado sistema de aire. Quieren matarnos. Hay que volver a encenderlos o nos asfixiaremos. Ten. Llévate la cura. (OFF) Y esto, de buena fe, arma de Soles Azules muertos. (ON) Puede servirlos contra vorcha. Algo más. Daniel. Mi ayudante. Fue a territorio vorcha. Atendía a víctimas. (RESP) No ha vuelto.</p>

En este ejemplo ha sido necesario insertar más marcas de doblaje con respecto al anterior. Mordin gesticula mucho y hace muchos sonidos y movimientos bruscos, lo cual hace que desaparezca de cámara ocasionalmente: esas ocasiones son muy importantes a la hora de ajustar. *(RESP)* es otro de los gestos que Mordin usa con frecuencia y no aparecen reflejados en los subtítulos en inglés. Sin embargo, hay que tener cuidado, pues muchas variables de diálogo de Mordin, por muy similares que parezcan, pueden presentar grandes diferencias:

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
<p>SHEPARD:</p> <p><i>Virtud: I'll keep an eye out.</i></p> <p>If I see him, I'll do what I can to help.</p> <p><i>Rebeldía: He's probably dead.</i></p> <p>A doctor doesn't have much chance against a vorchá horde. You shouldn't have sent him.</p> <p>MORDIN:</p> <p><i>Virtud:</i></p> <p>Thank you. Told him not to go. But he's smart. Bright future. I hope.</p> <p><i>Rebeldía:</i></p> <p>Stubborn. Told him not to go. Odds of survival low. But he's smart. Careful. Bright future. I hope.</p>	<p>SHEPARD:</p> <p><i>Virtud: I'll keep an eye out.</i></p> <p>Veré qué puedo hacer si lo veo.</p> <p><i>Rebeldía: He's probably dead.</i></p> <p>Una horda de vorchá es demasiado para un médico. Es una mala elección.</p> <p>MORDIN:</p> <p><i>Virtud:</i></p> <p>Gracias. Le avisé de esto. Pero es listo. Buen futuro. Espero.</p> <p><i>Rebeldía:</i></p> <p>(G) Terco. Le avisé de esto. (OFF) No sobreviviría. (ON) Pero / es listo. Cautó. Buen futuro. Espero.</p>

Como se puede apreciar arriba, si elegimos la opción de diálogo *virtud*, Mordin responderá de forma escueta. En cambio, si elegimos la opción de rebeldía, la respuesta de Mordin no solo será más larga, sino que también se producirán cambios de plano adicionales. Con frecuencia, Mordin aparece de lado, de espaldas o se mueve fuera de cámara. Estos cambios de plano resultantes forman parte de la caracterización del personaje, pues ayudan a darle una estética más humorística. Una vez más, estos planos pueden suponer una mayor dificultad y es muy fácil pasarlos por alto incluso cuando se observa la escena.

III. Sincronía labial

En lo que respecta a la sincronía labial, son muchos los personajes que la requieren en mayor o menor medida. Cada raza tiene expresiones y movimientos faciales que la caracterizan, pero la raza humana es en la que nos centraremos en este análisis. Los personajes humanos son los que más dificultades presentan en el ajuste, lo cual no es de extrañar debido al realismo adicional que se necesita.

Veamos otros dos ejemplos de un mismo personaje ya abordado con anterioridad: Joker. En el primero, Joker conversa con Shepard mientras caminan rápido y, además, la cámara sigue a ambos mientras se producen múltiples cambios de plano. Solo en esta intervención se producen tres cambios de plano y en el TLM se han insertado marcas de (ON) y (OFF) en cuatro ocasiones. Esto último demuestra lo dinámicas que pueden ser algunas escenas.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
JOKER: It all fell apart without you, Commander. <u>E</u> verything you stirred up, the Council just wanted it gone. <u>T</u> eam was <u>b</u> roken up, records sealed, and I was grounded. The <u>A</u> lliance took away the one thing that <u>m</u> attered to <u>m</u> e. Hell yeah I joined <u>C</u> erberus.	JOKER: Se desmoronó todo cuando te fuiste. El <u>b</u> arullo que <u>a</u> rmaste (OFF) era mucho para el Consejo. (ON) El equipo, <u>d</u> es <u>m</u> antelado; (OFF) los informes, clasificados. / (ON) La <u>A</u> lianza no <u>m</u> e dejaba <u>p</u> ilotar, ¡claro que elijo <u>C</u> erberus!

Como consecuencia de lo ya explicado, solo se ha aplicado una mayor sincronía labial en los casos en los que Joker estaba en (ON). En cambio, cuando no aparecía en pantalla, la sincronía era puramente sonora (*sound-sync*), pues no se percibe cómo mueve la boca.

No obstante, en esta categoría nos centraremos esencialmente en las excepciones que podemos encontrar. La primera excepción es una de las muchas intervenciones que Joker realiza mediante megafonía. Joker la utiliza

para comunicarse con el resto de la tripulación sin tener que moverse del puesto de mando.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
<p>JOKER:</p> <p>Final preparations for takeoff are complete, Commander. When you're ready to go, just pick a destination from the galaxy map in the CIC and I'll plot a course.</p>	<p>JOKER:</p> <p>(OFF) (FILT) Listos para despegar, Comandante. Cuando quieras, elige un destino en el mapa del puesto de mando y trazaré el rumbo.</p>

En este ejemplo se ha indicado la voz por megafonía con la marca (*FILT*) y se ha aplicado un ajuste con límite de tiempo exacto (*strict time constraint*). Esto se debe a que las pausas no importan (lo cual explica su ausencia en el TLM) y el ajuste solo se limita a mantener la misma duración entre TLO y TLM.

Otro personaje recurrente en la trilogía es SID, una inteligencia artificial que ayuda a Joker en el manejo de la nave espacial. Aunque en *ME 3* adquiere forma humanoide, en *ME 2* solo se presenta de dos formas: la primera es mediante megafonía, como hace Joker en el ejemplo anterior; la segunda, mediante el siguiente holograma que refleja las ondas de sonido:



Figura 7. SID en ME 2. Fuente propia.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
<p>SID:</p> <p>Virtud:</p> <p>I am the Normandy's artificial intelligence. The crew like to refer to me as EDI.</p>	<p>SID:</p> <p>Virtud:</p> <p>Soy la inteligencia artificial de la Normandía. La tripulación suele llamarme SID.</p>

En este tipo de intervenciones se aplica la sincronía sonora. SID no tiene boca, pero sí muestra una onda de sonido que indica con claridad las pausas que hace. Por ello, solo se indican las pausas, sin necesidad de otras marcas de doblaje, a excepción de (ON) y (OFF). Además de esto, el uso de marcas como (DL) o (DE) carecería de sentido alguno.

Otros personajes a los que se les aplica el mismo tipo de sincronía son la raza quarianos. Aunque tienen forma humanoide y se sabe que tienen una boca similar a la del ser humano, esta siempre está tapada por un casco:

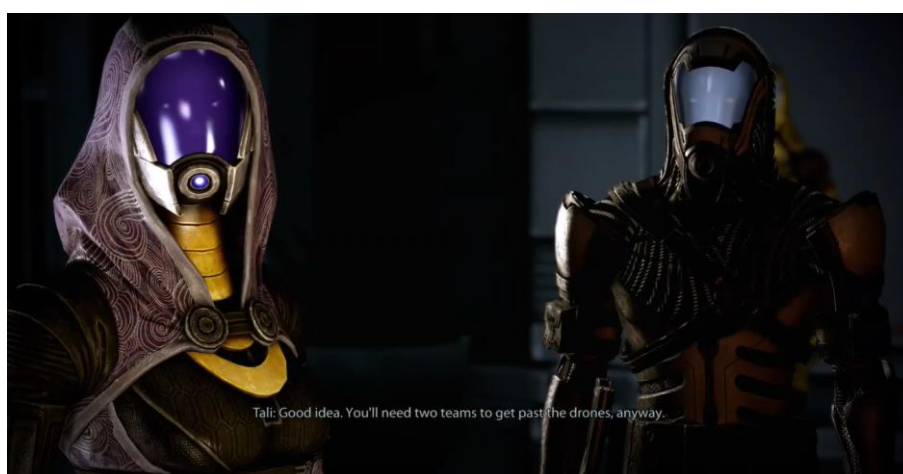


Figura 8. Quarianos en ME 2. Fuente propia.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
<p>PRAZZA:</p> <p>Now we're working with Cerberus?</p> <p>TALI:</p> <p>No, Prazza, you're working for me. If you can't follow orders, go wait on the</p>	<p>PRAZZA:</p> <p>¿Ahora trabajamos con Cerberus?</p> <p>TALI:</p> <p>No, Prazza, tú trabajas para mí. Si vas a desobedecer, espera en la nave. //</p>

ship. Head for the warehouse through the center of the colony. We'll circle around the far side and draw off some of the drones to clear you a path.	Dirigíos al almacén pasando a través de la colonia. / Nosotros la rodearemos y os quitaremos algunos de esos drones de encima.
--	--

De modo parecido a como ocurre con SID, cuando un personaje quariano habla, una luz parpadea en su casco, a la altura de la boca. Esta luz indica claramente cuando el personaje hace pausas. Por tanto, siempre se aplican todas las pausas correspondientes, pero no es necesario usar otras marcas de doblaje más allá de *(ON)* y *(OFF)*. En ciertos casos, sí se podría incluir un *(DE)* cuando a un personaje quariano no se le vea la luz parpadeante o cualquier gesto, como *(G)* o *(R)*, aunque no se les vea gesticular.

Otra raza excepcional en lo referente a la sincronía labial es la turiana. Estos humanoides tienen un exoesqueleto que se extiende por todo su cuerpo, incluida la boca. Por este mismo motivo, no tienen labios visibles y solo se les ve abrir y cerrar la boca con expresiones faciales limitadas.



Figura 9. Garrus Vakarian, un turiano protagonista, en ME 2. Fuente propia.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
GARRUS: Really? I've always hated injustice. The thought that Sidonis could get away with this... Why should he go on living while ten good men lie in	GARRUS: ¿En serio? / Siempre he odiado la injusticia. / Pensar que Sidonis pueda (R) salir de esta... ¿Por qué debería seguir vivo cuando ha llevado a diez

unmarked graves? I'm sorry, Shepard. Words aren't going to solve this problem. I need to set up. I can get a clear shot from over there.	hombres a la tumba? Lo siento, Shepard, las palabras no funcionan aquí. Preparémonos. // (DL) Tendré buen ángulo desde ahí.
--	---

En este caso se aplica también la sincronía sonora. Ahora bien, si en los casos anteriores se podía gozar de una mayor libertad, en este hay que tener siempre en cuenta que hay una boca, por lo que se deben utilizar todas las marcas de doblaje. Muestra de ello es la presencia de marcas como *(DL)*, porque la boca sigue siendo importante, o *(R)*, aunque en su cara no se vea una sonrisa.

IV. *Lenguaje vulgar*

Tal y como dijimos con anterioridad, el lenguaje soez es poco común en la *TME*, pero existen momentos muy destacables en ciertas escenas. En efecto, entre las escenas seleccionadas existen pocos casos, pero estos representan muy bien lo que aparece a lo largo de toda la *TME*. En el TLO, generalmente, este uso del lenguaje se limita a expresiones *damn it*, *bullshit* o *screw you*. Casi ningún personaje dice palabrotas en exceso, por lo que nunca encontraremos casos extremos.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
PRAZZA: Damn it, Tali, this is bullshit! Why would your old commander work for Cerberus?	PRAZZA: Joder, Tali, ¿qué mierda es esto? ¿Qué hace tu anterior comandante con Cerberus?

El primer ejemplo es, nuevamente, la intervención de un quariano, por lo que, debido a lo explicado con anterioridad, se le aplica la sincronía sonora. Al no haber necesidad de ajustar el TLM a los movimientos labiales, se han podido elegir con total libertad determinados equivalentes acuñados para las palabras ya mencionadas. De forma adicional, para la expresión *this is bullshit* se ha optado por naturalizarlo, sustituyendo la exclamación del TLO por interrogantes

en el TLM. De este modo, se logra una expresión muy común en el español hablado.

El siguiente ejemplo que se muestra es una continuación de lo visto en la categoría *marcas de género*. El soldado, con su comentario despectivo, afirma que una mujer no está capacitada para pelear. Shepard, en su respuesta, juega con el doble sentido para indicar que está bien armada y, además, hace una broma sobre el tamaño del pene del soldado.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
<p>SOLDADO: Well, aren't you sweet? You're on the wrong place, honey. Strippers' quarters are that way.</p> <p>SHEPARD (mujer): Acción de rebeldía: Show me yours, tough guy. I <u>bet</u> <u>mine's</u> <u>bigger</u>.</p>	<p>SOLDADO: Vaya, qué belleza. Te has equivocado, nena. Las <i>strippers</i> están por ahí.</p> <p>SHEPARD (mujer): Acción de rebeldía: (OFF) Sácatela, machote. / (ON) La <u>mía</u> es <u>enorme</u>.</p>

En este caso no ha habido necesidad de alterar el doble sentido del TLO, a diferencia de lo ocurrido en un fragmento anterior. Para mantener una mayor naturalidad sin exceder el límite de tiempo, se ha optado por un *sácatela* en lugar de calcar la estructura original: *enséñamela*. De esta manera, se transmite correctamente el tono picaresco del TLO. Del mismo modo, por motivos de tiempo, se ha evitado la opción *seguro que la tengo más grande*, entre otras.

El tercer y último fragmento de esta categoría es una respuesta de Shepard al Hombre Ilusorio, quien es uno de los villanos de la saga. Cuando elegimos la opción *rebeldía*, Shepard suele responder con descaro. En este caso, ignora el comentario del Hombre Ilusorio alegando que solo dice tonterías:



Figura 10. Plano entero de Shepard con el Hombre Ilusorio de espaldas. Fuente propia.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
<p>ILLUSIVE: Shepard. You're making a habit of costing me more than time and money.</p> <p>SHEPARD: Rebeldía: <i>Spare me the lecture.</i> I'm sorry, I'm having trouble hearing you. I'm getting a lot of bullshit on this line.</p>	<p>ILUSORIO: (DE) Shepard. / Tienes por costumbre (ON) agotar la poca paciencia que me queda.</p> <p>SHEPARD: Rebeldía: <i>Spare me the lecture.</i> Perdona, me está costando oírte. Por aquí solo oigo gilipolleces.</p>

Como se puede observar en la figura anterior, Shepard aparece en un plano lejano en el que su boca es difícilmente visible por la distancia y por aparecer en forma de holograma. Por este motivo, se ha realizado un ajuste con sincronía sonora, prestando un mínimo de atención a las pausas. Para *bullshit* se ha optado por el equivalente acuñado *gilipolleces*. Además, por restricciones de tiempo, se ha omitido *on this line* en el TLM, porque en el canal visual puede observarse que Shepard se señala a la oreja.

V. Planos cinematográficos

Como hemos estado observando hasta ahora, *ME 2* cuenta con una amplia variedad de planos. Este hecho no es de extrañar, ya que, desde el inicio, hemos insistido en su naturaleza cinematográfica. Hasta ahora, gran parte de los fragmentos analizados contaban principalmente con planos enteros y medios, con alguna aparición de otros que pueden apreciarse en la siguiente figura:

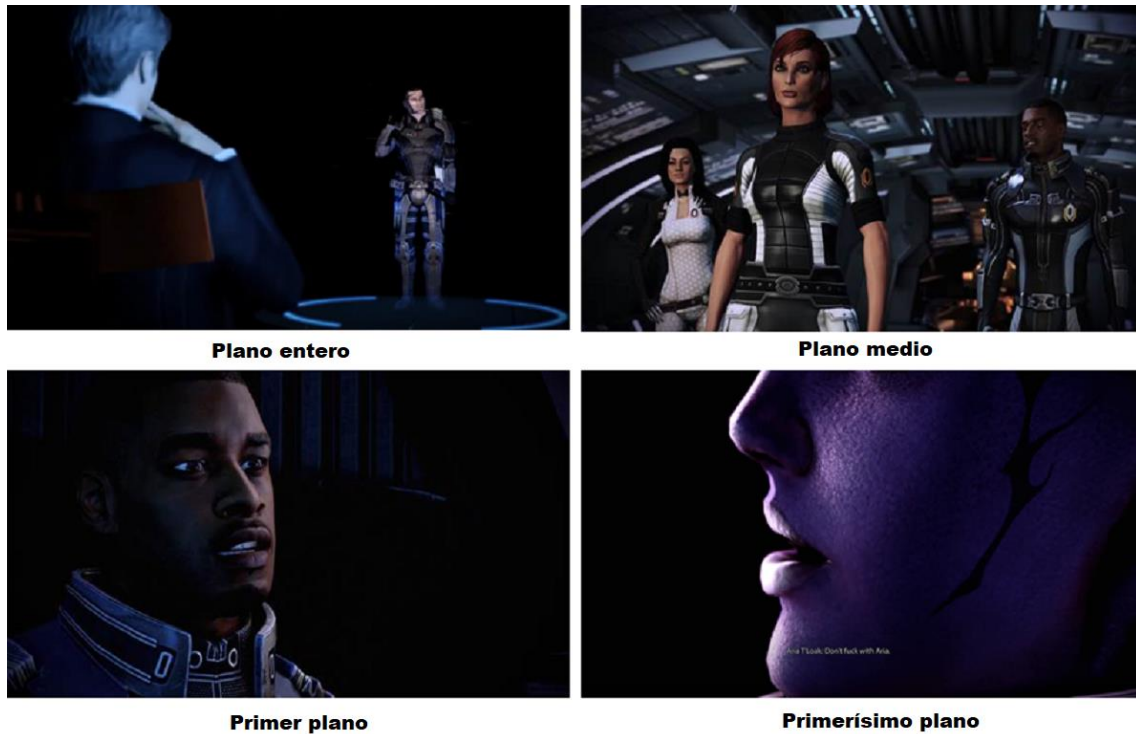


Figura 11. Los planos más frecuentes en *ME 2*. Fuente propia.

Los ejemplos comentados a continuación contienen un primer plano y dos primerísimos planos respectivamente. El hecho de tratarse de este tipo de planos aumenta considerablemente la dificultad durante la labor de ajuste. En algunos casos se ha alterado la oración en el TLM en favor de un correcto ajuste. En otros, incluso, se ha alterado ligeramente el mensaje transmitido.

El siguiente fragmento se desarrolla con un primer plano de dos personajes. Shepard, tras ver que un chico joven está a punto de alistarse como mercenario, le quita la pistola, la descarga y le insta a devolverla.

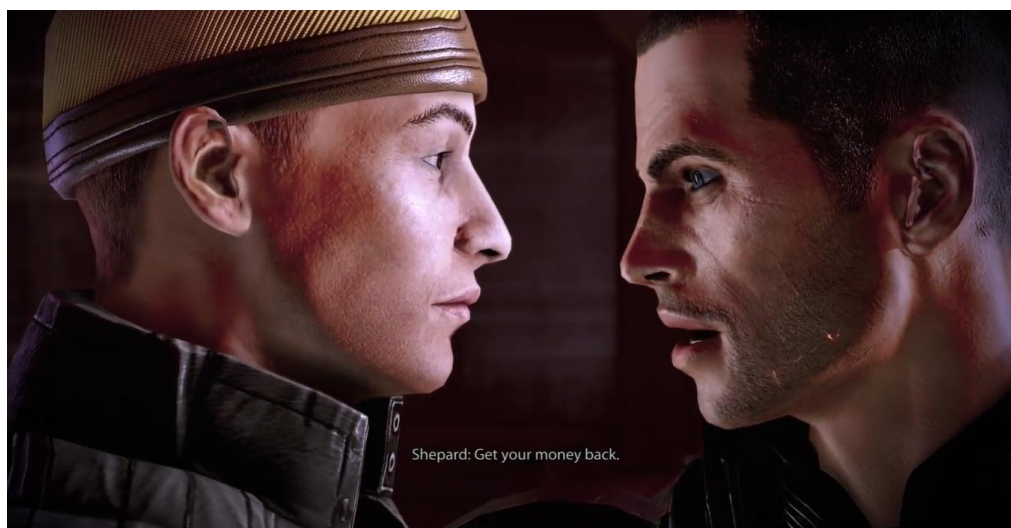


Figura 12. Shepard hablando con un joven en un primer plano. Fuente propia.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
<p>SHEPARD:</p> <p>Acción de virtud:</p> <p>Get your <u>m</u>oney <u>b</u>ack.</p>	<p>SHEPARD:</p> <p>Acción de virtud:</p> <p>Dev<u>u</u>é<u>l</u>yela.</p>

En primer lugar, se opta por reducir la intervención de Shepard a una sola palabra en el TLM. El motivo de esto es la velocidad con la que habla Shepard, la cual dificultaría la correcta interpretación (en estudio de doblaje) de una oración más larga. *Devolver* es un verbo conciso que expresa exactamente el mismo mensaje: que el chico haga una devolución. El hecho de *recuperar su dinero*, como se dice en el TLO, es otro mensaje con la misma implicatura que el usado en el TLM: que el chico no se aliste en la banda de mercenarios.

Volvamos a la escena inicial donde Miranda y el Hombre Ilusorio conversan. Este último es quien afirma, con tono de resignación, que solo Cerberus (su organización) se enfrentará al gran enemigo de la trilogía (los segadores), pues nadie más tiene intención de hacerlo. El Hombre Ilusorio pronuncia estas palabras con un primerísimo plano de su boca, el cual recuerda a una famosa escena de Mia Wallace (Uma Thurman) en *Pulp Fiction* (1994):

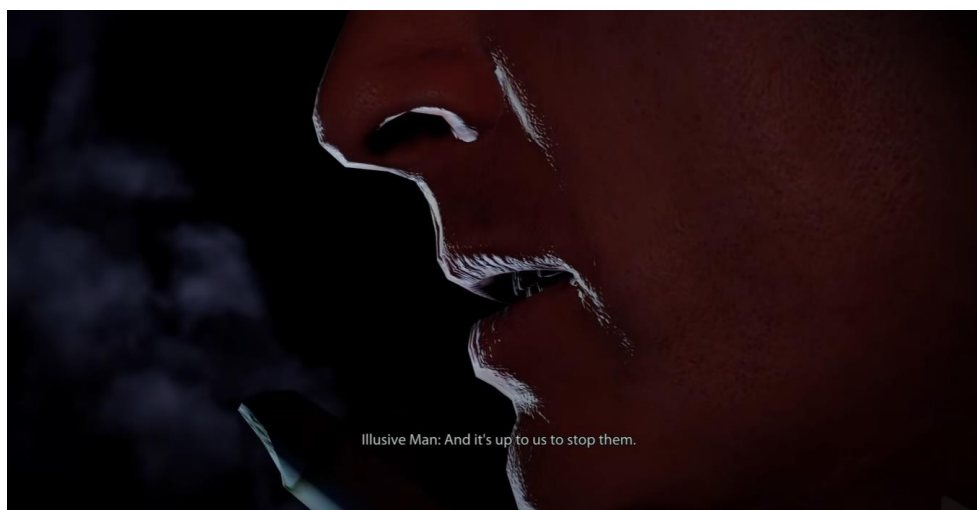


Figura 13. El Hombre Ilusorio en un primerísimo plano de su boca. Fuente propia.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
ILLUSIVE: And it's <u>u</u>p to us to stop <u>th<u>u</u>m.</u>	ILUSORIO: Y depende de nosotros <u>y</u>encer. (G)

Debido a la lentitud con la que habla el Hombre Ilusorio, no ha sido necesario hacer una reducción. De este modo, se ha podido construir en el TLM una oración más larga y, por ende, transmitir correctamente lo que se dice en el TLO. En el ajuste, solamente se ha omitido la consonante bilabial *m* del final del texto en inglés. No era necesario respetarla, puesto que se puede interpretar como que cierra la boca antes de expulsar humo de esta. El símbolo (G) del final indica el sonido al expulsar el humo del cigarro.

Para acabar, contamos con un último fragmento perteneciente al discurso final de Shepard ante su tripulación antes de embarcarse en una misión suicida. Si elegimos la opción *virtud*, Shepard finalizará el discurso con un primerísimo plano. Por desgracia, esta escena solo estaba pensada para su variante masculina, pues a la femenina, al ser ligeramente más baja, no se le ve la boca al hablar. En la figura mostrada a continuación se puede observar claramente esta diferencia:



Figura 14. Error de la cámara en ME 2. Fuente propia.

Fragmento TLO	Propuesta de traducción y ajuste
<p>SHEPARD:</p> <p><i>Virtud: This is the last step.</i></p> <p>It's been a long journey, and no one's coming without scars. But it all comes down to this moment. We win or lose it all in the next few minutes. <u>Make me proud. Make yourselves proud.</u></p>	<p>SHEPARD:</p> <p><i>Virtud: This is the last step.</i></p> <p>(OFF) El viaje ha sido largo y podemos estar orgullosos. / Pero es el momento de la verdad. / (ON) Todo se decide en los próximos minutos. / <u>Podemos vencer. / Vamos a por ellos.</u></p>

A pesar de este error, el ajuste debe ser exactamente el mismo, pues el discurso no varía en ninguno de los dos casos. El ajuste labial debía ser lo más preciso posible, lo cual se ha podido lograr a costa de alterar el mensaje. Aun así, esta acción se ha compensado al principio de la línea de diálogo. En la oración compuesta *it's been a long journey, and no one's coming without scars* se ha sustituido la segunda proposición por lo que se eliminó al final: *y podemos estar orgullosos*.

Debido a todo lo que acabamos de ver en este análisis, *ME 2* no es el clásico videojuego, es decir, no contiene, por ejemplo, todos esos juegos de palabras por los cuales debamos pararnos a reflexionar continuamente. En su lugar, este título da la impresión de ser puramente un filme, en especial por la importancia de los diálogos sobre todo lo demás. En efecto, esto solo ocurre si nos centramos exclusivamente en lo exclusivamente filmico.

6. CONCLUSIONES

En las últimas dos décadas, los videojuegos han pasado de ser un producto estigmatizado y propio del público infantil a ser no solo una de las industrias que más dinero generan en la actualidad: también han acompañado a muchas generaciones de personas de todo el mundo. Esto se ve reflejado en incremento de la calidad visual y mecánica y, por supuesto, se traduce en productos que requieren paulatinamente una mayor calidad en cuanto a localización. *ME 2* fue y sigue siendo una de las obras clave entre los videojuegos²³, lo cual se percibe a la hora de ajustar sus diálogos.

Aclararemos también que, por motivos de espacio y relevancia, se ha omitido mucha información. Ejemplo de ello es una posible contextualización más amplia en relación al inmenso mundo de *Mass Effect*: conocer a algunos de sus personajes, por ejemplo, resultaría de ayuda para entender algunas de las decisiones tomadas en esta propuesta. No obstante, lo esencialmente necesario se ha explicado a lo largo del análisis. La otra no es una omisión propiamente dicha, pues se le ha dedicado una pequeña sección: el ajuste a ciegas. Al ser un tema más propio de un trabajo de investigación, no se ha ampliado más.

El primer objetivo de este trabajo de fin de máster ha sido ajustar una parte de los diálogos de *ME 2*, que a su vez reflejen todas aquellas características que recuerdan al cine. El resultado, pues, ha sido satisfactorio, pues esta obra se ajusta a muchos de los requisitos del doblaje para cine. Se han podido aplicar con éxito muchas de las estrategias y símbolos de doblaje, a pesar de la enorme cantidad de variables (de diálogos) que presenta el juego. Los trabajos de Laura Mejías-Climent no solo han servido de ayuda en este TFM, sino que también refuerzan esta metodología. Ejemplos de ello son sus análisis del videojuego de acción-aventura *Assassin's Creed Syndicate* (2015) (Mejías-Climent, 2018) o la ya mencionada aventura gráfica *Detroit: Become Human* (Mejías-Climent, 2020).

El segundo objetivo ha sido poner en práctica un ajuste a ciegas antes de recurrir a la imagen. El resultado ha sido, una vez más, positivo, pues

²³ La revista IGN colocó *ME 2* en el sexto puesto de entre los cien mejores videojuegos de la historia: <https://es.ign.com/portal-2/178635/feature/los-100-mejores-videojuegos-de-la-historia> [Consulta: 13 de julio de 2022]

esperábamos un mayor nivel de desajuste con respecto al audio original. Es cierto que estos desajustes han sido numerosos, pero el tiempo dedicado en enmendarlos ha sido menor del que se esperaba al inicio. Por supuesto, como ya señalamos antes, en un encargo real estaríamos a merced de la parte encargada de proveer los materiales. Un guion original pobre o poco detallado podría dar lugar a errores graves o incluso un mayor esfuerzo por parte del equipo lingüista.

Por lo general, las dificultades encontradas no han sido muy numerosas, especialmente si destacamos que no se han encontrado limitaciones en lo lingüístico, salvo en contadas excepciones. Todos aquellos problemas que este encargo ficticio ha podido ocasionar se han resuelto o incluso prevenido gracias a una exhaustiva documentación previa y una elaboración de glosarios. También se han definido las diferencias entre el doblaje tradicional y el doblaje de videojuegos, aunque, en la práctica, existen casos en los que estas diferencias pueden variar: *ME 2*, con su gran parecido a una película de ciencia ficción, es una de estas excepciones. Más allá de lo relativo al doblaje, ha sido muy importante conocer los distintos tipos de texto que puede haber en un mismo videojuego, pues cada uno de ellos requiere un procedimiento traductológico diferente.

Esto último conecta con el tercer objetivo, que consistía en poner en práctica todo lo relacionado con el doblaje y la localización de videojuegos. Dicho objetivo también se ha cumplido, porque los conocimientos puestos en práctica han ido más allá de estas dos materias. En definitiva, se han asentado conocimientos adquiridos en asignaturas como Localización de videojuegos, Traducción y ajuste para doblaje, Localización multimedia o incluso Subtitulación.

Para finalizar, recordemos las preguntas formuladas en la introducción: “¿Cómo de difícil es ajustar los diálogos de un videojuego para doblaje?” “¿Sería posible aplicar con éxito un ajuste teniendo en cuenta las restricciones que conllevan los videojuegos?” La respuesta en ambos casos es *sí*, pero con condiciones. Al fin y al cabo, el recelo de las desarrolladoras por si se filtra información y la ya tradicional costumbre de hacer lanzamientos mundiales resultan limitantes para quienes localizan un videojuego. Contar con la imagen

o, al menos, archivos de audio y guiones originales con marcas de doblaje, sería la situación más ideal para llevar a cabo un trabajo impecable y evitar correcciones de última hora que retrasen un proceso de doblaje que, además, está muy condicionado por las prisas y los plazos cortos.

Volviendo a la cuestión del ajuste a ciegas, resultaría interesante un futuro estudio en el que participen distintos sujetos (profesionales o estudiantes) y se tengan en cuenta diversos géneros de videojuegos, más allá del RPG que aquí se aborda. De hecho, la investigación en materia de doblaje de videojuegos es todavía escasa si la comparamos con otras modalidades de la traducción.

A nivel puramente personal, esta ha sido una experiencia enriquecedora en la que, además, he podido trabajar con uno de los videojuegos que más me han marcado. Este trabajo es el culmen de lo que probablemente sea el final de mis estudios superiores y, cómo no, está dedicado a todas aquellas personas que, como yo, aman el arte en todas sus formas y que consideran los videojuegos y el doblaje como parte indispensable de ello.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agost, Rosa (1999). *Traducción y doblaje: Palabras, voces e imágenes*. Ariel.

Agulló, B. [Belén] (2015). ¡Luces, cámara, a jugar! Videojuegos basados en películas y películas basadas en videojuegos: particularidades de la localización en diferentes escenarios. *Quaderns de cine*, 10, 23-31.

Altozano, José [DayoScript]. (1 de octubre de 2018). *Los muchos nacimientos del videojuego | La leyenda del videojuego [Episodio 1]* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LITldKFhwEA>

Ávila, Alejandro (1997). *El doblaje*. Cátedra.

Ayora, Víctor (6 de octubre de 2014). *Christian Gálvez es Napoleón en Assassin's Creed Unity*. IGN. Recuperado el 2 de mayo de 2022 de: <https://es.ign.com/assassins-creed-unity/85774/news/christian-galvez-es-napoleon-en-assassins-creed-unity>

Barton, Matt y Stacks, Shane (2008). *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*. CRC Press.

Chandler, Heather (2005). *The Game Localization Handbook*. Charles River Media.

Chandler, Heather (2014). *The Game Production Handbook*. Jones & Bartlett Learning.

Chaume, Frederic (2001). La pretendida oralidad de los textos audiovisuales y sus implicaciones en traducción. *La traducción en los medios audiovisuales*. (pp. 77-88). Universitat Jaume I.

Chaume, Frederic (2004). *Cine y traducción*. Cátedra.

Chaume, F. [Frederic] (2005). Los estándares de calidad y la recepción de la traducción audiovisual. *Puentes*, 6, 5-12.

Crawford, Chris (2005). *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders.

Fernández Torné, A. [Anna] (2007). Anàlisi de la localització de Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E. *Revista Tradumàtica. Tecnologies de*

la Traducción, 5. Versión electrónica:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5042453>

Fernández, Alberto (3 de julio de 2013). Verás, es el dubbese, de veras. *Albertofh Traductor*. <https://www.albertofhtraductor.com/blog/2013/07/03/veras-es-el-dubbese-de-veras>

Frasca, G. [Gonzalo] (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación*, 1(7), 37-44.

Fundéu (28 de octubre de 2016). «videojugador» o «jugón», alternativas a «gamer». *Fundéu, Fundación del Español Urgente*. Recuperado el 8 de mayo de 2022 de: <https://www.fundeu.es/recomendacion/videojugador-o-jugon-alternativas-a-gamer/>

García, Enrique (17 de septiembre de 2007). Mass Effect no llegará doblado al castellano. *MeriStation*.
https://as.com/meristation/2007/09/17/noticias/1190015340_068747.html#:~:text=Mass%20Effect%20no%20contar%C3%A1%20con,pero%20no%20castellano%20y%20polaco.

Granell, Ximo, Mangiron, Carme y Vidal, Núria (2015). *La traducción de videojuegos*. Bienza.

Hocking, Clint (7 de octubre de 2007). Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about. *Click Nothing*.
https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

IGN (6 de enero de 2022). Los 100 mejores videojuegos de la historia. *IGN España*. Recuperado el 13 de julio de 2022 de: <https://es.ign.com/portal-2/178635/feature/los-100-mejores-videojuegos-de-la-historia>

Karpyshyn, Drew (2007). *Mass Effect: The Write Stuff / Entrevistado por Cam Shea*. IGN. <https://www.ign.com/articles/2007/05/11/mass-effect-the-write-stuff-au-interview>

Mangiron, C. [Carme] y O'Hagan, M. [Minako] (2006) Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *Jostrans, The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21.

Mangiron, Carme y O'Hagan, Minako (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins.

Mangiron, C. [Carme] (2021) Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games. *Arts*, 10(1), 9.

Martínez Sierra, Juan José (2012). *Introducción a la traducción audiovisual*. Editum.

Mass Effect 2 Codex Database. *GameBanshee*. Recuperado el 2 de mayo de 2022 de: <https://www.gamebanshee.com/masseffect2/codex.php>

Mass Effect Wiki. Recuperado 26 de enero de 2022, de https://masseffect.fandom.com/wiki/Mass_Effect_Wiki

Mejías-Climent, L. [Laura] (2018). El ajuste en videojuegos: el doblaje de Assassin's Creed Syndicate. *TRANS. Revista De Traductología*, (22), 11-30. <https://doi.org/10.24310/TRANS.2018.v1i22.2966>

Mejías-Climent, L. [Laura] (2019). La sincronización en el doblaje de videojuegos: Análisis empírico y descriptivo de los videojuegos de acción aventura [Tesis de doctorado, Universitat Jaume I]. TDX: Tesis Doctorals en Xarxa.

Mejías-Climent, L. [Laura] (2020). La evolución de las tecnologías en la confluencia de la interacción y el cine. *inTRAlinea: online translation journal*, 22. Versión electrónica: https://www.intralinea.org/archive/article/la_evolucion_de_las_tecnologias_en_la_confluencia_de_la_interaccion_y_el_ci

Mejías-Climent, L. [Laura] (2021). Clasificaciones de videojuegos. Una propuesta práctica para estudios empíricos. *Revista Tradumàtica. Technologies de la Traducció*, 19, 22-46. <https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.242>

Méndez González, R. [Ramón] (2015). Doblaje y videojuegos: la incidencia de la industria del cine en un nuevo sector de ocio. *Quaderns de cine*, 10, 73-82.

Méndez González, Ramón y Calvo-Ferrer, José Ramón (2017). *Videojuegos y [para] traducción: Aproximación a la práctica localizadora*. Editorial Comares.

Molina, L. [Lucía] (2001). *Análisis descriptivo de la traducción de los culturemas árabe-español* [Tesis de doctorado, Universitat Autònoma de Barcelona]. TDX: Tesis Doctorals en Xarxa.

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

Orihuela, J. L. [José Luis] (1997). Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital. *Palabra Clave*, vol. 2, 37-46.

Panadero, Álvaro (22 de junio de 2020). La importancia de la escala de planos: Introducción a los planos cinematográficos. *Escuelacine*. Recuperado el 17 de mayo de 2022 de: <https://www.escuelacine.com/la-importancia-de-la-escala-de-planos/>

Polo, Susana (21 de marzo de 2017). The lore of Mass Effect: A complete guide. *Polygon*. Recuperado el 2 de mayo de 2022 de: <https://www.polygon.com/mass-effect-andromeda-guide-walkthrough/2017/3/21/14311292/mass-effect-lore-story-beginners-guide-explainer-recap>

Purslow, Matt (13 de octubre de 2011). Mass Effect 3 contains twice as much dialogue as the first game. *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/mass-effect-3-contains-twice-as-much-dialogue-as-the-first-game/>

Sioli, F. [Fulvio], Minazzi, F. [Fabio] y Ballista, A. [Andrea] (2007). Audio Localization for Language Service Providers. *Multilingual Localization: Getting Started Guide*. Octubre-noviembre de 2007, 18-23.

Torralba Miralles, Gloria (2015). Los símbolos en la traducción para el doblaje. *La traducción para el doblaje en España: Mapa de convenciones* (pp. 57-71). Universitat Jaume I.

Yuste Frías, J. [José] (2014). Traducción y paratraducción en la localización de videojuegos. *Scientia Translationis*, 15, 61-76. <https://doi.org/10.5007/1980-4237.2014n15p61>

VIDEOJUEGOS MENCIONADOS

Animal Crossing: Wild World (NDS) (2005). Nintendo.

Assassin's Creed: Syndicate (Multiplataforma) (2015). Ubisoft.

Assassin's Creed: Valhalla (Multiplataforma) (2020). Ubisoft.

Blade Runner (PC) (1997). Westwood Studios.

Bloodborne (PS4) (2015). FromSoftware.

Card Wars Kingdom (App móvil) (2016). Cartoon Network.

Detroit: Become Human (PS4) (2018). Quantic Dream.

Elden Ring (Multiplataforma) (2022). FromSoftware.

FIFA [Saga] (Multiplataforma) (1993-presente). EA Sports.

Final Fantasy VII (PS1) (1997). Squaresoft.

Final Fantasy X (PS2) (2001). Squaresoft.

Horizon: Zero Dawn (PS4) (2017). Guerrilla Games.

Just Dance [Saga] (Multiplataforma) (2009-presente). Ubisoft.

Mass Effect (Multiplataforma) (2007). BioWare.

Mass Effect 2 (Multiplataforma) (2010). BioWare.

Mass Effect 3 (Multiplataforma) (2012) BioWare.

Mass Effect: Andromeda (Multiplataforma) (2017). BioWare.

Mass Effect Legendary Edition (Multiplataforma) (2021). BioWare.

NBA 2K [Saga] (Multiplataforma) (1999-presente). Sega (1999–2004); 2K Sports (2005–presente).

Pac-Man (Arcade) (1980). Namco.

Pokémon Edición Roja y Edición Azul (GB) (1996). Nintendo; Game Freak.

Pokémon Oro y Plata (GBC) (1999). Game Freak.

Pokémon Edición X/Y (3DS) (2013). Game Freak.

Sekiro: Shadows Die Twice (Multiplataforma) (2019). FromSoftware.

SingStar [Saga] (Multiplataforma) (2004-2017). London Studio, Sony Interactive Entertainment.

Space Invaders (Arcade) (1978). Taito Corporation.

Spacewar! (PDP-1) (1962). Steve Russel.

Tennis for Two (Osciloscopio) (1958). William Higinbotham.

The Last of Us (PS3) (2013). Naughty Dog.

The Legend of Zelda (NES) (1986). Nintendo.

FILMOGRAFÍA

Kurzel, Justin (Director) (2016). *Assassin's Creed* [Película]. Regency Enterprises; Ubisoft; New Regency Pictures.

Slade, David (Director) (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Película]. Netflix.

Scott, Ridley (Director) (1982). *Blade Runner* [Película]. The Ladd Company; Shaw Brothers; Blade Runner Partnership.

Tarantino, Quentin (Director) (1994). *Pulp Fiction* [Película]. A Band Apart, Jersey Films.

ANEXOS

Anexo I – Lista de símbolos de doblaje

SÍMBOLO	EXPLÍCACIÓN
(ON)	Al personaje se le ve a la cara mientras habla. Solo se usa cuando se ha usado anteriormente otro símbolo.
(OFF)	Cuando no se ve el personaje que interviene o solo se le ve una parte de su cuerpo.
(DE)	De espaldas. El personaje aparece en pantalla, pero está de espaldas.
(DL)	De lado. El personaje aparece en pantalla, pero está de lado.
(G) (GG) (GS)	Gesto o varios gestos.
(R) (RISA)	Risas.
(LL)	Llanto.
(CP)	Cambio de plano. Es menos habitual y se refiere a un cambio muy brusco de un personaje que habla. No se indica cuando se hace de un personaje a otro y su función es guiar a los actores o actrices en las intervenciones largas.
(SB)	Sin boca. No se le ve la boca al personaje que interviene.
(TAP)	El personaje que habla tiene un objeto tapándole la boca.
(P) (PIS)	Pisando. Un diálogo empieza cuando otro no ha terminado. No es necesario indicarlo cuando hay <i>ad libs</i> .
(A)	Adelantar. Indicar a los actrices y actores de doblaje que empiecen.
(VO)	Voz en <i>off</i> . Y (NORMAL) si cambia de repente al personaje en sí.
(RAD) (FILT)	Voz en radio, con filtro, etc.

/	Sirve para indicar la pausa que realiza un personaje antes de seguir con su intervención. Puede ser de hasta cinco segundos (/), de entre cinco y quince segundos (//) y, en casos excepcionales, de más de quince segundos (///). En algunos estudios suele utilizarse una especie de comilla (‘) o puntos suspensivos (...) para marcar pausas inferiores a las de cinco segundos (Ávila, 1997: 81).
(AMBIENTE GENERAL)	Murmullo de voces ininteligibles en distintos escenarios: una calle, una fiesta, una batalla, un patio de colegio, una clase, un bar, etc.
(AD LIBS)	Del latín <i>ad libitum</i> (libremente, a voluntad o gusto), diálogos no argumentales, improvisados de fondo. Se trata de frases en segundo plano que sí entendemos un poco dentro del murmullo. El traductor traduce lo que oye y el ajustador completa y desarrolla. Pueden acompañar a un ambiente general.

Anexo II – Glosario de *ME 2*

Pestaña 1: Personajes

EN	ES	COMENTARIOS
Commander Shepard	comandante Shepard	
Tali'Zorah vas Normandy	Tali'Zorah vas Normandy	
Admiral Hackett	almirante Hackett	Nombre completo: Steven Hackett.
Miranda	Miranda	
Legion	Legión	
Jacob	Jacob	
Shadow Broker	Corredor Sombrio	
Tali	Tali	
Liara	Liara	
Captain Anderson	capitán Anderson	
Admiral Anderson	almirante Anderson	Mismo personaje. Según la elección al final de <i>ME 1</i> , se unirá al Consejo o lo ascenderán a almirante.
Councilor	consejero/a	
Illusive Man	Hombre Ilusorio	Líder de Cerberus. Al desconocerse su nombre, su alias actúa como tal y se escribe con mayúsculas.
Chief Ashley Williams	jefa Ashley Williams	Apodo: Ash.
Lieutenant Kaidan Alenko	teniente Kaidan Alenko	
Wrex	Wrex	
Mordin Solus	Mordin Solus	
Samara	Samara	
Morinth	Morinth	
Kasumi	Kasumi	
Zaeed	Zaeed	
Saren	Saren	
Thane	Thane	
Conrad Verner	Conrad Verner	
Aria T'Loak	Aria T'Loak	
Captain Bailey	capitán Bailey	Ascendido a comandante en <i>ME 3</i> .

Jack	Jack	También conocida como la <i>Sujeto Cero</i> .
Joker	Joker	Jeff Moreau, piloto de la Normandía.
Ambassador Udina	embajador Udina	
Councilor Udina	consejero Udina	Misma persona. Su puesto varía dependiendo de la decisión final en <i>ME 1</i> .
Grunt	Grunt	
EDI	SID	<i>Enhanced Defense Intelligence</i> en inglés; <i>Sistema de Inteligencia Defensiva</i> en español.
Sovereign	el Soberano	
Dr. Kenson	doctora Kenson	Amanda Kenson.
Dr. Chakwas	doctora Chakwas	Karin Chakwas, encargada de la cubierta médica de la Normandía.
Yeoman Chambers	asistente Chambers	Kelly Chambers. Por perspectiva de género podría usarse "asistenta".
Kelly	Kelly	Shepard elige el trato al inicio de <i>ME 2</i> .
Prazza	Prazza	
Archangel	Arcángel	
Sidonis	Sidonis	

Pestaña 2: Razas y géneros

EN	ES			
	SINGULAR		PLURAL	
	MASCULINO	FEMENINO	MASCULINO	FEMENINO
Asari		asari		asari
Krogan	krogan	krogan	krogan	krogan
Vorcha	vorcha	vorcha	vorcha	vorcha
Drell	drell	drell	drell	drell
Salarian	salariano	salariana	salarianos	salarianas
Collectors	recolector		recolectores	
Reapers	segador		segadores	
Protheans	proteano	proteana	proteanos	proteanas
Geth	geth		geth	
Quarian	quariano	quariana	quarianos	quarianas
Keeper	cuidador		cuidadores	
Hanar	hanar		hanar	
Rachni	rachni	rachni	rachni	rachni
Batarian	batariano	batariana	batarianos	batarianas

Volus	volus	volus	volus	volus
Elcor	elcor		elcor	
Thorian	thoriana			
Yahg	yahg	yahg	yahg	yahg
Human	humano	humana	humanos	humanas
Turian	turiano	turiana	turianos	turianas

Pestaña 3: Varios

EN	ES	COMENTARIOS
Normandy	Normandía	Nombre completo: Normandía SR-1 (<i>ME 1</i>) y Normandía SR-2 (<i>ME 2</i> y <i>ME 3</i>).
Cerberus	Cerberus	
Alliance	Alianza	
Blue Suns	Soles Azules	
Trooper	soldado	Normalmente referido a los <i>troopers</i> de bandas mercenarias.
Eclipse	Eclipse	
Blood Pack	Manada Sangrienta	
Council	Consejo	
Omega	Omega	
Spectre	espectro	No hay diferencia de género.
Mass Relay	relé de masa	
Citadel	Ciudadela	
Extranet	Extranet	
Medi-gel	medigel	
Omni-gel	omnigel	
Indoctrination	adoctrinamiento	
Element zero	elemento cero	También llamado eezo, es un elemento ficticio de la tabla periódica (NA: 0, símbolo: Ez).
mass effect field	campo de efecto de masa	
biotics	biótica	
AI	IA	<i>Artificial intelligence</i> : inteligencia artificial.
VI	IV	Inteligencia virtual.
Migrant Fleet	Flota Nómada	
Flotilla	Flotilla	
genophage	genofagia	

Milky Way	Vía Láctea	
Salarian Special Tasks Group	Grupo de Operaciones Especiales Salariano	https://masseffect.fandom.com/es/wiki/Grupo de Operaciones Especiales
FTL	MRL	<i>Faster-than-light</i> - Más rápido que la luz.
Reaper IFF	módulo segador	<i>Identify Friend / Foe (IFF) device for ships.</i>
Skylian Blitz	Ataque Skylliano	Conflicto bélico entre humanos y batarianos en 2176.
lieutenant	teniente	
Commander	comandante	
Captain	capitán	
Major	mayor	
Torfan	Torfan	Una luna poblada por criminales.
slavers	esclavistas	
general	general	
Admiral	almirante	
Fleet Admiral	almirante de flota	
Aye, aye	Sí	<i>Sí, señor, sí, señora; a sus órdenes.</i>
XO	oficial ejecutivo	<i>Executive Officer.</i>
Terminus Systems	Sistemas de Terminus	
ashore	en tierra	
grounded	en tierra	<i>Dejar en tierra</i> a un piloto, privarlo de sus funciones.
thresher maw	fauces trilladoras	
Virmire	Virmire	Planeta en el que Shepard a un miembro de su tripulación en <i>ME 1</i> .
Destiny Ascension	Ascensión del Destino	Nave del Consejo en <i>ME 1</i> .
shuttle	lanzadera	
Freedom's Progress	Progreso de la Libertad	
Pilgrimage	Peregrinaje	
mech	meca	
drone	dron	
CIC	puesto de mando	<i>Combat Information Center (Normandy).</i>
environmental control center	centro de control ambiental	
C-Sec	Seg-C	Seguridad de la Ciudadela.
freelancer	independiente	

Terra Firma	Terra Firma	Partido político pro-humano, de actitud racista.
-------------	-------------	--

Pestaña 4: Pronunciación de nombres y topónimos

LISTADO	PRONUNCIACIÓN
Jacob	/YÉICOB/
Skylliano	/SKILIANO/
Akuze	/AKÚS/
Virmire	/VÍRMAIR/
Cerberus	/CERBÉRUS/
Ashley	/ÁSLI/
Geth	/GUÉZ/
Prazza	/PRÁSA/
Veetor	/VÍTOR/
quariano	/CUARIÁNO/
Jeff	/YÉF/
Moreau	/MORÓU/
Tali'Zorah	/TÁLISÓRA/
Daniel	/DÁNIEL/
(Miranda) Lawson	/LÓSON/
Rachni	/RÁCNAI/

Pestaña 5: Sincronía labial

PERSONAJE	ESPECIE	LIP-SYNCH (SÍ/NO)
Shepard	Humana	Sí
Hombre Ilusorio	Humana	Sí
Miranda	Humana	Sí
Liara	Asari	Sí
Jacob	Humana	Sí
Tali	Quariana	Sí
Legión	Geth	No
Wrex	Krogan	Sí
Grunt	Krogan	Sí
Hackett	Humana	Sí
Anderson	Humana	Sí

Bailey	Humana	Sí
Thane	Drell	Sí
Mordin	Salariana	Sí
Samara	Asari	Sí
Joker	Humana	Sí
Udina	Humana	Sí
Kelly	Humana	Sí
Ashley	Humana	Sí
Kasumi	Humana	Sí
Dra. Chakwas	Humana	Sí
SID	Inteligencia artificial (ME 2); androide (ME 3)	No (ME 2); Sí (ME 3)
Jack	Humana	Sí
Zaeed	Humana	Sí
Kaidan	Humana	Sí
Garrus	Turiana	Parcial
Dra. Kenson	Humana	Sí

Anexo III – Transcripción de escenas de *ME 2* en VO

ESCENA 1: escena inicial, diálogo entre Miranda y el Hombre Ilusorio

MIRANDA:

Shepard did everything right. More than we could've hoped for.

ILLUSIVE MAN:

Commander Shepard uncovered the truth.

MIRANDA:

...and still it's not enough.

ILLUSIVE:

We're at war. No one wants to admit it, but humanity is under attack.

MIRANDA:

Variable 1: Shepard hombre.

But they're sending him to fight geth. Geth! We both know they're not the real threat. The reapers are still out there.

Variable 2: Shepard mujer.

But they're sending her to fight geth. Geth! We both know they're not the real threat. The reapers are still out there.

ILLUSIVE:

And it's up to us to stop them.

MIRANDA:

Variable 1: Shepard hombre.

The Council will never trust Cerberus. They'll never accept our help. Even after everything humanity has accomplished. But Shepard, they'll follow him. He's a hero, a bloody icon. But he's just one man. If we lose Shepard, humanity might well follow.

Variable 2: Shepard mujer.

The Council will never trust Cerberus. They'll never accept our help. Even after everything humanity has accomplished. But Shepard, they'll follow her. She's a hero, a bloody icon. But she's just one woman. If we lose Shepard, humanity might well follow.

ILLUSIVE:

Variable 1: Shepard hombre.

Then see to it that we don't lose him.

Variable 2: Shepard mujer.

Then see to it that we don't lose her.

ESCENA 2: Interrogatorio de Miranda y Jacob a Shepard

MIRANDA:

Before you meet with the Illusive Man, we need to ask a few questions to evaluate your condition.

JACOB:

Come on, Miranda. More tests? Shepard took down those mechs without any trouble. That has to be good enough.

MIRANDA:

It's been two years since the attack. The Illusive Man needs to know that Shepard's personality and memories are intact. Ask the questions.

SHEPARD:

Virtud: Two years?

Did you say two years? I've been gone that long?

Rebeldía: I feel fine.

This is a waste of time. I feel as good as ever.

SI ELIGE *VIRTUD* – INTERACCIÓN ADICIONAL

JACOB:

Two years and 12 days. And you were on an operating table for most of it.

MIRANDA:

The sooner we start, the sooner we can be done. Start with personal history.

JACOB: (1)

Variable 1: origen terrestre.

Okay. Records show you grew up on Earth. Tough environment, no parents.

Variable 2: origen del espacio.

Records show you were a spacer kid. Raised mostly on one ship or another.

Variable 3: origen de las colonias.

JACOB: (2)

Variable 1: superviviente.

You enlisted, and you survived aresher maw attack that wiped out the rest of your team. Do you remember that?

Variable 2: héroe de Guerra.

You enlisted and won a medal fighting batarians during the Skyllian Blitz. Do you remember that?

Variable 3: implacable.

You enlisted and led troops during some heavy fighting, most notably on Torfan. Do you remember taking on some batarian slavers?

SHEPARD:

Variable 1: superviviente.

- **Virtud:** It was painful.

I lost a lot of friends that day. Going through something like that changes you. It can break you, if you let it.

- **Rebeldía:** I refused to die.

Variable 2: héroe de guerra.

- **Virtud:** *I had no choice.*

A lot of lives depended on me holding that position. I did what I had to.

- **Rebeldía:** *I had to win.*

Variable 3: implacable.

- **Virtud:** *I lost a lot of people.*

- **Rebeldía:** *I did what was necessary.*

Those bastards were dug in deep in a fortified bunker. I sent a lot of good soldiers to their deaths. That's how it had to be

JACOB:

Variable 1: pasado violento

You got the job done. That's all that matters. Satisfied, Miranda?

Variable 2: héroe de Guerra

However you want to put it, it was damn impressive. I had friends who were there. Satisfied, Miranda?

Variable 3: neutro

I read the report. Fifty marines died on Akuze. You were the only one who lived. Satisfied, Miranda?

MIRANDA:

Almost. Let's try something more recent. Vormire, where you destroyed Saren's facility. You had to leave one of your squad behind to die in the blast.

JACOB:

Variable 1: muere Kaidan Alenko

Lieutenant Kaidan Alenko was killed in action. It was your call. Why did you leave him behind?

Variable 2: muere Ashley Williams

Gunnery Chief Ashley Williams was killed in action. It was your call. Why did you leave her behind?

SHEPARD:

Opción 1 (virtud): *It was a hard choice.*

I left a friend to die that day, and I didn't do it casually. But I had to save as many people as I could.

- Variable 1: muere Kaidan Alenko

Kaidan gave his life for the rest of the team. Without him, I couldn't have stopped Saren. He died a hero.

- Variable 2: muere Ashley Williams

Ash gave her life for the rest of the team. Without her, I couldn't have stopped Saren. She died a hero.

Opción 2 (rebeldía): *It was that or die.*

Being in command means you give orders knowing that your people are going to die. That can't affect your decisions.

- Variable 1: muere Kaidan Alenko

Kaidan gave his life for the rest of the team. Without him, I couldn't have stopped Saren. He died a hero.

- Variable 2: muere Ashley Williams

JACOB:

I understand, Commander. And I wasn't judging your decision. Everybody at Cerberus knows that cloning facility had to be destroyed.

PREGUNTA ADICIONAL (no siempre ocurre)

MIRANDA:

Variable 1: El Consejo sobrevive

Variable 2: El consejo muere

Shepard, think back to the Citadel, after the Council died on the Destiny Ascension, and you killed Saren. What happened next?

SHEPARD:

Variable 1: El Consejo sobrevive

- Virtud:

- **Rebeldía:**

Variable 2: El consejo muere

- **Virtud:** *Anderson led a new Council.*

With the Council dead, humanity stepped into power. We formed a new Council. I recommended Captain Anderson to lead it.

- **Rebeldía:** *Udina led a new Council*

MIRANDA:

Virtud:

Yes, Captain Anderson is now Councilor Anderson. Through from I hear, he preferred life in the military.

Rebeldía:

JACOB:

Virtud:

Still, good to know that the human Council member isn't going to put politics ahead of defense.

Rebeldía:

MIRANDA:

Your memory seems solid.

MIRANDA:

There are other tests we really should run—

JACOB:

Come on, Miranda. Enough with the quizzes. The memories are there, and I can vouch for Shepard's combat skills personally.

MIRANDA:

I suppose you're right. We'll have to hope the Illusive Man accepts our little field test as evidence enough.

ESCENA 3: Primer encuentro entre Shepard y el Hombre Ilusorio

ILLUSIVE:

Commander Shepard.

SHEPARD:

Illusive Man. I thought we'd be meeting face-to-face.

ILLUSIVE:

A necessary precaution. Not unusual for people who know what you and I know.

SHEPARD:

Virtud: You don't know me.

You might be the reason I'm still alive, but that doesn't mean I trust you.

Neutro: What do "we" know?

What exactly is it that "you and I know"?

Rebeldía: I need some answers.

From what I hear, I cost you a fortune. Why'd you do it?

ILLUSIVE:

Virtud:

You need to put your personal feelings aside. Humanity is up against the greatest threat of our brief existence.

Neutro:

<p>A SHEPARD HOMBRE:</p>
<p>That our place in the universe is more fragile than we'd like to think. That one man – one very specific man – might be all that stands between humanity and the greatest threat of our brief existence.</p>
<p>A SHEPARD MUJER:</p>
<p>That our place in the universe is more fragile than we'd like to think. That one woman – one very specific woman – might be all that stands between humanity and the greatest threat of our brief existence.</p>

Rebeldía:

For the defense and preservation of humanity. I didn't spend two years and billions of credits bringing you back to serve as a common soldier. But humanity is up against the greatest threat of our brief existence.

SHEPARD:

The Reapers.

ILLUSIVE:

Good to see your memory's still intact. How are you feeling?

SHEPARD:

Virtud: You're not my friend.

You need to earn the right to ask me those kinds of questions.

Rebeldía: Not bad.

I noticed a few upgrades. I hope you didn't replace anything really important.

ILLUSIVE:

Virtud:

Cerberus isn't as evil as you believe. You and I are on the same side; we just have different methods.

Rebeldía:

We tried to keep you as intact as possible. We need Shepard – just as you were when you defeated Sovereign.

SHEPARD:

Virtud:

Cut to the chase. What are the Reapers doing that made you decide to bring me back?

Rebeldía:

What are the Reapers doing that made you decide to bring me back?

ILLUSIVE:

We're at war. No one wants to admit it, but humanity is under attack. While you've been sleeping, entire colonies have been disappearing. Human colonies. We believe it's someone working for the Reapers. Just as Saren and the Geth aided Sovereign. You've seen it yourself. You bested all of them. That's just one reason why we chose you.

SHEPARD:

Virtud: I'll need a lot of convincing.

Nothing you say is going to convince me to trust you. I need more than words.

Neutro: Maybe I believe you.

If what you say is true, if the Reapers are behind this, I'd consider helping you.

Rebeldía: *Where do we start?*

If you're after the Reapers, just point me in the right direction.

Opción 3: *Investigate.*

1. <i>Cerberus</i>	Fighting a war doesn't seem like Cerberus. Why are you involved?
2. <i>Abductions</i>	Sovereign was trying to harvest all life in the galaxy. Why would the Reapers target a few human colonies?
3. <i>Why me?</i>	You could have trained an entire army for what you spent to bring me back.
4. <i>Alliance aid</i>	If this is a threat against humanity, you need to mobilize the Alliance.

ILLUSIVE (1):

Virtud:

I'd be disappointed if I could trust you so easily. Go and see for yourself.

Neutro:

I'd be disappointed if you accepted any of this without seeing for yourself.

Rebeldía:

Miranda was worried you'd be resistant. She's not usually wrong.

Opción 3: *Investigate.*

1.	We are committed to the advancement and preservation of humanity. If the Reapers are targeting us, trying to wipe us out, Cerberus will stop them. If we wait for politicians or the Alliance to act... no more human colonies will be left.
2.	Hundreds of thousands of colonists have vanished. I'd say that fits the definition of "harvesting". Nobody's paying attention because it's random and the attacks occur in remote locations. I don't know why they've suddenly targeted humanity. Maybe you got their attention when you killed one of them.
3.	You're unique. Not just in ability or what you've experienced, but in what you represent. You stood for humanity at a key moment. You're more than a soldier: you're a symbol. And I don't know if the Reapers understand fear, but you killed one. They have to respect that.
4.	Variable 1: El Consejo sobrevive They suffered substantial losses fighting Sovereign. They're rebuilding, still stretched too thin to waste resources verifying the Reaper threat. Blaming the abductions on mercs and pirates is easier. And more convenient. Variable 2: El Consejo muere The Alliance is overwhelmed by the responsibility you gave them. They're too busy building relations to put resources into verifying the Reaper threat. Blaming the abductions on mercs and pirates is easier. And more convenient.

ILLUSIVE (2):

I have a shuttle ready to take you to Freedom's Progress, the latest colony to be abducted. Miranda and Jacob will brief you.

SHEPARD:

Virtud: Do I have a choice?

Is this a volunteer job, or am I being volunteered?

Neutro: What are you expecting?

What do you think I'll find there?

Rebeldía: I'll find the evidence.

I'll get what you're looking for and be back before you know it.

Extra: I'm supposed to trust them?

Miranda killed Wilson in cold blood. Jacob's just a gun for a hire. You expect me to trust them?

SI ELIGE EXTRA – INTERACCIÓN ADICIONAL

ILLUSIVE:

Wilson was one of my best agents. But he was a traitor. Miranda did exactly what I expected of her. And she saved your life in more ways than one. Jacob's a soldier, one of the best. He's never fully trusted me, but he's always been honest about it. You'll be just fine with them... for now.

ILLUSIVE (1):

Virtud:

You always have a choice, Shepard. If you don't find the evidence we're both looking for, we can part ways. But first go to Freedom's Progress.

Neutro:

If I knew that, I wouldn't need to send you.

Rebeldía:

Good to hear it.

ILLUSIVE (2):

Find any clues you can. Who's abducting the colonies? Do they have any connection to the Reapers? I brought you back. It's up to you to do the rest.

ESCENA 4: Reencuentro entre Tali y Shepard

PRAZZA:

Stop right there!

TALI:

Prazza! You said you'd let me handle this! Wait... Shepard?

PRAZZA:

I'm not taking any chances with Cerberus operatives!

TALI:

Put those weapons down! Shepard? Is that... you're alive?

SHEPARD:

Virtud: I'll prove it's really me.

Remember when I gave you that geth data, Tali? Did it help you complete your Pilgrimage?

Neutro: It's me.

Cerberus rebuilt me, Tali. In return, they asked me to investigate these attacks on human colonies.

Rebeldía: Don't point those guns at me.

Tali Zorah, you served on my ship. You know what I do to people who threaten me.

VIRTUD – DIÁLOGO ADICIONAL

TALI:

Yes, it did.

Prazza, weapons down! This is definitely Commander Shepard.

PRAZZA:

Why is your old Commander working for Cerberus?

TALI:

I don't know. Maybe we should ask.

SHEPARD:

Virtud: I didn't have a choice.

I nearly died, Tali. Cerberus spent two years rebuilding me. They want me to investigate attacks on human colonies.

Rebeldía: I did it to help humanity!

I know Cerberus has a Bad past, but they're the only group investigating these missing colonies. The Council turned its back on humanity. I haven't.

PRAZZA:

Tali, you aren't seriously considering trusting Cerberus!

TALI:

I'm not trusting anyone, Prazza. But we're going to need help searching the area.

PRAZZA:

Likely story! No organization would commit so many resources to bring back one soldier!

TALI:

You haven't seen Shepard in action, Prazza. Trust me, it was money well spent. Perhaps we can work together. We're here looking for a young quarian named Veetor. He was here on Pilgrimage.

NEUTRO – DIÁLOGO ADICIONAL

PRAZZA:

You'll pardon us for not taking you at your word, Cerberus.

MIRANDA:

We're well within our rights to investigate attacks on a human colony. I'd like to know what the quarians are doing here.

TALI:

Weapons down, Prazza. Whatever's going on here, I don't think we need another fight. One of our people was here on Pilgrimage. His name was Veetor. We came to find him.

REBELDÍA – DIÁLOGO ADICIONAL

TALI:

Prazza! Tell your team to put your weapons away!

PRAZZA:

Damn it, Tali, this is bullshit! Why would your old commander work for Cerberus?

TALI:

I don't know. But if this is Shepard... I don't know. Shepard would have a reason.

SHEPARD:

Virtud: I didn't have a choice.

Rebeldía: I did it to help humanity!

I know Cerberus has a Bad past, but they're the only group investigating these missing colonies. The Council turned its back on humanity. I haven't.

PRAZZA:

Tali, you aren't seriously considering trusting Cerberus!

TALI:

I'm not trusting anyone, Prazza. But we're going to need help searching the area. One of our people was here on Pilgrimage. His name was Veetor. We came to find him.

SHEPARD:

Virtud: Why did Veeetor come here?

Isn't that a little strange? A quarian visiting a remote human colony?

Rebeldía: You think he's alive?

Everyone else is dead. What makes you think Veetor survived?

TALI:

Virtud:

Quarians can choose where they go on Pilgrimage. Veetor liked the idea of helping a small settlement. He was always... nervous in crowds.

Rebeldía:

PRAZZA:

We saw him when we landed.

JACOB:

You saw him? Then why isn't he with you already?

TALI:

Veetor was injured, and he was always, nervous—

PRAZZA:

She means that he was unstable. Combine that with damage to his suit's CO2 scrubbers and an infection from an open-air exposure, and he's likely delirious.

TALI:

When he saw us landing, he hid in a warehouse on the far side of town. We suspect he also programmed the mechs to attack anything that moved.

SHEPARD:

Virtud: We need to team up.

Veetor's the only one who can tell us what happened here. We should work together to find him.

Rebeldía: We'll handle it from here.

You should head back to your ship, Tali. We'll let you know when we find Veetor.

VIRTUD – DIÁLOGO ADICIONAL

TALI:

Good idea. You'll need two teams to get past the drones, anyway.

PRAZZA:

Now we're working with Cerberus?

TALI:

No, Prazza, you're working for me. If you can't follow orders, go wait on the ship.

REBELDÍA – DIÁLOGO ADICIONAL

PRAZZA:

Like hell! I'm not letting Cerberus take over!

TALI:

Neither am I, Prazza. I don't want to fight you, Shepard, but I can't just let Cerberus handle this. Besides, we need to work together.

TALI:

Head for the warehouse through the center of the colony. We'll circle around the far side and draw off some of the drones to clear you a path.

SHEPARD:

Extra: *Why do you hate Cerberus?*

Your people really don't like Cerberus. What did I miss?

Virtud: Sounds like a plan.

Make sure to keep in radio contact.

Rebeldía: Forget it.

You expect us to do all the dirty work while you sneak in and grab Veetor? Not likely.

TALI:

Extra:

PRAZZA:

They killed our people, infiltrated our flotilla, and tried to blow up one of our ships.

MIRANDA:

That's not how I'd have explained it exactly. It was nothing personal.

JACOB:

We can argue over who killed who later. Right now, we've got a job to do.

TALI:

Agreed. We work together to get to Veetor.

Virtud:

Will do. Good luck, Shepard. See you on the far side.

Rebeldía:

JACOB:

We are better equipped for a frontal assault than they are, Commander.

TALI:

If we don't work together, we're not going to get past those mechs. We're moving out. If you want your answers, get to that warehouse.

ESCENA 5: Reencuentro entre Joker y Shepard

JOKER:

Hey, Commander. Just like old times, huh?

SHEPARD:

I can't believe it's you, Joker.

JOKER:

Look who's talking. I saw you get spaced.

SHEPARD:

Got lucky, with a lot of strings attached. How'd you get here?

JOKER:

It all fell apart without you, Commander. Everything you stirred up, the Council just wanted it gone. Team was broken up, records sealed, and I was grounded. The Alliance took away the one thing that mattered to me. Hell yeah I joined Cerberus.

SHEPARD:

You really trust the Illusive Man?

JOKER:

I don't trust anyone who makes more than I do. But they aren't all bad. Saved your life. Let me fly—And there's this. They only told me last night.

JOKER:

It's good to be home, huh, Commander?

SHEPARD:

I guess we'll have to give her a name.

ESCENA 6: La nueva Normandía

JACOB:

Welcome aboard the new Normandy, Commander.

MIRANDA:

I've been looking over the dossiers. I'd strongly recommend starting by acquiring Mordin Solus, the salarian professor on Omega. We know the Collectors use some type of advanced technology to immobilize their victims. We'll need him to develop a countermeasure to protect us.

SHEPARD:

Virtud: Good point.

Without that countermeasure, we'll be helpless if ever run into the Collectors.

Rebeldía: This is my ship.

You still don't get it, do you? You're not in charge of this mission. I am.

SID:

Virtud:

Acquiring Professor Solus seems like the most logical place to start.

Rebeldía:

Operative Lawson makes a valid point, Shepard. Without the professor, any encounter with the collectors would result in failure.

SHEPARD:

Who are you?

VIRTUD – DIÁLOGO ADICIONAL

SID:

I am the Normandy's artificial intelligence. The crew like to refer to me as EDI.

SHEPARD:

Virtud: Joker won't like this.

Helmsmen aren't happy when someone takes control of a ship away from them. Especially Joker.

Neutro: This could come in handy.

Having an AI in charge of the Normandy systems should give us an advantage.

Rebeldía: *AIs are dangerous.*

SID:

Virtud:

I do not helm the ship. Mr. Moreau's talents will not go to waste. During combat, I operate the electronic cyberware suites. Beyond that, I cannot interface with the ship's systems. I observe and offer analysis and advice. Nothing more.

Neutro:

Actually, I am not in control of the ship, Commander. Due to the potential dangers of a rogue AI, Cerberus has severely restricted my capabilities. During combat, I operate the electronic cyberware suites. Beyond that, I cannot interface with the ship's systems. I observe and offer analysis and advice. Nothing more.

Rebeldía:

REBELDÍA – DIÁLOGO ADICIONAL

SID:

I am the Normandy's artificial intelligence.

SHEPARD:

Shut that thing down! I don't want it on my ship.

SID:

Have I offended?

MIRANDA:

Shepard spent a great deal of time fighting rogue AI. Geth, mostly. Plus, that incident with Alliance's Hannibal system on Luna.

SID:

Your distrust is logical, Shepard. Unlike the irrational mistrust of most humans. However, I am no threat to you or anyone else. I observe and offer analysis and advice. Nothing more.

SHEPARD:

Opción 1: *Anyone else I should meet?*

I'm guessing it takes more than the three of us plus Joker to fly this ship.

Opción 2: *Time to assemble our team.*

Now that we've got that sorted out, let's move on to these dossiers.

Opción 3: *Glad to hear it.*

Now that we've established who's in charge, let's move on to these dossiers.

MIRANDA:

The Normandy has a full crew. They're at their stations awaiting your orders.

JOKER: (ALTAVOZ)

Final preparations for takeoff are complete, Commander. When you're ready to go, just pick a destination from the galaxy map in the CIC and I'll plot a course.

MIRANDA:

Jacob and I should return to our posts. Come find us if you have any questions.

ESCENA 7: La clínica de Mordin Solus

SHEPARD:

Professor Mordin Solus?

MORDIN:

Hmm. Don't recognize you from area. Too well armed to be refugees. No mercenary uniform. Quarantine still in effect. Here for something else? Vorchas? Crew to clean them out? Unlikely. Vorchas a symptom, not a cause. The plague? Investigating possible use as a bio-weapon? No. Too many guns, not enough data equipment. Soldiers, not scientists. Yes, yes. Hired guns, maybe? Looking for someone? Yes! But who? Someone important. Valuable. Someone with secrets. Someone like me.

SHEPARD:

Acción de rebeldía: (interrumpir)

For the love of god, take a breath! I came here to find you, okay? I'm Commander Shepard, I'm on a critical mission, and I need your help.

Acción de virtud: (interrumpir)

Relax, Mordin. I'm Commander Shepard, and I came here to find you. I'm on a critical mission, and I need your help.

MORDIN:

Mission? What mission? No. Too busy. Clinic understaffed. Plague spreading too fast. Who sent you?

SHEPARD:

Opción 1: A secret organization.

It's a ... and privately funded human group.

Opción 2: Cerberus.

Ever Heard of an organization called Cerberus?

OPCIÓN 1 – DIÁLOGO ADICIONAL

MORDIN:

Related to plague? Doesn't affect humans. Human-centric interest. Few human groups would know me. Equipment suggests military origin. Not Alliance standard. Spectres, not human. Terra Firma too unstable. Only one option. Cerberus sent you? Unexpected.

SHEPARD:

You're very well informed. How did a salarian scientist hear about Cerberus?

MORDIN:

Crossed paths on occasion. Thought they only worked with humans. Why request salarian aid?

OPCIÓN 2 – DIÁLOGO ADICIONAL

MORDIN:

Crossed paths on occasion. Thought they only worked with humans. Why request salarian aid?

SHEPARD:

Opción 1: Colonies are vanishing

The collectors are kidnapping entire human populations. We're going to find out why and stop them.

Opción 2: We're after the Collectors.

I'm on a mission to shut down the Collectors, and I need your help.

MORDIN:

Collectors? Interesting. Plague hitting these slums is engineered. Collectors one of few groups with technology to design it. Our goals may be similar. But must stop plague first. Already have a cure. Need to distribute it at environmental control center. Vorchas guarding it. Need to kill them.

SHEPARD:

Virtud: I'll take care of it.

I'll get in and deal with the vorchas.

Rebeldía: Why can't anything be simple?

SHEPARD:

Just once I'd like to ask someone for help and hear them say, "Sure. Let's go. Right now. No strings attached."

MORDIN:

Life is a negotiation. We all want. We all give to get what we want.

COMPAÑERO/A 1:

JACOB:

What the hell was that?

KASUMI:

I think things just got worse.

MORDIN:

Vorcha have shut down environmental systems. Trying to kill everyone. Need to get power back on before district suffocates. Here. Take plague cure. Also, a bonus in good faith. Weapon from dead Blue Suns mercs. May come in handy against vorcha. One more thing, Daniel. One of my assistants. Went into vorcha territory. Looking for victims. Hasn't come back.

SHEPARD:

Virtud: I'll keep an eye out.

If I see him, I'll do what I can to help.

Neutro: I should go (End conversation).

Rebeldía: He's probably dead.

A doctor doesn't have much chance against a vorcha horde. You shouldn't have sent him.

MORDIN:

Virtud:

Thank you. Told him not to go. But he's smart. Bright future. I hope.

Rebeldía:

Stubborn. Told him not to go. Odds of survival low. But he's smart. Careful. Bright future. I hope.

SHEPARD:

Opción 1: I met a sick batarian.

I found a Batarian plague victim near the entrance to the neighborhood. Can you send someone to help him?

Opción 2: Investigate.

1. Plague	What can you tell me about this plague?
2. Vorcha	What do you know about the vorcha?
3. Assistant	Any idea where I can find Daniel?
4. Attacks on clinic	Have you had any trouble at the clinic?

Opción 3: I should go (End conversation).

Let's head for the environmental plant.

MORDIN:

Opción 1:

Hmm. Risky. Blue Suns, vorcha still battling. District not secure. See what I can do.

Opción 2:

1.	MORDIN:
----	---------

	<p>Advanced design. Suspected Collectors before you mentioned them. Purpose seems experimental. Destroys respiratory systems with harmful genetic mutations. Makes sense to avoid humans. Unnecessary to force mutation on human genetic structure for sake of variance.</p> <p>SHEPARD (opcional): <i>Why does it make sense?</i> Unnecessary mutations? What are you talking about?</p> <p>MORDIN: Possible goal of virus. Testing viable mutation levels in various species. Horrific but feasible for Collectors. Humans known to have diverse background. Wider range than other sapient races. Makes sense as control group.</p>
2.	<p>MORDIN: Cowardly, opportunistic scavengers. Not tactical or aggressive. Scale of attack unusual for them. Suspect Vorchas working for Collectors. Distributing plague, collecting data... No proof. But theory fits evidence.</p>
3.	<p>No. Heard infected batarians trapped behind vorchas lines. Daniel went to help. Warned him not to go, too dangerous. Patients here need him. Snuck out anyway. Wanted to find him myself. Can't leave the clinic. Have to look after the patients.</p>
4.	<p>MORDIN: Nothing major. Blue Suns came for humans. Made threats. Killed them before things escalated.</p> <p>SHEPARD (opcional): <i>That's nothing major?</i> For a doctor, you're awfully calm taking out a group of mercenaries.</p> <p>MORDIN: Wasn't always a doctor. Some work with Salarian Special Tasks Group. Can handle myself. Advantage of being salarian. Turians, krogan, vorchas, all obvious threats. Never see me coming.</p>

ESCENA 8: A la caza de Arcángel

SHEPARD:

I hear you're recruiting.

MERCENARIO:

Hmm. Why don't you step inside?

SOLDADO:

Variable 1: a Shepard hombre.

You'll get paid when the job's done, just like everyone else. Who's next? You three look like you could do some damage. Looking for a good fight?

Variable 2: a Shepard mujer.

You'll get paid when the job's done, just like everyone else. Who's next? Well, aren't you sweet? You're on the wrong place, honey. Strippers' quarters are that way.

SHEPARD (mujer):

Acción de rebeldía:

Show me yours, tough guy. I bet mine's bigger.

SOLDADO:

Acción de rebeldía:

Impressive. So you're here to fight, then?

No hace nada:

Wow, note even a smile. So you're here to fight, then?

SHEPARD:

Opción 1: *Looking for Archangel.*

Sure, if this is the place to go after Archangel.

Opción 2: *Sure.*

You could say that.

SOLDADO:

Opción 1:

This is the place. Standard fee is 500 credits each. You get paid when the job's done. If you die, your friends don't collect your share. You'll need your own weapons and armor... looks like you've got that covered.

And no, this does not make you a member of the Blue Suns, Eclipse or the Blood Pack. You are a freelancer. Period. Any questions?

Opción 2:

Standard fee is 500 credits each. You get paid when the job's done. If you die, your friends don't collect your share. You'll need your own weapons and armor... looks like you've got that covered. And no, this does not make you a member of the Blue Suns, Eclipse or the Blood Pack. You are a freelancer. Period. Any questions?

SHEPARD:

Opción 1: Investigate.

1. Merc band and assault	Why are the mercs working together to take down Archangel?
2. Plan of attack	What do we do once we're there? How do we get to Archangel?
3. Why Archangel?	Seems like a lot of trouble for just one guy.
4. Location	Where's the attack taking place?

Opción 2: I'm ready.

Where do we go?

SOLDADO:

Opción 1:

1	<p>SOLDADO: Haven't been on Omega long, huh? He does everything he can to screw with us. Shipments go missing, operations are compromised... every month it gets worse. Tarak and the other bosses are tired of losing credits... and men.</p> <p>SHEPARD (optional): <i>Tarak?</i> Is he a heavy hitter? How many merc bosses are involved in this attack?</p> <p>SOLDADO: Yeah, Tarak runs the Blue Suns, but all three bosses are overseeing the operation. Jaroth's leading the Eclipse, and Garm's the head of the Blood Pack. Tarak's in charge, but the others would never say that. I'm surprised they're in on this at all, but I guess getting rid of Archangel is worth it.</p>
2	<p>SOLDADO: The mercs will tell you when you get there. Last I heard, they were putting the freelancers into scouting groups; they attach in waves to distract Archangel while we try to get past his defenses.</p> <p>SHEPARD (optional): <i>Distraction?</i> So we're just fodder for his bullets?</p> <p>SOLDADO: If you don't like it, don't sign up. But if you do your job right, it's easy credits. Besides, what are the odds he can kill all of you?</p>
3	<p>SOLDADO: He had a whole team, but we've dealt with them. Now he's just one guy. But he's got the advantage, It's his base of operations, and</p>

	<p>he knows we're coming. He's planned for an attack like this. We've lost a lot of men trying to get him already.</p> <p>SHEPARD: It's gonna be tough to get to him.</p> <p>SOLDADO: Like chasing a vorchá out of the sewer pipes. But that's why we're recruiting. If we just keep throwing fighters at him, we'll get him eventually.</p>
4	<p>SOLDADO: Archangel's base of operations. He's been hiding right under our noses. I can't tell you exactly where you're going, but we'll get you there.</p>

Opción 2:

Just head over to the transport depot outside the club. One of our boys will take you from there. Send in the next one.

KID:

Hey, is this where I sign up?

SHEPARD:

Virtud: How old are you?

You look a little young to be freelancing as a merc.

Rebeldía: Yes.

This is it, but it's no game, kid.

KID:

Virtud:

I'm old enough. I grew up on Omega. I know how to use a gun.

Rebeldía:

I grew up on Omega. I know how to use a gun.

COMPAÑERO/A:

(Jacob) So does Archangel.

(Zaeed) Yeah. You know enough to get yourself killed.

KID:

I can handle myself. Besides, I just spent 50 credits on this pistol, and I wanna use it!

SHEPARD:

Acción de virtud:

Get your money back.

No hace nada:

If you're sure, registration's in here. Good luck, you'll need it.

KID:

Acción de virtud:

Hey! What do you—

No hace nada:

Perfect. Thanks.

SHEPARD:

Acción de virtud:

Trust me kid. You'll thank me later.

ESCENA 9: La venganza de Garrus

GARRUS:

Harkin's a bloody menace. We shouldn't have just let him go. He deserved to be punished.

SHEPARD:

Neutral: *You okay?*

I'm getting a little worried about you, Garrus. You were pretty hard on Harkin.

Rebeldía: *He's not worth it.*

Don't waste your time on him. Let C-Sec deal with him now.

Neutral:

GARRUS:

You don't think he deserved it?

SHEPARD:

It's just not like you.

GARRUS:

What do you want from me, Shepard? What would you do if someone betrayed you?

SHEPARD:

Virtud: *I don't know.*

I'm not sure, but I wouldn't let it change me

Neutral: *All right (end dialogue).*

GARRUS:

Virtud:

I would have said the same thing before it happened to me.

Rebeldía:

GARRUS:

Yeah, I suppose you're right. Thanks for helping me with this, Shepard.

SHEPARD:

Virtud: *You sure about this?*

Have you thought this through? You know what you're doing?

Neutral: *You bet.*

I'd do the same if I were you.

GARRUS:

Virtud:

No. But I'm not turning back now.

Neutral:

I learned from the best. I need to set up. I can clear shot from over there.

SI ELIGE VIRTUD (*I don't know O You sure about this?*) – **DIÁLOGO ADICIONAL**

SHEPARD:

Virtud:

It's not too late. You don't have to go through with this.

GARRUS:

Who's going to bring Sidonis to justice if I don't? Nobody else knows what he's done. Nobody else cares. I don't see any other options.

SHEPARD:

Opción 1: Give me a chance.

Let me talk to him.

Opción 2: All right (end conversation).

GARRUS:

Opción 1:

Talk all you want, but I won't change my mind. I don't care what his reasons were, he screwed us... he deserves to die.

Opción 2:

SHEPARD:

Opción 1: Do you really believe that?

I understand what you're going through – but do you really want to kill him?

Opción 2: All right (end dialogue).

GARRUS:

Opción 1:

I appreciate your concern... but I'm not you.

SHEPARD:

Opción 1:

This isn't you either.

GARRUS:

Opción 1:

Really? I've always hated injustice. The thought that Sidonis could get away with this... Why should he go on living while ten good men lie in unmarked graves? I'm sorry, Shepard. Words aren't going to solve this problem. I need to set up. I can get a clear shot from over there.

SHEPARD:

Opción 1: How will this work?

What do you need me to do?

Opción 2: *Got it.*

You just want me to get him in position?

GARRUS:

Opción 1:

Keep him talking and don't get in my way. I'll let you know when he's in my sights. Give me a signal so I know you're ready, and I'll take the shot. You better go, he'll be here soon.

Opción 2:

Basically, keep him talking for a minute. When I've got him in my sights, I'll let you know. Give me a signal so I know you're ready, and I'll take the shot. You better go, he'll be here soon.

ESCENA 10: Discurso final de Shepard

COMPAÑERO/A 1:

I'm ready, Commander.

COMPAÑERO/A 2:

So am I/ Me too/ As am I.

MIRANDA:

Anything to say before we do this?

SHEPARD:

Virtud: The galaxy is depending on us.

The Collectors, the Reapers – they aren't a threat to us. They're a threat to everything, everyone. Those are the lives we're fighting for. That's the scale.

Neutro: Let's move out (End conversation).

Rebeldía: Feel sorry for the Collectors.

The Collectors blindside their targets. Hit and run. As powerful as they are, they're cowards. They've never had to stand and fight the best of us. That's you.

SHEPARD:

Virtud: This is the last step.

It's been a long journey, and no one's coming without scars. But it all comes down to this moment. We win or lose it all in the next few minutes. Make me proud. Make yourselves proud.

Neutro: Let's move out (End conversation).

Rebeldía: It's them or us.

I don't know if they can feel fear, but we're so damned sure going to give them the opportunity. Hit them hard. One way or another, it ends here!

MIRANDA:

Virtud:

We'll do our best. Good luck, Shepard.

Rebeldía:

Well said. Let's go finish this.

ESCENA 11: Escena final con el Hombre Ilusorio

Variable 1 – Destruir la base de los recolectores (Virtud)

ILLUSIVE:

Shepard. You're making a habit of costing me more than time and money.

SHEPARD:

Virtud: Colonists were killed!

Too many lives were lost at that base. I'm not sorry, it's gone.

Rebeldía: Spare me the lecture.

I'm sorry, I'm having trouble hearing you. I'm getting a lot of bullshit on this line.

ILLUSIVE:

Virtud:

The first of many lives. The technology from that base could have secured human dominance in the galaxy. Against the Reapers and beyond.

Rebeldía:

Don't try my patience. The technology from that base could have secured human dominance in the galaxy. Against the Reapers and beyond.

SHEPARD:

Human dominance, or just Cerberus?

ILLUSIVE:

Strength for Cerberus is strength for every human. Cerberus is humanity. I should have known you choke on the hard decisions. Too idealistic from the start.

SHEPARD:

Virtud: You're on my team now.

I'm not looking for your approval. Harbinger is coming, and he won't be alone. Humanity needs a leader who's looking out for them. From now on, I'm doing things my way, whether you agree or not.

Rebeldía: Don't lecture me.

I know what you are, and the price of dealing with you. We do things my way from now on. Harbinger is coming, and he won't be alone. I'm going to make sure we're ready when they get here. You can fall in line or step aside, but don't get in my way.

ILLUSIVE:

Virtud:

Don't turn your back on me, Shepard! I made you, I brought you back from the dead.

Rebeldía:

You sure that's what you want? You're taking a hell of a risk, Shepard.

SHEPARD:

Opción 1: *Shut up.*

Joker. Lose this channel.

Opción 2 (solo virtud): *I've done what you asked.*

And I'm gonna do exactly what you brought me back to do. I'm gonna win this war and I'll do it without sacrificing the soul of our species.

Opción 2 (solo rebeldía): *Yeah.*

I don't think so. I'm going to stop the Reapers, but I won't sacrifice the soul of our species to do it.

Variable 2: Quedarse la base de los recolectores

ILLUSIVE:

Shepard! It's a new day, and we have to thank you for our deliverance.

SHEPARD:

Neutral: *I didn't do it for you.*

Rebeldía: *Don't try to flatter me.*

We did the right thing, you don't need to try and make me feel good about it.

ILLUSIVE:

Neutral:

Rebeldía:

Always willing to do whatever it takes. Well, it's paid off. Adapting the technology of the Collector base could be the biggest advancement for humankind since the discovery of the relays. It will secure our dominance in the galaxy. Against the Reapers and beyond.

SHEPARD:

Human dominance, or just Cerberus?

ILLUSIVE:

They're one and the same. My mission has always been to promote and secure humanity's continued strength. Don't let idealism blind you. Using the base to its fullest potential is the best way to fulfill ours.

SHEPARD:

Virtud: Use it to fight the Reapers.

We need to dedicate every possible resource against the Reapers. Nothing can interfere with that. Harbinger is coming. And you can bet he won't be alone. You hold anything back, anything, and you're out.

Rebeldía: That base won't win the war.

Just remember, the Reapers are still out there. Harbinger is coming. And you can bet he won't be alone. You get selfish – you start dreaming about power – and we'll all pay the price.

ILLUSIVE:

Virtud:

It's not that easy, Shepard. We need each other.

Rebeldía:

Don't presume to judge me, or my methods. Cerberus will be ready to face the Reapers.

SHEPARD:

Opción 1: Shut up.

Joker. Shut him off

Opción 2 (solo virtud): Yes. We do.

Joker. Lose this channel.

Opción 3 (solo rebeldía): You better be.

You brought me back to lead this war and that's what I'm going to do. If you can keep up, great. If not, I'll stop the Reapers without you.

Anexo IV – Traducción y ajuste de escenas de *ME 2*

MASS EFFECT 2

Traducción y ajuste para doblaje

ESCENA 1: escena inicial, diálogo entre Miranda y el Hombre Ilusorio

CONTEXTO: Primera escena de *Mass Effect 2*. Presentación de dos personajes nuevos con respecto a la primera entrega:

- Hombre Ilusorio: dueño y fundador de Cerberus, una organización conocida por velar exclusivamente por los intereses humanos e ignorar a las demás razas.
- Miranda: Una mujer fría y calculadora. Es la agente de confianza del Hombre Ilusorio. Fue diseñada genéticamente para ser perfecta en todos los ámbitos. Su forma de hablar denota, además de lo anterior, cierta superioridad moral.

MIRANDA:

(DE) Shepard lo ha hecho todo bien. Más de lo que cabría esperar.

HOMBRE ILUSORIO:

(OFF) Shepard nos ha destapado la realidad.

MIRANDA:

(DE/DL) Y aún no es suficiente.

ILUSORIO:

(OFF) Estamos en guerra. Nadie lo reconoce, pero están atacando a la humanidad.

MIRANDA:

Variable 1: Shepard hombre.

(OFF) Y ahora lo mandan a combatir geth. / (ON) ¡Geth! / Ambos sabemos que esa no es la amenaza. Los segadores siguen campando.

Variable 2: Shepard mujer.

(OFF) Y ahora la mandan a combatir geth. / (ON) ¡Geth! / Ambos sabemos que esa no es la amenaza. Los segadores siguen campando.

ILUSORIO:

Y depende de nosotros vencer. (G)

MIRANDA:

Variable 1: Shepard hombre.

El Consejo no se fiará de Cerberus. No va a aceptar nuestra ayuda. Después de lo que la humanidad ha hecho por ellos. Pero a Shepard / le van a oír. / Es un héroe, un puto icono. / Pero solo es un hombre. (OFF) Perder a Shepard sería el fin de la humanidad.

Variable 2: Shepard mujer.

El Consejo no se fiará de Cerberus. No va a aceptar nuestra ayuda. Después de lo que la humanidad ha hecho por ellos. Pero a Shepard / la van a oír. / Es una heroína, un puto icono. / Pero solo es una mujer. (OFF) Perder a Shepard sería el fin de la humanidad.

ILUSORIO:

Variable 1: Shepard hombre.

(OFF) Procuremos (ON) entonces que siga aquí.

Variable 2: Shepard mujer.

(OFF) Procuremos (ON) entonces que siga aquí.

ESCENA 2: Interrogatorio de Miranda y Jacob a Shepard

CONTEXTO: Shepard muere en una de las escenas iniciales del juego. Tras dos largos años, Cerberus logra revivir a Shepard a partir de sus restos. Jacob (Soldado de Cerberus), Miranda y Shepard se ven obligados a huir del laboratorio de forma repentina, sin antes poder asegurarse de que Shepard se encuentre en sus plenas facultades, ya que acaba de despertarse de un coma de dos años. De camino a la base principal, los dos agentes de Cerberus interrogan a Shepard para comprobar si sus recuerdos siguen intactos.

NOTA: Las variables dependen de las decisiones tomadas en la partida de *Mass Effect 1*. En el caso de no haber jugado a *ME 1*, el juego genera unas variables predeterminadas.

MIRANDA:

(OFF) Vas a reunirte con el Hombre Ilusorio, así que (ON) te haremos unas preguntas para evaluar tu estado.

JACOB:

Venga, Miranda. ¿Preguntas? Shepard ha tumbado a esos mecas sin ningún problema. Eso debe ser más que suficiente.

MIRANDA:

(DL) Ya han pasado dos años desde el ataque. El Hombre Ilusorio (ON) tiene que asegurarse de que Shepard sigue siendo igual que antes. (DL) Empieza tú.

SHEPARD:

Virtud: *Two years?*

¿He oído *dos años*? ¿De verdad ha sido tanto?

Rebeldía: *I feel fine.*

No perdamos el tiempo. Estoy mejor que nunca.

SI ELIGE **VIRTUD** – INTERACCIÓN ADICIONAL

JACOB:

Dos años y doce días. Has estado en una mesa de operaciones la mayor parte.

MIRANDA:

(DL) Cuanto antes empecemos, antes acabaremos. Empieza por su historial.

JACOB: (1)

Variable 1: origen terrestre.

De acuerdo. / Según registros, eres terrestre. / Ambiente duro, sin padres.

Variable 2: origen del espacio.

Según registros, creciste en el espacio. Sobre todo entre naves y flotas.

Variable 3: origen de las colonias.

JACOB: (2)

Variable 1: superviviente.

Tras alistarte, sobreviviste a unas fauces trilladoras que acabaron con el resto de tu equipo. ¿Te acuerdas?

Variable 2: héroe de Guerra.

Te condecoraron al hacer frente a los batarianos en el Ataque Skyliano. / ¿Te acuerdas?

Variable 3: implacable.

Tras alistarte, destacaban sobre todo tus acciones en conflictos como el de Torfan. ¿Recuerdas haberte enfrentado a varios esclavistas?

SHEPARD:

Variable 1: superviviente.

- **Virtud:** *It was painful.*

Algo así cambia a cualquiera. Todos eran amigos a los que tenía cariño. Ese día perdí demasiados.

- **Rebeldía:** *I refused to die.*

Variable 2: héroe de guerra.

- **Virtud:** *I had no choice.*

Había muchas vidas en juego en esa batalla. Hice lo correcto.

- **Rebeldía:** *I had to win.*

Variable 3: implacable.

- **Virtud:** *I lost a lot of people.*

- **Rebeldía:** *I did what was necessary.*

Esos cabrones se escondían como ratas en el búnker. Allí cayeron muchos soldados con honor. Todos ellos lucharon bien.

JACOB:

Variable 1: pasado violento

Eso es lo que importa. Hiciste tu trabajo. / ¿Satisfecha, Miranda?

Variable 2: héroe de Guerra

Da igual cómo lo digas, fue impresionante. Tenía amigos allí. / ¿Satisfecha, Miranda?

Variable 3: neutro

He leído el informe. Murieron muchos allí, en Akuze. Solo tú quedaste en pie. / ¿Satisfecha, Miranda?

MIRANDA:

Aún falta. ¿Y si comprobamos lo reciente? / Virmire, donde Saren tenía su centro de operaciones. Alguien de tu equipo murió allí cuando volasteis esa base.

JACOB:

Variable 1: muere Kaidan Alenko

El teniente Kaidan Alenko cayó en combate. / Decisión tuya. / ¿Lo hiciste por algún motivo?

Variable 2: muere Ashley Williams

La jefa de artillería Williams cayó en combate. / Decisión tuya. / ¿Lo hiciste por algún motivo?

SHEPARD:

Opción 1 (virtud): *It was a hard choice.*

Dejar morir a amigos así no es algo que se haga a la ligera. Pero era mi deber salvar a mucha gente ese día.

- Variable 1: muere Kaidan Alenko

Kaidan fue un héroe para el resto del equipo. Saren habría ganado si no fuera por él. Lo dio todo.

- Variable 2: muere Ashley Williams

Ash fue una heroína para el resto del equipo. Saren habría ganado si no fuera por ella. Lo dio todo.

Opción 2 (rebeldía): *It was that or die.*

Para estar al mando, debes aceptar que algún día podrías perder a tu gente. Y que no afecte a tus decisiones.

- Variable 1: muere Kaidan Alenko

Kaidan fue un héroe para el resto del equipo. Saren habría ganado si no fuera por él. Lo dio todo.

- Variable 2: muere Ashley Williams

Ash fue una heroína para el resto del equipo. Saren habría ganado si no fuera por ella. Lo dio todo.

JACOB:

Lo entiendo, comandante. Y nadie cuestiona tu decisión. El equipo de Cerberus tiene claro que esa bomba se tenía que detonar.

PREGUNTA ADICIONAL (no siempre ocurre)

MIRANDA:

Variable 1: *El Consejo sobrevive.*

Variable 2: El consejo muere.

Shepard, volvamos a la Ciudadela, cuando murió el Consejo en la Ascensión del Destino y cayó Saren. ¿Qué pasó luego?

SHEPARD:

Variable 1: El Consejo sobrevive.

- *Virtud:*

- *Rebeldía:*

Variable 2: El consejo muere.

- *Virtud: Anderson led a new Council.*

Al morir el Consejo, la humanidad obtuvo poder. Creamos otro Consejo. Y recomendé al capitán Anderson de líder.

- *Rebeldía: Udina led a new Council*

MIRANDA:

Virtud:

Sí, el capitán Anderson es ahora “consejero” Anderson. Según me han dicho, él prefería la vida de militar.

Rebeldía:

JACOB:

Virtud:

Aunque es una alegría que un mandatario humano no priorice el politiquero, sino la defensa.

Rebeldía:

MIRANDA:

Tu memoria parece intacta. /

MIRANDA:

(DL) Aún hay (ON) que hacer otras pruebas para...

JACOB:

Venga, Miranda. Ya vale con esto. / Su memoria está ahí, y yo mismo puedo dar fe de sus aptitudes de combate.

MIRANDA:

Supongo que está bien. / Esperemos entonces que al Hombre Ilusorio le parezca suficiente este experimento.

ESCENA 3: Primer encuentro entre Shepard y el Hombre Ilusorio

CONTEXTO: En *ME 1*, Shepard tuvo un desagradable encuentro con Cerberus, por lo que desconfía en todo momento del Hombre Ilusorio. No obstante, como este le salvó la vida, Shepard no se niega a escucharle.

NOTA: Sea cual sea la opción de diálogo (virtud o rebeldía) Shepard nunca se fía del Hombre Ilusorio.

ILUSORIO:

Comandante Shepard. (G)

SHEPARD:

Hombre Ilusorio. / Creía que nos veríamos en persona.

ILUSORIO:

Una medida necesaria. / Habitual para personas que saben lo que tú y yo sabemos.

SHEPARD:

Virtud: *You don't know me.*

Puede que me hayas devuelto a la vida, pero no creas que me fío de ti.

Neutral: *What do "we" know?*

¿Y qué es eso que «tú y yo sabemos»?

Rebeldía: *I need some answers.*

Por lo que oigo, te costé una fortuna. ¿Por qué lo has hecho?

ILUSORIO:

Virtud:

Dejemos lo meramente personal a un lado. La humanidad se enfrenta a la mayor amenaza de su breve existencia.

Neutro:

A SHEPARD HOMBRE:

Que nuestro lugar en el universo es más frágil de lo que uno cree. // Que un hombre, (DE) ese mismo hombre, (ON) podría proteger a la población humana de la mayor amenaza de su breve existencia.

A SHEPARD MUJER:

Que nuestro lugar en el universo es más frágil de lo que uno cree. // Que una mujer, (DE) esa misma mujer, (ON) podría proteger a la población humana de la mayor amenaza de su breve existencia.

Rebeldía:

Por la defensa y preservación de la humanidad. Yo no me he gastado miles de millones en dos años para que me sirvas como haría un militar. Pero la humanidad se enfrenta a la mayor amenaza de su breve existencia.

SHEPARD:

Los segadores.

ILUSORIO:

Entonces, tu memoria sigue intacta. ¿Qué tal te encuentras?

SHEPARD:

Virtud: You're not my friend.

Tendrás que ganarte el derecho a hacerme esa clase de preguntas.

Rebeldía: Not bad.

He notado varias mejoras. Espero que no me quitaras nada muy importante.

ILUSORIO:

Virtud:

Cerberus no es tan malo como piensas. Tú y yo somos del mismo bando; solo tenemos diferentes métodos.

Rebeldía:

Te trajimos sin alteraciones posibles. Queremos a Shepard, tal y como eras cuando derrotaste al Soberano.

SHEPARD:

Virtud:

Al grano. / ¿Qué han hecho los segadores que te obligue a devolverme a la vida?

Rebeldía:

¿Qué han hecho los segadores que te obligue a devolverme a la vida?

ILUSORIO:

Es la guerra. Nadie lo reconoce, pero están atacando a la humanidad. (DE) Durante tu siestecita, han ido desapareciendo colonias enteras. Colonias humanas. (DL) Creemos que alguien más trabaja para los segadores. Al igual que Saren y los geth con el Soberano. (ON) Lo viste por tu cuenta. Los superaste a todos. Esa es una razón para elegirte.

SHEPARD:

Virtud: *I'll need a lot of convincing.*

Da igual lo que digas, no vas a lograr que me fíe de ti. Quiero más que palabras.

Neutro: *Maybe I believe you.*

Si me dices que los segadores podrían ser responsables, / quizás pueda ayudar.

Rebeldía: *Where do we start?*

Si me dices que combatís a los segadores, dime adónde ir.

Opción 3: *Investigate.*

5. <i>Cerberus</i>	Meterse en guerras no es propio de Cerberus. / ¿Qué os incumbe?
6. <i>Abductions</i>	El Soberano quería cualquier especie para la cosecha. / ¿Qué les importan a los segadores las colonias humanas?
7. <i>Why me?</i>	La fortuna que has invertido en mí podría pagar un ejército al completo.
8. <i>Alliance aid</i>	Si peligra tanto la humanidad, tendrás que movilizar a la Alianza.

ILUSORIO (1):

Virtud:

Me decepcionaría que te fiaras tan a la ligera. Tienes que investigarlo. //

Neutro:

Me decepcionaría que aceptaras sin haberlo visto por tu cuenta. //

Rebeldía:

Miranda te imaginaba reticente. No suele equivocarse. //

Opción 3: *Investigate.*

5.	Nos comprometemos con el avance y preservación de la humanidad. Si nos amenazan los segadores con el exterminio, Cerberus los parará. Esperar que los políticos o la Alianza actúen será el fin para esas colonias humanas.
6.	Cientos de miles de colonos ya han desaparecido. Eso es para mí la definición de «cosecha». Nadie les presta atención porque no es habitual y los ataques ocurren en puntos aislados. No alcanzo a entender el porqué del interés en los humanos. (DE) Quizá atrajeran su atención al matar a uno de ellos.
7.	Eres crucial. No solo por tu habilidad y experiencia: / es lo que representas. Has defendido a la humanidad en su momento. Eres más que una causa: un símbolo. Y no sé si los segadores entienden el miedo, pero mataste a uno. Tendrán que respetarlo.
8.	Variable 1: El Consejo sobrevive Han sufrido muchas pérdidas contra el Soberano. Se están recuperando, no pueden permitirse dedicar recursos a la verdadera amenaza. Parece más fácil culpar a mercenarios y piratas. Es más conveniente. Variable 2: El Consejo muere La Alianza apenas puede asumir las responsabilidades que le diste. Está ocupada pactando acuerdos, no puede dedicar recursos a la verdadera

	amenaza. Parece más fácil culpar de ello a mercenarios y piratas. Es más conveniente.
--	---

ILUSORIO (2):

(DE) He preparado (ON) una lanzadera a Progreso de Libertad, allí ha habido abducciones. / Miranda y Jacob te informarán.

SHEPARD:

Virtud: Do I have a choice?

¿Todo esto es voluntario o se me está obligando?

Neutro: What are you expecting?

¿Qué crees que voy a encontrar?

Rebeldía: I'll find the evidence.

Iré a por lo que dices y volveré cuanto antes.

Extra: I'm supposed to trust them?

Miranda mató a Wilson sin miramientos. Jacob es un vil sicario. ¿Esperas que me fíe?

SI ELIGE EXTRA – INTERACCIÓN ADICIONAL

ILUSORIO:

Wilson fue un muy buen agente. Pero era un traidor. Miranda solo ha hecho lo que yo esperaba. Y te ha salvado la vida en muchas ocasiones. Jacob es de la élite militar. Todavía no se fía de mí, pero nunca me lo ha ocultado. // Irás muy bien con ellos. / Por ahora.

ILUSORIO (1):

Virtud:

Todo depende de ti, Shepard. Si no logras ver prueba alguna de lo que buscamos, (DE) nos despediremos. (ON) Pero ve antes a Progreso de Libertad.

Neutro:

Si lo supiera, no tendrías que ir allí.

Rebeldía:

Me alegro.

ILUSORIO (2):

Busca cualquier indicio. ¿Quién abduce colonos? ¿Están vinculados a los segadores? / Te he devuelto a la vida. Lo demás es cosa tuya.

ESCENA 4: Reencuentro entre Tali y Shepard

CONTEXTO: Tali fue compañera de tripulación de Shepard durante los acontecimientos de *ME 1*. Debido a que Shepard había "muerto" oficialmente, este repentino reencuentro supone para Tali es un shock emocional. Por este motivo, Tali está tan confusa que, en ocasiones, tartamudea.

NOTA: Todos los quarianos (Tali y Prazza incluidos) tienen acento de Europa del Este.

PRAZZA:

¡Alto ahí!

TALI:

¡Prazza! Dijiste que me encargaría yo. // Espera. / ¿Shepard?

PRAZZA:

¡Yo no me la juego con agentes de Cerberus!

TALI:

¡Bajad ahora esas armas! / ¿Shepard? ¿Tú no / habías muerto?

SHEPARD:

Virtud: I'll prove it's really me.

¿Recuerdas cuando te mandé datos de los geth, Tali? ¿Te sirvió para completar el Peregrinaje?

Neutro: It's me.

Cerberus me ha reconstruido. Quieren que, a cambio, investigue los ataques a colonias humanas.

Rebeldía: Don't point those guns at me.

Tali'Zorah, has servido en mi nave. / Ya sabes lo que hago si me amenazan.

VIRTUD – DIÁLOGO ADICIONAL

TALI:

Sí, claro.

Prazza, bajad las armas. No me cabe duda de que es Shepard.

PRAZZA:

¿Qué hace tu anterior comandante con Cerberus?

TALI:

No lo sé. / Habrá que preguntarle.

SHEPARD:

Virtud: I didn't have a choice.

Casi muero, Tali. Cerberus me ha reconstruido en dos años. Quieren que investigue los ataques a colonias humanas.

Rebeldía: I did it to help humanity!

Sé que Cerberus tiene un mal pasado, pero no hay nadie más que investigue lo que pasa aquí. El Consejo ha abandonado a los humanos / Yo jamás.

PRAZZA:

Tali, ¡ni por asomo se te ocurra fiarte de Cerberus!

TALI:

No me fío de ellos, Prazza. Pero nos hará falta ayuda para explorar la zona.

PRAZZA:

¡Buen intento! Ninguna organización destinaría tantos recursos para una sola persona.

TALI:

No has visto a Shepard en acción, Prazza. Créeme, es dinero bien invertido. / A lo mejor podemos colaborar. Hemos venido en busca de un quariano llamado Veetor. Hacía aquí su Peregrinaje.

NEUTRO – DIÁLOGO ADICIONAL

PRAZZA:

Nos vais a disculpar si no nos lo creemos, Cerberus.

MIRANDA:

Tenemos todo el derecho del mundo de investigar estas colonias. Quisiera saber qué trae a los quarianos aquí.

TALI:

Bajad las armas, Prazza. No sé qué está pasando, pero no necesitamos más conflictos. / Uno de los nuestros vino aquí de Peregrinaje. Se llama Veetor. Hemos venido a por él.

REBELDÍA – DIÁLOGO ADICIONAL

TALI:

¡Prazza! Dile a tu equipo que baje ahora las armas.

PRAZZA:

Joder, Tali, ¿qué mierda es esto? ¿Qué hace tu anterior comandante con Cerberus?

TALI:

No lo sé. Pero si es Shepard... no sé. Shepard tendrá sus motivos.

SHEPARD:

Virtud: I didn't have a choice.

Rebeldía: I did it to help humanity!

Sé que Cerberus tiene un mal pasado, pero no hay nadie más que investigue lo que pasa aquí. El Consejo ha abandonado a los humanos / Yo jamás.

PRAZZA:

Tali, ¡ni por asomo se te ocurra fiarte de Cerberus!

TALI:

No me fío de ellos, Prazza. Pero los necesitamos para explorar la zona. Uno de los nuestros vino aquí de Peregrinaje. / Se llama Veetor. / Hemos venido a por él.

SHEPARD:

Virtud: Why did Veeetor come here?

¿No es eso extraño? ¿Un quariano por este planeta perdido?

Rebeldía: You think he's alive?

Han muerto todos. / ¿De verdad crees que Veetor sigue vivo?

TALI:

Virtud:

Los quarianos pueden elegir dónde peregrinar. Veetor quería ayudar en pequeños asentamientos, las multitudes... lo ponen nervioso.

Rebeldía:

PRAZZA:

Lo vimos cuando aterrizamos.

JACOB:

¿En serio? / ¿Y qué hace, que no está aquí ahora?

TALI:

Veetor está herido / y siempre se pone (G) nervioso.

PRAZZA:

Es emocionalmente inestable. Eso sumado a la rotura del depurador de CO2 de su traje y una infección por la exposición. Estará delirando.

TALI:

Al vernos llegar, se escondió en un almacén, al otro lado del poblado. Sospechamos que ha programado mecas que atacan a quien se acerque.

SHEPARD:

Virtud: We need to team up.

Veetor es el único que queda para contarlo. Si colaboramos, lo encontraremos.

Rebeldía: *We'll handle it from here.*

Regresad ya a vuestra nave, Tali. Se os dirá algo cuando veamos a Veetor.

VIRTUD – DIÁLOGO ADICIONAL

TALI:

Buena idea. Harán falta dos equipos para superar los drones.

PRAZZA:

¿Ahora trabajamos con Cerberus?

TALI:

No, Prazza, tú trabajas para mí. Si vas a desobedecer, espera en la nave. //

REBELDÍA – DIÁLOGO ADICIONAL

PRAZZA:

¡Ni de coña! ¡A mí no me manda Cerberus!

TALI:

Ni a mí, Prazza. Shepard, no quiero enfrentarme a ti, pero no puedo dar el mando a Cerberus. Además, necesitamos colaborar. //

TALI:

Dirigíos al almacén pasando a través de la colonia. / Nosotros la rodearemos y os quitaremos algunos de esos drones de encima.

SHEPARD:

Extra: *Why do you hate Cerberus?*

Tu pueblo no aguanta a Cerberus. ¿A qué se debe?

Virtud: *Sounds like a plan.*

Mantened mientras el contacto.

Rebeldía: *Forget it.*

¿Haremos nosotros todo el trabajo sucio para que os llevéis a Veetor? / No creo.

TALI:

Extra:

PRAZZA:

Mataron a los nuestros, se infiltraron en la Flotilla y casi nos revientan una nave.

MIRANDA:

Esa no sería mi explicación exacta. / No era algo personal.

JACOB:

Luego discutiremos lo que ocurrió. Ahora deberíamos trabajar.

TALI:

Coincido. Vayamos todos juntos a por Veetor.

Virtud:

De acuerdo. Suerte, Shepard. Nos veremos al final.

Rebeldía:**JACOB:**

Estamos mejor preparados para esto que ellos, comandante.

TALI:

Si no lo hacemos juntos, esos mecas nos impedirán pasar. / Salimos ya. Si queréis respuestas, venid a ese almacén.

ESCENA 5: Reencuentro entre Joker y Shepard

CONTEXTO: Joker (Jeff Moreau) es un piloto de naves de guerra. Shepard y él ya habían trabajado juntos antes de *ME I*, por lo que tienen una gran amistad. Joker no está sorprendido por la vuelta de Shepard porque él ya estaba al tanto de ello. Joker, mediante un tono sarcástico, suele hacer bromas ante cualquier situación.

JOKER:

¡Comandante! Como en los viejos tiempos.

SHEPARD:

Qué sorpresa verte, Joker.

JOKER:

Quién fue a hablar. Nos hiciste el vacío.

SHEPARD:

Tengo suerte / y asuntos pendientes. / ¿Qué te trae aquí?

JOKER:

Se desmoronó todo cuando te fuiste. El barullo que armaste (OFF) era mucho para el Consejo. (ON) El equipo, dismantelado; (OFF) los informes, clasificados. / (ON) La Alianza no me dejaba pilotar, ¡claro que elijo Cerberus!

SHEPARD:

(DL) ¿No dudas del Hombre Ilusorio?

JOKER:

Dudo de cualquiera que haga más que yo. Pero no son tan malos. Te salvan la vida, / yo piloto / y está esto. (OFF) Me lo dijeron justo anoche. // (ON) Qué alegría volver, comandante.

SHEPARD:

Habrás que ponerle nombre.

ESCENA 6: La nueva Normandía

CONTEXTO: A Shepard le presentan la nave con la que va a llevar a cabo sus misiones. Es aquí cuando conoce a SID, la inteligencia artificial de la nave. En *ME 1*, Shepard tuvo malas experiencias con inteligencias artificiales renegadas. Según las decisiones tomadas y teniendo esto en cuenta, Shepard podrá elegir entre ser hostil o amigable con SID.

NOTA: SID habla con un tono ligeramente robótico, pero también es capaz de sentir emociones humanas. Si alguien es cruel con ella, se le notará en la forma de hablar.

JACOB:

Te damos la bienvenida a la nueva Normandía.

MIRANDA:

(OFF) He estado revisando los *dossiers*. (ON) Yo recomendaría reclutar primero a Mordin Solus, el médico salariano de Omega. Ya que los recolectores usan una tecnología avanzada que paraliza a sus víctimas. Necesitamos que desarrolle una medida que nos proteja.

SHEPARD:

Virtud: Good point.

Sin esa medida, estaremos indefensos si nos topamos con ellos.

Rebeldía: This is my ship.

¿Aún no lo entiendes? No eres tú quien manda, / sino yo.

SID:

Virtud:

(OFF) Reclutar al profesor Solus sería lo más lógico para empezar.

Rebeldía:

(OFF) Lo que Lawson afirma es correcto, Shepard. Sin el profesor, cualquier encuentro con los recolectores derivaría en fracaso.

SHEPARD:

¿Tú quién eres?

VIRTUD – DIÁLOGO ADICIONAL

SID:

Soy la inteligencia artificial de la Normandía. La tripulación suele llamarme SID.

SHEPARD:

Virtud: Joker won't like this.

Los pilotos son muy reacios a aceptar que alguien más controle su nave. En especial, Joker.

Neutro: This could come in handy.

Rebeldía: AIs are dangerous.

SID:

Virtud:

Yo no piloto la nave. Se aprovechará la habilidad del señor Moreau. En combate, opero los programas de guerra y ciberguerra. Tengo restringido el acceso al resto de sistemas de la nave. Mi función consiste en analizar y aconsejar. Nada más.

Neutro:

En realidad, no controlo la nave, comandante. Dado el riesgo de las IA renegadas, Cerberus ha limitado considerablemente mis capacidades. En combate, solamente opero los programas de guerra y ciberguerra. Tengo restringido el acceso al resto de sistemas de la nave. Mi función consiste en analizar y aconsejar. Nada más.

Rebeldía:

REBELDÍA – DIÁLOGO ADICIONAL

SID:

Soy la inteligencia artificial de la Normandía.

SHEPARD:

¡Apagad esa cosa! No la quiero en mi nave.

SID:

¿Le he ofendido?

MIRANDA:

Shepard se ha topado con muchas IA renegadas. Muchos geth. Más el incidente de la IA de la Alianza en la luna.

SID:

Su recelo es lógico, Shepard. A diferencia de la irracionalidad de otros humanos. No obstante, no supongo una amenaza para nadie. Mi función consiste en analizar y aconsejar. Nada más.

SHEPARD:

Opción 1: Anyone else I should meet?

Imagino que hace falta más aparte de nosotros y Joker para llevar la nave.

Opción 2: Time to assemble our team.

Ahora que hemos solucionado esto, empecemos con los *dossiers*.

Opción 3: Glad to hear it.

Ahora que está claro quién está al mando, empecemos con los *dossiers*.

MIRANDA:

La Normandía está tripulada. Estarán todos listos cuando des la orden.

JOKER:

(OFF) (FILT) Listos para despegar, Comandante. Cuando quieras, elige un destino en el mapa del puesto de mando y trazaré el rumbo.

MIRANDA:

Jacob y yo iremos a nuestros puestos. Si quieres hablar, estaremos allí.

ESCENA 7: La clínica de Mordin Solus

CONTEXTO: Shepard y dos de sus compañeros acuden a una clínica clandestina para reclutar a Mordin, un científico salariano. Al igual que el resto de salarianos, Mordin tiene una voz distorsionada. Ante todo, intenta decir la mayor cantidad de información con el mínimo número de palabras, lo que resulta en oraciones gramaticalmente incorrectas. Es muy analítico y piensa en voz alta.

SHEPARD:

¿Profesor Mordin Solus?

MORDIN:

(G) No sois de por aquí. Refugiados no tan armados. Mercenarios tampoco. Cuarentena aún vigente. (DE) ¿Otro motivo? ¿Vorchas? ¿Queréis matarlos? (ON) No creo. Son síntoma, no causa. ¿Plaga? ¿Investigáis aplicación a arma química? No, no, no. Demasiadas, no estáis preparados. Soldados, no científicos. Sí, sí. / ¿Sicarios? (DL) ¿Buscáis a alguien? ¡Sí, sí! ¿Pero a quién? Es importante. (ON) Valioso. Con secretos. Me buscáis a mí.

SHEPARD:

Acción de rebeldía: (interrumpir)

¡Por dios, Mordin, respira! He venido a buscarte a ti. Comandante Shepard, / voy a llevar a cabo una misión, te necesito conmigo.

Acción de virtud: (interrumpir)

Calma, Mordin. Comandante Shepard, te buscaba justo a ti. Tengo una misión y te necesito.

MORDIN:

¿Misión? ¿Qué misión? No. No, no, no. Ocupado. Clínica llena. Muchos (OFF) contagios. / ¿Quién te envía?

SHEPARD:

Opción 1: *A secret organization.*

Es (DE) una corporación humana financiada.

Opción 2: *Cerberus.*

¿Sabes algo sobre la organización Cerberus?

OPCIÓN 1 – DIÁLOGO ADICIONAL

MORDIN:

¿Por la plaga? No afecta a humanos. (DE) Interés humano. Me conocen pocos de esos. (DL) Uniforme de origen militar. No es la Alianza. Espectros, no humanos. Terra Firma inestable. Solo una opción. / (ON) ¿Cerberus te envía? (RESP) No lo esperaba.

SHEPARD:

Estás bien informado. ¿Cómo un científico salariano conoce Cerberus?

MORDIN:

Nos cruzamos una vez. (DL) Creía que eran (ON) pro-humanos. ¿Qué quieren de un salariano?

OPCIÓN 2 – DIÁLOGO ADICIONAL

MORDIN:

Nos cruzamos una vez. (DL) Creía que eran (ON) pro-humanos. ¿Qué quieren de un salariano?

SHEPARD:

Opción 1: Colonies are vanishing

Los recolectores secuestran poblaciones humanas. Les vamos a parar los pies.

Opción 2: We're after the Collectors.

Voy a parar a los recolectores y te necesito.

MORDIN:

¿Recolectores? Vaya. La plaga de aquí es de diseño. Recolectores, de los pocos capaces de hacerla. (OFF) Objetivos en común. (ON) Hay que (DE) parar plaga antes. Ya tengo cura. Hay que distribuirla en el centro de control ambiental. Muchos vorchas. (ON) (RESP) Hay que matarlos.

SHEPARD:

Virtud: I'll take care of it.

Yo me encargo (OFF) de los vorchas.

Rebeldía: *Why can't anything be simple?*

Lo único que quiero es que alguien me ayude sin que me diga: «Claro. Ahora. Venga. Sin nada a cambio».

MORDIN:

(DL) Vivir es negociar. Queremos cosas. Damos / para recibir.

COMPAÑERO/A 1:

JACOB:

(DL) ¿Qué ha sido eso?

KASUMI:

(DL) Creo que esto va a peor.

MORDIN:

Vorcha han apagado sistema de aire. Quieren matarnos. Hay que volver a encenderlos o nos asfixiaremos. Ten. Llévate la cura. (OFF) Y esto, de buena fe, arma de Soles Azules muertos. (ON) Puede servirnos contra vorcha. Algo más. Daniel. Mi ayudante. Fue a territorio vorcha. Atendía a víctimas. (RESP) No ha vuelto.

SHEPARD:

Virtud: I'll keep an eye out.

Veré qué puedo hacer si lo veo.

Neutro: I should go (End conversation).

Rebeldía: He's probably dead.

Una horda de vorcha es demasiado para un médico. Es una mala elección.

MORDIN:

Virtud:

Gracias. Le avisé de esto. Pero es listo. Buen futuro. Espero.

Rebeldía:

(G) Terco. Le avisé de esto. (OFF) No sobreviviría. (ON) Pero / es listo. Cauto. Buen futuro. Espero.

SHEPARD:

Opción 1: I met a sick batarian.

Había un batariano enfermo justo en la entrada del barrio. ¿Podría ayudarlo alguien?

Opción 2: Investigate.

5. <i>Plague</i>	¿Qué sabes de esta plaga?
6. <i>Vorcha</i>	¿Qué sabes de los vorcha?
7. <i>Assistant</i>	¿Tienes idea de dónde está Daniel?
8. <i>Attacks on clinic</i>	¿Algún problema en la clínica?

Opción 3: I should go (End conversation).

(DL) Vamos a la planta ambiental.

MORDIN:

Opción 1:

(G) Difícil. Hay Soles y vorcha por ahí, sería peligroso. Algo haré.

Opción 2:

1.	<p>MORDIN: (G) (DL) Es avanzada. Yo ya sospechaba de recolectores. (OFF) Quizá sea experimento. Destruye sistema respiratorio (ON) con mutaciones dañinas. // Normal evitar humanos. Innecesario forzar mutación en humanos debido a su gran variedad.</p> <p>SHEPARD (opcional): <i>Why does it make sense?</i> ¿Qué tiene de normal eso? / ¿De qué estás hablando?</p> <p>MORDIN: Posible fin de virus. Comprobar mutación en diversas especies. Horrible y viable para recolectores. Humanos, (OFF) gran variedad genética. (ON) Destaca entre especies inteligentes. Me encaja que os eviten.</p>
2.	<p>MORDIN: Unos bandidos cobardes. Ni tácticos ni agresivos. No suelen hacer esto. Sospecho vínculo vorka y recolectores. Esparcen plaga, recogen datos... No hay prueba, pero / todo me encaja.</p>
3.	<p>No. / Batarians enfermos tras líneas vorka. Él quería ayudar. Le advertí que era peligroso. Había muchos aquí, aun así se fue. Quería ir yo a por él. Pero no debo. Debo cuidar pacientes.</p>
4.	<p>MORDIN: No mucho. Soles Azules vinieron. Amenazaron. Los maté para evitar desastre.</p> <p>SHEPARD (opcional): <i>That's nothing major?</i> Para ser médico, no dudas en cargarte unos mercenarios.</p> <p>MORDIN: No siempre lo he sido. Trabajé en grupo de operaciones. Sé defenderme. / Ventajas de salariano. Turianos, krogan, vorka, todos peligrosos. (G) No lo ven venir.</p>

ESCENA 8: A la caza de Arcángel

CONTEXTO: Shepard quiere reclutar a alguien conocido como Arcángel y, para llegar a él, se alista en una partida de mercenarios que le quieren dar caza. Los mercenarios con los que habla son batarianos, una raza conocida por su agresividad y falta de modales.

SHEPARD:

Dicen que reclutáis.

MERCENARIO:

(G) / Venga, pasad para dentro.

SOLDADO:

Variable 1: a Shepard hombre.

Cobrarás cuando hayas terminado, al igual que el resto. ¿Siguierte? A los tres se os nota que estáis bien preparados. ¿Estáis buscando acción?

Variable 2: a Shepard mujer.

Cobrarás cuando hayas terminado, al igual que el resto. ¿Siguierte? // Vaya, qué belleza. Te has equivocado, nena. Las *strippers* están por ahí.

SHEPARD (mujer):

Acción de rebeldía:

(OFF) Sácatela, machote. / (ON) La mía es enorme.

SOLDADO:

Acción de rebeldía:

Impresionante. ¿Estáis aquí para luchar?

No hace nada:

Bueno, ni una sonrisita. ¿Estáis aquí para luchar?

SHEPARD:

Opción 1: *Looking for Archangel.*

Claro, me comentan que vais a por Arcángel.

Opción 2: *Sure.*

Diría que sí.

SOLDADO:

Opción 1:

Esos somos. El pago son quinientos a cada uno. Cobraréis cuando hayáis (DE) acabado. Si mueres, tus amigos no se quedan con lo tuyo. (ON) Necesitaréis armas y armaduras. Creo que eso está cubierto. Y no, con esto no sois de Soles Azules, Eclipse o Manada Sangrienta. Sois independientes. Punto. ¿Alguna duda?

Opción 2:

El pago son quinientos a cada uno. Cobraréis cuando hayáis (DE) acabado. Si mueres, tus amigos no se quedan con lo tuyo. (ON) Necesitaréis armas y armaduras. Creo que eso está cubierto. Y no, con esto no sois de Soles Azules, Eclipse o Manada Sangrienta. Sois independientes. Punto. ¿Alguna duda?

SHEPARD:

Opción 1: Investigate.

5. Merc band and assault	¿Estáis colaborando todos para derrotar a Arcángel?
6. Plan of attack	¿Qué hay que hacer al llegar? ¿Cómo enfrentamos a Arcángel?
7. Why Archangel?	¿Se ha montado este jaleo por un tío?
8. Location	¿Dónde será el asalto?

Opción 2: I'm ready.

¿Adónde vamos?

SOLDADO:

Opción 1:

1	<p>SOLDADO: Lleváis poco en Omega, ¿eh? Hace lo que puede (DE) con tal de jodernos. Cargamentos perdidos, operaciones en peligro... (ON) Cada mes es peor. Tarak y los demás están hartos de perder créditos / y hombres.</p> <p>SHEPARD (opcional): <i>Tarak?</i> ¿Es un peso pesado? ¿Qué más jefes van a participar en el asalto?</p> <p>SOLDADO: Sí, / Tarak, de los Soles Azules, pero los tres jefes supervisan la operación. Jaroth es de Eclipse y Garm dirige Manada Sangrienta. Tarak dirige, pero los otros jamás lo admitirían. / Me sorprende que estén en el ajo, pero supongo que tumbar a Arcángel es clave.</p>
2	<p>SOLDADO: Los mercenarios te informarán al llegar. Tengo entendido que ponían a los independientes en grupos. Atacan por delante, distraen a Arcángel y nosotros penetramos sus defensas.</p> <p>SHEPARD (opcional): <i>Distraction?</i> Entonces, ¿somos un cebo?</p> <p>SOLDADO: No te apuntes si no quieres. / Pero, si lo haces bien, / dinero fácil. / Piénsalo: / ¿qué probabilidades hay de que os aniquile?</p>

3	<p>SOLDADO: Tenía todo un equipo, pero los matamos. Ahora está solo. Pero tiene la ventaja. Está en su base de operaciones y ya nos va a venir. Previene bien los asaltos. Hemos tenido demasiadas bajas con esto.</p> <p>SHEPARD: Será difícil alcanzarlo.</p> <p>SOLDADO: Como echar a un vortcha de una alcantarilla. Por eso se necesita gente. (OFF) Si seguimos presionándole así, lo conseguiremos.</p>
4	<p>SOLDADO: Justo en su base de operaciones. Estaba delante de nuestras narices. No sé decir exactamente dónde estará, pero os llevaremos.</p>

Opción 2:

Id a la terminal de transporte al salir del club. Un miembro nuestro os recogerá. Traed al siguiente.

CHICO:

Eh, ¿es aquí (OFF) para apuntarme?

SHEPARD:

Virtud: *How old are you?*

¿No eres muy joven para trabajar de matón?

Rebeldía: *Yes.*

Sí, pero esto no es un juego.

CHICO:

Virtud:

Soy mayor. (DE) He crecido en Omega. Sé usar un arma.

Rebeldía:

(DE) He crecido en Omega. (ON) Ya sé usar un arma.

COMPAÑERO/A:

JACOB: Igual que Arcángel.

ZAEED: Sí. / Lo justo para que te maten.

CHICO:

Sé defenderme. / (DE) Además, me he (ON) comprado esta pistola y quiero usarla.

SHEPARD:

Acción de virtud:

Devuélvela.

No hace nada:

Apúntate si lo tienes tan claro. Suerte, la necesitas.

CHICO:

Acción de virtud:

¡Eh! ¿Qué...?

No hace nada:

Perfecto. ¡Gracias!

SHEPARD:

Acción de virtud:

(OFF) Hazme caso. / Me lo (ON) agradecerás.

ESCENA 9: La venganza de Garrus

CONTEXTO: Garrus y Shepard son muy amigos desde *ME I*, por lo que Shepard le ayuda en un ajuste de cuentas personal. Normalmente, Garrus habla con una voz muy agradable y sosegada, pero en esta escena está a punto de asesinar a Sidonis, un hombre lo traicionó y provocó la muerte de todos sus amigos. Garrus se deja llevar por sus emociones y está dispuesto a acabar con la vida de Sidonis sin atender a razones.

GARRUS:

Harkin es un peligro. / (DL) No sé por qué le hemos perdonado, se merece lo peor.

SHEPARD:

Neutral: *You okay?*

Me estás preocupando, Garrus. Has sido muy duro con él.

Rebeldía: *He's not worth it.*

No le des tantas vueltas, deja que se ocupe seguridad.

Neutral:

GARRUS:

¿No crees que se lo mereciese?

SHEPARD:

No es propio de ti.

GARRUS:

¿Qué esperabas de mí, Shepard? ¿Qué harías tú si te traicionasen?

SHEPARD:

Virtud: *I don't know.*

Me costaría, / pero evitaría que me afecte.

Neutral: *All right (end dialogue).*

GARRUS:

Virtud:

Yo habría dicho lo mismo antes de todo esto.

Rebeldía:

GARRUS:

(DL) Sí, tienes razón. (ON) Gracias por la ayuda, Shepard.

SHEPARD:

Virtud: *You sure about this?*

¿Has pensado lo que harás? ¿Tienes idea de esto?

Neutral: *You bet.*

Yo haría lo mismo en tu lugar.

GARRUS:

Virtud:

No, pero no me echaré atrás.

Neutral:

Lo aprendí de ti. / Preparémonos. // (DL) Tendré buen ángulo desde ahí.

SI ELIGE VIRTUD (*I don't know* **O** *You sure about this?*) – **DIÁLOGO ADICIONAL**

SHEPARD:

Virtud:

Aún no es tarde. No hay por qué hacer esto.

GARRUS:

¿Quién va a darle a Sidonis su merecido sino yo? (DL) Nadie más sabe lo que ha hecho. Solamente yo. No veo otra alternativa.

SHEPARD:

Opción 1: *Give me a chance.*

Déjame hablarle.

Opción 2: *All right (end dialogue)*

GARRUS:

Opción 1:

Habla con él, mi decisión está tomada. Me dan igual sus motivos, nos jodió a todos. Merece morir.

Opción 2:

SHEPARD:

Opción 1: *Do you really believe that?*

Entiendo cómo te sientes. Pero, ¿en serio hay que matarlo?

Opción 2: *All right (end dialogue).*

GARRUS:

Opción 1:

Gracias por preocuparte, / pero no soy así.

SHEPARD:

Opción 1:

No te reconozco.

GARRUS:

Opción 1:

¿En serio? / Siempre he odiado la injusticia. / Pensar que Sidonis pueda (R) salir de esta... ¿Por qué debería seguir vivo cuando ha llevado a diez hombres a la tumba? Lo siento, Shepard, las palabras no funcionan aquí. Preparémonos. // (DL) Tendré buen ángulo desde ahí.

SHEPARD:

Opción 1: *How will this work?*

¿Qué quieres que haga?

Opción 2: *Got it.*

¿Quieres que te lo ponga a tiro?

GARRUS:

Opción 1:

Entretenlo y no te pongas en medio. Yo te aviso cuando lo tenga a tiro. / Dame una señal cuando haya vía libre y disparo. Vete ya, llegará enseguida.

Opción 2:

Exacto, tú entreténlo un rato. Yo te aviso cuando lo tenga a tiro. / Dame una señal cuando haya vía libre y disparo. Vete ya, llegará enseguida.

ESCENA 10: Discurso final de Shepard

CONTEXTO: Shepard y su equipo están en plena misión final del videojuego, la cual se titula “misión suicida”. Como el mismo nombre indica, nadie sabe a ciencia cierta si sobrevivirán, por lo que todo depende de lo que pase en los próximos minutos. Shepard tiene la opción de dar un discurso motivacional antes de enfrentarse al enemigo final.

COMPAÑERO/A 1:

(Hombre) Listo, comandante.

(Mujer) Lista, comandante.

COMPAÑERO/A 2:

Yo también.

MIRANDA:

¿Tienes unas palabras finales?

SHEPARD:

Virtud: The galaxy is depending on us.

Recolectores y segadores. Son una amenaza. Son un peligro / para todos. Hoy luchamos por la galaxia. / Esto es grande.

Neutro: Let's move out (End conversation).

Rebeldía: Feel sorry for the Collectors.

Los recolectores atacan por detrás y huyen. Su poder está a la altura de su cobardía. Pero hoy tendrán que enfrentarse a los mejores: / vosotros.

SHEPARD:

Virtud: This is the last step.

(OFF) El viaje ha sido largo y podemos estar orgullosos. / Pero es el momento de la verdad. / (ON) Todo se decidirá en un par de minutos. / Podemos vencer. / Vamos a por ellos.

Neutro: Let's move out (End conversation).

Rebeldía: It's them or us.

No sé si (OFF) ellos entienden el miedo, pero hoy lo van a sentir. ¡Sin piedad! Pase lo que pase, (ON) ¡es el día!

MIRANDA:

Virtud:

Así lo haremos. / Suerte, Shepard.

Rebeldía:

Bien dicho. / Acabemos con esto.

ESCENA 11: Escena final con el Hombre Ilusorio

CONTEXTO: Tras la batalla final, Shepard elige entre destruir la base enemiga o entregársela a Cerberus. Según su elección, se generará una de dos variables. En la primera, el Hombre Ilusorio estará enfadado; en la segunda, estará contento. En ambos casos, Shepard abandonará al Hombre Ilusorio para hacer las cosas a su manera.

Variable 1 – Destruir la base de los recolectores (Virtud)

ILUSORIO:

(DE) Shepard. / Tienes por costumbre (ON) agotar la poca paciencia que me queda.

SHEPARD:

Virtud: Colonists were killed!

Han muerto muchos en esa base. No me arrepiento.

Rebeldía: Spare me the lecture.

Perdona, me está costando oírte oírte. Solamente oigo gilipolleces.

ILUSORIO:

Virtud:

Los primeros de muchos. La tecnología de esa base era la clave del dominio humano en la galaxia, contra segadores y más allá.

Rebeldía:

Se agota mi paciencia. La tecnología de esa base era la clave del dominio humano en la galaxia. Contra segadores y más allá.

SHEPARD:

¿Dominio humano / o de Cerberus?

ILUSORIO:

La fuerza de Cerberus da fuerza a la humanidad. / (OFF) Cerberus es la humanidad. (ON) Ignoré que cojeabas en tus decisiones, ¡tus ideales me irritan!

SHEPARD:

Virtud: You're on my team now.

No busco tu aprobación. El Heraldo vendrá aquí con compañía. La humanidad necesita líderes que la apoyen. / Vamos a hacer esto a mi manera, te guste o no.

Rebeldía: Don't lecture me.

Te conozco y sé el precio de tu codicia. / Ahora todo se hará a mi manera. / El Heraldo vendrá aquí / con compañía. Y vamos a estar listos cuando lleguen. Acéptalo o apártate, pero no te interpongas.

ILUSORIO:

Virtud:

No me des la espalda, Shepard. Has vuelto a la vida porque yo lo quise.

Rebeldía:

¿Seguro que quieres eso? No sabes a qué te enfrentas, Shepard.

SHEPARD:

Opción 1: Shut up.

Joker, cierra el canal.

Opción 2 (solo virtud): I've done what you asked.

Y voy a hacer exactamente lo que me pediste. Voy a ganar esta guerra / y lo haré sin sacrificar el alma de nuestra especie.

Opción 3 (solo rebeldía): Yeah.

No lo creo. / Detendré a los segadores, / pero no sacrificaré el alma de nuestra especie.

Variable 2: Quedarse la base de los recolectores

ILUSORIO:

¡Shepard! Es un gran día, te damos las gracias por tu trabajo.

SHEPARD:

Neutral: I didn't do it for you.

Rebeldía: Don't try to flatter me.

Se ha hecho lo correcto, / pero no me enorgullezco de ello.

ILUSORIO:

Neutral:

Rebeldía:

Haces siempre lo que se te dice. / Pues / enhorabuena. Adaptar la tecnología de esa base podría ser el mayor avance de la humanidad desde el descubrimiento de los relés. Nos dará el dominio de la galaxia, contra segadores y más allá.

SHEPARD:

¿Dominio humano / o de Cerberus?

ILUSORIO:

Son justo lo mismo. Mi misión es proporcionar a toda la humanidad un poder constante. Los ideales solo entorpecen. Sacar el máximo potencial de esa base será clave para nosotros.

SHEPARD:

Virtud: Use it to fight the Reapers.

Reuniremos todos los recursos posibles contra los segadores. No habrá nada que lo impida. El heraldo ya viene / y lo hará con compañía. Da un paso en falso, / uno solo, / y se acabó.

Rebeldía: *That base won't win the war.*

Recuerda: los segadores siguen campando. El heraldo ya viene / y lo hará con compañía. Si te vendes, / si te puede el poder, / todos lo pagaremos.

ILUSORIO:

Virtud:

No es tan sencillo, Shepard. Nos necesitas.

Rebeldía:

No te atrevas a juzgar mis métodos. Cerberus sabrá combatir a los segadores.

SHEPARD:

Opción 1: Shut up.

Joker, apaga esto.

Opción 2 (solo virtud): Yes. Claro.

Joker, cierra el canal.

Opción 3 (solo rebeldía): You better be.

Yo voy a hacer exactamente lo que me pediste. Si me ayudas, perfecto. Si no, pararé a los segadores sin ti.