Universitat Autònoma de Barcelona

Dipòsit digital de documents de la UAB

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

Hernández Bronson, Diana; Hernández García, Maria Elena, dir. Propuesta de traducción del videojuego Garden Story : el género y los nombres propios. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, 2023. (Traducció Audiovisual)

This version is available at https://ddd.uab.cat/record/283031

under the terms of the BY-NC-ND license

Universitat Autònoma de Barcelona

Máster Universitario de Traducción Audiovisual

Trabajo de Final de Máster

Curso 2022-2023

Propuesta de traducción del videojuego *Garden Story*: el género y los nombres propios

Diana Hernández Bronson

TUTORA

Elena Hernández

23 de julio de 2023

Agradecimientos

A Elena, por ser una excelente tutora y ayudarme en todo el proceso.

A mis compañeros de máster, por habernos conocido y por haber creado una amistad tan bonita.

A mi familia, por acompañarme, apoyarme y quererme tanto.

A Bilal, por estar conmigo en este año de cambios y ayudarme en tiempos complicados.

RESUMEN

Los videojuegos constituyen productos de entretenimiento con un público cada vez más amplio y heterogéneo, incluyendo a personas de diferentes edades, etnias y géneros. Debido a ello, la necesidad de utilizar un lenguaje inclusivo ha ganado mucha importancia tanto en las versiones originales como en las traducidas, todo ello con el objetivo de que los usuarios se sientan representados y tengan la mejor experiencia de juego posible. Por otro lado, uno de los temas que ha generado debate durante años es la traducción o no traducción de los nombres propios, distinguiendo entre posturas a favor del acercamiento a la cultura meta o la conservación del carácter exótico del original. Además, a la hora de abordar los nombres propios ficticios, se suma la carga semántica que encierran y el conflicto entre mantener la referencia original o adaptarla a la cultura meta. Debido a que no abundan los estudios sobre estos dos temas, el presente trabajo se centra en la propuesta de traducción realizada del videojuego *Garden Story* (2021) para así exponer algunas dificultades que se pueden encontrar en relación con el género y los nombres propios y proponer algunas estrategias creativas que se pueden adoptar para abordarlas.

Palabras clave: videojuegos, localización, neutralidad de género, nombres propios, análisis traductológico

ABSTRACT

Video games represent a form of entertainment enjoyed by an audience that is increasing in number and is becoming more diverse, including people of different ages, ethnicities, and genders. As a result, the need for an inclusive language has gained a lot of importance in both the original and translated versions to ensure that the players feel represented and have the best possible experience. On the other hand, a topic that has been the subject of debate for years is the translation or non-translation of proper nouns. This debate has resulted in two different approaches, one that focuses on adapting the nouns to bring the text closer to the target culture, and another one that gives priority to the preservation of original nouns to maintain the foreign aspect of the source language. Furthermore, fictional proper nouns usually carry a lot of meaning and they include the difficulty of choosing between maintaining the original names or adapting them to the target language. As there are not many studies centered on these two topics, this Master's thesis focuses on the translation of the video game *Garden Story* (2021) to show the difficulties that can be found regarding gender and proper nouns and the creative strategies that can be implemented to solve them.

Keywords: video games, localization, gender neutrality, proper nouns, translation analysis

RESUM

Els videojocs són productes d'entreteniment gaudits per un públic cada cop més ampli i heterogeni, incloent-hi persones de diferents edats, ètnies i gèneres. A causa d'això, la necessitat d'utilitzar un llenguatge inclusiu ha guanyat molta importància tant a les versions originals com a les traduïdes, amb l'objectiu que el públic se senti representat i tingui la millor experiència de joc possible. D'altra banda, un dels temes que ha generat debat durant anys és la traducció o no-traducció dels noms propis, distingint entre postures a favor de l'acostament a la cultura meta o la conservació del caràcter exòtic de l'original. A més, a l'hora d'abordar els noms propis ficticis, s'hi afegeix la càrrega semàntica que comporten i el conflicte entre mantenir la referència original o bé adaptar-la a la cultura meta. Com que no hi ha gran quantitat d'estudis sobre aquests dos temes, aquest Treball de Fi de Màster se centra en la realització d'una proposta de traducció d'un videojoc on s'exposen possibles dificultats traductològiques i estratègies creatives que es poden adoptar de cara a la traducció inclusiva i la traducció dels noms propis ficticis.

Paraules clau: videojocs, localització, neutralitat de gènere, noms propis, anàlisi traductològica

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN 1
1.1 Motivación personal y justificación 1
1.2. Objetivos 2
1.3. Estructura del trabajo 2
2. MARCO TEÓRICO 4
2.1. ¿Qué es un videojuego? 4
2.2. Géneros de videojuegos 5
2.3. ¿Qué es la localización? 8
2.4. ¿Qué es la localización de videojuegos? 9
2.5. Niveles de localización de videojuegos 11
2.6. El proceso de localización 12
2.6.1. Prelocalización 12
2.6.2. Traducción 13
2.6.3. Edición 13
2.6.4. Grabación 13
2.6.5. Poslocalización 14
2.6.6. Producción y distribución 14
2.7. GILT 14
2.7.1. Globalización 15
2.7.2. Internacionalización 15
2.7.3. Localización 16
2.7.4. Traducción 17
2.8. Aspectos distintivos de la localización de videojuegos 18
2.8.1. Variables 18
2.8.2. Etiquetas y códigos de control 19
2.8.3. Descontextualización 20
2.8.4. Restricciones de espacio 20
2.9. Elementos localizables en un videojuego 22
2.9.1. Recursos 22
2.9.1.1. Elementos de la interfaz de usuario 22
2.9.1.2. Diálogos con NPC 22
2.9.1.3. Explicaciones narrativas o informaciones de fondo 23
2.9.1.4. Ayudas en línea 23

2.9.2. Documentación 24
2.9.2.1. Instrucciones técnicas 24
2.9.2.2. Instrucciones de juego 24
2.9.2.3. Contratos de licencia, avisos de copyright y condiciones de garantía 24
2.9.2.4. Archivos «léeme» 24
2.10. Dificultades traductológicas 25
2.10.1. La neutralidad de género 25
2.10.2. Los nombres propios 28
3. CORPUS Y METODOLOGÍA 31
3.1. Corpus 31
3.1.1. Argumento de Garden Story 31
3.1.2. Los personajes 31
3.2. Metodología 33
3.2.1. Herramientas y materiales 34
3.2.2. Proceso de la localización 34
4. TRADUCCIÓN COMENTADA 37
4.1. La neutralidad de género 37
4.2. La traducción de los nombres propios 54
4.2.1. Antropónimos 54
4.2.2. Topónimos 59
4.2.3. Nombres de objetos, nombres de enemigos y gentilicios 62
4.2.3.1. Objetos 62
4.2.3.2. Enemigos 63
4.2.3.3. Gentilicios 64
4.3. La traducción de las misiones 66
5. CONCLUSIONES 71
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 74
6.1. Videojuegos 79
7. ANEXOS 80
ANEXO I: Glosario de Garden Story 80
Pestaña 1: Personajes 80
Pestaña 2: Lugares 80
Pestaña 3: Otros 81
ANEXO II: Traducción comparada de diálogos 83
ANEXO III: Traducción comparada de misiones 106

1. INTRODUCCIÓN

En este apartado se explicarán las razones principales por las que se decidió llevar a cabo este trabajo, así como los objetivos planteados y la estructura seguida.

1.1 Motivación personal y justificación

Los videojuegos han formado parte de mi vida desde que era pequeña. Todavía recuerdo jugar al *Super Mario 64* (1996) en la Nintendo 64 de mis padres, conseguir mi primera consola con la Nintendo DS y jugar al *Mario Kart* (2005), jugar en la Wii al *Super Mario Galaxy* (2007) y llegar hasta ahora con juegos como *Spiritfarer* (2020) o *Death's Door* (2021). Aunque siempre me han acompañado desde el punto de vista del entretenimiento, fue a partir de mi cuarto año de carrera cuando me interesé por ellos desde un punto de vista lingüístico al dar la asignatura de localización de videojuegos. En ese momento, descubrí lo mucho que me interesaba esta subdisciplina y decidí combinar mi pasión por los idiomas con los videojuegos.

Por este motivo, tras realizar mi Trabajo de Fin de Grado sobre la traducción comentada de una obra de ficción, decidí centrar mi Trabajo de Fin de Máster en la localización de un videojuego con todas las fases que ello conlleva, como la obtención del guion original, la traducción y la revisión final. Aunque ciertos temas como el humor, los juegos de palabras y los referentes culturales me interesan mucho, desde hace algunos años la inclusividad en los videojuegos ha desempeñado un papel cada vez más importante, puesto que el grupo de personas jugadoras es cada vez más heterogéneo. De esta manera, no solo ha aumentado el porcentaje de mujeres que juegan, sino que también se deben considerar otras variantes de género presentes en la actualidad. Debido a que este tema me pareció muy interesante y no encontré estudios suficientes que lo abordaban, decidí centrar mi trabajo en la traducción del género.

Asimismo, en mi experiencia jugando a videojuegos he observado la gran importancia que tienen los nombres tanto de personajes como de lugares a la hora de caracterizar el producto y contribuir a su esencia. Especialmente, me interesó la traducción de estos nombres en los videojuegos de aventura y fantasía, puesto que la mayoría de las veces son nombres ficticios que tienen bastante carga semántica y contienen alguna referencia al lugar o al personaje que representan. Al observar la controversia existente entre diferentes autores en lo que respecta a la traducción o no traducción de los nombres propios, decidí centrar el trabajo también en este tema desde el punto de vista de los videojuegos de fantasía, para observar y presentar las tendencias actuales y aportar conclusiones de acuerdo con las decisiones de traducción tomadas.

Así, decidí centrar mi trabajo principalmente en la traducción inclusiva y de los nombres propios, puesto que considero que en la actualidad no abundan los estudios que traten estos temas de manera práctica y pienso que mi trabajo puede aportar al vacío existente y contribuir en un futuro a estas vías de investigación.

En concreto, me he decantado por realizar una traducción del inglés al español del juego de fantasía *Garden Story* (2021), desarrollado por Picogram y publicado por Rose City Games. Su principal característica es el estilo de dibujo alegre y simple y, sobre todo, los personajes que incluye, puesto que no tienen un género específico y se identifican como *they* o *them*. Además, incorpora muchos topónimos ficticios, antropónimos ingeniosos y palabras comunes tratadas como nombres propios. Por ello, consideré que era una buena alternativa para poder tratar los temas mencionados con anterioridad de manera efectiva.

1.2. Objetivos

El primer objetivo del presente trabajo es realizar una traducción comentada para observar las posibles dificultades de género que puede encontrar el localizador y las diferentes estrategias que puede emplear en una variedad de casos para lograr un lenguaje neutro, esto es, para evitar cualquier marca que denote un género específico.

Por otro lado, el segundo objetivo consiste en mostrar el papel importante que cumplen los nombres propios en las obras de ficción y la carga semántica que encierran —especialmente en el caso de los antropónimos y los topónimos— y las posibles soluciones de traducción que se pueden adoptar en función de una serie de posturas y tendencias traductológicas.

El tercer y último objetivo consiste en poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el máster y las prácticas de empresa realizadas en lo que respecta a la localización de videojuegos, como la importancia de la caracterización de los personajes, el límite de caracteres, el papel de la audiencia, el objetivo del videojuego en cuestión, etc.

1.3. Estructura del trabajo

Este proyecto cuenta con diferentes apartados estructurados y desarrollados de manera que sean más fáciles de comprender y leer.

En primer lugar, a esta introducción le sigue una sección de marco teórico, en la que se exponen las bases de la subdisciplina que se abordará, esto es, la localización de videojuegos. Para ello, primero se describe el concepto de videojuego en sí y los géneros más frecuentes que se distinguen. Posteriormente, se explica qué es la localización de videojuegos y los diferentes

niveles de traducción que se pueden adoptar. Una vez hecho esto, se describen los aspectos que caracterizan a la localización de videojuegos —como el uso de variables y etiquetas, la descontextualización y la limitación de caracteres— y los elementos que se pueden localizar en este tipo de productos, como los manuales y los elementos de la interfaz. Por último, se entra en detalle sobre los temas que se tratarán en el apartado de análisis, esto es, la neutralidad de género y la traducción de los nombres propios.

Una vez abordado el marco teórico, se incluye por un lado un apartado de corpus en el que se aporta información sobre el argumento del videojuego escogido y los personajes que forman parte de él y, por otro lado, un apartado de metodología en el que se describen los materiales utilizados y el proceso de traducción que se ha seguido hasta la finalización del trabajo.

Posteriormente, se exponen en el apartado de análisis las dificultades más relevantes que se han encontrado durante el proceso de traducción, distinguiendo diferentes categorías en función de la dificultad que se explica. Así, en primer lugar se describen las dificultades de género encontradas y las estrategias que se han empleado para solucionarlas en base a lo abordado en el marco teórico. En segundo lugar, se abordan las dificultades encontradas en relación con los nombres propios, tanto en el caso de los antropónimos como en el caso de los topónimos y nombres comunes tratados como propios. Por último, se exponen las dificultades presentes en la traducción de misiones, principalmente relacionadas con los juegos de palabras que presenta la versión original.

Por último, se exponen las conclusiones extraídas de la propuesta de traducción y el procedimiento de documentación. Además, se incluye una sección de anexos en la que se puede consultar la propuesta de traducción comparada con la versión original y una serie de glosarios con la terminología más recurrente.

2. MARCO TEÓRICO

Entre las diferentes subdisciplinas de la traducción, la localización de videojuegos cuenta con una serie de características que la definen y diferencian de las demás. Para comprender mejor las bases de esta rama a la hora de analizar la traducción del videojuego escogido, primero se describirá qué es un videojuego y los principales géneros que comprende, así como el concepto de la localización en sí y la localización de videojuegos junto con los diferentes niveles que esta última engloba.

A continuación, se expondrán las fases del proceso de localización, los aspectos distintivos de la localización de videojuegos y los componentes que se suelen traducir. Por último, se abordará la neutralidad de género y los nombres propios desde el punto de vista de esta subdisciplina, así como las estrategias que se suelen utilizar a la hora de traducir estos elementos.

2.1. ¿Qué es un videojuego?

En la actualidad, los videojuegos están en constante evolución y representan una de las formas más extendidas de entretenimiento, por encima de sectores como la música y el cine. Según Mangiron (2012), los videojuegos se pueden definir de la siguiente manera:

> [...] aplicaciones de software de entretenimiento que contienen texto, imágenes y sonido y que se pueden jugar en distintas plataformas electrónicas [...]. Son, por tanto, productos multimedia interactivos de contenido eminentemente visual que se basan en un sistema de reglas complejo y tienen como función entretener. (p. 146)

Al principio, los videojuegos eran productos audiovisuales muy sencillos que se basaban en superar obstáculos o eliminar enemigos. Sin embargo, los desarrollos tecnológicos introdujeron nuevos elementos que aportaron más complejidad, como historias elaboradas, doblaje, subtítulos y mejores gráficos y sonido, entre otros. Un ejemplo es el siguiente que expone Méndez González (2015b): la franquicia famosa de Nintendo, *Mario*.

En su primera versión, el videojuego *Super Mario Bros.* (1985) tenía gráficos muy simples y se basaba en superar niveles hasta llegar al final para rescatar a la princesa del enemigo. En *Super Mario 64* (1996), los gráficos mejoraron, la narrativa ganó más peso y se introdujeron diálogos y textos que le daban más profundidad al producto. Una década más tarde, el videojuego *Super Mario Galaxy* (2007) reflejaba que un juego sencillo de plataformas «se beneficiaba de diálogos y secuencias de vídeo, de interacción con otros personajes y de dar un bagaje y un trasfondo a todos los personajes para que todas sus aventuras en pantalla tuviesen más sentido para el jugador» (Méndez González, 2015b, p. 81).

Además de su función principal de entretenimiento, el avance en el sector de los videojuegos ha permitido que en la actualidad este producto desempeñe otras finalidades como las siguientes: 1) educar, como ocurre en el caso de los videojuegos *Sid Meier's Civilization VI* (2016) o *Inmune Attack!* (2008); 2) rehabilitar, con juegos de memoria o puzles como *Brain Training del Dr. Kawashima* (2019) o *Journey* (2012), y 3) entrenar, que es el caso de videojuegos como *Ring Fit Adventure* (2019) o las distintas ediciones de *Just Dance* (primera edición en 2009) (Vázquez Rodríguez, 2016).

Por su parte, Fernández Costales (2012) define los videojuegos como

> [...] pieces of art that combine video, audio and narrative techniques to make compelling stories in which the players do not observe the advance of the game but take part and perform an active role in the development of the story. (p. 390)

De este punto de vista se desprenden dos ideas importantes: 1) el carácter interactivo de los videojuegos, que es una de sus características principales y lo que los diferencia de otros medios, y 2) los elementos como el sonido, los gráficos, la historia, etc., que conforman un todo y constituyen la esencia del videojuego.

En definitiva, y como explica Méndez González (2016), un videojuego constituye «un intricado mecanismo de relojería, compuesto por infinidad de elementos que deben funcionar a la perfección por sí solos para que el producto final pueda funcionar como un todo» (p. 751). Además, añade que la localización del producto forma parte de ese conjunto de elementos y constituye una pieza clave en el proceso.

2.2. Géneros de videojuegos

Con respecto a la clasificación de los videojuegos en función de su género, se debe tener en cuenta lo siguiente:

> [...] the well-defined and clear game categories of the 80s and even the 90s have become blurred and opaque due to the development of more complex plots and storylines and many modern games cannot be easily tagged; indeed, many titles can be regarded as crossovers due to the impossibility of categorizing them under a single umbrella. (Fernández Costales, 2012, p. 392)

Mejías-Climent (2021) afirma que las discrepancias en las taxonomías de videojuegos no solo varían entre empresas, prensa y academia, sino también dentro de la misma institución o compañía con el transcurso de los años. Una de las principales razones de este fenómeno es la que expone Bermejo (2012):

> Uno de los problemas que plantea el estudio crítico del videojuego es la ingente cantidad de productos que aparecen cada año para las diversas plataformas existentes. [...] Respecto al videojuego, las clasificaciones según el sistema de juego o la temática se entremezclan: estrategia, acción, aventura gráfica, arcade, puzle, simulador deportivo, RPG, MMORPG... Y de esta «confusión» surgen solapamientos. (p. 32)

Otro de los motivos que influyen a la hora de partir de unas características u otras es «el punto de vista de quien propone una clasificación, o su relación con los videojuegos» (Mejías-Climent, 2021, p. 26).

En su artículo, Mejías-Climent (2021) explica que «la terminología también difiere incluso referida a un mismo grupo («Rol» o «RPG», «Simulación» o «Simuladores», etc.)» (p. 31). Por lo tanto, no existe una taxonomía homogénea y única que se pueda emplear tanto en el plano investigador como en la prensa y la industria (Mejías-Climent, 2021).

A continuación, se presentará la clasificación que propone esta autora (2021) y que retoma las ideas de autores como Wolf (2005), Ensslin (2012), O'Hagan y Mangiron (2013) y Fencott et al. (2012). A diferencia de otras taxonomías en las que se parte de criterios como el modo de juego o la plataforma a la hora de clasificar los videojuegos, esta toma como principal elemento «el género interactivo —es decir, la mecánica de juego y el tipo de habilidades empleadas por el jugador—» (Mejías-Climent, 2021, p. 36). En total, distingue los siguientes nueve géneros y sus respectivos subgéneros:

- Videojuegos de combate: consisten principalmente en derrotar al enemigo, ya sea con armas o luchas físicas. Un ejemplo de este tipo de videojuegos es *Mortal Kombat X* (2015). En cuanto a los subgéneros, la autora incluye los siguientes:

  > [...] de disparos (shooters), donde habrán de manejarse armas de fuego, y los de lucha, mediante el contacto físico entre el jugador y otros personajes o jugadores, bien con armas afiladas (hack'n'slash) o bien, cuerpo a cuerpo, enfrentándose a un continuo e ingente número de enemigos (beat'em up). (Mejías-Climent, 2021, p. 40)

- Videojuegos de aventura: exigen una serie de destrezas, como la exploración y la superación de puzles. El jugador asume el papel de un personaje o varios y persigue un objetivo. Para alcanzarlo, deberá superar una serie de obstáculos o misiones a lo largo del camino. Incluye una serie de subcategorías como «la acción-aventura, que implica una actividad dinámica continua, exploradora y defensiva» y «los juegos de rol, en los que la caracterización del personaje que se encarne determinará las destrezas

implicadas» (Mejías-Climent, 2021, p. 40). Un ejemplo es el videojuego *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017).

- Videojuegos de carreras: requieren destrezas como la concentración y la rapidez. Además, se debe tener «agilidad en el uso de periféricos, ya sea mediante velocidad o esquivando obstáculos con automóviles u otros medios de transporte [...] o montando animales, con el propósito de alcanzar la meta en primer lugar o batir récords» (Mejías-Climent, 2021, p. 41). En este grupo se incluye *Mario Kart 8 Deluxe* (2017).
- Videojuegos de puzles y laberintos: por lo general, este tipo de videojuegos consisten en «manipular con destreza objetos o piezas y manejar colores y formas geométricas». Por ello, suelen requerir «un pensamiento abstracto, matemático o espacial y, en ocasiones, creativo o razonado» (Mejías-Climent, 2021, p. 41). Aquí se incluyen videojuegos como *Inside* (2017).



Ilustración 1: Ejemplo del videojuego *Inside* (2017).
Fuente: https://store.steampowered.com/app/304430/INSIDE/?l=spanish

- Videojuegos de simulación: representan la realidad y las distintas actividades o fenómenos que tienen lugar en la vida cotidiana. Se relacionan «con la capacidad de gestión de recursos de diversa índole (transportes, economía, comercio, edificación...), con el razonamiento o habilidad, o con los conocimientos deportivos» (Mejías-Climent, 2021, p. 41). Un ejemplo es *Stardew Valley* (2016).
- Videojuegos de estrategia: con frecuencia, «precisan de concentración y capacidad táctica y analítica. La rapidez mental y la reacción ágil también son básicas si se trata de estrategia en tiempo real, en lugar de por turnos» (Mejías-Climent, 2021, p. 41). Un videojuego que se clasifica en este grupo es *Sid Meier's Civilization VI* (2016).

- Videojuegos de ritmo: este tipo de productos «se asocian con habilidades musicales, de entonación o de capacidad corporal rítmica y dinámica» (Mejías-Climent, 2021, p. 41). En este grupo se incluyen videojuegos como *Just Dance* (2009).
- Videojuegos didácticos: la principal característica de estos videojuegos es que suelen exigir «una actividad mental más elevada, tanto matemática como geométrica, lingüística o reflexiva, de razonamiento, análisis y memoria». De esta manera, su finalidad es «la estimulación de varias destrezas cognitivas con fines didácticos» (Mejías-Climent, 2021, p. 41). El videojuego *DragonBox* (2012) se clasifica en este grupo.
- Videojuegos de competición: por lo general, se caracterizan por su carácter aleatorio en algunos aspectos y por requerir una serie de destrezas, como «la velocidad, el razonamiento y el manejo ágil de la cultura general, en caso de tratarse de concursos de preguntas» (Mejías-Climent, 2021, p. 41). Un ejemplo es *Mario Party* (1998).



Ilustración 2: Ejemplo del videojuego *Mario Party* (1998).
Fuente: https://n64today.com/2018/10/21/mario-party-review/

Con respecto a esta clasificación, Mejías-Climent (2021) expone que «en el caso de que surgieran nuevas destrezas con los avances tecnológicos, podrían añadirse más categorías; o bien, más subgéneros, si se dieran nuevas combinaciones de las destrezas ya contempladas» (p. 35).

2.3. ¿Qué es la localización?

Antes de profundizar en la localización de videojuegos, se considera importante proporcionar cierto contexto sobre la localización en sí y exponer algunos aspectos básicos, como su definición y sus principales características.

La localización es una modalidad de traducción que empezó a ganar visibilidad en la década de los ochenta como consecuencia del auge del sector informático (Mangiron, 2016). En un principio, el término se empleó por la siguiente razón:

> [...] para definir a la traducción de programas de software, dado que los teclados de cada país eran diferentes y, por tanto, era necesario no solo traducir el texto sino también localizar el código del programa para que reconociese las teclas y los atajos de teclado del país receptor del mismo. (Méndez González, 2016, p. 751)

En su obra, Méndez González (2012) define la localización como «todo proceso de adaptar lingüística y culturalmente un producto para el mercado local de destino (país, región e idioma) donde se utilizará y venderá» (p. 21). Por otro lado, Escribano Barreiro (2014) define el mismo término como «la traducción de productos multitextuales de *software*» que «va más allá de la simple traducción», puesto que uno de sus principales objetivos es «la aceptación del producto en la cultura receptora» (p. 19) en lugar de la fidelidad plena al texto original.

Además de suponer algo más que un simple trasvase lingüístico, la localización implica traducir tanto elementos textuales como paratextuales. Por un lado, los elementos textuales son aquellos que se encuentran dentro del mismo producto, como pueden ser los menús y los tutoriales. Por otro lado, los elementos paratextuales constituyen «aquellos mensajes verbales y no verbales que se sitúan alrededor del texto e incluso fuera de él» (Méndez González, 2016, p. 744), como pueden ser la publicidad, las carátulas, los manuales de instrucciones, etc. En otra de sus obras, este mismo autor (2012) afirma lo siguiente:

> Dicho de otra forma, localizar es un término cuya definición bien podría ser la siguiente: traducir y paratraducir todo producto audiovisual y multimedia. Lo cual implica no solo «traducir» la parte puramente textual del texto audiovisual y multimedia, sino también, y sobre todo, «paratraducir» todos y cada uno de los tipos de producción paratextual que lo acompañan, lo rodean, lo envuelven, lo prolongan, lo introducen y lo presentan tanto en pantalla como fuera de ella. (p. 21)

2.4. ¿Qué es la localización de videojuegos?

Como se ha comentado con anterioridad, las primeras producciones de videojuegos eran muy simples y se componían simplemente de puntos y algunos comandos, por lo que apenas requerían traducción (Mangiron y O'Hagan, 2006). Sin embargo, los avances tecnológicos permitieron introducir diálogos —en forma de subtítulos, doblaje o ambos— y notables mejoras en los elementos gráficos y acústicos. Con la importancia cada vez mayor de los videojuegos, las compañías invirtieron en servicios de traducción para expandir estos productos mundialmente y esto dio lugar a la localización de videojuegos (Sogorb Antón, 2021).

Como explica Méndez González (2015b), este proceso permite «hacer más accesible el producto al público de diferentes mercados, tanto a nivel puramente lingüístico y textual como a nivel cultural» y «se convierte, por tanto, en una herramienta indispensable para poder lanzar un juego con garantías de éxito en distintos países» (p. 77).

En cuanto a su definición, Vázquez Rodríguez (2016) describe la localización de videojuegos como «el proceso que sufre un videojuego antes de ser puesto a la venta en otro mercado distinto del que fue concebido originalmente y que puede conllevar sobre el producto final cambios motivados por razones lingüísticas, culturales, técnicas y legales» (p. 271).

Por otro lado, Muñoz Sánchez (2017) la define de la siguiente manera:

> El proceso de adaptar el contenido de un videojuego para una determinada región de forma lingüística y cultural con el fin de que los usuarios de las versiones localizadas disfruten de la misma experiencia que aquellos para los que fue concebido originalmente. (p. 12)

Por su parte, Mangiron (2016) afirma lo siguiente: «Game localisation consists of making a game suitable to be sold in other territories, and it involves complex technical, linguistic, cultural, legal and marketing processes» (p. 190).

Teniendo todas estas definiciones en cuenta, la localización de videojuegos se puede definir como una modalidad que tiene como principal objetivo crear una versión meta en la que el jugador disfrute, experimente y sienta lo mismo que el jugador de la lengua original. Para ello, se reemplazan con frecuencia los elementos culturales del original por otros que el jugador meta reconoce, de manera que el efecto sea lo más parecido posible entre ambas versiones.

En relación con los elementos textuales y paratextuales comentados con anterioridad, Méndez González y Calvo-Ferrer (2017) afirman que en el caso de los videojuegos, los elementos textuales conformarían «los textos presentes en pantalla mientras el usuario disfruta de la partida (textos *ingame*, menús, subtítulos, doblaje)», mientras que los paratextuales serían aquellos «que están presentes tanto dentro (mensajes en las paredes, manuales digitales, banda sonora, elementos culturales, publicidad digital...) como fuera de la pantalla (carátulas, guías de estrategia, libros relacionados, publicidad, manuales...)» (p. 11).

En general, los videojuegos transmiten un mensaje a través de una serie de elementos importantes, como pueden ser el sonido, los gráficos, la mecánica y la historia (Newman, 2005), así como otros aspectos que se encuentran en el propio texto, como los juegos de palabras, el humor, la intertextualidad y los registros empleados (Mangiron y O'Hagan, 2006). Además,

hay que tener en cuenta otros factores como el público mayoritario al que va dirigido, la variación lingüística y el género del videojuego, entre otros (Mangiron, 2016). Todos estos elementos diferentes constituyen un todo y, como afirman Méndez González y Calvo-Ferrer (2017), «el traductor debe estar preparado para comprender la totalidad del producto si quiere que su trabajo acabe siendo satisfactorio y que funcione adecuadamente para el usuario» (p. 12).

En otras palabras, tanto en el ámbito de los videojuegos como en el de los textos multimedia en general, «no basta con comprender las palabras que pueda tener delante el traductor, sino que también hay que tener en cuenta todos los elementos no textuales que rodean a dicho texto y pueden modificar drásticamente el sentido de la palabra» (Méndez González, 2022, p. 156).

2.5. Niveles de localización de videojuegos

Los niveles de localización representan hasta qué punto se localiza un videojuego. Por ejemplo, hay videojuegos que se localizan en su totalidad y otros que no se localizan en absoluto y se mantienen en la lengua original. En su obra, O'Hagan y Mangiron (2013) explican que el nivel de localización depende de factores como el mercado y proponen la siguiente clasificación basada en las ideas de Chandler (2005):

- Sin localización (*No localization*): hay ciertos videojuegos que no se traducen y se comercializan en la lengua original. Por ejemplo, el videojuego *Dwarf Fortress* (2006).
- Localización del empaquetado (*Box and docs localization*): en este nivel se realiza únicamente la traducción de los manuales y las cajas del videojuego. Un ejemplo de este caso es *Fable III* (2010).
- Localización parcial (*Partial localization*): en este tipo de localización se traduce el texto por completo, pero las voces se mantienen en su versión original. Este es el caso del videojuego *Visage* (2020).
- Localización total (*Full localization*): en este último nivel, se traducen todos los elementos del videojuego, tanto los textuales como los paratextuales —manuales, cajas, etc.—, incluidas las voces. Por lo general, se emplea para títulos AAA, es decir, los que tienen un presupuesto elevado y están desarrollados por grandes compañías (Montañez, 2021). Un ejemplo es *The Last of Us* (2013).

2.6. El proceso de localización

A continuación, se incluirán las diferentes etapas del proceso de localización de un videojuego, esto es, desde que se acepta el encargo hasta que se comercializa el producto. A lo largo del proceso intervienen diferentes figuras, como los *testers* —que son los encargados de jugar al videojuego para comprobar que no haya errores o *bugs*—, los revisores, los traductores y los coordinadores de localización, entre otros. Hay que tener en cuenta que el escenario que se expondrá es uno ideal y que ciertos aspectos como los materiales facilitados o el tiempo para localizar el producto dependerán de cada empresa en cuestión. Siguiendo el modelo propuesto por O'Hagan y Mangiron (2013), se distinguen las siguientes fases:

2.6.1. Prelocalización

Esta fase engloba toda tarea que se realiza antes de la localización en sí. Tiene como objetivo principal evitar que haya errores de traducción o de coherencia terminológica en las etapas posteriores. En esta fase se llevan a cabo las siguientes tareas:

- La empresa distribuidora o desarrolladora crea el llamado *kit de localización*, en el que se incluyen los materiales a traducir, las fechas de entrega, las herramientas que deben utilizarse e información técnica, entre otros.
- Se asignan los traductores y un gestor de proyectos o *project manager* (PM), que se encargará de supervisar el proyecto, resolver posibles problemas y cuestiones que surjan durante el proceso y asegurar que se cumplan los plazos de entrega.
- Los traductores se familiarizan con el videojuego que localizarán. En el caso del modelo interno o *in-house* —aquel en el que la propia empresa desarrolladora contrata a traductores para que trabajen en su sede—, los traductores prueban el videojuego para conocer más sobre la historia, los personajes, la mecánica, etc. En el caso del modelo externo o *outsourcing* —aquel en el que la localización la realiza una empresa de traducción que no tiene ninguna conexión con la empresa desarrolladora—, normalmente los traductores no pueden acceder al videojuego, por lo que intentan informarse sobre el producto en Internet, consultan el kit de localización o juegan a versiones de prueba, entre otras cosas.

Además, Loureiro (2007) expone otros procesos que tienen lugar en esta etapa, como la organización de una reunión para hablar de aspectos como el presupuesto y la asignación de tareas.

2.6.2. Traducción

Tal y como afirman O'Hagan y Mangiron (2013), «this is the key stage of the localization process» (p. 130). Además, Méndez González (2015b) explica que el proceso de traducción se suele llevar a cabo cuando el juego aún está en desarrollo. Debido a esto, la persona encargada de localizar debe enfrentarse a uno de los problemas más característicos de la localización de videojuegos: la descontextualización. Así, el traductor «suele trabajar sobre el texto sin poder acceder al apoyo contextual de la imagen que aparece en pantalla, aunque a veces se incluyen comentarios de los desarrolladores o incluso capturas de pantalla que sirven de ayuda» (Asociación de Traducción y Adaptación Audiovisual de España [ATRAE], s.f., párr. 6). Además de esto, podrá encontrar otras dificultades, como la alineación desordenada de los segmentos, los problemas de espacio o el uso de variables y etiquetas (O'Hagan y Mangiron, 2013). Estas dificultades se abordarán con más detalle en uno de los apartados siguientes.

Por otro lado, muchos localizadores emplean herramientas de traducción asistida por ordenador (TAO) con las que crean bases de datos terminológicas y memorias de traducción. De esta manera, pueden guardar terminología recurrente y evitar errores de coherencia (ATRAE, s.f.).

2.6.3. Edición

Como explican O'Hagan y Mangiron (2013), después del proceso de traducción se revisa todo el material traducido. Las personas encargadas de esta tarea pueden o bien sugerir modificaciones, o bien aplicar directamente los cambios que consideren oportunos. Con respecto a esta fase, la asociación ATRAE (s.f.) afirma lo siguiente:

> La revisión de las traducciones es el proceso más omitido en función del presupuesto del proyecto o el tiempo acordado para su entrega, pero implica la mejora de estilo, variedad de soluciones interpretativas y corrección de problemas lingüísticos que pueden ahorrarse antes de llegar al LQA[1]. (párr. 8)

2.6.4. Grabación

En caso de que el producto se doble al idioma meta, después de la edición tiene lugar el proceso de grabación. En esta fase, diferentes actores y actrices de doblaje locutan las intervenciones de los personajes. Asimismo, intervienen otros profesionales como el ajustador y el director de doblaje (O'Hagan y Mangiron, 2013).

[1] Estas son las siglas para la denominación *Linguistic Quality Assurance*, que hace referencia al control de calidad lingüístico.

2.6.5. Poslocalización

Como explican las autoras (2013), en esta fase se recopilan e incorporan los archivos localizados en el código del juego y se crea una versión traducida, denominada *versión alfa*. Después, se realiza un control de calidad o QA de la versión alfa en el que los *testers* juegan en busca de posibles errores.

La mayoría de las empresas distinguen entre dos tipos distintos de *testers*: los *testers* lingüísticos y los funcionales. Los primeros llevan a cabo el LQA mencionado con anterioridad y comprueban que no haya errores tipográficos, gramaticales, terminológicos, etc. Por otro lado, los segundos se encargan de detectar errores técnicos o relacionados con la mecánica y jugabilidad del producto (O'Hagan y Mangiron, 2013).

En su artículo, Loureiro (2007) afirma que en esta fase se le envía al cliente «un informe de errores (*bug report*), es decir, un compendio de todos los fallos que el *tester* ha identificado a lo largo de su trabajo. El cliente solucionará los errores y producirá otra beta que permita una última comprobación» (p. 6). Si aparecen más errores, se vuelve a realizar el mismo proceso hasta que el videojuego funcione correctamente en todos los aspectos (Loureiro, 2007).

2.6.6. Producción y distribución

Una vez el juego ha sido revisado por completo y aprobado por el cliente, comienza su producción y empaquetado. Por último, el producto se distribuye a minoristas y se pone en venta para los consumidores (O'Hagan y Mangiron, 2013).

Una práctica que se realiza es el proceso conocido como *post mortem*, en el que los localizadores revisan su trabajo cuando el videojuego se publica y aprenden de los errores que hayan cometido (Loureiro, 2007).

2.7. GILT

El modelo GILT hace referencia a los distintos procesos que se siguen para garantizar que un producto pueda comercializarse a nivel global (O'Hagan, 2005). A continuación, se definirán cada uno de los términos que conforman este acrónimo: *Globalización*, *Internacionalización*, *Localización* y *Traducción*.

2.7.1. Globalización

Según la empresa Lionbridge (s.f.), la globalización se define como «una serie de prácticas mediante las que las organizaciones logran una mejor conexión con sus clientes y socios de todo el mundo. Esto involucra cualquier aspecto [...], desde el diseño de productos hasta el marketing» (párr. 4).

Por otro lado, la Localization Industry Standards Association (LISA) (2010a) define este mismo término como «The process of making all the necessary technical, financial, managerial, personnel, marketing and other enterprise decisions necessary to facilitate international business» (definición 1).

Por lo tanto, y como explica Ramos i Vendrell (2019), la globalización es «una estratègia empresarial que té per objectiu el benefici econòmic. Es tracta de fer una inversió inicial en un producte per transformar-lo i adaptar-lo per tal que es pugui utilitzar (i, per tant, vendre) en altres països i mercats» (p. 20).

2.7.2. Internacionalización

Según la Localization Industry Standards Association (LISA) (2010b), la internacionalización se define como «the process of ensuring at a technical/design level that a product can be easily localized» (definición 3). Además, establece que sus objetivos principales son, por un lado, garantizar que aspectos culturales distintos entre países —como los formatos de fecha o las monedas— puedan reconocerse sin problemas y, por otro lado, asegurar que los usuarios puedan utilizar el producto sin diferencias estéticas o funcionales entre diversos idiomas.

Por su parte, O'Hagan (2005) define la internacionalización de la siguiente manera:

> The term internationalization refers to a specific pre-localization process which involves building technical allowance into the original product to minimize the subsequent need for re-design or re-engineering. It also addresses the cultural implications of the original content such as the use of colors, images, icons, etc. (pp. 76-77)

En cuanto a los principales factores que se deben tener en cuenta en la internacionalización, Lionbridge (s.f.) destaca los siguientes:

- Codificación de los datos: hay lenguas que no emplean el alfabeto latino y requieren otras codificaciones, como es el caso del coreano y el ruso.
- Compatibilidad de equipos informáticos: quizás algunos países no disponen de ciertos dispositivos informáticos.

- Interfaz de usuario: si el producto se traduce a diversas lenguas, la interfaz quizás no cuente con el espacio necesario para la traducción en caso de que el idioma meta contenga oraciones más largas que el original.

Si bien el segundo factor no está relacionado con el proceso de localización en sí, tanto el primero como el tercero son dificultades que pueden complicarle la tarea al traductor más adelante si no se logra solucionar en esta fase —por ejemplo, si se descuida el primer factor, probablemente ciertas letras como la *ñ* no aparezcan en el texto traducido; por otro lado, si se descuida el tercero, quizás haya que utilizar abreviaturas poco idiomáticas debido a la falta de espacio en los cuadros de texto—.

Por lo tanto, la internacionalización es un proceso fundamental y necesario para lograr un resultado exitoso, puesto que adapta el producto a las características del idioma y la cultura meta. Así, permite realizar una localización sin restricciones de espacio u otras limitaciones que pueden dificultar mucho la labor de los profesionales implicados en el proceso.

2.7.3. Localización

Después de realizar la fase de internacionalización, tiene lugar la localización del videojuego. Como se ha comentado con anterioridad, el proceso de localización se puede definir como aquel que consiste en «adaptar el contenido de un videojuego para una determinada región de forma lingüística y cultural con el fin de que los usuarios de las versiones localizadas disfruten de la misma experiencia que aquellos para los que fue concebido originalmente» (Muñoz Sánchez, 2017, p. 12).

Como exponen Mangiron y O'Hagan (2006):

> The choice by the translator of a particular linguistic solution in the target game cannot be explained simply on the basis of the relationship between the translation and the source text alone, and the gameplay feel has also to be taken into account. (p. 19)

Debido a esto, y para que el resultado sea bueno, en esta fase no solo se deben considerar los elementos textuales, sino también otros como los técnicos y socioculturales (O'Hagan, 2007).

Uno de los principales objetivos de la localización de videojuegos consiste en «reproducir la experiencia de juego del original y obtener un efecto similar en los jugadores meta» (Mangiron, 2016, p. 188). Esto da lugar a lo que Mangiron y O'Hagan (2006) denominan *transcreación*, es decir, la libertad con la que suelen contar los traductores de esta modalidad para eliminar, cambiar y añadir referencias, juegos de palabras, chistes y otros aspectos que consideren

oportunos para acercar el videojuego a la cultura meta en cuestión y, de esta manera, mejorar la experiencia del jugador sin dejar de lado la esencia del original.

En general, la localización es un proceso muy importante a la hora de crear un producto ajustado a las necesidades y convenciones de los distintos países en cuestión. Sin embargo, y como afirma Pérez Fernández (2010), «se trata de un proceso en cadena en el que un error, por mínimo que sea, en cualquiera de las fases del ciclo, repercutirá en el resultado final» (p. 62). Además, expone lo siguiente:

> [...] aunque el traductor desempeña un papel fundamental, a la vez que central en el desarrollo del producto, la responsabilidad de la calidad del producto final no recae únicamente en él, sino que depende de un entorno cooperativo formado por más agentes. (p. 62)

2.7.4. Traducción

En la actualidad, hay cierta ambigüedad con respecto a la diferencia entre localización y traducción, principalmente porque «[...] the concept of "localization" has not yet been thoroughly investigated within Translation Studies» (O'Hagan y Mangiron, 2013, p. 99). Además, estas dos autoras explican lo siguiente:

> [...] the possible tension between translation and localization may stem from the somewhat reductionist view of translation prevalent in the localization industry, on the one hand, and the lack of full recognition of localization as a phenomenon of epistemic significance within the Translation Studies community, on the other. (O'Hagan y Mangiron, 2013, p. 103)

Por otro lado, O'Hagan y Mangiron (2013) afirman que, si bien en el ámbito de la localización se tiende a concebir la traducción como un mero trasvase lingüístico en el que no se tienen en cuenta otros elementos, como los culturales y los técnicos, hay autores que utilizan el término *traducción* a la hora de definir la localización. Un ejemplo que exponen es la descripción de Chandler (2005), que percibe la localización de videojuegos como «the process of translating the game into other languages» (p. 12).

En definitiva, hay numerosas discrepancias con respecto a ambos términos y no se ha consolidado hasta el momento una opinión definitiva y conjunta. Por ello, a lo largo de este proyecto se utilizan los términos *traducción* o *traductor* y *localización* o *localizador* como un solo concepto, esto es, como términos con el mismo significado.

2.8. Aspectos distintivos de la localización de videojuegos

Como explican Mangiron y O'Hagan (2006) en su artículo, la localización de videojuegos presenta ciertas similitudes con otras modalidades, como la localización de *software* —en aspectos como el carácter interactivo del producto y el uso de menús e instrucciones—, la traducción técnica —al tener que tratar con terminología específica— y la traducción audiovisual —con la implementación de subtítulos, doblaje o ambas cosas en el juego—. No obstante, también cuenta con una serie de rasgos que la caracterizan, como pueden ser las variables, las etiquetas, la descontextualización y las restricciones de espacio. A continuación, se abordarán estos cuatro aspectos en el orden mencionado.

2.8.1. Variables

Como expone Loureiro (2007), las variables se pueden definir como «términos o expresiones (por ejemplo, números o nombres) que cambian dependiendo del momento y situación en que se encuentre el jugador dentro del juego» (p. 4). Dos ejemplos que menciona son los siguientes: *The extension of the town wall of %t is now complete* y *Family %s establishes a company in their hometown*. En el primer caso, *%t* haría referencia al nombre de la ciudad en cuestión, mientras que en el segundo caso la variable *%s* aludiría al nombre de la familia.

Por su parte, O'Hagan y Mangiron (2013) afirman que las variables no deben traducirse ni eliminarse y que los localizadores deben tener en cuenta la información que aparecerá en lugar de la variable. Además, indican que al traducirlas, «all the possible cases where the variable may be used must be considered» (p. 133). De esta manera, los segmentos que aparecerán en el videojuego serán coherentes y lógicos.

En su artículo, Loureiro (2007) explica que «el texto que acompañe a la variable debe ser apto para todas las opciones posibles, lo cual no es simple porque en ocasiones las variables implican cambio de número, género o persona en la oración» y que, por lo tanto, «hay que optar por una solución válida para todos los casos, aunque quizá no sea la mejor desde el punto de vista estilístico» (p. 4).

Un ejemplo es la oración *I'm %s. Happy to meet you!*, en la que la variable *%s* se reemplazaría por el nombre del personaje. Si se tradujese como *Soy %s. ¡Encantado de conocerte!* y al final el personaje fuese femenino, daría lugar a un error grave de concordancia. Por lo tanto, y como afirma Bernal-Merino (2007), este tipo de ejemplos muestran que una variable que funciona sin problemas en el idioma original «might prove to be complicated in other languages due to syntax, usage and orthography, apart from the obvious space constraints» (p. 6).

2.8.2. Etiquetas y códigos de control

Como se pudo observar en la asignatura de localización de videojuegos del máster (Muñoz Sánchez, s.f.), las etiquetas son textos entre antilambdas (<>) o corchetes ([]) que aluden a una imagen —como el símbolo de un botón— o un nombre —como el de un personaje—. Por otro lado, aunque los códigos de control se engloban dentro de las etiquetas por tener el mismo formato, se diferencian de ellas en que modifican el texto del videojuego. Por ejemplo, con los códigos de control se introducen pausas, saltos de línea o modificaciones en el color de la letra.

Un ejemplo que indica Mandelin (2013) para entender estos conceptos con más profundidad es el siguiente: la oración *Hello, [PLAYER_NAME]! How are you?* (en línea) aparecería con este formato durante el proceso de desarrollo y traducción del videojuego. Sin embargo, cuando el jugador probase el videojuego, la etiqueta *[PLAYER_NAME]* se sustituiría por el nombre que hubiese escogido con anterioridad.

Otro ejemplo que expone este mismo autor proviene del videojuego *Bahamut Lagoon* (1996):

Captain [name00]!! Shouldn't you go[cr]over the details once more before we[cr]attack?[end] (en línea)

En este caso, *[name00]* representa el nombre del personaje, *[cr]* inserta un salto de línea y *[end]* indica el final de la intervención. El resultado sería el siguiente:



Ilustración 3: Ejemplo de etiquetas y códigos de control del videojuego *Bahamut Lagoon* (1996).
Fuente: https://legendsoflocalization.com/an-inside-look-at-video-game-control-codes/

Por otro lado, Muñoz Sánchez y López Sánchez (2016) exponen lo siguiente en relación con el desarrollo del videojuego:

> The reviewer must make sure that the tags have been interpreted correctly and that the texts comply with the requirements of the tags (e. g., "female" to indicate that a specific string refers to a female character or that must be translated in the feminine gender). (p. 28)

En general, el número de etiquetas y códigos de control que aparecerá a lo largo del videojuego depende del producto en cuestión (Mandelin, 2013). En cualquier caso, el localizador siempre deberá prestar atención a estos elementos para evitar modificarlos o eliminarlos, puesto que juegan un papel importante en la composición del videojuego.

2.8.3. Descontextualización

Este es uno de los rasgos más distintivos de la localización de videojuegos. Como explica Loureiro (2007), la descontextualización puede darse «tanto en la fase de traducción como de doblaje, puesto que ambas se realizan simultáneamente al proceso mismo de desarrollo del juego» (p. 3).

Con frecuencia, este problema plantea la dificultad de tratar de averiguar a qué hacen referencia los personajes en cuestión. Un ejemplo que expone Loureiro (2007) es la palabra en inglés *slide*. Sin contexto, se podría traducir como el verbo *deslizarse* o como el sustantivo *diapositiva*; no obstante, y como afirma esta autora, solo se podría comprobar cuál de las dos opciones sería la correcta en la fase del control de calidad.

La descontextualización supone trabajar muchas veces en proyectos en los que «ni el texto de los videojuegos ni el orden en que se redactan son lineales, lo que le plantea al traductor el reto de abordar segmentos de texto aislados, sin contexto y no necesariamente dispuestos en un orden lógico» (Pejoan Quiroga, 2018, p. 15).

Aunque constituye una de las características principales de la localización de videojuegos, no es un aspecto que el localizador tiene que afrontar siempre, puesto que, en función de factores como la empresa, el cliente y la política que se sigue, se le facilita o no el material de referencia y otros métodos para familiarizarse con el producto.

2.8.4. Restricciones de espacio

Como expone Méndez González (2015a), «aunque no es algo que ocurra en todos los juegos, sí que es habitual que las desarrolladoras impongan al traductor estrictas limitaciones en cada frase, de tal modo que es preciso llevar constantemente la cuenta de caracteres» (párr. 7).

Esto se puede llegar a evitar si se abordan los procesos de desarrollo e internacionalización de forma correcta y cuidadosa, puesto que se pueden emplear soluciones como las siguientes: utilizar menús y cuadros de diálogo con espacio de margen para traducciones a lenguas con oraciones más largas, emplear cuadros de texto o bocadillos que ajusten su tamaño al contenido

del texto en cuestión —como se muestra en la imagen inferior—, introducir iconos en la interfaz o añadir saltos de línea, entre otros (O'Hagan y Mangiron, 2013).



Ilustración 4: Ejemplo 1 de bocadillo ajustable del videojuego *Symphony of Eternity* (2017). Fuente: Campus Virtual de la UAB (Localització de videojocs: unidad 4, apartado 5.1.).



Ilustración 5: Ejemplo 2 de bocadillo ajustable del videojuego *Symphony of Eternity* (2017). Fuente: Campus Virtual de la UAB (Localització de videojocs: unidad 4, apartado 5.1.).

Por otro lado, en función del dispositivo en el que se ejecute el videojuego, los problemas de restricción de espacio serán mayores o menores. Por ejemplo, el espacio será mayor en una pantalla de ordenador que en una pantalla de móvil o de consola (O'Hagan y Mangiron, 2013).

Además, hay casos muy complicados en los que se debe respetar el número de caracteres con palabras que contienen muy pocas letras, como *ice* o *dog* (Loureiro, 2007). Como explica esta autora:

> En estos casos, solo cabe ponerse en contacto con el cliente y apelar a la posibilidad de aumentar el espacio destinado al texto. En caso negativo, el cliente deberá confirmar que está dispuesto a aceptar abreviaturas, aun cuando supongan dificultades de comprensión para el jugador. (Loureiro, 2007, p. 4)

2.9. Elementos localizables en un videojuego

En un videojuego, existen diferentes materiales que deben localizarse de manera coherente y homogénea para dotar de forma al producto y adaptarlo al idioma y la cultura meta. Según Scholand (2002), se distinguen los dos grupos principales siguientes:

2.9.1. Recursos

Dentro de este grupo, Scholand (2002) diferencia tres aspectos distintos: 1) elementos generales y específicos de la interfaz —como botones, menús, mensajes del sistema, etc.—; 2) cadenas —por ejemplo, nombres y descripciones de objetos y ubicaciones, diálogos con NPC[2] o personajes controlados por ordenador, etc.—, y 3) ayudas en línea. A continuación, se abordará cada uno de ellos.

2.9.1.1. Elementos de la interfaz de usuario

En este caso, es habitual consultar los glosarios del propio fabricante. Como se ha mencionado con anterioridad, dentro de esta categoría se incluyen los elementos generales —como los menús o los cuadros de diálogo— y los específicos —como las opciones concretas del videojuego— (Scholand, 2002).

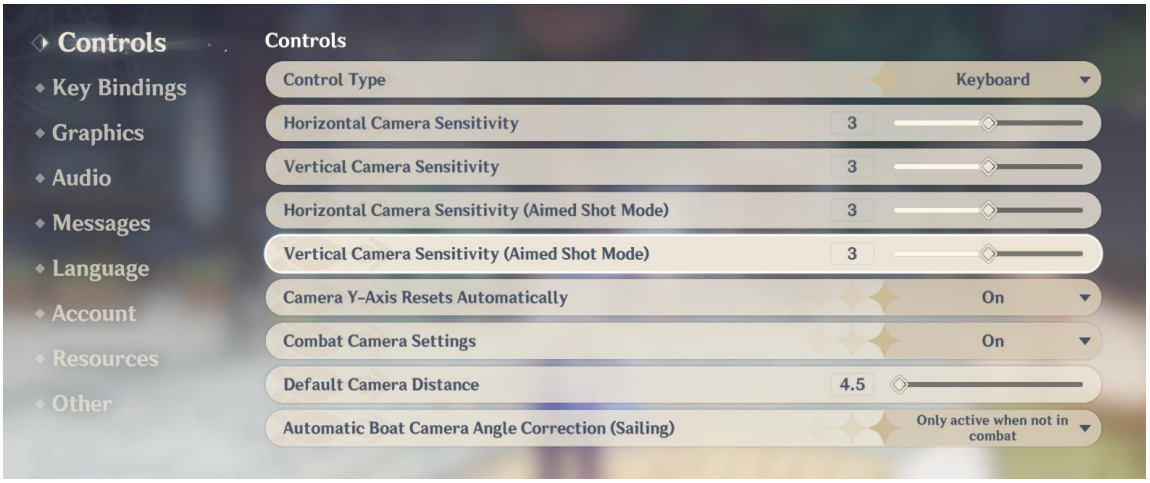


Ilustración 6: Ejemplo de apartado de opciones del videojuego *Genshin Impact* (2020).

2.9.1.2. Diálogos con NPC

Las conversaciones que el jugador entabla con los personajes secundarios o NPC deben localizarse. Una de las dificultades principales de este elemento es que el traductor recibe con frecuencia las intervenciones de estos personajes de manera desordenada y descontextualizada,

[2] Del inglés *Non Playable Character*.

lo que complica y ralentiza el proceso de localización (Scholand, 2002). Además, y como explica este autor (2002), «las expresiones lingüísticas de las figuras de juego se presentan con frecuencia no sólo como texto en la pantalla, sino como lengua oral reproducida mediante una tarjeta de sonido y altavoces» (p. 7). En estos casos, se emplea el texto traducido «como guion de sincronización para el locutor de la lengua de destino» (Scholand, 2002, p. 7).

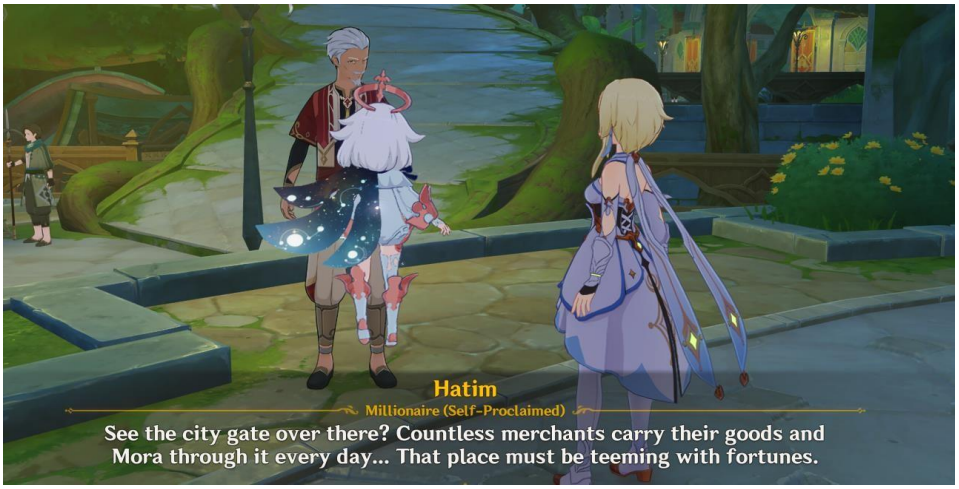


Ilustración 7: Ejemplo de diálogo con NPC del videojuego *Genshin Impact* (2020).

2.9.1.3. EXPLICACIONES NARRATIVAS O INFORMACIONES DE FONDO

En su artículo, Scholand (2002) expone que, al completar un determinado episodio o nivel, aparecen en pantalla explicaciones que notifican al jugador del siguiente que deberá superar. En muchas ocasiones, el usuario puede consultar información adicional sobre el juego —como enciclopedias o crónicas— a través de «las opciones del menú o símbolos gráficos» (Scholand, 2002, p. 7). La traducción de estos últimos elementos puede ser tediosa y complicada por su carácter tan específico, por lo que Scholand (2002) recomienda ceder la tarea a otro traductor más cualificado en caso de invertir mucho tiempo en la documentación terminológica e investigación.

2.9.1.4. AYUDAS EN LÍNEA

Las ayudas en línea le facilitan instrucciones e información al jugador, ya sea específica o general, e incluyen un tutorial introductorio al producto. Comparten una serie de características con los manuales de instrucciones, pero se diferencian de ellos en que son virtuales y tienen más personalización (Scholand, 2002).

2.9.2. Documentación

Como explica Scholand (2002), en función del juego en cuestión existe distinta documentación que debe localizarse y que se diferencia la una de la otra por aspectos como la terminología, la estructura y la extensión del texto. Así, este autor (2002) realiza una clasificación del «material textual» (p. 8) y distingue los siguientes elementos:

2.9.2.1. INSTRUCCIONES TÉCNICAS

Por lo general, las instrucciones técnicas se sitúan al principio del manual a modo de guía de consulta rápida. Como explica Scholand (2002), «los textos están muy estandarizados y contienen información sobre los requisitos del sistema (procesador, discos duros, capacidad de memoria, etc.), instrucciones sobre la instalación del programa, así como indicaciones para la configuración» (p. 8). Debido al carácter especializado del contenido, la traducción de este material requiere conocimientos en la materia o buena documentación. En caso necesario, el traductor puede ampliar la versión traducida para que el jugador entienda mejor las instrucciones o puede reducir o eliminar ciertas partes que considere redundantes (Scholand, 2002).

2.9.2.2. INSTRUCCIONES DE JUEGO

En este apartado se incluyen elementos como las reglas y los controles del juego o las opciones y funciones del producto. Ya sean juegos de deporte, aeronáutica, acción, simulación, etc., el localizador deberá investigar y documentarse sobre el producto en cuestión en un periodo muy corto de tiempo (Scholand, 2002).

2.9.2.3. CONTRATOS DE LICENCIA, AVISOS DE COPYRIGHT Y CONDICIONES DE GARANTÍA

Como señala el autor (2002), estos materiales «están vinculados a la legislación vigente del país de origen y no suelen ser equiparables en otros países. Por esto, se deben traducir fórmulas estandarizadas adaptadas a la cultura de la lengua de destino» (p. 9).

2.9.2.4. ARCHIVOS «LÉEME»

Estos documentos contienen información principalmente técnica y «se abren en la pantalla con un simple editor de textos» (Scholand, 2002, p. 9). Además, «se consideran parte de la documentación de un programa, puesto que son archivos con información generada tras la impresión del manual» (Scholand, 2002, p. 9).

Además de estos materiales, se considera importante mencionar el siguiente elemento que incluyen O'Hagan y Mangiron (2013) en su obra:

- Materiales artísticos (*Art assets*): dentro de este grupo se engloban las imágenes y los gráficos del videojuego que contienen texto, como las señales y los mapas. Este tipo de elementos quizás se modifiquen para adaptarlos al texto traducido.

2.10. Dificultades traductológicas

Además de los rasgos distintivos que reúne la localización de videojuegos, durante el proceso de traducción puede que el localizador tenga que hacer frente a una serie de dificultades. Por ejemplo, quizás encuentre en el texto original juegos de palabras, recursos humorísticos, referencias culturales, nombres propios y adjetivos o sustantivos neutros que en la lengua meta corran el riesgo de adoptar formas masculinas. En este apartado, se tratarán los dos últimos elementos mencionados, esto es, la neutralidad de género y la traducción de los nombres propios.

2.10.1. La neutralidad de género

Tal y como afirma Méndez González (2022) en su artículo, el sector de los videojuegos «ha crecido mucho en los últimos años y posee una demografía muy extensa que abarca todo tipo de franjas etarias, estratos sociales y géneros» (p. 154). Por ejemplo, según un informe de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2022), en el año 2021 hubo un total de 18,1 millones de usuarios en España que jugaban a videojuegos. De ese total, 8,6 millones eran mujeres —lo que representa el 48 %— y 9,5 millones eran hombres —que supone un 52 % del total—.

La presencia de un público cada vez más variado ha propiciado que caigan en desuso algunas estrategias empleadas con anterioridad, como es el caso del «"masculino por defecto", que consistía en hablar siempre a la persona al otro lado de la pantalla en masculino genérico, ya que la demografía de antaño era eminentemente masculina» (Méndez González, 2022, p. 154). En su lugar, están surgiendo «nuevas dinámicas de trabajo en pos de llegar al público moderno» (Méndez González, 2022, p. 154).

Esta nueva iniciativa da lugar al empleo del lenguaje conocido como «lenguaje con neutralidad de género», que se basa en «un uso lingüístico no binario, no sexista y que prescinda del masculino genérico o "por defecto", pero utilizando términos ya establecidos y "aceptados" por entidades lingüísticas como la Real Academia Española» (Di Biase et al., 2021, p. 103). Un

ejemplo que exponen estos autores es el siguiente: para lograr la neutralidad, si se utiliza la palabra en inglés *employee* para referirse al jugador, no se traduciría por otras que tuviesen marcas de género, como *empleada* o *empleado*, sino que se trasladaría como un término que representase a todo el mundo, como *personal*.

A veces, resulta complicado dar con soluciones de traducción para evitar el masculino genérico, sobre todo si la lengua de partida es el inglés, puesto que en ella se utilizan con mucha frecuencia adjetivos y sustantivos sin marca de género, como pueden ser *clever*, *small*, *expert* o *player*. Para facilitar el proceso, «los desarrolladores suelen hacer duplicados de todo el texto para que se adapte adecuadamente al masculino y al femenino» y, si esto no es posible, «facilitan macros para que los traductores puedan dejar sus frases preparadas para ambos sexos» (Méndez González, s.f., párr. 13). Esto ocurre, por ejemplo, en videojuegos en los que el usuario puede elegir si quiere desempeñar el papel de un protagonista femenino o masculino (Méndez González, s.f.).

No obstante, esto no siempre resulta posible por cuestiones económicas, técnicas o ideológicas (Méndez González, s.f.). En estos casos, el localizador debe hacer uso de su creatividad y originalidad para dar con soluciones inclusivas y crear el mismo efecto en cualquier tipo de público que juegue al producto.

En su artículo, Di Biase at al. (2021) proponen un glosario de términos y expresiones «que presentaban problemas al momento de buscar una alternativa con neutralidad de género, sobre todo por tratarse de palabras y frases de uso frecuente que se asocian al masculino por defecto» (p. 108) y señalan sus respectivas soluciones. Por ejemplo, para el término en inglés *player* sugieren opciones como las siguientes:

> 1) "quien juega", 2) "la persona que juega" o 3) referirse a la audiencia de forma directa cuando se le indica realizar una acción (casos como "the player needs to throw a dart...", podría traducirse en neutral como "tienes que lanzar un dardo..."). (p. 108)

Además de incluir términos neutros, estos autores (2021) exponen diferentes estrategias propuestas por Hurtado Albir (2001), como pueden ser la amplificación o «introducción de precisiones no formuladas en el texto original» (Hurtado Albir, 2001, p. 633) y la modulación o «cambio de punto de vista o categoría de pensamiento» (Hurtado Albir, 2001, p. 640). En el glosario que presentan en su artículo, también mencionan otras estrategias como el cambio de categoría gramatical —que consiste en reemplazar, por ejemplo, un adjetivo por una estructura verbal que represente la misma idea— o el uso de hiperónimos neutros.

Por otro lado, Méndez González (s.f.) presenta una serie de estrategias como las siguientes para lograr la neutralidad:

1) Omisión: por ejemplo, con la eliminación de vocativos. Un caso que expone el autor es la traducción de la frase *Enjoy your stay, then, my friend* como *Disfruta de tu estancia, pues* del videojuego *Outward* (2019), en la que se omite la palabra *friend*.
2) Sinonimia: consiste en reemplazar el adjetivo o sustantivo en cuestión por otro neutro que tenga el mismo significado. Otro ejemplo que incluye el autor del videojuego *Outward* es la traducción de la oración *Be smart, be shadow, my friend* como *Sé inteligente. Sé una sombra, camarada*, en la que se sustituye la traducción equivalente *amigo* por una neutra como *camarada*.
3) Paráfrasis: se reformula la oración y se cambia su estructura sintáctica. Por ejemplo, el autor explica que en *Outward*, la oración *You are an exceptional warrior, human* se traduce como *Tienes una gran destreza en combate*, para evitar incluir el término con marca de género *guerrero*.

Además de utilizar el lenguaje inclusivo para dirigirse al jugador, hay ocasiones en las que aparecen personajes principales y secundarios, pero el traductor no conoce su género porque el cliente o empresa no le ha facilitado suficiente información. En tales casos, Méndez González (2022) propone buscar pistas contenidas dentro del propio texto y marcas como *she*, *her*, *he*, *him*, etc. Además, afirma que «puede ser muy útil aplicar la lógica del contexto, como, por ejemplo, que el juego esté ambientado en un club de literatura cuyas protagonistas sean todas chicas o que se trate de un comando militar completamente integrado por hombres» (p. 165).

En caso de que ninguna de estas dos alternativas resulte útil y el traductor no sepa el género del personaje o personajes en cuestión, puede recurrir a cualquiera de las estrategias de neutralización mencionadas con anterioridad. Aun así, siempre puede consultar con el cliente cualquier duda en relación con el género, el número y el estilo, por ejemplo, ya sea directamente o mediante la llamada *query sheet* —esto es, un documento en el que los traductores le plantean dudas al cliente— (Méndez González, s.f.).

2.10.2. Los nombres propios

Según Franco Aixelá (2000), los nombres propios o NP constituyen «toda aquella palabra o expresión que en su estado no marcado sirva para designar y diferenciar habitualmente a un ente concreto de otros de su especie» (p. 65).

Un tema que ha generado debate y opiniones contrarias entre diferentes autores es la traducción o no traducción de los nombres propios. Mientras que algunos autores como Muñoz Martín (1995) o Pym (2004) defienden que los nombres propios carecen de carga semántica y, por lo tanto, no deben traducirse en ningún caso, otros respaldan la posibilidad de traducir o no ciertos nombres propios en función de factores como el contexto y el tipo de nombre del que se trate, como es el caso de Franco Aixelá (1996) o Cuéllar Lázaro (2014). A lo largo de este trabajo, se tomará como referencia esta segunda postura por ser más flexible y considerar diferentes posibilidades en función del caso del que se trate.

En primer lugar, y como explica Fernández Costales (2012) el traductor debe decidir si adoptar un enfoque más inclinado hacia la extranjerización o la domesticación. Estas dos estrategias, introducidas por Venuti (1995), se diferencian en lo siguiente: por un lado, la extranjerización se centra en la cultura origen y tiene como objetivo mantener las características y las referencias culturales del idioma original; por otro lado, la domesticación se centra en la cultura meta y busca adaptar los referentes del original por otros que el público final entienda.

En cuanto a los antropónimos, Moya (1993) explica que los nombres de personas reales «no se suelen adaptar [...] y mucho menos traducir: simplemente se transcriben, o lo que es lo mismo, pasan a la lengua o texto terminal exactamente igual que están en la lengua o texto original» (p. 235). Por otro lado, Cuéllar Lázaro (2014) —que parte de las ideas de Newmark (1988)— afirma que «cuando los nombres de pila y apellidos no tienen connotaciones en el texto, se suelen transferir, con lo cual se mantiene su nacionalidad» (p. 364) y pone como excepción los nombres de príncipes, papas, santos, etc.

Con respecto a los topónimos, Moya (1993) expone que estos «se suelen dejar como están en la LO, o lo que es lo mismo se transcriben o transliteran, a no ser que tengan una adaptación castellana ya arraigada en la lengua» (p. 240).

Por otro lado, este autor (1993) explica que la traducción de los nombres de ficción —en este sentido se entiende que se engloban tanto los topónimos como los antropónimos— va ligada a la carga semántica y simbólica que estos tengan. En el caso del videojuego que se va a traducir, *Garden Story* (2021), los nombres de los personajes están relacionados con el tipo de fruta que

representan y los nombres de los lugares son inventados, por lo que contribuyen a la ambientación del videojuego y lo enriquecen. De esta manera, son elementos importantes para que el jugador se sitúe en el juego y se sumerja en la historia.

En relación con esto, Muñoz Sánchez (2019) explica que lo primordial es pensar en el público al que va dirigido el videojuego. Por ejemplo, si se trata de un producto que va destinado a una audiencia infantil y, además, recurre mucho a la creatividad, lo más habitual es que se traduzcan los nombres propios.

A continuación, se expondrán algunas de las estrategias de traducción más relevantes que propone Franco Aixelá (1996) a la hora de traducir nombres propios. En la clasificación de este autor «el aspecto morfosintáctico y el espacial pasan a un segundo plano y los dos polos básicos estarán determinados por la conservación y la sustitución de carácter cultural» (Franco Aixelá, 1996, p. 108). De esta manera, se diferencian dos bloques de estrategias, uno inclinado hacia la extranjerización y otro hacia la domesticación.

El primer grupo, que tiene como principal objetivo la conservación de la cultura original, incluye estrategias como las siguientes:

1) Repetición: se basa en «reproducir la grafía del NP original» (p. 111). Un ejemplo es trasladar el nombre original *John* de la misma manera a la versión meta.
2) Adaptación ortográfica: con esta estrategia se lleva a cabo «la realización de leves cambios en la grafía del original sin que estos lleguen a afectar a la consideración cultural del segmento original» (p. 112). Un ejemplo que expone el autor es el cambio del original *Schuetzen Park* a *Schuetson Park.*
3) Adaptación terminológica: se basa en «el mantenimiento del referente original concreto [...] y la sustitución de los significantes que componen el NP convencional original por otros reconocidos como formalmente propios de la lengua terminal, pero culturalmente propios de un universo ajeno» (p. 113). Por ejemplo, la traducción de *London* como *Londres*.
4) Traducción lingüística: se transfiere total o parcialmente el «contenido semántico del significante o significantes "comunes" (apelativos y adjetivos fundamentalmente) que compongan el NP [...], siempre que el resultado se perciba como ente perteneciente a la cultura o universo del texto original» (p. 114). Un ejemplo que da el autor es la traducción de *New York* como *Nueva York.*

El segundo grupo, que tiene como objetivo la sustitución de una referencia original por otra opción que encaje mejor con las expectativas de la cultura meta, incluye estrategias como las siguientes:

1) Universalización limitada: se basa en sustituir el nombre propio original «por un referente distinto, pero que aún se considere exótico por ser característico del universo cultural de partida o del que ha creado el texto original» (p. 117). Un ejemplo que expone el autor es la traducción de *Mart* como *Martin*.
2) Universalización absoluta: se neutraliza completamente el nombre propio original, por lo que se vuelve «un referente culturalmente no atribuible a ninguna sociedad concreta» (p. 117). Un ejemplo es la traducción de *Nietzsche* como *un filósofo*.
3) Naturalización: se sustituye el nombre propio «por otro cuyo referente se considere patrimonio específico de la cultura de recepción, de tal manera que el nuevo NP solo pueda aludir a un ente perteneciente al universo cultural privativo de los lectores terminales» (p. 118). Por ejemplo, la traducción de *John* como *Juan*.

Una vez señaladas las estrategias más pertinentes o empleadas, se considera importante la postura de Franco Aixelá (1996) en la que afirma que «los traductores no actúan en el vacío y las diversas circunstancias textuales pueden llevar perfectamente a un mismo traductor a solucionar de manera distinta el problema plantado por el mismo NP original en dos momentos textuales distintos» (p. 95). Un ejemplo que expone es el siguiente: «un NP que se considere redundante en un momento dado puede ser omitido, mientras que en situaciones textuales de mayor relevancia sí quedará reflejado en la traducción» (p. 110).

Por último, otro elemento que suscita bastantes dudas es el uso de mayúsculas o minúsculas en la traducción en el caso de algunos nombres comunes que se utilizan como nombres propios en inglés. En este sentido, Muñoz Sánchez (2017) distingue las siguientes situaciones: en el caso de objetos «que podrían clasificarse como comunes dentro del juego porque hay muchos, como podrían ser Life Potion (poción vital/de vida) o Iron Sword (espada de hierro), no hay motivo para replicar las mayúsculas del inglés en español» (p. 134). En cambio, si se trata de armas u objetos únicos y específicos, este autor recomienda el uso de mayúsculas en cada una de las palabras que conforman la expresión, a excepción de los artículos y las preposiciones.

A lo largo de este trabajo se consultarán y se tomarán como referencia los modelos y las estrategias de los autores mencionados para realizar la traducción y el análisis del fragmento escogido.

3. CORPUS Y METODOLOGÍA

A continuación, se abordarán los dos apartados siguientes: el corpus, en el que se expone información sobre la trama del videojuego *Garden Story*, su ambientación y los personajes principales que aparecen, y la metodología, en la que se describen las herramientas que se utilizaron en la elaboración del trabajo y el proceso que se siguió para la localización del producto.

3.1. Corpus

En esta sección se describirán los elementos principales del videojuego a analizar con el objetivo de entender su historia y los personajes que lo componen.

3.1.1. Argumento de Garden Story

La historia de *Garden Story* se centra en la Arboleda (*the Grove*), un lugar mágico que desde hace años se ha visto amenazado y deteriorado por unas criaturas que buscan destruir y dominar el territorio. Las figuras heroicas de la Arboleda, conocidas como Vigilantes (*Guardians*), tienen la misión de mantener el orden y evitar que su mundo caiga en manos del enemigo. Cada cierto tiempo, estas figuras escogen en nombre de la Arboleda a una serie de habitantes para cederles el cargo y encomendarles la misión de combatir contra los enemigos y devolverle a la región su anterior belleza y esplendor. Esta historia se centra en Concord, una uva jardinera que vive en soledad en Jardín del retoño (*the Kindergarden*) y que tiene como único objetivo regar plantas y cuidar de una vid. Sin embargo, su vida cambia por completo cuando se convierte en la nueva figura heroica de la Arboleda. Con la misión de salvar a su mundo del caos y la miseria, emprenderá un viaje en el que descubrirá lugares recónditos y conocerá a diferentes habitantes que le echarán una mano y estarán a su lado durante su aventura.

3.1.2. Los personajes

Garden Story cuenta con personajes que no son humanos —dependiendo del tipo de habitante que sean, representan a frutas o verduras, animales marinos o ranas—, pero sí tienen características antropomórficas —por ejemplo, hablan, tienen piernas o brazos en el caso de las frutas o verduras, portan armas, etc.—. En este apartado solo se incluirán los más relevantes, esto es, los que tienen más peso y están más presentes a lo largo de la historia. Así, se distinguen los siguientes personajes:

Concord (*Concord*)

Personaje protagonista. Una uva que dedica su tiempo a regar plantas y cuidar de su hogar. Abandona su vida solitaria cuando Ciruela (*Plum*) le encarga la misión de ser Vigilante y proteger a los diferentes pueblos y sus habitantes.



Ilustración 8: Concord, *Garden Story* (2021). Fuente: https://garden-story.fandom.com/wiki/Garden_Story_Wiki

Ciruela (*Plum*)

Una ciruela que conoce y ayuda a Concord a acostumbrarse a su nueva vida como figura protectora de la Arboleda. De carácter tranquilo, amable y tierno.



Ilustración 9: Plum, *Garden Story* (2021). Fuente: https://garden-story.fandom.com/wiki/Garden_Story_Wiki

Rana (*Rana*)

Personaje que se encarga de presentarle el pueblo a Concord y de enseñarle cómo funcionan las cosas. De carácter divertido, bromista y extrovertido. Evita trabajar siempre que puede.



Ilustración 10: Rana, *Garden Story* (2021). Fuente: https://garden-story.fandom.com/wiki/Garden_Story_Wiki

Longebaya (*Elderberry*)

Baya de sauco que suele estar en la librería. Ayuda a Concord en su misión como Vigilante y siempre lleva su bastón encima. De carácter alegre y cariñoso.



Ilustración 11: Elderberry, *Garden Story* (2021). Fuente: https://garden-story.fandom.com/wiki/Garden_Story_Wiki

Manciana Herrera (*Granny Smith*)

Manzana mayor encargada de la Fragua maderera (*Woodforge*), en la que se pueden comprar herramientas y mejoras. Le fabrica a Concord su primer pico.



Ilustración 12: Granny Smith, *Garden Story* (2021). Fuente: https://garden-story.fandom.com/wiki/Garden_Story_Wiki

Fuji (*Fuji*)

Manzana albañil que vive en Aldea primaveral (*Spring Hamlet*), pero se traslada a Bar estival (*Summer Bar*) para recuperar un libro de arquitectura. De carácter despierto, optimista y alegre.



Ilustración 13: Fuji, *Garden Story* (2021). Fuente: https://garden-story.fandom.com/wiki/Garden_Story_Wiki

Marrasquino (*Maraschino*)

Cereza que desea convertirse en Vigilante y siempre está ocupada trabajando. No aguanta las tonterías de Rana. Tiene una personalidad distante al principio, pero en el fondo se preocupa por los demás.



Ilustración 14: Maraschino, *Garden Story* (2021). Fuente: https://garden-story.fandom.com/wiki/Garden_Story_Wiki

3.2. Metodología

A continuación, se describirán los distintos materiales y las herramientas que se utilizaron durante la elaboración del trabajo. Posteriormente, se detallará el proceso que se siguió en general desde la obtención del videojuego hasta la finalización de la localización.

3.2.1. Herramientas y materiales

A la hora de realizar el presente trabajo se emplearon los siguientes materiales y programas:

- Xbox Game Pass, para jugar al videojuego en cuestión, *Garden Story* (2021), y extraer los diálogos y otros tipos de texto presentes en inglés;
- Microsoft Word, para copiar y crear el guion original, así como para redactar el trabajo y presentar la propuesta de traducción;
- Microsoft Excel, para realizar glosarios con terminología recurrente e importante;
- Bloc de notas, para apuntar las diferentes dificultades de traducción encontradas y las soluciones propuestas;
- YouTube, para ver tutoriales y recopilar información específica sobre el videojuego, y
- aTube Catcher, para grabar mi *gameplay* y poder copiar el texto original una vez hubiese jugado al videojuego y entendido su historia y mecánica.

3.2.2. Proceso de la localización

Para comenzar con el proceso de la localización, el primer paso fue descargar el videojuego en cuestión para jugarlo y recopilar el material necesario de cara al trabajo. Esto se llevó a cabo en la plataforma Xbox Game Pass, una aplicación que contiene una amplia lista de videojuegos de diferentes géneros disponibles para el usuario. Una vez hecho esto, jugué las primeras 7 horas del juego —de las 12 horas en total que dura aproximadamente— hasta conseguir la cantidad de texto necesaria para poder elaborar este TFM. Posteriormente, como no fue posible conseguir el guion original directamente ni por parte de la empresa desarrolladora ni a través del juego, grabé la pantalla con mi *gameplay* a través de la aplicación aTube Catcher, para así poder transcribir todo el texto en inglés en un documento Word una vez hubiese jugado las horas necesarias.

Mientras jugué, consulté wikis sobre el videojuego para conocer con más profundidad el mundo y sus personajes y así tener más contexto a la hora de traducir. Además, a medida que jugaba observé los usos del género y los nombres propios en la versión original —por suerte, había aspectos interesantes en la gran mayoría de los diálogos, por lo que pude exponer casi todo el contenido de la primera mitad del juego sin apenas recortar información—.

En este videojuego, el personaje principal tiene intervenciones escasas que se basan en elegir entre diferentes respuestas predeterminadas, mientras que el resto de los personajes intervienen con segmentos extensos y la mayoría de las veces hablan sin que la figura protagonista intervenga. Con el objetivo de que el texto presentado fuese lo más homogéneo y cómodo de

leer, decidí presentar los diálogos en párrafos en lugar de líneas individuales tanto en el guion original como en la traducción —de nuevo, debido a que los personajes secundarios tenían intervenciones largas y muy pocas veces se combinaban con líneas del personaje principal—.

Una vez probado el videojuego y transcrito el guion en inglés, se recopilaron un total de 6298 palabras de la versión original que formaban parte de diálogos, misiones y nombres de objetos. Posteriormente, realicé la traducción en un Word diferente con vista comparada entre el original y la traducción para poder trabajar con más facilidad. Durante el proceso de localización, resalté las dificultades relacionadas con la neutralidad de género en azul y las relacionadas con los nombres propios en amarillo para identificarlas y escoger las más importantes de cara al análisis. Por otro lado, utilicé un bloc de notas para anotar las propuestas de traducción que barajé durante el proceso de localización y un documento Excel para clasificar la terminología más recurrente —como antropónimos, topónimos, nombres de objetos, etc.—. Además, tuve en cuenta los siguientes elementos:

- Por un lado, la audiencia, puesto que este videojuego está dirigido a todos los públicos, pero tanto la temática, como el estilo de dibujo y la manera de hablar de los personajes están más orientados hacia un público joven. Por ello, empleé las estrategias de traducción y el enfoque más adecuados de acuerdo con esta consideración.
- Por otro lado, el formato, porque uno de los rasgos que caracterizan a este videojuego además de la neutralidad de género es el uso de la cursiva para enfatizar ciertas palabras que dicen los personajes.
- Por último, los caracteres, puesto que no fue posible utilizar un programa específico para contarlos y calcular un límite. Por esta razón, la estrategia que llevé a cabo en el caso de los diálogos fue contar el número de caracteres que contenía la intervención más larga —puesto que el tamaño de los cuadros de diálogo era el mismo en todos los casos y la intervención más extensa ocupaba todo el bocadillo— y utilizar ese límite para el resto de las intervenciones. Esta misma estrategia la empleé para calcular el número máximo de caracteres en las descripciones y los títulos de las misiones.

En este videojuego los personajes tienen voces, pero no es doblaje como tal —se asemejan a las voces de los personajes del videojuego *Animal Crossing* (2001), en las que no se entiende lo que dicen, pero cuenta como un lenguaje inventado y específico—. En este caso, cada palabra que dice un personaje aparece en sincronía con las palabras que se suceden en el texto, pero no

se realizan movimientos con la boca. Por lo tanto, me aseguré de que la extensión de la traducción se asemejase a la versión original, pero sin tener en cuenta la sincronía labial.

En el caso de las etiquetas y variables, al ser la traducción académica de un producto ya publicado, trabajé con diálogos y textos en su forma final y, por lo tanto, sin etiquetas ni variables.

Una vez localizado el material escogido, revisé con detalle la traducción de todo el texto en busca de errores ortotipográficos, léxicos, gramaticales, de extensión y de idiomaticidad. Otro de los aspectos que revisé fue la coherencia, esto es, comprobé que los cambios que se hicieron en algún punto del proceso y que concernían a palabras recurrentes en el videojuego se aplicaban en todos los casos —como algunos de los nombres de personajes o títulos de misiones que cambié una vez finalicé la traducción—. Por último, revisé que no hubiese errores ortográficos y que ciertos elementos de la versión original incorrectos en la lengua meta no se replicasen en la traducción —por ejemplo, el uso de los cuatro puntos suspensivos que aparecen en algunas intervenciones en inglés y que no es correcto en español—.

4. TRADUCCIÓN COMENTADA

A continuación, se presentarán las principales dificultades encontradas durante el proceso de traducción, distinguiendo las siguientes tres categorías: la neutralidad de género, la traducción de los nombres propios —que se divide a su vez en antropónimos, topónimos y nombres de objetos, nombres de enemigos y gentilicios— y la traducción de las misiones. Así, se han seleccionado los ejemplos más relevantes desde el punto de vista traductológico y se han expuesto con su versión original, su correspondiente traducción y una justificación argumentada que respalda las decisiones tomadas.

En lo que respecta a los caracteres, se ha llevado a cabo la estrategia mencionada en el apartado de la metodología, esto es, se ha contado el número total de caracteres que contiene la intervención original más larga para así conocer el límite de extensión que podrían permitir los cuadros. En el caso de los diálogos, el bocadillo más largo contenía 126 caracteres y 6 líneas —cabe mencionar que aunque se ha señalado el más extenso, la gran mayoría de las intervenciones ocupaban entre 60 y 90 caracteres y tenían un margen de dos o tres líneas en blanco, por lo que mantenerse dentro del límite no supuso muchas dificultades—. Además, en el caso de que en la versión original no cupiese la intervención entera, continuaba en el siguiente cuadro de diálogo.

Por otro lado, la descripción más larga de las misiones tenía 194 caracteres y el título más extenso 21 caracteres. Como se explicará más adelante, se intentó que se siguiesen estos márgenes en todo momento y eso llevó en varias ocasiones a elegir ciertas soluciones de traducción en lugar de otras por su extensión.

Cabe mencionar también el uso de la cursiva en los diálogos, puesto que como se ha comentado en la metodología, en la versión traducida se ha replicado este formato que se utiliza en la versión original para remarcar o enfatizar ciertas palabras que dicen los personajes. Sin embargo, no se abordará en detalle porque no supuso dificultades y tampoco constituye uno de los objetivos del presente trabajo.

4.1. La neutralidad de género

Una de las principales características de este videojuego es que todos los personajes tienen género neutro y utilizan los pronombres *they* o *them*. Mientras que en la versión en inglés se utilizan adjetivos y sustantivos que no suponen problemas de género porque identifican por igual al masculino, femenino y neutro —por ejemplo, *small* o *Guardian*—, el español tiene sobre todo adjetivos y sustantivos con terminaciones específicas para cada género —por

ejemplo, *pequeño* y *pequeña* o *guardián* y *guardiana*, respectivamente—. Por ello, una de las mayores dificultades del proceso de traducción ha sido conseguir la neutralidad de género.

De manera similar a lo explicado en la metodología sobre la presentación de la traducción, se ha decidido aglutinar dos o más intervenciones en algunos ejemplos aunque en el juego aparezcan en cuadros de diálogo distintos, para poder exponer los ejemplos con mayor claridad y contexto. Aun así, se ha respetado el límite de caracteres del original en todo momento. A continuación, se comentarán algunos de los casos más relevantes:

Ejemplo 1

Original	Traducción
Narrador ***The heroes*** *of our world forever lost, chasing the final horizon beyond our island.*	Narrador ***Las figuras heroicas*** *de nuestro mundo por siempre desaparecidas, en busca del horizonte final más allá de nuestra isla.*
Narrador *In a new age of turmoil, fate focuses on Concord,* ***the youngest*** *of Spring Hamlet.*	Narrador *En una nueva época reinada por el caos, el destino se centra en Concord,* ***el ser más joven*** *de Aldea primaveral.*
Granny Smith Still, it's a lot for Guardian Plum to be equipping **the youngest** of the Hamlet with a weapon.	Manciana Herrera Aun así, que Vigilante Ciruela le dé un arma a **la criatura más joven** de Aldea primaveral dice mucho.
Maraschino Truly **a Guardian** as green as you could use **an experienced fighter** like me.	Marrasquino La verdad es que a **cualquier Vigilante** tan verde como tú le vendría bien la ayuda de **una gran figura luchadora** como yo.

En el primer ejemplo, el inglés utiliza el masculino genérico *heroe* a pesar de que también cuenta con la forma femenina *heroine*. Aun así, incluí una opción neutra en la traducción para reflejar la principal característica de este videojuego. Como en español no existe un término

neutro para *heroe* —en todo caso sería *héroe* o *heroína*—, opté por introducir delante la palabra *figura* para que *héroe* se convirtiese en un adjetivo que le sigue y que adopta la forma femenina al estar determinado por este sustantivo en cuestión, dando como resultado la combinación *figura heroica*.

En el segundo ejemplo, *the youngest* se puede traducir como *el más joven* o *la más joven*, de manera que cualquiera de los dos casos tiene marca de género. Por ello, añadí el sustantivo masculino *ser* para que formase la combinación *el ser más joven*, que tiene marca de género masculina, pero debido al sustantivo incluido.

El tercer ejemplo es similar al anterior, con la diferencia de que utilicé la palabra *criatura* para ofrecer más opciones y para que el texto meta no fuese muy repetitivo.

En el último ejemplo, *an experienced fighter* se traduce literalmente como *un luchador con experiencia* o *una luchadora con experiencia*, por lo que en ambos casos se utilizan opciones con marca de género, ya sea de masculino o de femenino. Por esta razón, incluí la palabra *figura* para que *luchador* se convirtiese en un adjetivo, estuviese determinado por ella y pasase a tener marca de femenino. Además, como la construcción *una figura luchadora con experiencia* es enrevesada y poco idiomática, decidí reemplazar *con experiencia* por el adjetivo *gran*, que también denota poder y maestría.

En definitiva, la estrategia que llevé a cabo para mantener la neutralidad de género en estos casos fue la amplificación, en concreto con la adición de los sustantivos *figura*, *criatura* y *ser* —por los que me decanté porque encajaban con la temática del videojuego al ser un producto de fantasía con personajes irreales— delante de la palabra que denotaba un solo género, ya fuese masculino o femenino. De esa manera, tanto el determinante como la palabra con marca de género pasaban a concordar con estos sustantivos añadidos.

Ejemplo 2

Original	Traducción
Granny Smith There've been a lot of mix-ups. **Villagers** have been moved around everywhere to accommodate the encroaching Rot.	Manciana Herrera Hay mucha confusión y la **población** ha tenido que trasladarse de un sitio a otro para alejarse de la Mugre invasora.

Rana The **villagers** will even deposit *money* into your mailbox here whenever you help out!	Rana La **comunidad** incluso depositará *dinero* en tu buzón cuando eches una mano.
Elderberry And be careful for Rot that may gather here. They've been catching **villagers** off guard at night!	Longebaya Otra cosa: cuidado con la Mugre que pueda acumularse por aquí, porque lleva varias noches pillando por sorpresa al **poblado**.
Plum I know you're still new to the Grove, and the **Villagers** may baby you a bit much. But I know they all look up to you, in their own special way.	Ciruela Sé que no conoces mucho sobre la Arboleda y sus **habitantes** quizá te traten como un bebé. Sin embargo, también sé que te admiran a su manera.

En la parte analizada de este videojuego aparece con frecuencia el término *villager*, que hace referencia a los habitantes de la Arboleda y que en español se podría traducir literalmente como *aldeano* o *aldeana*. Como cualquiera de las dos opciones tiene marca de género, pensé en otra manera de representar este sustantivo en la lengua meta. Así, opté por utilizar los siguientes hiperónimos neutros: *poblado*, *comunidad*, *población* y *habitantes*, puesto que los tres primeros hacen referencia al grupo y no a individuos específicos y el último es una forma neutra y más general de representar a un aldeano o una aldeana.

Además de emplear estas traducciones para *villager*, las utilicé para algunas intervenciones en las que ciertas palabras podían denotar marca de género en español, como ocurre en las siguientes dos oraciones:

Original	Traducción
Plum I think it worries **some** to know that a secluded Grape like you is readying for combat.	Ciruela Creo que a **cierta parte de la población** le preocupa que una uva aislada como tú se prepare para la batalla.

Fuji **The Seafolk** always need help. Who knows how long their town will last.	Fuji **La población costarita** siempre necesita ayuda. Quién sabe cuánto tiempo más perdurará su pueblo.

Por un lado, opté por *cierta parte de la población* para evitar traducir *some* como el masculino genérico *algunos*. Por otro lado, traduje *Seafolk* como un gentilicio inventado, *costarita*, pero si no añadía nada más se mantenía como *los costaritas*. Por ello, decidí incluir la palabra *población* para que así el artículo que acompaña a esta construcción concordase con *población* y no con el gentilicio. Así, empleé la estrategia de la amplificación en ambos casos para mantener el significado del original y respetar la neutralidad de género.

Ejemplo 3

Original	Traducción
Granny Smith Tumshie could use a comforting **friend**. Plus, a dedicated **Gardener** like you will have need for a Spade later, just like Plum!	Manciana Herrera A Nabore le vendría muy bien tu **compañía.** Además, una **uvita jardinera** tan dedicada como tú necesitará una pala tarde o temprano, como Ciruela.

En este caso, había dos elementos que al traducirlos tenían marca de género; por un lado, *friend* —que se traslada normalmente como *amigo*, *amiga*, *compañero* o *compañera*— y, por otro lado, *dedicated Gardener* —que se traduce literalmente como *jardinero dedicado* o *jardinera dedicada*—.

En el primer caso, al principio consideré las opciones que Méndez González (s.f.) expone en su artículo —mencionado en el marco teórico—, esto es, *colega* y *camarada*. Sin embargo, no encajaban con el estilo del personaje que habla, puesto que es una manzana mayor con una personalidad tierna y decidida. Posteriormente, barajé las dos opciones siguientes: 1) traducirlo como *le vendría muy bien una amistad como la tuya*, y 2) traducirlo como *le vendría muy bien tu compañía*. De las dos opciones, opté por la segunda estrategia basada en la reformulación o paráfrasis, porque es una propuesta más idiomática, ocupa menos caracteres, se conserva la neutralidad de género y representa el mismo significado del original de tener a alguien con quien pasarlo bien.

En el segundo caso, empleé la estrategia de la amplificación y añadí el sustantivo *uvita* delante de *jardinero* para que, como en los dos primeros ejemplos, *jardinero* pasase a ser un adjetivo y su género estuviese determinado por la palabra *uvita*. En un principio no sabía si *uva* sería la mejor opción porque quizá en el videojuego no se especificaba que era una fruta, pero en la misma intervención de este personaje se refiere a Concord como *Grape*, por lo que lo mantuve así. Por último, decidí añadirle el diminutivo a *uva* para aportarle caracterización al personaje, puesto que encaja con el aspecto adorable de Manciana Herrera y con los atributos que se han mencionado con anterioridad. Esta misma estrategia la utilicé en casos similares como los siguientes:

Original	Traducción
Marsanne Who knew a **gardener** would be able to brave it out there alone?	Marsanne ¿Quién iba a decir que una **uva jardinera** sería tan valiente?
Rana Don't want to see a tiny **gardener** fighting Rot with their bare hands! That'd be *pathetic*, haha.	Rana No me gustaría ver a una pequeña **uva jardinera** pelear contra la Mugre con sus propias manos. Sería *penoso*, ja, ja.

Como se puede observar, al utilizar la estrategia de la amplificación se añade un sustantivo que es neutro porque tiene una única forma para el masculino y femenino —como *figura*, *ser*, *criatura*, *uva*, etc.— y que permite que los adjetivos que lo acompañan concuerden con él, de manera que se evita representar un género con el que el personaje no se identifica.

Ejemplo 4

Original	Traducción
Plum You did really well! **I'm proud of you**.	Ciruela Lo has hecho genial. **Esta ciruela está orgullosa de ti**.

Este ejemplo tenía la dificultad de traducir *proud* de manera que no tuviese ninguna marca de género, teniendo en cuenta que el equivalente directo es *orgulloso* u *orgullosa*. Como la

construcción *I'm proud of you* se suele traducir como *Estoy orgulloso/a de ti*, intenté reformular la intervención de manera que se conservase el sentido del original, pero el resultado no era idiomático —por ejemplo, *Siento mucho orgullo por ti*—. La última opción que pensé e implementé fue añadir delante del adjetivo el tipo de fruta que representa el personaje que habla, en este caso una ciruela. De esta manera, a través de la amplificación no se utilizaba el masculino genérico y se mantenía el equivalente directo en la lengua meta.

Ejemplo 5

Original	Traducción
—Plum: [...] With what little you know of the **Guardians**, how do you feel about **them**? —Concord: I'd like to be **one**! —Plum: Oh-ho! Really? I didn't think you saw yourself as the leading-type!	—Ciruela: [...] Con lo poco que conoces sobre la **Orden de Vigilantes**, ¿qué piensas del **tema**? —Concord: ¡Me gustaría **formar parte de ella**! —Ciruela: Jo, jo, ¿en serio? No pensaba que tuvieras espíritu de líder.

Una de las palabras más complicadas y recurrentes a lo largo de todo el videojuego es *Guardian*. A la hora de trasladarla al español, el equivalente directo tenía marca de género (*guardián* o *guardiana*), por lo que recurrí a la estrategia de la sinonimia y barajé otras palabras similares como *guardia*, *centinela*, *guía* y *vigilante*. En primer lugar, descarté *guardia* porque es una palabra que se suele asociar con un cuerpo de soldados y, por lo tanto, no encaja con el sentido heroico y fantástico de *guardián*. En segundo lugar, descarté *centinela* porque hace referencia a un tipo de soldado que se limita a hacer labores de vigilancia en lugar de combinarlas con otras de enfrentamiento, como ocurre en el videojuego. Por lo tanto, es un término más rebuscado y se aleja del significado del original. En tercer lugar, tuve dudas a la hora de elegir entre *guía* y *vigilante*, pero al final opté por la segunda opción porque consideré que la primera hacía referencia —como el propio nombre indica— a una figura que guía a la población, mientras que *vigilante* es más general y posee el sentido grandioso y heroico del original.

Cabe mencionar que traduje *Vigilante* con inicial mayúscula a pesar de que otros puestos u oficios como *Scribe* o *Architect* los trasladé con inicial minúscula —como *escriba* y *albañil*, respectivamente—. La razón de esto fue que, a diferencia de las dos últimas palabras señaladas,

Vigilante se utiliza en el videojuego como una palabra que denota poder y majestuosidad, por lo que utilicé la mayúscula para representar esas cualidades.

En este diálogo, otra dificultad fue el uso de *Guardian* en plural, puesto que no se mantenía la neutralidad de género si lo traducía simplemente como *los Vigilantes*. Por ello, utilicé de nuevo la estrategia de la amplificación e introduje la combinación *la Orden de Vigilantes* para representar al grupo y no tener problemas de marca de género. Además, es una opción que refleja el carácter grandioso que se le atribuye a este conjunto de personajes en el videojuego.

En el caso de la oración *How do you feel about them?*, que se traduciría literalmente como *¿Qué piensas de ellos/ellas?*, reemplacé el pronombre personal *ellos* o *ellas* por *el tema*, puesto que se entiende a qué se refiere el personaje con esta palabra al haber hablado de la Orden de Vigilantes en la misma oración.

Ejemplo 6

Original	Traducción
Elderberry But for now, rest up in your new home! **You look just a tad bit wilted, and I want you ready for the next day**!	Longebaya Por ahora, descansa en tu casa nueva, porque **te veo sin muchas fuerzas y quiero que mañana te levantes con energía**.

En esta intervención se utilizan los adjetivos *wilted* —que tiene como equivalente en español *marchito/a* o *cansado/a*— y *ready* —que se suele traducir como *preparado/a*—. Como en ambos casos se trata de traducciones con marca de género, decidí utilizar la estrategia de la paráfrasis o reformulación para mantener el sentido del original y la neutralidad.

Por un lado, como *wilt* en este caso hace referencia a que el personaje está cansado, utilicé la expresión *estar sin fuerzas* para mantener el significado del original y evitar cualquier adjetivo con marca de género. Por otro lado, en este contexto entendí la combinación *to be ready* como levantarse con ganas para el siguiente día, por lo que también reformulé la segunda parte de la oración como *levantarse con energía* para que se reflejase el sentido del original y no se indicase ningún género en concreto.

Ejemplo 7

Original	Traducción
Plum Concord! **You busy right now?**	Ciruela ¡Concord! **¿Tienes muchas cosas que hacer?**
Maraschino Beat it, Rana. **I'm busy**. **Busy with *work*.** Not that you'd understand.	Marrasquino Pírate, Rana. **No puedo hablar ahora porque tengo que *trabajar***. Tú no lo entenderías.

En estos dos ejemplos, la principal dificultad fue la traducción del adjetivo *busy*, porque se suele trasladar al español como *ocupado* u *ocupada*. Como no encontré un adjetivo neutro que reflejase la misma idea —todos tenían marca de género, como *ajetreado* o *liado*—, decidí emplear la estrategia de la reformulación o paráfrasis en ambos casos.

Así, en el primer ejemplo reemplacé el adjetivo original por la construcción *tener muchas cosas que hacer*, puesto que consideré que reflejaba la misma idea de no tener tiempo. Por otro lado, en el segundo ejemplo decidí trasladar la oración original *I'm busy. Busy with work* como *No puedo hablar ahora porque tengo que trabajar*. Así, esta opción no solo mantenía el significado del original y respetaba la neutralidad, sino que también unía dos oraciones cortas y las convertía en una larga, que es más habitual e idiomático en español.

Ejemplo 8

Original	Traducción
Rana Whew that was a lot of running, **I'm absolutely blasted**. You mind taking this last one, Concord?	Rana Uf, hemos corrido muchísimo. **Estoy sin fuerzas**, ¿te importaría encargarte de lo que queda?
Rana All the Requests are done! Go Team Rana! But **I'm still beat**, so I'm gonna take a hike back to the Bend to rest.	Rana Todas las peticiones están hechas, ¡arriba, equipo Rana! **Estoy que me caigo**, así que me marcho a Posada del recodo para descansar.

Los dos ejemplos que se muestran en la tabla reflejan otra dificultad que encontré a lo largo del proceso de traducción, esto es, la traducción de adjetivos como *blasted*, *tired* o *beat*. En español, todos los adjetivos que consideré como traducción tenían marca de género, como *agotado*, *cansado*, *exhausto*, etc. Por esta razón, recurrí a la reformulación para evitar adjetivos y utilizar en su lugar construcciones con sustantivos o formas verbales. Así, en el primer caso trasladé *I'm absolutely blasted* como *Estoy sin fuerzas* —expresión que también utilicé en el ejemplo 6—, mientras que en el segundo caso traduje *I'm still beat* como *Estoy que me caigo*, puesto que ambas construcciones reflejan la idea de que el personaje está exhausto y no hacen referencia a ningún género en concreto.

Ejemplo 9

Original	Traducción
Narrador *In time... You could be the* ***champion*** *I seek.*	Narrador *Con el tiempo... podrías convertirte en* ***mi adalid****.*

En este segmento, la figura que narra se dirige a Concord para explicarle que podría necesitar su ayuda más adelante. La oración contiene la palabra *champion*, que tiene como traducción equivalente *campeón* o *campeona*. Además, la mayoría de los sinónimos que barajé tenían marcas de género, como *héroe*, *triunfador* o *vencedor*. Al consultar el artículo de Méndez González (s.f.) mencionado con anterioridad, observé que en uno de los ejemplos que expone aparece esta misma palabra en inglés y se utiliza la traducción *adalid*, válida para ambos géneros. Por ello, consideré que era una buena solución y me decanté por ella.

La siguiente dificultad está relacionada con la anterior, puesto que al trasladar *the champion* simplemente como *el adalid*, la traducción contenía una marca de masculino por el artículo *el*. Como los determinantes que utilicé en lugar del artículo no eran neutros ni idiomáticos —como *un adalid*—, decidí reformular la oración. Así, barajé las siguientes dos opciones: *Con el tiempo... podrías convertirte en adalid de la Arboleda* —en la que se suprime el artículo y se añade *de la Arboleda*— y *Con el tiempo... podrías convertirte en mi adalid* —en la que se reemplaza el artículo masculino por un posesivo sin marca de género—. Al final, decidí utilizar la segunda opción porque deja claro que es la figura narradora la que podría necesitar a Concord, no la población en general —como ocurre en la versión original al utilizar *I seek*—.

Ejemplo 10

Original	Traducción
Elderberry I know **many are... skeptical**, Concord, but I can already see **you'll be a fine Guardian**!	Longebaya Sé que **una parte de la población tiene sus dudas sobre todo esto**, pero ya puedo ver que **harás una gran labor como Vigilante**.

En este segmento de Longebaya hubo dos dificultades principales que solucioné con la estrategia de la reformulación y que se comentarán a continuación:

Por un lado, en inglés se utiliza *many* —que se podría traducir como *muchos* o *muchas*— junto con *skeptical* —que tiene como equivalente directo *escéptico*—, por lo que eran dos elementos que debía tener en cuenta a la hora de combinarlos. En primer lugar, consideré la opción *la mayoría de*, pero la descarté porque tenía un matiz diferente al original —se acercaba más a *most are* que *many are*—. En lugar de esta construcción, decidí utilizar la combinación *una parte de* y acompañarla de un sustantivo que fuese neutro, como *población*. Con respecto a *skeptical*, opté por reformular la oración para evitar cualquier marca de género. En este caso, el original se refiere al sentimiento de desconfianza que tiene la población hacia el personaje protagonista al pensar que no es lo suficientemente fuerte o valiente. Para reflejar ese mismo significado, reemplacé el adjetivo por la construcción neutra *tener dudas sobre algo*.

Por otro lado, en la oración *you'll be a fine Guardian* —que se traduciría literalmente como *serás un Vigilante excepcional*— decidí reformular la oración de manera que no se utilizase ningún determinante con *Vigilante*. Así, la traduje como *harás una gran labor como Vigilante*, que es neutra, no utiliza artículos y mantiene el significado de la expresión original.

Ejemplo 11

Original	Traducción
Elderberry I don't fully know what Plum has in mind, but I know the Grove couldn't have picked **a better candidate**!	Longebaya No sé qué tiene planeado Ciruela, pero lo que sí tengo claro es que la Arboleda no podría haber elegido **a alguien mejor**.

En este ejemplo, *couldn't have picked a better candidate* se traduciría literalmente como *no podría haber elegido a un candidato mejor*. Como *candidato* tiene marca de género, pensé en otra opción que no utilizase el masculino genérico, como *aspirante* o *habitante*. No obstante, cualquiera de estos dos adjetivos iba acompañado de un artículo indefinido con marca de género —en este caso, *no podría haber elegido a un aspirante mejor* y *no podría haber elegido a un habitante mejor*—. Además, ambas traducciones resultaban poco idiomáticas y la segunda opción se alejaba del original, por lo que decidí sustituirlas por el hiperónimo *alguien*, ya que es una palabra que, aunque es más general, es neutra y mantiene el significado del original.

Ejemplo 12

Original	Traducción
Elderberry Repairing things can be quite tedious without **our architect**, Fuji. You've met, no? Let me know when it's all ready. For now, I'll be outside. **I *hate* being cooped up in here** too long.	Longebaya Será bastante difícil reparar cosas sin Fuji, **nuestra manzana albañil**. Os conocéis, ¿no? Ven a verme cuando esté todo listo. Estaré fuera por ahora, porque ***odio* quedarme en este lugar cerrado** durante tanto tiempo.

En este caso, la principal dificultad fue trasladar *architect* de manera neutra, puesto que el equivalente directo es *arquitecto*. Así, utilicé la estrategia de la sinonimia y barajé diferentes opciones como *proyectista*, *urbanista*, *alarife* y *albañil* —otras alternativas como *constructor* y *edificador* tenían marcas de género, por lo que las descarté directamente—. Entre ellas, las tres primeras me parecieron demasiado específicas, alejadas del original o incluso desconocidas para un público más joven, por lo que me decanté por *albañil*, que es más sencilla, es neutra y mantiene la idea principal del inglés.

Otra dificultad que encontré en la misma oración fue la combinación *our architect*, puesto que el uso de un posesivo como *nuestro* denotaría el género masculino a pesar de utilizar una palabra neutra como *albañil*. Por ello, y como hice en otros casos, utilicé la estrategia de la amplificación e incluí el sustantivo que hace referencia al tipo de fruta que representa el personaje —en este caso una manzana—, de manera que el posesivo estuviese determinado por el sustantivo *manzana* y no por la palabra *albañil*.

Por último, en la oración *I hate being cooped up in here*, el elemento *cooped up* se podría traducir como *encerrado* o *atrapado*. Sin embargo, el personaje no tiene género masculino ni femenino, por lo que este tipo de adjetivos no valdrían. Así, reformulé la oración y la traduje como *odio quedarme en este lugar cerrado* para mantener el significado de la construcción original y la neutralidad —añadí *lugar cerrado* porque si lo trasladaba simplemente como *odio quedarme aquí* se perdía el matiz de sentirse encerrado—.

Ejemplo 13

Original	Traducción
Granny Smith Rana's been talking about getting you out of the Kindergarden. **You're all alone there!**	Manciana Herrera Rana tiene pensado sacarte de Jardín del retoño, **¡no tienes compañía ahí!**

En este caso, Manciana Herrera habla con Concord sobre su mudanza fuera de Jardín del retoño. En esta intervención, la construcción *You're all alone there* conlleva la dificultad de traducir *alone* de manera neutra. Como las opciones en las que pensé primero tenían marca de género, como *solo* y *solitario*, decidí reformular la oración y optar por la estrategia de la modulación. Así, la traduje como *no tienes compañía ahí* y la oración afirmativa original se trasladó como una oración negativa que mantenía el significado del original.

Ejemplo 14

Original	Traducción
Elderberry **Welcome back**, Concord! Have you found the Lily Spores?	Longebaya ¡**Hola de nuevo**, Concord! ¿Has encontrado las esporas de nenúfar?

Esta intervención tiene lugar en el diálogo entre Longebaya y Concord cuando este último recoge el objeto necesario para marcharse a Bar estival. En la versión original, Longebaya dice *Welcome back*, que se podría traducir como *Bienvenido de nuevo*. Para traducir esta expresión de manera neutralizada, primero consulté el glosario de Di Biase et al. (2021) mencionado en el marco teórico y en él se ofrecían propuestas como las siguientes: *Te damos la bienvenida a...*, *Adelante, estás en...*, *Explora...* y *[LUGAR] te da la bienvenida*. Aunque todas estas opciones eran neutras, no incluían el elemento *back* que aparece en el original, no encajaban

con el contexto de la conversación y mencionaban un lugar específico —cosa que no ocurre en la versión en inglés—, por lo que pensé en otra alternativa teniendo en cuenta estas construcciones. Al final, me pareció que un saludo como *hola* podía funcionar en este caso, puesto que es una palabra con la que recibes a alguien y no contiene ninguna marca de género. Así, opté por esta solución junto con la combinación *de nuevo* para reflejar la partícula *back* de la intervención original.

Ejemplo 15

Original	Traducción
Elderberry But **reaching them** won't be easy. **When you're ready**, I know exactly what we need. I'll meet you in the Library.	Longebaya **Llegar hasta Fuji** no será tarea fácil. **Cuando lo tengas todo listo**, ven a verme a la librería y te diré lo que necesitamos.
Elderberry I just want to make sure you have everything in order! Are you sure **you're ready to go**?	Longebaya Solo quiero asegurarme de que lo tienes todo en orden, ¿**quieres partir ya**?

En este caso, tuve la dificultad de traducir *ready*, al igual que en el ejemplo 6 de este mismo apartado. Para ofrecer una traducción neutralizada, en el primer ejemplo partí de la solución que proponen Di Biase et al. (2021) —en la que traducen *¿Are you ready?* como *¿Tienes todo listo?*— y trasladé *When you're ready* como *Cuando lo tengas todo listo*. En el segundo ejemplo, tuve en cuenta que la conversación tiene lugar en un momento en el que Concord está a punto de marcharse de Aldea primaveral. Por esta razón y porque los personajes estaban en un muelle y para cruzar tenían que pasar por un puente de nenúfares, utilicé la estrategia de la paráfrasis o reformulación y traduje *Are you sure you're ready to go?* como *¿quieres partir ya?*

Otra dificultad fue la traducción de la oración *But reaching them won't be easy*, puesto que en el texto original se utiliza el pronombre personal neutro *them* y en español este pronombre solo se utiliza como *ellos* o *ellas*. Para neutralizar la traducción, opté por utilizar el nombre propio del personaje en lugar de una construcción más larga o con un pronombre personal.

Ejemplo 16

Original	Traducción
Narrador *For now, your **friends**, they need you.... Maybe you can help them shine just as bright as you....*	Narrador *Por ahora, tus **amistades** te necesitan... Quizá puedas ayudar a que brillen tanto como tú...*

Esta intervención del narrador contiene la palabra *friends*, que se podría traducir como *amigos*. A la hora de trasladar la oración de manera neutralizada, descarté directamente las opciones comentadas en el ejemplo 3, esto es, *camarada* y *colega*, porque no encajaban con el estilo misterioso y formal del pasaje narrativo. Al final, utilicé la estrategia de la sinonimia y me decanté por el sustantivo plural *amistades*, porque tiene el mismo significado que la palabra original y es una traducción neutra.

Ejemplo 17

Original	Traducción
Fuji I've really come to love this place. We're going to help them, Concord. **And with a Guardian, we'll surely turn the tide against the Rot**.	Fuji Este lugar me ha cautivado por completo, así que vamos a echar una mano, Concord. **Contigo como Vigilante, seguro que ganaremos contra la Mugre y calmaremos las aguas**.

Esta intervención tiene lugar en la conversación entre Fuji y Concord sobre el futuro de Bar estival. En la versión original, Fuji dice *And with a Guardian, we'll surely turn the tide against the Rot*, que supone las dos siguientes dificultades: por un lado, la traducción de *Guardian* en este contexto y, por otro lado, el juego de palabras entre la expresión *turn the tide* y el hecho de que estén en una zona costera.

En el primer caso, *with a Guardian* se traduciría literalmente como *con un Vigilante* y tendría marca de género por el artículo *un*, por lo que pensé en construcciones que no incluyesen este tipo de determinantes. Así, opté por la estrategia de la paráfrasis y traduje el original como *Contigo como Vigilante*, puesto que refleja el sentido del original y es una solución neutra.

En el segundo caso, *turn the tide* hace un juego de palabras entre la zona costera en la que se encuentran los personajes y el significado de darle la vuelta a la situación. Como no encontré ninguna expresión equivalente a la original, pensé en la construcción *calmar las aguas* y la empleé, porque aunque no es totalmente igual que la original, mantiene la referencia al mar y transmite el deseo del personaje de cambiar las cosas y volver a la normalidad.

Ejemplo 18

Original	Traducción
Saguaro Ah, you must be the **new little Guardian**. Fuji told me all about your... curious developments in the Hamlet.	Saguaro Tú debes ser la **nueva incorporación a la Orden**. Fuji me ha puesto al tanto de tus... interesantes mejoras en Aldea primaveral.

En esta intervención, Saguaro le da la bienvenida a Concord a Bar estival. La principal dificultad en este caso fue la traducción de *new little Guardian*, puesto que ambos adjetivos se suelen traducir como adjetivos con marcas de género —*nuevo* y *pequeño*, respectivamente—. Para solucionar esto, descarté la opción de mantener los adjetivos como tales y traducir la construcción original de la misma forma en la lengua meta, porque aunque utilizase adjetivos neutros, la palabra *Vigilante* requeriría un artículo como *el* en este contexto. Así, empleé la estrategia de la paráfrasis y trasladé la oración original como *la nueva incorporación a la Orden* —utilicé *la Orden* en lugar de *la Orden de Vigilantes* para reducir el número de caracteres—. Con esta opción, aunque se omite el adjetivo *little* por cuestiones de idiomaticidad, se mantiene el sentido de la intervención original sin que haya ninguna marca de género.

Ejemplo 19

Original	Traducción
Coqui Now, what can I help *you* with, **kind stranger**?	Coquí Muy bien, ¿con qué necesitas ayuda *tú*, **personita amable y desconocida**?

En este caso, la dificultad estuvo en trasladar la combinación *kind stranger*. Como las posibles traducciones de *stranger* tenían marca de género, como *extraño* o *desconocido*, pensé en otra alternativa neutra con un sustantivo o una construcción verbal. En el artículo de Méndez

González (s.f.) mencionado con anterioridad, se explica que en el videojuego *Outward* (2019) se traduce *small human* como *personita humana*. Como en *Garden Story* se utiliza en ocasiones la palabra *people* para hacer referencia a la población de la Arboleda —a pesar de que no son seres humanos como tales—, utilicé la estrategia de la amplificación y opté por *personita amable y desconocida*. Así, esta opción evita marcas de género y le da más personalidad al personaje, puesto que refleja que ve a Concord como un ser pequeño —como ocurre con las uvas en comparación con el resto de las frutas—.

Ejemplo 20

Original	Traducción
Maraschino **Gotta be honest**, **I was pretty disappointed** when Plum ended up choosing you as a Guardian. I mean, no offense, Concord. But **you're not exactly an accomplished Rot fighter**.	Marrasquino **A decir verdad**, **me decepcionó bastante** que Ciruela te eligiese a ti como Vigilante. Sin ánimo de ofender, pero **no tienes mucha experiencia luchando contra Mugre**.

En esta intervención hay una serie de elementos que se comentarán a continuación:

1) En primer lugar, el original *Gotta be honest* se traduciría literalmente como *Si te soy sincero*. Pensé en diferentes opciones neutras, como *Si te digo la verdad*, *En realidad*, *A decir verdad* y *No te voy a mentir*. De todas ellas, me pareció que *A decir verdad* era la más idiomática de todas en este contexto, por lo que me decanté por ella.

2) El original *I was pretty disappointed* lo traduje como *me decepcionó bastante*, esto es, realicé un cambio de categoría gramatical y sustituí el adjetivo por un verbo, de manera que se mantenía la esencia de lo que expresa el personaje con una solución neutra.

3) En el caso de la oración *you're not exactly an accomplished Rot fighter*, tanto *accomplished* (*experto*) como *fighter* (*luchador*) tenían marcas de género al traducirlas al español. Por ello, reformulé la oración y trasladé la original como *no tienes mucha experiencia luchando contra Mugre* —traducción en la que *tener experiencia* alude a *accomplished* y *luchando* hace referencia a *fighter*—.

4.2. La traducción de los nombres propios

A continuación, se analizarán los principales problemas de traducción que se encontraron a la hora de trasladar los nombres propios del videojuego. Así, se clasificarán en las siguientes categorías en función de sus características: antropónimos, topónimos y nombres de objetos, nombres de enemigos y gentilicios —estos últimos no se consideran nombres propios en español, pero se han incluido en este apartado por representarse en inglés con inicial mayúscula—.

4.2.1. Antropónimos

En esta categoría se incluyen los nombres de los personajes que aparecen en la parte analizada del videojuego —un total de 21 nombres— y las estrategias que se han seguido a la hora de traducirlos de acuerdo con lo expuesto en el marco teórico.

En primer lugar, hay que tener en cuenta que la mayoría de los personajes en este videojuego tienen nombres que hacen referencia al tipo de fruta, verdura o ser vivo que representan —por ejemplo, el personaje principal se llama Concord, que es un tipo de uva, y el nombre de Fuji hace referencia a un tipo de manzana—. Debido a que cada nombre tiene una serie de características específicas que pueden determinar su traducción, los antropónimos se dividirán a su vez en diferentes grupos en función de la estrategia que se haya seguido para traducirlos —puesto que se han repetido ciertos patrones—.

Grupo 1

Original	**Traducción**	**Especie que representa**	**Estrategia empleada**
Maraschino	Marrasquino	Cereza	Adaptación ortográfica
Coqui	Coquí	Rana	

Este grupo engloba aquellos nombres que son muy parecidos entre el inglés y el español, pero su grafía cambia ligeramente en ambos idiomas. En estos casos, decidí emplear la estrategia de la adaptación ortográfica, puesto que son cambios leves que acercan la palabra a la grafía de la lengua meta y permiten que el público reconozca el nombre y lo asocie a lo que representa.

Grupo 2

Original	Traducción	Especie que representa	Estrategia empleada
Concord	Concord	Uva	Repetición
Fuji	Fuji	Manzana	
Marsanne	Marsanne	Uva	
Saguaro	Saguaro	Cactus	

Los cuatro nombres propios señalados se clasifican en este grupo porque su equivalente en español es la misma denominación que se utiliza en inglés. En contraste con otro grupo que se abordará más adelante, estos nombres propios no tienen ninguna carga semántica ni realizan juegos de palabras, por lo que decidí mantenerlos igual en español para que el público pudiese reconocer estos nombres y entender las referencias.

En el caso de *Fuji*, este nombre también se conoce con la grafía *Fuyi*. Sin embargo, la Real Academia Española no especifica cuál de los dos usos es el más correcto, por lo que decidí utilizar la forma *Fuji* al ser la más conocida y empleada de las dos.

Grupo 3

Original	Traducción	Especie que representa	Estrategia empleada
Allio	Allio	Ajo	Repetición
Rana	Rana	Rana	
Terong	Terong	Tamarillo	
Hakurei	Hakurei	Nabo	
Sili	Sili	Pimiento	
Ledidi	Ledidi	Baya	

Los nombres propios que se incluyen en esta categoría tienen en común que provienen de otro idioma que no es el inglés. Por orden de aparición en la tabla, *Allio* proviene del latín y hace referencia al ajo, *Rana* proviene del español, *Terong* proviene del indonesio y hace referencia a la fruta del tamarillo, *Hakurei* proviene del japonés y representa un tipo de nabo, *Sili* proviene del tagalo y denota un tipo de pimiento y *Ledidi* es un nombre africano que hace referencia a un tipo de baya.

La estrategia que utilicé para este grupo de nombres fue la repetición, puesto que me pareció importante mantener el carácter exótico del original. Además, son nombres que el público original posiblemente no habría conocido, por lo que los mantuve para crear esa misma reacción en el público meta.

Grupo 4

Original	**Traducción**	**Especie que representa**	**Estrategia empleada**
Plum	Ciruela	Ciruela	Naturalización
Tumshie	Nabore	Nabo	
Cane	Bufo	Sapo	
Scarlet	Escarlata	Nabo	
Pearl	Perla	Almeja	

Todos los nombres que forman parte de este grupo se caracterizan porque el equivalente en español es totalmente diferente a la forma original en inglés. A continuación, se comentará cada uno de ellos.

En primer lugar, *Plum* no denota un tipo de fruta como ocurre con *Concord* o *Fuji*, sino que hace referencia a la fruta en sí, por lo que decidí traducir el nombre. Primero, barajé otras opciones además del equivalente directo —que en este caso sería *Ciruela*—, como utilizar el nombre de un tipo de ciruela. Sin embargo, las descarté por las siguientes razones: 1) eran nombres en inglés, como *President*, *Giant* o *Menthey*; 2) hacían referencia a tipos de ciruela de color verde o amarillo —que en este caso se tenían que descartar porque el personaje es una ciruela morada—, y 3) eran nombres poco idiomáticos o con marcas de femenino, como *Formosa* o *Santa Rosa* (Villafañe, 2023). Además, pensé en la posibilidad de crear un nombre al combinar *ciruela* o *pruna* con alguna terminación neutra, como *Pruni*, pero eran poco idiomáticos y se alejaban del nombre original, por lo que los descarté. Al final opté por *Ciruela*, puesto que permite entender sin problema el tipo de fruta que representa el personaje y es un nombre que no tiene ninguna marca de género al ser un sustantivo que alude a una fruta.

En segundo lugar, *Tumshie* es una palabra británica que se utiliza para designar al nabo. Esto posiblemente se hizo para darle al nombre cierta personalidad y carácter adorable con la terminación *-shie*. Para aportar este carácter divertido y creativo a la versión meta, decidí

combinar la palabra *nabo* con una terminación neutra. Algunas opciones que barajé fueron *Naboti*, *Nabarro*, *Nabarrete* y *Nabore*. Entre ellas, descarté *Naboti* porque me pareció la menos idiomática de las cuatro y opté por *Nabore* al ser el nombre con la terminación más neutra de los tres restantes.

En tercer lugar, la palabra *Cane* designa un tipo de sapo conocido por su nombre científico como *Rhinella marina* (National Geographic, s.f.). En español, este anfibio se conoce como *sapo de la caña*, *sapo marino* o *sapo gigante* (Ministerio para la Transición Ecológica y el Reto Demográfico, s.f.). Como estas tres opciones eran demasiado extensas, decidí buscar un término más general o sinónimos del nombre. Así, encontré que esta especie también se conoce como *Bufo marinus* (Ministerio para la Transición Ecológica y el Reto Demográfico, s.f.) y que pertenece a la familia *Bufonidae*, por lo que decidí partir de la palabra *Bufo* como posible propuesta de traducción. Al buscar información sobre este nombre, aparecía que designa a una especie de anfibios e incluso se utiliza para denominar al sapo de la caña (Johnson et al., 2020), por lo que al final opté por este nombre.

En el caso de *Scarlet*, este nombre hace referencia a un tipo de nabo rosado. A la hora de buscar el nombre específico de la especie en inglés, encontré resultados sobre *Scarlet Queen Turnip*, *Tsugaru Scarlet* y *Scarlet Ohno Revival Turnip*. En un principio, pensé trasladarlo como *Tsugaru* porque este personaje siempre está junto a Hakurei y así ambos nombres tenían en común que eran un tipo de verdura asiática. Sin embargo, se alejaba bastante del original y en español no se conoce apenas esta especie de nabo. Como no tenía certeza del tipo de nabo que representaba este personaje y no encontré equivalentes para los nombres en inglés, al final opté por una traducción más general, *Escarlata*, puesto que es el color del nabo, es una denominación que representa a todos los nombres originales señalados y era la opción que más resultados tenía en español entre las que busqué, como *Nabo rubí*, *Nabo Tsugaru* y *Nabo Ohno*.

Por último, traduje *Pearl* como *Perla* porque era el equivalente del inglés y así el público meta podía asociar el nombre con el personaje que representa, en este caso una almeja.

Grupo 5

Original	**Traducción**	**Especie que representa**	**Estrategia empleada**
Granny Smith	Manciana Herrera	Manzana	Naturalización

Elderberry	Longebaya	Baya	

Estos dos antropónimos fueron los más complicados de trasladar, porque su principal característica es la carga semántica que tienen y el juego de palabras que realizan. Para ambos, empleé la estrategia de la naturalización y los adapté a la cultura meta, porque le di más prioridad a que el público final reconociese las referencias y así tuviese la misma experiencia que el público original.

En primer lugar, *Granny Smith* hace referencia a un tipo de manzana que se conoce con este nombre tanto en inglés como en español. Además, en inglés se hace un juego de palabras con ambos elementos que conforman el nombre, esto es, *Granny* y *Smith*, puesto que el personaje es una manzana mayor que trabaja en una herrería. En un principio pensé en mantenerlo igual que en inglés para conservar el nombre, pero al final le di más importancia a la carga semántica que encierra. Así, lo traduje como *Manciana Herrera*, que combina las palabras *manzana* y *anciana* en la primera parte —de manera que se mantiene la referencia original a la fruta que representa el personaje y la edad que tiene— y contiene la palabra *Herrera* en la segunda parte —que es un apellido en español y también denota el oficio del personaje, como en la versión original—.

En segundo lugar, ocurre un fenómeno similar con el nombre *Elderberry*, puesto que se realiza un juego de palabras entre la edad avanzada del personaje y el tipo de fruta que representa, en este caso una baya de sauco. Para conservar la carga semántica del original, en lugar de traducir el nombre directamente como *Sauco* o *Baya*, barajé diferentes opciones que incluían información sobre la edad y la fruta, como *Gransauco*, *Morarcana* y *Longebaya*. Entre ellas, descarté *Gransauco* porque hace referencia al árbol que genera el fruto y *Morarcana* porque contiene la palabra *mora*, que es un fruto con una forma distinta a la baya. Al final, traduje el nombre original como *Longebaya*, que mantiene la referencia a la edad del personaje con el adjetivo *longevo* y el tipo de fruta que representa con la palabra *baya*.

Grupo 6

Original	**Traducción**	**Especie que representa**	**Estrategia empleada**
Hop	Hop	Rana	Repetición
Woody	Woody	Pez	

Este grupo comprende dos antropónimos que no pertenecen a ninguno de los grupos anteriores por sus características —no constituyen nombres reales de frutas, verduras o seres vivos ni son sustantivos en sí, al contrario de lo que ocurre con nombres como *Pearl* o *Plum*—. En ambos casos, utilicé la estrategia de la repetición por las siguientes razones: 1) el nombre *Woody* no tiene carga semántica, es conocido en español y no es complicado de leer, y 2) el nombre *Hop* simplemente representa la onomatopeya de los saltos que hacen las ranas. Según la Fundéu (2015), el uso de *alehop* es correcto en español —que es una expresión que se utiliza cuando se salta o se levanta a alguien—, por lo que decidí mantener el nombre *Hop* con la misma grafía que la versión original.

4.2.2. Topónimos

A continuación, se analizarán cinco nombres de lugares escogidos por su dificultad de traducción. En todos ellos se ha empleado la estrategia de la naturalización, puesto que se consideró que lo más importante era transmitir la idea de la versión en inglés, que el público meta entendiese el significado detrás de los nombres y que tuviese la misma experiencia que el público original.

Ejemplo 1

Original	Traducción
the Kindergarden	**Jardín del retoño**

En este caso, el topónimo *the Kindergarden* toma como base la palabra de origen alemán *Kindergarten* —que se podría traducir como *escuela infantil*, *guardería* o *jardín de infancia*— y reemplaza la palabra *garten* por *garden*, que se traduciría al español como *jardín*. Aunque ambas palabras significan lo mismo, este cambio posiblemente se hizo para que se entendiese mejor la referencia a *jardín* al señalarlo en inglés. De esta manera, se hace un juego de palabras entre el término original y el escenario del videojuego, puesto que la zona en cuestión es similar a un prado.

A la hora de trasladar este topónimo, descarté tanto *Escuela infantil* como *Guardería*, porque son palabras que se refieren más al aspecto educativo que a un lugar en concreto. En un principio, pensé en traducirlo como *Jardín de infancia*, pero preferí optar por una propuesta más creativa y relacionada con la temática del videojuego. Así, modifiqué ligeramente mi anterior propuesta y lo trasladé como *Jardín del retoño*, porque *retoño* puede hacer referencia tanto a los brotes nuevos que salen de las plantas como a un hijo pequeño. De esta manera, la

traducción hace referencia a personajes de menos edad —como Concord— a la vez que contiene un matiz sobre plantas y flores y se acerca a la ambientación del videojuego.

Ejemplo 2

Original	Traducción
the Bend	**Posada del recodo**

En este caso, tuve dificultades para trasladar la palabra *bend*, puesto que se puede traducir como *curva* o *recodo*, por ejemplo. Sin embargo, a la hora de formular estas palabras como topónimos resultaban extrañas y poco idiomáticas, como *La curva* y *El recodo*, respectivamente. Entre las dos opciones, pensé que *recodo* transmitía mejor el significado del original, pero me faltaba alguna palabra que la acompañase. Como *the Bend* es el lugar en el que reside el personaje principal, decidí incluir la palabra *posada* para reflejar un matiz hogareño y cercano, de manera que al final traduje el topónimo como *Posada del recodo*. En general, me pareció una buena propuesta porque además de mantener el elemento original *bend* con la palabra *recodo*, se relaciona con el hecho de que es el lugar en el que vive el personaje principal.

Ejemplo 3

Original	Traducción
Vista Outpost	**Campamento arenoso**

Este topónimo fue uno de los más complicados de traducir, porque *Vista* se traduce de la misma manera en español y *Outpost* se puede trasladar como *puesto remoto* o *puesto avanzado*. Sin embargo, estas dos últimas opciones tienen ciertos matices militares, por lo que se alejaban del significado del original y no encajaban con su estilo. Después, busqué sinónimos en el Diccionario Merriam-Webster (s.f.-b) y, entre ellos, se incluían *village*, *settlement* y *camp*, por lo que los tuve en cuenta a la hora de decidir una propuesta.

Por otro lado, como *vista* es una palabra que se traduce de la misma forma en español y no tenía mucho sentido combinada con los sinónimos señalados —por ejemplo, *Vista campamento*—, pensé en otra opción basándome en que el lugar en cuestión está ambientado en la playa y contiene elementos como cactus, suelo arenoso, sombrillas, caminos de madera, etc. Además, en esta zona se consigue por primera vez la arenisca, que es un recurso útil para misiones y refinamientos. Con esta información, barajé diferentes opciones como *Paraje central* —porque la zona es similar a una plaza—, *Paraje arenoso*, *Barracón arenoso* y *Campamento arenoso*.

Al final, opté por *Campamento arenoso* porque, por un lado, *paraje* es un lugar lejano en el campo y la zona en cuestión es una isla o zona costera y, por otro lado, *barracón* se aleja del original al hacer referencia a un edificio que alberga escuadrones. Con respecto al adjetivo *arenoso*, me pareció que reflejaba el aspecto costero de la zona, por lo que decidí utilizarlo en la traducción de este topónimo.

Ejemplo 4

Original	Traducción
Lily Landing	**Muelle nenúfar**

Por un lado, la palabra *landing* se puede traducir como *desembarco* o *rellano*. Sin embargo, no me parecieron las mejores opciones para designar este lugar, puesto que es una zona rodeada de agua y muchos nenúfares. Por ello, busqué sinónimos de la palabra original en el Diccionario Merriam-Webster (s.f.-a) y entre ellos se incluían las palabras *dock* y *wharf* —que se podrían traducir ambas como *muelle*—.

Por otro lado, aunque *lily* podría traducirse como *lirio* o *azucena*, la zona no tiene flores de este tipo, sino nenúfares —que se conocen en inglés como *lily pads*—. Por ello, traduje el nombre completo como *Muelle nenúfar*.

Ejemplo 5

Original	Traducción
Reef Ridge	**Cumbre coralina**

A la hora de trasladar el topónimo *Reef Ridge*, traduje la primera palabra como *arrecife* y para la segunda barajé como opciones *cumbre* y *cresta*, pero al final opté por *cumbre* porque la segunda palabra se emplea con menos frecuencia. Al contar con *arrecife* y *cumbre* como palabras de partida, pensé en diferentes formas de juntarlas para que formasen un topónimo melódico y con cacofonía como el original. Como la palabra *arrecife* suele referirse a los arrecifes de coral y en esos casos puede denominarse *arrecife coralino*, reemplacé *arrecife* por *coralino* y traduje el original como *Cumbre coralina*. De esta manera, se mantenía la cacofonía y el carácter melódico del nombre original.

4.2.3. Nombres de objetos, nombres de enemigos y gentilicios

En esta categoría se incluyen los nombres de enemigos, nombres de objetos y gentilicios que han supuesto dificultades de traducción. Cabe mencionar que aunque los gentilicios no son nombres propios en español, se han representado con inicial mayúscula en la versión en inglés, por lo que se han tratado como tales. Además, en todos los casos que se comentarán se ha empleado la estrategia de la naturalización para mantener la carga semántica de los nombres y generar la misma reacción en el público meta.

4.2.3.1. OBJETOS

Original	**Traducción**
Spade	pala
Pick	pico
Shield	escudo
Dowsing Rod	varilla de zahorí
Map	mapa
Jar	tarro
Pillow Leaf	almhojada
Village Storage	baúl comunitario
Forage box	urna de recursos
Dew	rocío
Leafy Dew	rocío herbáceo
Lily Spores	esporas de nenúfar
Driftwood	madera de deriva
Glass Lenses	lentes de cristal
Sap	savia
Sandstone	arenisca

Esta tabla incluye nombres de armas como *Pick* y *Spade*, objetos como *Jar* y *Map* y materiales que se consiguen en las diferentes zonas del videojuego, como *Leafy Dew* y *Sap*. A diferencia de la versión original, en ninguno de los casos trasladé las traducciones con inicial mayúscula, puesto que seguí la recomendación de Muñoz Sánchez (2017) recogida en el marco teórico. Así, este autor explica que un nombre que se escribe con inicial mayúscula en la versión original no es necesario que se escriba de esta manera en la lengua meta si no es un objeto único y especial. Como ninguno de los objetos que se exponen son específicos, sino que son objetos

comunes e incluso se pueden obtener varios en el caso de los materiales, decidí traducirlos con inicial minúscula.

En un principio, pensé en traducir *Village Storage* como *almacén del pueblo*, pero al avanzar en el juego observé que era más bien un baúl o cofre en el que se podían guardar objetos coleccionados. Además, la combinación *del pueblo* me pareció demasiado literal, por lo que decidí reemplazarla por un adjetivo más breve e idiomático. Al final, traduje el original como *baúl comunitario*, de manera que representaba el objeto en cuestión con más detalle y reflejaba que era algo del pueblo, pero de manera más idiomática que la propuesta inicial.

Por otro lado, *Forage box* hace referencia a un buzón de madera en el que se pueden depositar objetos para completar misiones diarias. Como *forage* se refiere a los artículos o materiales en sí, decidí traducir esta palabra como *recursos*. En cuanto a *box*, me pareció que *caja* era una traducción muy literal, por lo que barajé sinónimos como *baúl*, *cofre* y *urna*. Entre ellos, opté por *urna* porque *baúl* lo había empleado para *Village Storage* y *cofre* me pareció que se alejaba del original.

Cabe mencionar en esta categoría la traducción del objeto *Pillow Leaf*, puesto que en lugar de trasladarlo directamente como *cojín hoja* o *almohada hoja*, lo traduje incorporando la palabra *hoja* dentro de *almohada* para conseguir un juego de palabras y darle un carácter más creativo y divertido al nombre del objeto en cuestión.

4.2.3.2. ENEMIGOS

Original	**Traducción**
Rot	Mugre
Ooze	lodo
Shelled Rot	lodo acorazado

En el caso de los nombres de enemigos, tuve en cuenta la misma consideración de Muñoz Sánchez (2017) sobre la traducción con inicial mayúscula o minúscula.

En el caso de *Rot*, primero tuve en cuenta que se trata de un bando poderoso y contrario a la Orden de Vigilantes, puesto que su principal objetivo es dominar la Arboleda y sembrar el caos. Como para la palabra *Vigilante* mantuve la mayúscula inicial para reflejar el carácter grandioso del nombre, decidí hacer lo mismo para *Rot*, puesto que es un bando con un papel importante durante toda la historia. Así, se reflejaba mejor la presencia de dos polos opuestos, esto es, el

bien y el mal, y se remarcaba la grandeza de ambos. En cuanto a su traducción, barajé como opciones *pobredumbre*, *putrefacción*, *mugre* y *suciedad*. Aunque *pobredumbre* era la opción más cercana al original, era una palabra demasiado larga que podía ocupar mucho espacio en algunos diálogos, por lo que la descarté junto con *putrefacción*. Entre *mugre* y *suciedad*, me pareció que *mugre* representaba mejor la idea original y era una opción más idiomática, por lo que me decanté por ella.

En cuanto al nombre original *Ooze*, barajé opciones como *cieno*, *limo*, *fango*, *babosa*, *barro* y *lodo*. Las primeras opciones que descarté fueron *limo* —porque es el nombre de un personaje del videojuego *Dragon Quest* (1986)—, *babosa* —porque se alejaba bastante del significado original— y *barro* —puesto que la palabra original también se utiliza en plural y *barros* resultaba extraño—. Así, entre *cieno*, *fango* y *lodo* decidí optar por la última opción, porque al trasladarla al plural era la más idiomática de las tres. En este caso, traduje el nombre con inicial minúscula porque no es un enemigo único y especial, sino que se refiere a una o más criaturas del mismo tipo.

A la hora de traducir *Shelled Rot* me pareció que *lodo* era la mejor opción para *Rot* porque *Mugre* engloba al grupo entero de enemigos —tanto *Oozes* como *Shelled Rots* y otras criaturas que aparecen más adelante como *Hay Rots* o *Snowcaps*—, mientras que *Shelled Rot* es un tipo específico de criatura que se caracteriza por tener una caracola como coraza. Además, tiene una forma muy parecida a los lodos y solo se diferencian en el color y la presencia o ausencia de una caracola. En el caso de *Shelled*, decidí traducirlo como *acorazado* porque representa la coraza que tienen estos enemigos y la protección que les proporciona. Por último, para este nombre también utilicé la inicial minúscula por la misma razón que el caso anterior.

4.2.3.3. GENTILICIOS

Original	**Traducción**
Greenling	herbolense
Seafolk	costarita
Frog	nenufarí

El último grupo de esta categoría engloba los gentilicios que, como se ha comentado con anterioridad, se han incluido por la forma en la que aparecen escritos en inglés. Cabe mencionar que el objetivo principal a la hora de traducir estos nombres fue mantener la referencia a la

especie de habitante que representa cada gentilicio y evitar cualquier marca de género. En los tres casos que se comentarán mantuve la inicial minúscula por las recomendaciones de la Real Academia Española (RAE) (2017).

En primer lugar, *Greenling* representa a toda fruta o verdura que vive en la Arboleda, como es el caso de Concord o Ciruela. La idea fundamental reside en la palabra *green*, puesto que recuerda a la naturaleza y al medio ambiente. Para mantener ese matiz, tomé como base una palabra similar a *herbáceo* o *arbolado* y pensé en posibles terminaciones neutras. Así, descarté cualquier sufijo con marcas de género, como *-ero*, *-ino*, *-iano* o *-eño* y, en su lugar, utilicé la terminación *-ense* —utilizada también en gentilicios reales, como *barbadense*—, lo que dio como resultado la denominación *herbolense*.

En segundo lugar, *Seafolk* hace referencia a toda criatura marina de la Arboleda, como Woody y Perla. Para decidir la palabra principal del gentilicio, pensé en elementos característicos del mar y la playa, como *marea*, *ola*, *alga*, *coral*, etc. Al final, consideré que la palabra *costa* representaba muy bien el elemento marino, por lo que la tomé como base y le añadí la terminación *-ita*, un sufijo que no tiene marca de género ni en singular ni en plural y se encuentra en gentilicios reales, como *vietnamita*. Al juntar estos dos elementos se creaba la palabra *costaita*, por lo que añadí una consonante para aportar más idiomaticidad, dando como resultado el gentilicio *costarita*.

Por último, *Frog* alude a cualquier anfibio que habita en el mundo del videojuego. Aunque su equivalente directo es *rana*, hay un personaje con ese mismo nombre, por lo que descarté esa opción. Al pensar en palabras relacionadas con los anfibios —como *estanque*, *ancas*, *ciénaga*, *pantano*, etc.—, consideré que *nenúfar* podía funcionar como base para el gentilicio al ser un elemento que se asocia bastante con las ranas. Después, pensé en un sufijo neutro que pudiese funcionar con esta palabra base sin que fuese poco idiomático —por ejemplo, *nenufarita* o *nenufarense* constituyen nombres extraños tanto al leerlos como al pronunciarlos—. Al final, añadí la terminación *-í*, que se utiliza también en otros gentilicios reales como *marroquí*, y formé la palabra *nenufarí*.

4.3. La traducción de las misiones

En este apartado, las principales dificultades de traducción estuvieron enfocadas en los títulos de las misiones, puesto que en la mayoría se realizaban juegos de palabras con el tipo de encargo que representaban. Por un lado, a la hora de traducir los títulos tuve en cuenta que en la versión original el más largo tenía 21 caracteres y el espacio que ofrece el videojuego es muy limitado, por lo que realicé las traducciones sin sobrepasar ese límite. Por otro lado, en el caso de la descripción de las misiones había más espacio disponible —la más larga tenía 194 caracteres y un margen de dos líneas en blanco—, por lo que intenté mantener la misma longitud que el original, pero teniendo en cuenta que mi traducción podía extenderse una línea o dos más.

Ejemplo 1

Original	Traducción
Oozing Over Those bigger Oozes have been increasing in count over the last few days. We need to keep the Hamlet safe! Whack 7 of them.	**Levantamiento lodoso** Los lodos más grandes han aumentado en número estos últimos días y tenemos que mantener Aldea primaveral a salvo. Elimina a 7 de ellos.

En esta petición, se solicita que se eliminen un cierto número de enemigos —al jugar al videojuego comprobé que había que eliminarlos y no simplemente golpearlos como denota el verbo original *whack*—. La principal dificultad de traducción fue trasladar el título original, puesto que en *Oozing Over* se realiza un juego de palabras entre *taking over* —que se puede definir como apoderarse o tomar el control de algo— y el nombre del enemigo que ha generado el problema en cuestión, los *Oozes* —criatura traducida como *lodos* en la lengua meta—. Además de esto, hay cacofonía entre *Oozing* y *Over* por la letra inicial de cada palabra.

Para trasladar este título, partí de la palabra *lodo*, puesto que era la única que había traducido definitivamente por aparecer en intervenciones anteriores, y barajé las siguientes opciones: *Lucha lodosa*, *Enfrentamiento enlodado*, *Lodos letales*, *Levantamiento lodoso* y *Legión lodosa*. En primer lugar, descarté *Legión lodosa* porque era un título poco idiomático, así como *Enfrentamiento enlodado* por ser un título enrevesado y el más extenso de todos —tenía 23 caracteres, por lo que sobrepasaba el límite establecido—. Entre *Lucha lodosa*, *Lodos letales* y *Levantamiento lodoso*, opté por la última opción al ser la traducción que más reflejaba el sentido del original, puesto que *levantamiento* hace referencia al alzamiento de un grupo con un

objetivo, que en este caso representa a los lodos que aumentan en número para dominar el territorio. Además, se mantiene dentro de la extensión del original con un total de 20 caracteres.

Ejemplo 2

Original	Traducción
Woodforge Materials Granny Smith has to resharpen the Guards' tools and is asking for Glass Shards from the beach! We need 4 in a Forage Box!	**Objetos para Manciana** Manciana Herrera tiene que afilar las herramientas del escuadrón de guardias y necesita 4 fragmentos cristalinos de la playa. Depositalos en una urna de recursos.

En un principio, traduje el título original como *Materiales para Fragua maderera*. Sin embargo, sobrepasaba el límite de 21 caracteres, por lo que pensé en otra opción. Aunque la propuesta que más me convenció fue *Materiales para Manciana* porque reflejaba el significado del original y tenía cierto carácter melódico, también sobrepasaba el límite de caracteres establecido. Otras opciones que barajé no resultaban idiomáticas o contenían nombres demasiado largos, como *Misión de Manciana*, *Mandado de Manciana* o *Recursos para la Fragua*. Al final, decidí traducirlo como *Objetos para Manciana*, puesto que aunque es más sencillo que otros títulos, mantiene el número de caracteres y representa la idea principal de la misión.

Ejemplo 3

Original	Traducción
Cracked Homes Some Oozes tried to break into an Apartment. We need Sap from overgrown stumps to patch the cracks! Could someone put 2 globs of Sap into a Forage Box?	**Hogar, baboso hogar** Un grupo de lodos ha intentado entrar en un apartamento y necesitamos 2 ejemplares de savia para tapar las grietas, ¿podría alguien depositarlos en una urna de recursos?

En este caso, la misión se centra en reparar un edificio destruido por lodos y el título hace referencia a los destrozos causados. La versión original *Cracked Homes* se traduciría literalmente como *Casas agrietadas*, pero esta propuesta no mantenía el tono llamativo y divertido del resto de los títulos. Por ello, busqué una opción que crease un juego de palabras

entre la casa y las grietas o los lodos —puesto que son los elementos centrales de la misión—. En un principio, pensé en el título *Hogar, agrietado hogar* —que hace un juego de palabras con la expresión original *Hogar, dulce hogar* y el estado en el que se encuentra la casa—, pero el adjetivo *agrietado* resultaba enrevesado y extraño. Al final, opté por traducirlo como *Hogar, baboso hogar* porque me pareció que el adjetivo *baboso* lograba hacer referencia a los lodos y reflejaba el rastro de suciedad que dejan estas criaturas al desplazarse, por lo que contrastaba más con el adjetivo original *dulce* al ser algo repugnante en lugar de agradable.

Ejemplo 4

Original	Traducción
Surprise Supplies An old package full of Dewkeeping materials washed up on shore in Bloom Bank. Someone needs to grab it before the Rot eats it at night! Sili's group in The Bend should be able to make use of it!	**Suministros sorpresa** Ha aparecido un paquete con materiales para el rocío en Orilla florecida. Hay que recogerlo antes de que la Mugre lo devore al anochecer. En Posada del recodo, el grupo de Sili quizá le dé un buen uso.

En este título se vuelve a recurrir a la cacofonía, en este caso entre *Surprise* y *Supplies* por la letra inicial de cada una de estas palabras. Para mantener ese matiz en la versión traducida, primero partí de la palabra *sorpresa* porque no encontré sinónimos de esta palabra. Después, barajé diferentes opciones para el original *Supplies* que empezaban por la misma letra que *sorpresa*, como *suministros*, *surtido* y *sobre*. Entre ellas, descarté *sobre* porque el objeto en cuestión era una caja grande con diferentes objetos dentro. Por último, opté por *suministros* en lugar de *surtido* porque reflejaba mejor el significado de la palabra original.

En cuanto a la descripción de la misión, tuve que eliminar ciertos elementos del original que no eran tan importantes —como el adjetivo *old*—, generalizar otros como la palabra *Dewkeeping* —que al final traduje como *materiales para el rocío* en lugar de la opción por la que opté en un principio, *materiales para conservar el rocío*—, y reemplazar la construcción inicial *se lo coma al anochecer* por *lo devore al anochecer*, todo ello para que la traducción tuviese un número de caracteres similar a la versión original.

Ejemplo 5

Original	Traducción
Day of the Tentacles Weird tentacles have popped up in Reef Ridge. They're concerning some of the Seafolk.	**Montando la del pulpo** Unos tentáculos extraños han aparecido en Cumbre coralina. Están causando preocupación entre la población costarita.

Este título de misión hace referencia al videojuego *Day of the Tentacle* (1993), por lo que se hace un juego de palabras entre el nombre del juego y el tema de la misión. Como la opción de mantenerlo en inglés podía resultar confusa para una parte del público más joven —al no entender la referencia o al ver un solo título en inglés junto al resto en español—, decidí traducirlo manteniendo el juego de palabras de otra manera.

Al principio, pensé en traducir *Day of the Tentacles* como *Día de los tentáculos*, esto es, de manera literal. Sin embargo, decidí traducirlo de otra manera que resultase llamativa y divertida —puesto que este es uno de los rasgos que caracterizan a los títulos originales—. Así, pensé en expresiones que estuviesen relacionadas con tentáculos y la primera opción que tuve en cuenta fue la construcción *montar la del pulpo*. En general, me pareció una buena propuesta de traducción porque establecía un juego de palabras entre el concepto de causar problemas —que es lo que ocurre con el enemigo en esta misión— y la referencia a los tentáculos.

Ejemplo 6

Original	Traducción
Gooey Center A few Shelled Rots have taken up residence in Lily Landing. De-shell both of them so others can deal with them safely.	**Coraza de oro** Un grupo de lodos acorazados ha ocupado Muelle nenúfar. Sácalos de su caracola para que el resto pueda encargarse de ellos sin problema.

A la hora de traducir *Gooey Center*, tuve en cuenta que la idea principal del título era representar que bajo la caracola resistente de los lodos acorazados se esconde un cuerpo baboso y frágil. Para trasladar esto, barajé diferentes opciones como *Blando por dentro* y *Blando en el interior*, pero no eran propuestas idiomáticas y resultaban un tanto extrañas. Por ello, me centré en representar la dureza de sus caracolas y pensé en la opción *Coraza de oro*, que se asemeja a la

expresión *Corazón de oro* y por tanto refleja la dureza e importancia de sus caracolas. Al final, me decanté por esta propuesta de traducción por las razones explicadas y por estar relacionada con el nombre *lodo acorazado*.

5. CONCLUSIONES

La localización de videojuegos es una subdisciplina de la traducción audiovisual que ha experimentado un gran crecimiento y comprende una serie de características que pueden suponer retos de traducción, como pueden ser la limitación de caracteres o las etiquetas y variables. En concreto, uno de los aspectos que está ganando cada vez más importancia es el lenguaje inclusivo. Así, debido a que al principio el sector de los videojuegos tenía una audiencia principalmente masculina, la tendencia hasta estos últimos años fue el uso del llamado masculino genérico a la hora de referirse al usuario o a grupos de personajes. Sin embargo, con el auge del sector, el porcentaje de jugadores es cada mayor y más heterogéneo, abarcando diferentes edades, géneros y estratos sociales. Debido a ello, y para mejorar la experiencia de todo usuario, la representación y la inclusividad son aspectos que han ganado mucha visibilidad en la localización.

Además de esto, otro de los temas que ha generado debate y diferentes posturas a lo largo de los años —no solo en la traducción audiovisual, sino también en la literaria— es la traducción o no traducción de los nombres propios. Así, existen posturas que apoyan su traducción para acercar el texto meta al público final y otras que defienden el uso de su forma original para conservar su esencia.

Cuando decidí hacer mi Trabajo de Fin de Máster sobre la localización de videojuegos, opté por centrarme en estos dos temas, es decir, la traducción inclusiva y de los nombres propios, puesto que me parecían cuestiones importantes y no tan abordadas dentro de esta subdisciplina. Por otro lado, opté por la modalidad profesionalizadora para poder mostrar de manera práctica y con ejemplos comentados las principales dificultades que el localizador puede encontrar y las soluciones creativas que puede adoptar en una variedad de casos.

El primer objetivo de este trabajo era mostrar diferentes problemáticas de género que el localizador puede encontrar en cualquier encargo de videojuegos, ya sea por motivos de inclusividad o por la propia naturaleza del videojuego —como era el caso de *Garden Story*—, y proponer estrategias creativas e idiomáticas adaptadas a cada caso en base a tendencias traductológicas, soluciones propuestas por otros autores y opciones ingeniosas pensadas en ejemplos específicos. En este caso, considero que se cumplió el objetivo, puesto que a lo largo del texto original se incluyen una gran variedad de segmentos que representaron dificultades de género y en la traducción correspondiente se ofrecen numerosas soluciones de traducción que

consiguen mantener la neutralidad y a la vez son idiomáticas. Así, se presentan alternativas creativas que pueden aplicarse en otros casos similares.

El segundo objetivo consistía en representar la importancia de los nombres propios en las obras de ficción en lo que respecta a la carga semántica que encierran y las dificultades traductológicas que pueden suponer. En este caso, durante el proceso de prueba del videojuego se observó otro aspecto polémico que aparece con frecuencia en la versión original de productos audiovisuales, esto es, el uso de la inicial mayúscula en palabras comunes. Como lo consideré un tema interesante y aún no abordado lo suficiente, decidí establecer como parte del segundo objetivo presentar dificultades traductológicas relacionadas con este aspecto y proponer soluciones en base a las tendencias actuales. En este caso, también considero que el resultado fue positivo, puesto que abordé numerosas dificultades de traducción encontradas en relación con los nombres propios ficticios y los nombres comunes tratados como propios y, posteriormente, presenté posibles soluciones de traducción basadas en diferentes estrategias propuestas por autores.

El tercer y último objetivo estaba centrado en poner en práctica los conocimientos adquiridos tanto en el máster como en las prácticas de empresa realizadas. Por un lado, las prácticas de empresa me han permitido conocer de primera mano cómo es la localización de videojuegos desde el punto de vista profesional, descubrir nuevos programas utilizados por algunas empresas y aprender funciones antes desconocidas de ciertos programas empleados con anterioridad, realizar por primera vez la segmentación de subtítulos en cuadros de diálogo, ampliar mis conocimientos sobre la limitación de caracteres, conocer nuevas fórmulas para abordar la neutralidad de género o conocer el proceso de trabajo en equipo, entre otros.

Por otro lado, este máster me ha permitido conocer con más profundidad las subdisciplinas de la traducción audiovisual, entre ellas la localización de videojuegos. Así, he podido aprender sobre las bases tanto teóricas como prácticas de algunos aspectos que luego facilitaron mi trabajo en las prácticas de empresa, como la limitación de caracteres, las etiquetas y variables, la descontextualización o los dialectos, por nombrar algunos.

En general, pienso que el tercer objetivo se ha cumplido, puesto que a lo largo del proceso de traducción tuve en cuenta los diferentes aspectos distintivos de la localización de videojuegos —como el papel de la audiencia, la limitación de caracteres, el objetivo del videojuego en cuestión, etc.— y noté que en cada intervención de los personajes aplicaba lo aprendido tanto en el Máster de Traducción Audiovisual como en las prácticas de empresa. Aunque no pude

tratar ciertos aspectos con los programas oportunos al ser un trabajo independiente y *amateur* —como en el caso de la limitación de caracteres—, utilicé otros métodos que me permitieron realizar el proceso de traducción con la seguridad de que todos los aspectos a tener en cuenta se abordaban correctamente.

En definitiva, este trabajo me ha brindado la oportunidad de aprender más sobre el mundo de la localización y la traducción de la inclusividad y los nombres propios en este sector, tanto en el sentido teórico como en el práctico. Por otro lado, me ha permitido aplicar y reforzar los conocimientos adquiridos y formarme de cara al mundo profesional. Además, espero que el presente trabajo pueda emplearse como referencia para futuras vías de investigación sobre la subdisciplina de la localización de videojuegos y las dificultades que engloba, así como para estudios sobre la inclusividad, la neutralidad de género y la traducción de los nombres propios.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Asociación de Traducción y Adaptación Audiovisual de España. (s.f.). *Localización de videojuegos*. https://atrae.org/localizacion-de-videojuegos/

Asociación Española de Videojuegos. (2022). *La industria del videojuego en España en 2021: Anuario 2021*. http://www.aevi.org.es/AEVI_Anuario_2021_FINAL.pdf

Bermejo, J. [Jordi] (2012). El videojuego: cibertexto y cajón de arena. En R. [Rafael] Alemany Ferrer & F. [Francisco] Chico Rico (Coords.), *Ciberliteratura i comparatisme* (pp. 25-37). Universitat d'Alacant / Sociedad Española de Literatura General y Comparada. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5416970

Bernal-Merino, M. A. [Miguel Ángel] (2007). Challenges in the translation of video games. *Revista tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, (5), 1-**7.** Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5042447

Chandler, H. M. [Heather Maxwell] (2005). *The Game Localisation Handbook*. Charles River Media.

Cuéllar Lázaro, C. [Carmen] (2014). Los nombres propios y su tratamiento en traducción. *Meta, 59*(2), 360-379. https://doi.org/10.7202/1027480ar

Di Biase, C. [Carla], Morales, T. [Tamara], Panero, C. [Carolina], & Terceros, Y. [Yesica] (2021). Neutralidad de género en localización de videojuegos. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]*, (130), 97-114. https://doi.org/10.18682/cdc.vi130.4893

Ensslin, A. [Astrid] (2012). *The Language of Gaming*. Palgrave MacMillan.

Escribano Barreiro, E. [Eric] (2014). *Traducción de dos fragmentos humorísticos de dos videojuegos* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Vic). https://recercat.cat/handle/10854/3440

Fencott, C. [Clive], Clay, J. [Jo], Lockyer, M. [Mike], & Massey, P. [Paul] (2012). *Game Invaders: The Theory and Understanding of Computer Games*. Wiley-IEEE Computer Society Pr.

Fernández Costales, A. [Alberto] (2012). Exploring translation strategies in video game localization. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, (4), 385-408. https://doi.org/10.6035/MonTI.2012.4.16

Franco Aixelá, J. [Javier] (1996). *Condicionantes de traducción y su aplicación a los nombres propios (inglés-español)* (Tesis doctoral, Universidad de Alicante). http://hdl.handle.net/10045/3508

Franco Aixelá, J. [Javier] (2000). *La traducción condicionada de los nombres propios (inglés-español): Análisis descriptivo*. Almar.

FundéuRAE [Fundeu]. (2015, 7 de diciembre). @ana_sainz El diccionario de Seco, Andrés y Ramos lo recoge con guion («ale-hop» —o «ale-jop»—); también es adecuado «alehop» [Tuit]. https://twitter.com/Fundeu/status/673802103450501120?lang=es

Hurtado Albir, A. [Amparo] (2001). *Traducción y traductología*. Cátedra.

Johnson, S. [Steve], Wilson, A. [Audrey], & Ubeda, A. [Armando] (2020). El sapo de caña o "Bufo" (Rhinella Marina) en Florida. *EDIS, 2020*(6), 1-7. https://doi.org/10.32473/edis-uw477-2020

Lionbridge. (s.f.). *Localización, globalización, internacionalización. ¿En qué se diferencian?* http://bitly.ws/DHXm

Localization Industry Standards Association. (2010a). Globalization. En *Internet Archive*. http://web.archive.org/web/20100315061747/http:/www.lisa.org:80/Glossary.108.0.html?tid=2

Localization Industry Standards Association. (2010b). Internationalization. En *Internet Archive*. http://web.archive.org/web/20100315061506/http:/www.lisa.org:80/Glossary.108.0.html?tid=6

Loureiro, M. [María] (2007). Paseo por la localización de un videojuego. *Revista tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, (5), 1-6. Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5042448

Mandelin, C. [Clyde] (2013, 17 de septiembre). *How "Control Code" Mistakes Can Wreck Game Translations*. Legends of Localization. https://legendsoflocalization.com/an-inside-look-at-video-game-control-codes/

Mangiron, C. [Carme] (2012). La localización de videojuegos: el arte de traducir para entretener. En J. J. [Juan José] Martínez Sierra (Coord.), *Reflexiones sobre la traducción audiovisual: tres espectros, tres momentos* (pp. 145-160). Publicacions de la Universitat de València.

Mangiron, C. [Carme] (2016). Games without borders: The cultural dimension of game localisation. *Hermeneus: Revista de la Facultad de Traducción e Interpretación de Soria*, (18), 187-208. Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/codigo=6050150

Mangiron, C. [Carme], & O'Hagan, M. [Minako] (2006). Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation. *JoSTrans: Journal of Specialised Translation*, (6), 10-21. Dipòsit digital de documents de la UAB. https://ddd.uab.cat/record/143140

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

Méndez González, R. [Ramón] (s.f.). Complejidades de la localización de videojuegos: el problema del género de los personajes. *La Linterna del Traductor: la revista multilingüe de Asetrad*, (18). La Linterna del Traductor: la revista multilingüe de Asetrad. https://lalinternadeltraductor.org/n18/genero-videojuegos.html

Méndez González, R. [Ramón] (2012). *Traducción y paratraducción de videojuegos: textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y multimedia* (Tesis doctoral, Universidad de Vigo). http://hdl.handle.net/11093/356

Méndez González, R. [Ramón] (2015a, 12 de septiembre). *Un día en la vida de un traductor de videojuegos*. Mundogamers. https://www.mundogamers.com/articulos/un-dia-en-la-vida-de-un-traductor-de-videojuegos/89

Méndez González, R. [Ramón] (2015b). La localización como factor clave en el proceso de desarrollo de un videojuego. *AdComunica*, (9), 77-95. https://doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.6

Méndez González, R. [Ramón] (2016). Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales. *Entreculturas: revista de traducción y comunicación intercultural*, (7-8), 741-760. Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/codigo=5655675

Méndez González, R. [Ramón] (2022). Perspectivas de la localización de videojuegos: complejidades y problemáticas traductológicas del siglo XXI. *Quaderns de Filología: Estudis Lingüístics*, *27*, 153-170. https://doi.org/10.7203/qf.0.24663

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

Merriam-Webster. (s.f.-a). Landing. En *Merriam-Webster.com dictionary*. Recuperado el 8 de julio de 2023, de https://www.merriam-webster.com/dictionary/landing

Merriam-Webster. (s.f.-b). Outpost. En *Merriam-Webster.com dictionary*. Recuperado el 8 de julio de 2023, de https://www.merriam-webster.com/dictionary/outpost

Ministerio para la Transición Ecológica y el Reto Demográfico. (s.f.). *Catálogo Español de Especies Exóticas Invasoras: Anfibios*. http://bitly.ws/M5Y8

Montañez, A. [Ángela] (2021, 16 de abril). *7 juegos Triple A que están ahora a precio de ganga y que debes jugar si aún no lo has hecho*. Hobbyconsolas. https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/juegos-triple-a-ps4-xbox-windows-oferta-precio-ganga-848185

Moya, V. [Virgilio] (1993). Nombres propios: su traducción. *Revista de Filología de la Universidad de La Laguna*, (12), 233-248. Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=91799

Muñoz Martín, R. [Ricardo] (1995). *Lingüística para traducir*. Teide.

Muñoz Sánchez, P. [Pablo] (s.f.). Teoría unidad 4: Aspectos técnicos de la localización de videojuegos. En E. [Elena] Hernández (Ed.), *[MO53299] Localització de videojocs* (en línea). Universitat Autònoma de Barcelona.

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

Muñoz Sánchez, P. [Pablo] (2019, 9 de julio). Traducción de nombres propios (personas, lugares, magias, ataques, técnicas, etc.) [Comentario en un foro *online*]. ForoTraduversia. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de https://foro.traduversia.com/t/traduccion-de-nombres-propios-personas-lugares-magias-ataques-tecnicas-etc/195

Muñoz Sánchez, P. [Pablo], & López Sánchez, R. [Rafael] (2016). The ins and outs of the video game localization process for mobile devices. *Revista Tradumàtica: Tecnologies de la Traducció*, (14), 16-35. https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.182

National Geographic. (s.f.). *Cane Toad*. http://bitly.ws/LPYm

Newman, J. [James] (2005). *Videogames*. Routledge.

Newmark, P. [Peter] (1988). *A Textbook of Translation*. Prentice Hall.

O'Hagan, M. [Minako] (2-6 de mayo de 2005). *Multidimensional Translation: A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT* [Sesión de conferencia]. Proceedings of the Marie Curie Euroconferences MuTra: Challenges of Multidimensional Translation, Sarrebruck, Alemania.

O'Hagan, M. [Minako] (2007). Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Revista tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, (5), 1-7. Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5042454

O'Hagan, M. [Minako], & Mangiron, C. [Carme] (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing Company.

Pejoan Quiroga, J. [Jordi] (2018). *Análisis comparativo de la traducción de World of Warcraft al español y al chino* (Trabajo de Fin de Máster, Universitat Autònoma de Barcelona). https://ddd.uab.cat/record/200606

Pérez Fernández, L. M. [Lucila María] (2010). *La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales* (Tesis doctoral, Universidad de Málaga). http://hdl.handle.net/10630/4040

Pym, A. [Anthony] (2004). *The moving text: localization, translation, and distribution*. John Benjamins Publishing Company.

Ramos i Vendrell, L. [Lídia] (2019). *La localització de videojocs: principals caracterìstiques i reptes* (Trabajo de Fin de Máster, Universitat Autònoma de Barcelona). http://bitly.ws/DHYF

Real Academia Española [RAEinforma]. (2017, 17 de marzo). #RAEconsultas No, el gentilicio se deja en minúscula [Tuit]. https://twitter.com/RAEinforma/842664298023403520

Scholand, M. [Michael] (2002). Localización de videojuegos. *Revista tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació,* (1), 1-9. Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4948196

Sogorb Antón, R. [Raquel] (2021). *El trato del género en la localización de videojuegos: estudio de caso de "Assassin's Creed Odyssey"* (Trabajo de Fin de Máster, Universitat Autònoma de Barcelona). https://ddd.uab.cat/record/256173

Vázquez Rodríguez, A. [Arturo] (2016). El error de traducción en la localización de videojuegos: El caso de Breath of Fire: Dragon Quarter. *Sendebar*, *27*, 267-297. Sendebar. https://revistaseug.ugr.es/index.php/sendebar/article/view/3174

Venuti, L. [Lawrence] (1995). *The Translator's Invisibility*. Routledge.

Villafañe, F. [Florencia] (2023, 23 de mayo). *Tipos y variedades de ciruelas*. Mejor con Salud. https://mejorconsalud.as.com/tipos-variedades-ciruelas/

Wolf, M. J. P. [Mark Joseph Peter] (2005). *The Medium of the Video Game* (3rd ed.). University of Texas Press.

6.1. Videojuegos

Animal Crossing (Nintendo, 2001)

Bahamut Lagoon (Squaresoft, 1996)

Brain Training del Dr. Kawashima (Nintendo, 2019)

Day of the Tentacle (LucasArts, 1993)

Death's Door (Acid Nerve, 2021)

Dragon Quest (Square Enix, 1986)

DragonBox (WeWantToKnow AS, 2012)

Dwarf Fortress (Bay 12 Games, 2006)

Fable III (Lionhead Studios, 2010)

Garden Story (Picogram, 2021)

Genshin Impact (miHoYo, 2020)

Inmune Attack! (Federaton of American Scientists (FAS) y Escape Hatch Entertainment, 2008)

Inside (Playdead, 2017)

Journey (Thatgamecompany, 2012)

Just Dance (Ubisoft, 2009)

Mario Kart (Nintendo, 2005)

Mario Kart 8 Deluxe (Nintendo EPD, 2017)

Mario Party (Hudson Soft, 1998)

Mortal Kombat X (NetherRealm Studios, 2015)

Outward (Nine Dots Studio Inc., 2019)

Ring Fit Adventure (Nintendo, 2019)

Sid Meier's Civilization VI (Firaxis Games, 2016)

Spiritfarer (Thunder Lotus Games, 2020)

Stardew Valley (ConcernedApe, 2016)

Super Mario 64 (Nintendo EAD, 1996)

Super Mario Bros. (Nintendo EAD, 1985)

Super Mario Galaxy (Nintendo EAD, 2007)

Symphony of Eternity (World Wide Software, 2017)

The Last of Us (Naughty Dog, 2013)

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo EPD y Monolith Soft, 2017)

Visage (SadSquare Studio, 2020)

7. ANEXOS

ANEXO I: Glosario de *Garden Story*

Pestaña 1: Personajes

Inglés	Español
Concord	Concord
Plum	Ciruela
Allio	Allio
Granny Smith	Manciana Herrera
Rana	Rana
Tumshie	Nabore
Cane	Bufo
Elderberry	Longebaya
Fuji	Fuji
Maraschino	Marrasquino
Ledidi	Ledidi
Terong	Terong
Hop	Hop
Marsanne	Marsanne
Hakurei	Hakurei
Scarlet	Escarlata
Saguaro	Saguaro
Woody	Woody
Coqui	Coquí
Pearl	Perla
Sili	Sili

Pestaña 2: Lugares

Inglés	Español
the Grove	la Arboleda
Spring Hamlet / Hamlet	Aldea primaveral
Bell Row	Villa campanilla
the Kindergarden	Jardín del retoño
the Riverways	Vía fluvial
the Bend	Posada del recodo

Summer Bar	Bar estival
Lilyputt	Nenufaria
Winter Glade	Claro invernal
Autumn Town	Pueblo otoñal
the Stacks	las Galerías
Shell Cove	Bahía caracola
Vista Outpost / Outpost	Campamento arenoso
Quiet Shore	Costa serena
the Waterlog	los Acuíferos
Summer’s End	Frontera estival
Bloom Bank	Orilla florecida
Reef Ridge	Cumbre coralina
Lily Landing	Muelle nenúfar
Woodforge	Fragua maderera

Pestaña 3: Otros

Inglés	**Español**
Mana	maná
Rot	Mugre
Guardian	Vigilante
Map	mapa
Greenling	herbolense
Frog	nenufarí
Grape	uva
Vine	vid
Spade	pala
Gardening	jardinería
gardener	uva/uvita jardinera
Pick	pico
Jar	tarro
Dew	rocío
Pillow Leaf	almhojada
Village Storage	baúl comunitario
Request	petición
Seafolk	costarita
Paperbark tree	árbol niaulí
Power-nodes	nodos de poder

Leafy Dew	rocío herbáceo
Ooze	lodo
Request Board	tablón de peticiones
Catalogue system	sistema de catálogos
library’s Archive	colección de la librería
Catalogue	catálogo
Bookcase	estantería
Architect	albañil
Shield	escudo
Lily Spores	esporas de nenúfar
Scribes	escribas
Driftwood	madera de deriva
Workshop	taller
Lighthouse	faro
Voyage	gran viaje
Dowsing Rod	varilla de zahorí
Glass Lenses	lentes de cristal
Guard	guardia
Glass Shard	fragmento cristalino
Forage Box	urna de recursos
Sap	savia
Sandstone	arenisca
Shelled Rot	lodo acorazado
Lily Path	puente de nenúfares
Villagers	comunidad, habitantes, poblado, población
Library	librería

ANEXO II: Traducción comparada de diálogos

In our beginning, there was the Grove.
Timeless, supernatural, and sentient, it is the foundation of our home and the source of our existence.
A tree so large and overflowing with Mana, it spilled over, populating its foundation with our peoples.
That time has ended, and the Grove is now silent.
Malevolent, oozing Rot has seeped in, seeking to separate us from our greatest Protector.
Many heeded the Rot's challenge, rallying the Grove to a time of bravery and action.
Each Guardian, exploring a new horizon of life's many possibilities.
More stepped up for the community. For the first time, we truly grew.
To most, it was their first time fighting. The meek forged their spirits in combat.
When the island grew weaker, their desperation and hubris spelled demise for all but two.
The heroes of our world forever lost, chasing the final horizon beyond our island.
The Grove, ever mourning, wants for a new Guardian to lead them.
In a new age of turmoil, fate focuses on Concord, the youngest of Spring Hamlet.
A quiet gardener of few words and fewer aspirations....



Plum: Concord! You busy right now? Come say hi to good ol' Plum! Evening, Concord! Looks like you've been working hard. You toil so much for a vine that refuses to grow.... Oh jeez, have you been locked up there this whole time? Let me get this gate open for you. I'm really sorry about that! Nothing here works like it used to. Not since we lost Allio. My work is good and honest, yet even with all the effort, it seems like the Grove is still slipping away. At least I can come back here to you for a breath of fresh air. You never ask me for anything.... Sorry for getting here so late. Got caught up with some trouble in Bell Row. I'm gonna make it up to you, though! I've got a *gift* for you. Granny Smith just completed it, and it's ready for pick-up in the Hamlet! I know you don't usually travel outside the Kindergarden, so take this Map! Don't want you to get lost, hehe. Spring Hamlet is just South-East, right through the Riverways. I labelled them on the Map already, but you have the pleasure of charting the rest of the Grove.

[...]

Rana: Woah, Concord! Getting bored of watering plants all day? Never too late to join the rest of us in the Hamlet! If you ask me, we have enough Greenlings already. I think we could use more Frogs in the Grove. Do us all some good! Good to see you stepping out of the Kindergarden. Finally in your rebellious phase? Don't worry, I won't tell *Guardian* Plum you're sneaking out. Might wanna be careful, I saw 'em around! Anyway, it's getting late, and the Rot's starting to pop up. You know how they get once the sun sets. Don't want to see a tiny gardener fighting Rot with their bare hands! That'd be *pathetic*, haha.

Desde el principio de nuestros tiempos existía la Arboleda.
Atemporal, sobrenatural y sintiente, constituye los cimientos de nuestro hogar y la fuente de nuestra existencia.
Un árbol tan grande y rebosante de maná que se desbordó y dio lugar a nuestras poblaciones.
Esos tiempos han llegado a su fin, pues ahora la Arboleda está sumida en el silencio.
La Mugre viscosa y maligna ha llegado y busca separarnos de ella, nuestra mayor protectora.
Una gran parte de la comunidad aceptó el desafío y la Arboleda se unió en una época de valentía y acción.
Cada Vigilante se adentró en un nuevo horizonte de posibilidades que ofrece la vida.
Otros grupos se levantaron en pos de la comunidad. Por primera vez, crecimos más que nunca.
Para la mayoría, fue su primera batalla. Las criaturas más pacíficas forjaron sus espíritus en combate.
Cuando la isla se debilitó, la desesperación y el orgullo provocaron la caída de casi todo Vigilante. Solo dos prevalecen.
Las figuras heroicas de nuestro mundo por siempre desaparecidas, en busca del horizonte final más allá de nuestra isla.
La población de la Arboleda, sumida en un eterno luto, ansia una nueva figura que la guíe como Vigilante.
En una nueva época reinada por el caos, el destino se centra en Concord, el ser más joven de Aldea primaveral.
Una criatura jardinera de pocas palabras y aún menos aspiraciones...



Ciruela: ¡Concord! ¿Tienes muchas cosas que hacer? Ven y saluda a esta vieja ciruela. ¡Buenas tardes, Concord! Veo que has trabajado muy duro. Te preocupas tanto por una vid que se niega a crecer... Ay, lechuga, ¿has estado todo este tiempo sin poder salir? Lo siento mucho, voy a abrir la verja. Desde que perdimos a Allio, nada funciona como antes. Trabajo duro y de manera honrada, pero parece que la Arboleda se deteriora cada vez más a pesar de todo mi esfuerzo. Al menos puedo visitarte para desconectar un poco. Nunca me pides nada... Perdón por venir tan tarde, pero he tenido algunos problemas en Villa campanilla. Tengo un *regalo* para ti como compensación. Manciana Herrera lo ha terminado ya y puedes recogerlo en Aldea primaveral. Sé que no sueles aventurarte más allá de Jardín del retoño, así que te voy a dar este mapa. No quiero que te pierdas, je, je. Aldea primaveral está hacia el sureste, tras cruzar por Vía fluvial. Lo he señalado en el mapa, pero siempre puedes marcar tú el resto de las zonas de la Arboleda.

[...]

Rana: ¡Hala, Concord! ¿Te has aburrido de regar plantas todo el día? Nunca es tarde para mudarte con el resto de Aldea primaveral. En mi opinión, ya hay bastantes herbolenses y creo que podríamos ser más nenufarís en la Arboleda. ¡Danos una alegría! Me alegra verte fuera de Jardín del retoño, ¿estás por fin en tu fase rebelde? No te preocupes, no le chivaré a *Vigilante* Ciruela que te has escapado. Quizá deberías andar con ojo, porque está por aquí. Va a anochecer dentro de poco y ya he visto algunos grupos de Mugre. Ya sabes cómo se vuelven cuando se esconde el sol. No me gustaría ver a una pequeña uva jardinera pelear contra la Mugre con sus propias manos. Sería *penoso*, ja, ja.

Plum: Over here, Concord! I hope you like it...

[...]

Granny Smith: Sweet little Concord, come to bless my little shop? Plum told me you'd be visiting here. Paid me a pretty price to make this for you. Everyone's talking a lot. About the Grove's condition. And we're all worried about you. Rana's been talking about getting you out of the Kindergarden. You're all alone there! These Rot are spelling dangerous times, eh? And a tender Grape could use the protection. Still, it's a lot for Guardian Plum to be equipping the youngest of the Hamlet with a weapon. There've been a lot of mix-ups. Villagers have been moved around everywhere to accommodate the encroaching Rot. Even now, it's hard for any of us to catch a break. Too much Rot everywhere, right? If the Vine refuses to produce more Greenlings, you may very well remain the youngest of us. You should come by more often~ We barely see you, Concord! Tumshie could use a comforting friend. Plus, a dedicated Gardener like you will have need for a Spade later, just like Plum! And if you ever get tired of Gardening, we have no shortage of other work to be done!

[...]

Plum: I'm sure Granny Smith had some choice words. They made me pay extra to make it for you. Even a harvesting tool like the Pick carries the connotation of battle now. I think it worries some to know that a secluded Grape like you is readying for combat. Let's head back to the Kindergarden before it gets too late. But try out your new Pick! Just in case we run into something.

[...]

Plum: All right, Concord. You have your Pick, but I want you to use it now. It may be good for gathering, but I want you to be able to defend yourself. Please, Concord, squash these Rot. I'll keep you from getting too hurt. Just show me what you got, don't worry!

[...]

—Plum: Nasty things aren't they? Under moonlight they grow more resistant to our force. Greenlings may be borne from the Sun, but Rot prefer the cover of night. Watch your step, I don't want you to get stuck in their goop. Are you okay Concord?
—Concord: I'm fine.
—Plum: You did really well! I'm proud of you. They say the Pick was the first tool Hamlet villagers used to fight. Seems fitting for you, gardener. I know you're not used to combat, so if you have any scuffs, might wanna pull out your Jar. It's a good idea to always be using Dew. It's for much more than just tending the Kindergarden Vine! Just one drop is all you need to make at least some of your wounds disappear!
—Rana: Woah! Plum is giving out weapons? I want one too! Gotta tell everyone! Plum is cool now!
—Plum: It's not like that! Rana, get out of here! You already have a Pick! Concord. Let's head back to the Kindergarden, before we get side-tracked. I don't want more... Rot to pop up.

Ciruela: ¡Aquí, Concord! Espero que te guste...

[...]

Manciana Herrera: ¿Has venido para bendecir mi humilde tienda, dulce Concord? Ciruela me dijo que vendrías. Me pagó una cantidad decente para que te hiciese esto. Todo el mundo habla sobre la situación de la Arboleda y está preocupado por ti. Rana tiene pensado sacarte de Jardín del retoño, ¡no tienes compañía ahí! Se avecinan tiempos peligrosos con la Mugre y a una uvita tierna como tú le vendría bien un poco de protección. Aun así, que Vigilante Ciruela le dé un arma a la criatura más joven de Aldea primaveral dice mucho. Hay mucha confusión y la población ha tenido que trasladarse de un sitio a otro para alejarse de la Mugre invasora. Incluso ahora resulta casi imposible tomarse un descanso porque hay demasiada Mugre en todos lados, ¿a que sí? Si la vid continúa sin producir más herbolenses, serás la criatura más joven de la Arboleda para siempre. Deberías pasarte por aquí más a menudo~ No te vemos apenas, Concord. A Nabore le vendría muy bien tu compañía. Además, una uvita jardinera tan dedicada como tú necesitará una pala tarde o temprano, como Ciruela. Si algún día te cansas de la jardinería, aquí tenemos muchos otros trabajos disponibles.

[...]

Ciruela: Seguro que Manciana Herrera te habrá dicho cosas... interesantes. Me hizo pagar más por hacerlo para ti. Ahora incluso una herramienta para labrar como el pico tiene connotaciones bélicas. Creo que a cierta parte de la población le preocupa que una uva aislada como tú se prepare para la batalla. Volvamos a Jardín del retoño antes de que se haga muy tarde. Prueba tu nuevo pico por si nos topamos con algo.

[...]

Ciruela: De acuerdo, Concord. Tienes tu pico, así que quiero que lo utilices. Quizá sea bueno para recolectar cosas, pero quiero que te defiendas con él. Evitaré que te hagas mucho daño, así que aplasta la Mugre y enséñame de lo que eres capaz. ¡Sin miedo!

[...]

—Ciruela: Son criaturas asquerosas, ¿verdad? Bajo la luz de la luna se vuelven más resistentes a nuestros ataques. Todo ser herbolense nace con el sol, pero la Mugre prefiere el cobijo de la noche. Mira donde pisas, porque no sería bonito que se te quedasen los pies atascados en su pringue. ¿Cómo te encuentras, Concord?
—Concord: Estoy bien.
—Ciruela: Lo has hecho genial. Esta ciruela está orgullosa de ti. Dicen que el pico fue la primera herramienta que Aldea primaveral utilizó para combatir. Parece de tu estilo, Concord. Sé que el combate no es lo tuyo, pero utiliza el tarro que tienes cuando te veas en una situación complicada. Siempre es buena idea utilizar rocío en todo momento, porque sirve para mucho más que para cuidar la vid de Jardín del retoño. Una sola gota y desaparecerán algunas de tus heridas como mínimo.
—Rana: ¡Guau! ¿Ciruela está dando armas? ¡Yo también quiero una! Tengo que contárselo a todo el mundo, ¡Ciruela mola ahora!
—Ciruela: ¡Te equivocas! Rana, tú ya tienes tu pico, así que márchate de aquí. Concord, volvamos a Jardín del retoño antes de que nos desviemos del camino. No quiero que... nos topemos con más Mugre.

—Plum: You know, I think you're doing great, Concord. I know you're still new to the Grove, and the Villagers may baby you a bit much. But I know they all look up to you, in their own special way. Your new Pick should mostly be used for gathering, but there will be times of danger. The Rot may not always carry ill-intent, but the damage they do is real. Since Cane picked me as a Guardian, resisting them is all I've really known. With what little you know of the Guardians, how do you feel about them?
—Concord: I'd like to be one!
—Plum: Oh-ho! Really? I didn't think you saw yourself as the leading-type! That's... good, though! I know everyone will soon rely on you as they do me. I've talked to Elderberry. We've decided to move you out of the Kindergarden. You may have some concerns, but I think you need to be around others. Your role here may have been sacred, but the Kindergarden Vine is no longer producing Greenlings. We're no longer needed here. That much, I'm sure you've known. For a while now. Tomorrow, pick up your things and meet me in The Bend. It's high time you live as the rest of the Hamlet does, and I'm sure you'll come to enjoy it!

[...]

—Elderberry: Here, Concord! Thank you for coming. I know it's a big change of pace. But we've tried our hardest to make this a new home for you.
—Plum: It's a nice upgrade from that shack in the Kindergarden, at least. And a place like The Bend always has a nice flow of Dew.
—Elderberry: Plum and I have a few more things to talk about. Rana, why don't you show them inside while we talk?
—Rana: You're with me!
—Elderberry: Take your time, we have a lot to talk about.
—Rana: Meet you inside!

[...]

Rana: Don't get too excited, this place was a total dump before we got it set up. But I'm sure it's still *waaay* fancier than that shack in the Kindergarden. It's not a home without a Pillow Leaf to sleep on, of course. When you're done for the day, you can come here to rest your tired eyes. Or, you know, do what I do and just sit an' think about cool things all day! Fuji repaired this old Well here for you to use. You're probably used to using one to keep the Vine fresh... But you'll be using it on yourself after you get hurt. So make sure you have plenty on hand! If you collect any new clothes, you can change them out here. For when you wanna look your best! We've got a box here for our Village Storage. You can deposit your harvest into any of these boxes to save them for our town! Gotta keep your backpack nice and free for more resources! That's pretty much everything we were able to haul here. Take a look around! But don't get too comfy just yet! Let's go round up with those geezers before ya doze off! I'm sure Elderberry had a few more words. They *always* have a few more words....

—Ciruela: Lo estás haciendo genial, Concord. Sé que no conoces mucho sobre la Arboleda y sus habitantes quizá te traten como un bebé. Sin embargo, también sé que te admiran a su manera. Normalmente tu pico nuevo servirá para recolectar cosas, pero también habrá momentos de peligro. La Mugre no siempre va con malas intenciones, pero el daño que inflige no es moco de pavo. Desde que Bufo me escogió como Vigilante, lo único que he hecho ha sido resistir contra su amenaza. Con lo poco que conoces sobre la Orden de Vigilantes, ¿qué piensas del tema?
—Concord: ¡Me gustaría formar parte de ella!
—Ciruela: Jo, jo, ¿en serio? No pensaba que tuvieras espíritu de líder. Son... buenas noticias. Tengo claro que todo el mundo confiará en ti como confía en mí. He hablado con Longebaya y hemos decidido que es hora de que dejes atrás Jardín del retoño. Quizá tengas algunas inquietudes, pero creo que necesitas rodearte de gente. Por muy sagrado que fuese tu papel aquí, la vid de Jardín del retoño ya no produce más herbolenses. Seguro que sabes desde hace tiempo que ya no nos necesitan aquí. Prepara tus cosas y espérame mañana en Posada del recodo. Ya va siendo hora de que vivas como el resto de Aldea primaveral. Lo disfrutarás, te lo aseguro.

[...]

—Longebaya: ¡Aquí, Concord! Gracias por venir. Sé que es un cambio muy grande para ti, pero nos hemos esforzado mucho en crear tu nueva casa.
—Ciruela: Al menos es una versión mejorada de la choza que tenías en Jardín del retoño. Además, en Posada del recodo nunca hay escasez de rocío.
—Longebaya: Ciruela y yo tenemos que hablar de algunas cosas. Rana, ¿puedes mostrarle el interior de la casa a Concord mientras tanto?
—Rana: ¡Sígueme!
—Longebaya: Tenemos mucho de lo que hablar, así que no hay prisa.
—Rana: ¡Te veo dentro!

[...]

Rana: No te ilusiones, porque este sitio era un basurero antes de que hiciéramos reformas. Aun así, no tengo la menor duda de que es *muuucho* más bonito que esa choza que tenías en Jardín del retoño. Está claro que no es una casa sin una almhojada para dormir. Cuando des el día por finalizado, puedes venir aquí para descansar los ojos. También puedes sentarte y pensar en cosas molonas todo el día, como hago yo. Fuji reparó este pozo antiguo para que lo utilices. Quizá sabrás cómo funciona porque utilizabas uno para regar la vid. Sin embargo, a partir de ahora lo utilizarás para curarte cuando te hagas daño. Por eso, asegúrate de que llevas bastante cantidad encima. Si consigues accesorios nuevos y quieres lucirlos, puedes cambiarte aquí. También tenemos baúles comunitarios como este. En ellos puedes depositar los objetos que encuentres y guardarlos para el pueblo. Además, así dejas sitio en la mochila para más recursos. Eso es todo lo que te tenía que enseñar, así que echa otra ojeada si quieres, pero no te acomodes demasiado. Volvamos con esos dos vejestorios antes de que te duermas. Seguro que Longebaya tenía algo más que decirte. *Siempre* tiene algo más que decir...

—Elderberry: Feeling better about moving, Concord? A few days more and I know this place will feel like home for you! When we first made this place, it was just for storage. Now our favorite sprout is living here!
—Plum: I'd really like for you to be a more active part of the Hamlet. Soon, they'll need you for the coming days.
—Elderberry: I'm having Rana take you around tomorrow. I think a nice introduction to what daily life is like will be good for you. But for now, rest up in your new home! You look just a tad bit wilted, and I want you ready for the next day! And be careful for Rot that may gather here. They've been catching villagers off guard at night!

[...]

Rana: Morning! Already up and at it, Concord? You're looking chipper! Hope your new home is holding up. It was *pretty* nasty before Fuji worked it over! The truth is that the Hamlet sorely needs all the help it can get. But now you're not cooped up in the Kindergarden, so we can make use of you here! Lucky for you, today I've made some time to walk you through it all! If you're working the Hamlet, you'll wanna keep your eye on this board here. The villagers have put up a few Requests, and it's now *your* job to help them where you can! People *always* need a few things done here and there. 'Blah blah, Rana help out... blah blah blah, Rana do something for once.' It's fine if you ignore them, but if you want our village to grow, they'll need your help! But I want to make sure you, uuuuuh... make a good first impression! Cuz' you know, it'd make me look bad if you just lazed around all day. So no wiggling out of your duties today! We're gonna hit ALL the Requests, no matter how long it takes us!

[...]

—Rana: *Hellooo* Maraschino.
—Maraschino: Beat it, Rana. I'm busy. Busy with *work*. Not that you'd understand.
—Rana: Ohohoho, a little sour, today? For the *record*, showing Concord around is my solemn and *sacred* duty. Concord and I are heading to *fight Rot* in Bell Row. I bet you're *soooo* jealous.
—Maraschino: *Uuuuuuugh*. Just *GO*, already! If we're lucky, your dishonorable attitude won't rub off on Concord.
—Rana: Ahaha, let's go, Concord. Maraschino's busy watching the shore, what a snore. Someone's gotta lighten up! The Summer Bar's not going anywhere, ya know!

[...]

—Rana: This way, Concord! Bell Row is just north of here! Oh hey Fuji! Fuji! Fuji! Here! Fuji!
—Fuji: Hello, *Rana*. Staying out of trouble, I *hope*.
—Rana: Oh yeah, totally. You know. I'm actually helping Concord out, right now! Responsible things.
—Fuji: Sure. Anyways, Granny Smith is sending me to the Summer Bar. Don't know when I'll be back. The Seafolk always need help. Who knows how long their town will last.
—Rana: Say hi to Lilyputt for me! Hate that place haha. Let's roll, Concord! Before even more Rot starts popping up!

—Longebaya: ¿Te has animado más con la mudanza, Concord? Te aseguro que en unos días te sentirás como en casa. Este lugar era un mero almacén cuando lo construimos, pero ahora se ha convertido en el hogar de nuestro retoño favorito.
—Ciruela: Me haría muy feliz que contribuyeras de manera activa en Aldea primaveral. Además, dentro de poco la comunidad necesitará tu ayuda.
—Longebaya: Le he pedido a Rana que te enseñe mañana cómo funciona todo. Creo que te vendrá bien una pequeña introducción a lo que será tu vida diaria. Por ahora, descansa en tu casa nueva, porque te veo sin muchas fuerzas y quiero que mañana te levantes con energía. Otra cosa: cuidado con la Mugre que pueda acumularse por aquí, porque lleva varias noches pillando por sorpresa al poblado.

[...]

Rana: ¡Buenos días! ¿Con ganas de afrontar el día, Concord? ¡Te veo más alegre! Espero que vaya todo bien con tu nueva casa. Daba *bastante* repelús antes de que Fuji la renovase. La verdad es que Aldea primaveral necesita toda la ayuda posible. Por eso, puedes echar una mano ahora que te has marchado de Jardín del retoño. Estás de suerte, porque he reservado algo de tiempo para enseñarte cómo funciona todo por aquí. Si quieres colaborar en Aldea primaveral, tendrás que estar pendiente a tablones como este. La comunidad ha publicado algunas peticiones y ahora *tú* te encargarás de echar una mano cuando sea posible. La gente *siempre* necesita ayuda con algo. «Bla, bla, coopera un poco, Rana... bla, bla, bla, haz algo por una vez, Rana». No pasa nada si ignoras las peticiones, pero si quieres que nuestro pueblo prospere, tendrás que echar un cable. De hecho, hoy no te vas a escaquear de tus deberes, porque quiero asegurarme de que... eh... causas una buena impresión. Además, quedaré mal si lo único que haces es mirar a las musarañas. Por eso, completemos TODAS las peticiones por mucho tiempo que nos lleve.

[...]

—Rana: *Holaaa* Marrasquino.
—Marrasquino: Pírate, Rana. No puedo hablar ahora porque tengo que *trabajar*. Tú no lo entenderías.
—Rana: Jo, jo, jo. Alguien está un poco borde hoy. Para tu *información*, tengo el deber solemne y *sagrado* de enseñarle a Concord cómo funciona todo por aquí. Ahora vamos a Villa campanilla para *luchar contra la Mugre*. Seguro que te mueres de la *envidia*.
—Marrasquino: *Aaaaaaarg*. ¡Vete *YA*! Con suerte, no le pegarás tu actitud vergonzosa a Concord.
—Rana: Ja, ja, ja. Vamos, Concord. Marrasquino tiene que vigilar la costa, qué aburrimiento. ¡Alguien tiene que animar la fiesta, que Bar estival no se va a ir a ningún sitio!

[...]

—Rana: ¡Por aquí, Concord! Villa campanilla está un poco más al norte de aquí. ¡Ah! ¡Hola, Fuji! ¡Fuji! ¡Fuji! ¡Aquí! ¡Fuji!
—Fuji: Hola, *Rana*. *Espero* que no te hayas metido en líos.
—Rana: No, en absoluto. De hecho, estoy ayudando a Concord ahora mismo, así que tengo cosas importantes que hacer.
—Fuji: Claro. Bueno, Manciana Herrera me ha dicho que vaya a Bar estival y no sé cuándo volveré. La población costarita siempre necesita ayuda. Quién sabe cuánto tiempo más perdurará su pueblo.
—Rana: Mándale saludos a Nenufaria de mi parte. Odio ese sitio, ja, ja. ¡En marcha, Concord! Antes de que aparezca aún más Mugre.

Rana: Whew that was a lot of running, I'm absolutely blasted. You mind taking this last one, Concord? Tending to the Kindergarden as a pacifist your entire life must've been hard. I bet you're just *itching* to bring the pain. Well, I won't stop ya! These rot roots we need to clear out can be a little tricky though. Which is why I got you a shield! That and because I'm *very* helpful in general. Some of the Rot disperse these *naaaasty* spores that seek out innocent bystanders like us! You can't just smack these things down, which totally sucks... But any shield in the Grove will prevent the spores from touching you.

[...]

—Rana: Whew, that was a toughie, eh? Well, you're still here, so I guess that counts for something. All the Requests are done! Go Team Rana! But I'm still beat, so I'm gonna take a hike back to the Bend to rest.
—Concord: You're just leaving me here?
—Rana: I mean, I'm just- you know, I'm busy! You can't expect me to babysit you for the rest of my life! *ARGH*, fine! I give in, but only because I'm *extremely* kind. I'll help you out more. Just don't... expect me to overwork myself for you! But for real, I'm heading out. I think you can take care of yourself. The rest of the Hamlet thinks you're a big baby, but I got your number, *Guardian*. Plum is still lingering around here. Might wanna check in with them!

[...]

—Plum: Tell the Glade that I understand, but I need a bit more time to arrange everything here... It's not like Ledidi wants me there, *anyways*....
—Terong: I'm sure the Hamlet needs you, but unless we can find the root of this-
—Plum: Oh! Concord! I didn't see you there. Listen, this is a private matter.... I'll meet you by your new home, later on today. There's a few more things I think we should talk about.

[..]

—Plum: Concord.... You've probably noticed by now that things are a bit off. I haven't been entirely transparent about your transfer out of the Kindergarden. The truth is, the Hamlet won't have the resources to keep you out there in the Kindergarden. Don't worry about the Vine, I believe it will do just fine without you. *Everything* is nourished in Spring Hamlet, and once I'm in Winter Glade, there'll be no one to maintain those trails. Fuji's gone off to the Summer Bar, we're cut off from Autumn Town. The work just keeps piling up. And on top of that...
—Concord: You're leaving us all behind, aren't you?
—Plum: No, no, it's not like *that*, Concord. But there is truth to it, I suppose. Winter Glade is asking for my help, and I know I'm needed there. But this won't be like other trips I've taken... and it terrifies me. I've always loved the Hamlet, always will, but I can't just ignore the rest of the Grove. Every village lives in such quiet pain.... All of us depend on strong people like *you*. That's why... I'm declaring you the official Guardian of Spring Hamlet.

Rana: Uf, hemos corrido muchísimo. Estoy sin fuerzas, ¿te importaría encargarte de lo que queda? Habrá sido difícil para ti cuidar toda tu vida de Jardín del retoño como alguien pacifista. Seguro que te *mueres de ganas* por tener algo de acción. ¡Pues no te detendré! Estas raíces mugrientas que necesitamos eliminar pueden ser complicadas. ¡Por eso, te he traído un escudo! También es porque soy *muy* útil en general. Alguna Mugre genera esporas *asqueroooosas* que persiguen a inocentes como tú y yo. Lo peor de todo es que no sirve de nada golpearlas... Aun así, puedes evitar que te hagan daño al utilizar cualquier tipo de escudo de la Arboleda.

[...]

—Rana: Caray, ha estado bastante reñido, ¿eh? Bueno, lo importante es que sigues aquí para contarlo. Todas las peticiones están hechas, ¡arriba, equipo Rana! Estoy que me caigo, así que me marcho a Posada del recodo para descansar.
—Concord: ¿Me vas a dejar aquí, sin más?
—Rana: Bueno, es que... tengo... ¡tengo cosas que hacer! ¡No puedes esperar que te cuide durante toda la vida! ¡*ARG*! Vale, me rindo, pero porque soy *demasiado* amable. Te ayudaré un poco más, pero que sepas que no voy a trabajar de más por ti. Creo que puedes apañártelas sin ayuda de nadie, así que me voy. Todo el mundo en Aldea primaveral te ve como un bebé, pero yo sé cómo eres, *Vigilante*. Ciruela sigue por aquí. Quizá podríais poneros al día.

[...]

—Ciruela: Dile a la población de Claro Invernal que lo entiendo, pero que necesito más tiempo aquí para organizarlo todo... *Igualmente* dudo que Ledidi quiera verme por ahí...
—Terong: No me cabe duda de que Aldea primaveral te necesita, pero hasta que no encontremos el origen de todo esto...
—Ciruela: ¡Ah! ¡Concord! No te había visto. Estamos hablando de un tema privado... Me pasaré por tu casa nueva más tarde para hablar contigo de un par de cosas.

[...]

—Ciruela: Concord... te habrás dado cuenta de que las cosas están un poco fuera de lugar. No te he contado la verdadera razón por la que te trasladaste fuera de Jardín del retoño. La verdad es que Aldea primaveral no tiene los recursos suficientes para mantenerte en Jardín del retoño. No te preocupes por la vid, porque seguro que crecerá bien sin tu ayuda. *Todo* está bajo control en Aldea primaveral, pero cuando me marche a Claro invernal, no habrá nadie para mantener ese orden. Fuji se ha ido a Bar estival, no tenemos forma de comunicarnos con Pueblo otoñal, cada vez hay más cosas que hacer y encima...
—Concord: Nos vas a dejar atrás, ¿verdad?
—Ciruela: No, no es *eso*, Concord, aunque supongo que tienes algo de razón. Claro invernal me ha pedido ayuda y sé que me necesitan. Este viaje será distinto a todos los que he hecho... y eso me asusta mucho. Siempre me ha encantado Aldea primaveral y eso nunca cambiará, pero no puedo ignorar el resto de la Arboleda. Cada pueblo está sumido en un dolor tan silencioso... Todo el mundo depende de seres fuertes como *tú*. Por eso... te declaro Vigilante oficial de Aldea primaveral.

—Concord: M-me?
—Plum: Don’t get too nervous now. I know it’s a lot. But every Guardian started where you stand now. The Grove is a magical place, but it’s also unknown. Sacred. In many ways, scary. And your connection to it is the same. The Grove came to the first Guardian, Cane, and picked them. And then Cane picked others, like me and Hop. By extension of that original choice, every Guardian is chosen by the Grove itself. Back then, I didn’t understand Cane... but they refused to hear otherwise. Right now, I stand by my choice, too. Here... I want you to take this journal, and pay attention to the ways you grow. In due time, you’ll come to learn what I’ve always known about you. You have the power to do so much more. You just need time to realize it. I don’t have much more to say, but if you’d like, we can enjoy the sounds of the river... It would be nice to spend a few more moments with you before I leave.

And so... a new one joins us on the greater plane of events.
Welcome, young sprout. Within you... I sense many things.
Juvenile doubt, longing... Dreams of a future fraught with possibility... And danger....
The very same things... That molded the other Guardians...
In time... You could be the champion I seek.
For now, I pray for your success in things to come... and safety....

—Rana: Rise and shine, *Guardian* Concord! As we speak, word of your blessed title has already reached the edges of the Hamlet~
—Elderberry: Okay, knock it off, Rana. This isn’t a *joke*, this might be tough for Concord. Not that I’m unhappy, but now that you’re Guardian, all of Plum’s old duties are now yours. I know it’ll take some adjustment, so just pick up whatever you can for now. If you can’t complete Requests, we already know how to make do....
—Rana: But our hard work yesterday has already paid off, you’ve probably sensed it. The villagers will even deposit *money* into your mailbox here whenever you help out! On top of that, the Hamlet’s maintenance is on a whole other level now! Stuff like that’ll help out Granny Smith with making new stuff for our tools! Each shop-keep relies on a different part of the Grove, and you’re gonna be out there maintaining it for them!
—Elderberry: As we build more, the Rot continues to threaten us. We’ll need you to help us with pushing the Rot back. We’ll be putting up more Requests for fighting and I hope we can count on you to face the challenge. I know many are... skeptical, Concord, but I can already see you’ll be a fine Guardian! This is just the start of your work. I know there’s many others outside the Hamlet who need someone like you! Dare I say, with that Pick, you are the spitting image of a young Plum.
—Rana: Oh yeah, *suuuure*. I mean the color’s there. But if Plum wanted a new Guardian to help out, perhaps a brawnier person would *literally* carry more weight.
—Elderberry: Don’t listen to Rana. You’re strong. And cool, if I may add. I don’t fully know what Plum has in mind, but I know the Grove couldn’t have picked a better candidate!
—Rana: Yeah yeah yeah, I’m kidding. A bit more experience and I bet you’ll be able to kick my butt in two weeks! Just remember to drink your Dew, okay? Oh yeah! Congratulations, *Guardian* Concord. Don’t blow it, okay?

—Concord: ¿A m-mí?
—Ciruela: Que no te invadan los nervios. Sé que es mucha responsabilidad, pero todo Vigilante empezó como tú. La Arboleda es un lugar mágico, pero también desconocido, sagrado y terrorífico en muchos aspectos. Tu conexión con ella se puede describir de la misma forma. La Arboleda eligió a Bufo como primer Vigilante y luego Bufo eligió a otros seres, como a Hop y a mí. Por esa decisión inicial, la propia Arboleda elige a cada Vigilante. Al principio no entendí a Bufo, pero se mantuvo firme en su postura. Ahora mismo, yo también confío en mi decisión. Toma... quiero que te quedes con este diario y veas cómo progresas. Llegará el momento en el que te des cuenta de lo que yo siempre he sabido de ti. Eres capaz de hacer mucho más, solo necesitas tiempo para darte cuenta. No tengo mucho más que decir, pero si quieres podemos disfrutar de los sonidos del río... Me gustaría pasar un rato más contigo antes de marcharme.

Así... una nueva criatura se nos une a los eventos que nos deparan.
Te doy la bienvenida, joven retoño. Veo en ti muchas cosas...
Anhelo, dudas juveniles... Sueños de un futuro con infinidad de posibilidades... y peligros...
Las mismas cosas... que moldearon a Vigilantes anteriores...
Con el tiempo... podrías convertirte en mi adalid.
Por ahora, espero que tengas éxito y protección en los acontecimientos por llegar...

—Rana: ¡Muy buenos días, *Vigilante* Concord! En este mismo momento, la noticia sobre tu título sagrado ha llegado hasta los rincones más recónditos de Aldea primaveral~
—Longebaya: Vale, ya basta, Rana. Puede que esto sea duro para Concord, así que no estamos para *bromas*. No estoy triste, pero ahora que eres Vigilante, todos los deberes que tenía Ciruela han pasado a ser tuyos. Sé que te llevará un tiempo adaptarte, así que haz lo que puedas por el momento. Si no puedes completar las peticiones, tenemos otras soluciones en mente...
—Rana: Bueno, seguramente habrás notado que el trabajo que hicimos ayer ya ha dado sus frutos. La comunidad incluso depositará *dinero* en tu buzón cuando eches una mano. Además, el mantenimiento de Aldea primaveral está en otro nivel ahora. Gracias a eso, Manciana Herrera podrá fabricar cosas nuevas para nuestras herramientas. Cada comercio depende de una parte diferente de la Arboleda y tú tendrás la misión de mantenerlo todo en orden.
—Longebaya: Aunque construyamos cosas, la Mugre continuará siendo una amenaza, por lo que necesitaremos tu ayuda para mantenerla a raya. Pondremos más peticiones de enfrentamiento y espero que podamos contar contigo para afrontar el reto. Sé que una parte de la población tiene sus dudas sobre todo esto, pero ya puedo ver que harás una gran labor como Vigilante. Esto es solo el comienzo y sé que hay habitantes fuera de Aldea primaveral que necesitan a alguien como tú. Me atrevería a decir que con ese pico eres la viva imagen de Ciruela cuando era joven.
—Rana: Ajá, *claaaaro*. El color está ahí, sin duda. Sin embargo, si Ciruela quería que alguien ayudase como Vigilante, una persona más musculosa podría cargar con más peso. *Literalmente*.
—Longebaya: No le hagas caso a Rana, porque eres fuerte y guay. No sé qué tiene planeado Ciruela, pero lo que sí tengo claro es que la Arboleda no podría haber elegido a alguien mejor.
—Rana: Vale, vale, estaba de broma. Con un poco más de experiencia, me darás mil vueltas en dos semanas. Acuérdate de beber rocío, ¿vale? Ah, casi se me olvida. ¡Felicidades, *Vigilante* Concord! No la pifies, ¿de acuerdo?

Elderberry: Would you look at that, a bona-fide Guardian! Rana told me you've been slipping into your new duties just fine! Come, let's talk in the Library, Concord!

[...]

—Elderberry: Come in, come in! This is your first time in the Library, right? So, do tell. How's the week been working out for you?
—Concord: Really well!
—Elderberry: That's great! I know things may seem rocky right now, but I'm sure you'll find your way! A lot of villagers had their doubts, so I'm glad to hear it's working out. But for now, we've got work to do on this Library. But who knows if this place will even hold. Below the Paperbark, the Rot stirs in an unsettling, new way. We will have to get started immediately if we are to act swiftly enough. Marsanne is willing to make the concentrated Dew we need, but they'll need someone to gather ingredients... And on top of that, there's some smaller issues to take care of. Whatever technology the Paperbark relies on, it seems to be drawing power from multiple parts of the Hamlet. The Power-nodes are much like the ones that control bridges here. I recall, there are a few nodes in Bell Row. I know it's a lot, so please do things at your own pace. Repairing things can be quite tedious without our architect, Fuji. You've met, no? Let me know when it's all ready. For now, I'll be outside. I *hate* being cooped up in here too long.

[...]

—Marsanne: Hey, Concord, heard you needed help with the Library? Right, right, Elderberry told me all about it. High-purity stuff you're looking for. Listen, I don't have much Dew to spare. At least not of that quality. I'll help you out, but I'm gonna need.... 5 saps.
—Concord: You got it!
—Marsanne: Haha, *really?* Okay! Just come back when you've got it! Don't worry, it isn't hard. Just find overgrown stumps. And if you can't find any, you can make them overgrown with Leafy Dew! Come back when you've got 5! Good luck!

[...]

—Marsanne: Howdy, Concord. Got the 5 saps I need?
—Concord: Right here!
—Marsanne: Well I'll be the judge of that.... Oh, you really got them all, huh? Well I'll be! Not to be rude, but I didn't think you'd be up to it. Who knew a gardener would be able to brave it out there alone? I've been a bit rude. But I don't want you avoiding my tavern. Dew may be a pleasure to most of these folks, but when you're out near the Rot, you'll need Dew to make sure you're never hurt too much! I think you'll find, it's not just for tending wounds. Dew is connected to the Mana of our island. Each drop is capable of tiny miracles. Every village creates unique Dews for use in daily life. The island's vitality is a part of us and how we create lives for ourselves in the Grove. The Dew I produce here is sold at-cost. The more available it is, the more villages prosper. I only hope you come to appreciate it the same way I do.

Longebaya: ¡Vaya, vaya, qué Vigilante tan inigualable! Rana me ha contado que has cumplido con tus deberes sin problema. Acompáñame, vamos a hablar en la librería.

[...]

—Longebaya: ¡Adelante, adelante! Es la primera vez que vienes a la librería, ¿verdad? Cuéntame, ¿qué tal ha ido la semana?
—Concord: ¡Genial!
—Longebaya: ¡Me alegro! Puede que todo te parezca un poco complicado ahora mismo, pero no me cabe duda de que saldrás adelante. Una gran parte del poblado tenía dudas sobre la situación, así que me alegra oír que todo va viento en popa. Por ahora, tenemos cosas que hacer en la librería. Quién sabe cuánto tiempo más se mantendrá en pie este sitio. Bajo el árbol niaulí, la Mugre acecha de una manera nueva y desconcertante. Debemos empezar de inmediato si queremos actuar con rapidez. Marsanne se ha ofrecido a crear el rocío concentrado que nos hace falta, pero necesita que alguien consiga los ingredientes... Además de eso, hay algunos asuntos más pequeños de los que nos tenemos que encargar. No sé qué tecnología usa el árbol niaulí, pero parece que está absorbiendo el poder de distintas partes de Aldea primaveral. Los nodos de poder son como los que utilizamos aquí para controlar los puentes. Si mi cabeza no me falla, hay algunos nodos en Villa campanilla. Sé que te estoy pidiendo bastante, así que hazlo a tu ritmo. Será bastante difícil reparar cosas sin Fuji, nuestra manzana albañil. Os conocéis, ¿no? Ven a verme cuando esté todo listo. Estaré fuera por ahora, porque *odio* quedarme en este lugar cerrado durante tanto tiempo.

[...]

—Marsanne: Hola, Concord. Un pajarito me ha dicho que necesitas ayuda con la librería. Sí, Longebaya me ha informado de todo. Ya veo que necesitas materiales refinados. Escucha, no me queda mucho más rocío, al menos de la calidad que buscas. Te ayudaré, pero necesito... 5 ejemplares de savia.
—Concord: ¡Recibido!
—Marsanne: Ja, ja. *¿En serio?* ¡Vale! Vuelve cuando los tengas. No son difíciles de conseguir, así que no te preocupes. Solo tienes que buscar troncos fortalecidos. Si no encuentras ninguno, puedes convertir troncos normales en fortalecidos con rocío herbáceo. Vuelve cuando tengas 5. ¡Buena suerte!

[...]

—Marsanne: Buenas, Concord. ¿Tienes los 5 ejemplares de savia que te pedí?
—Concord: ¡Aquí están!
—Marsanne: Eso habrá que verlo... Pepinillos, los has conseguido, ¡menuda sorpresa! No quiero sonar borde, pero pensé que no estarías a la altura. ¿Quién iba a decir que una uva jardinera sería tan valiente? He sido un poco cascarrabias, pero no quiero que evites mi taberna. La población utiliza el rocío como un recurso cualquiera. Sin embargo, cuando estés cerca de la Mugre lo necesitarás para que nunca te hagas demasiado daño. Pronto te darás cuenta de que no sirve solo para curar heridas. El rocío está conectado al maná de nuestra isla y una sola gota puede producir pequeños milagros. Cada pueblo crea un tipo de rocío distinto para utilizarlo en el día a día. La vitalidad de la isla forma parte de nuestra esencia y de la manera en la que vivimos en la Arboleda. Vendo el rocío que creo a precio de coste. Cuanta más cantidad haya, más prosperan los pueblos. Espero que veas las cosas de la misma manera que yo.

Elderberry: I can hear the quiet hum of the Library. By golly, you've done it Concord! I'll be sure to tell Hakurei. They're gonna wanna sort everything for tomorrow's *grand* re-opening! The Hamlet's scribes can be a bit... *overzealous* to put it lightly. Get some rest, you've earned it!

[...]

—Hakurei: Ah, Concord. About time you fixed this place. If Fuji were here, we would've gotten this place fixed much earlier. Nevermind that, though. For now we have other issues that only a Guardian can solve. So we'll make do.... Before the town was in disarray, most villagers came here in search of guidance. However, we've encountered some *issues* that have severed our connection to the Paperbark tree. Of course, if Plum didn't run off, we would have this place running already but, *instead* we--
—Scarlet: Please excuse Hakurei, it's been a trying week. This place is important to us. We work hard to make sure it works.
—Hakurei: If you could help us generate some books, it'd help a lot of our villagers. Most of them will just be fun little facts for you, but many here rely on the Paperbark's knowledge.
—Scarlet: It would also be nice if you could clear the Rot in Spring Hamlet out more. There's no point in getting our books back if those darn Oozes just eat them again. We'll make sure to notify you of Rot on the Request Board.
—Hakurei: Everyone in the Village thrives off your labor, Concord. Try your best to get familiar with operations here. Scarlet can show you how to use the Catalogue system here.

[...]

—Scarlet: H-hi, Concord! If you're looking to develop the library's Archive, you're going to want to start here! Our Paperbark tree is a living record of our knowledge. Unfortunately, we've lost all our books, because of the Library's damage, but... Thankfully, it's quite easy to reproduce the texts. You see, the Paperbark tree remembers via relation. It's quite interesting honestly. Though not technically alive, the Paperbark is able to technically 'remember' others' written accounts-- Ah... sorry. I got a bit carried away.... What you actually need to know is that you can put different resources you find into the Paperbark's chute! These will generate corresponding groups of topics that come to us as Catalogues! If you can follow out the Catalogues, the Paperbark will fill out the Bookcases by genre! Kind of exciting, right??
—Concord: Very cool.

[.]

—Elderberry: Hakurei said you've filled out a lot of the Catalogues! Even some of the building manuals we needed for repairs. Unfortunately, our Architect, Fuji is far from the Hamlet right now. And without them, the knowledge we've accrued is of no use.
—Hakurei: Not when the Hamlet has undergone so much damage.
—Elderberry: But reaching them won't be easy. When you're ready, I know exactly what we need. I'll meet you in the Library.

Longebaya: Puedo escuchar el murmullo silencioso de la librería. ¡Repámpanos, lo has conseguido! Se lo diré a Hakurei, porque querrá organizarlo todo para la *gran* reapertura de mañana. El grupo de escribas de Aldea primaveral puede ser un poco... *intenso*, por decirlo de alguna manera. ¡Descansa un poco, que te lo mereces!

[...]

—Hakurei: Ah, Concord. Ya era hora de que arreglases este sitio. Si Fuji estuviese aquí, todo se habría solucionado mucho antes. No importa, porque ahora mismo tenemos otros problemas de los que solo se pueden encargar Vigilantes. Tendremos que apañarnos... Antes de que el pueblo cayese en el deterioro, este lugar acogía a bastantes habitantes que venían en busca de orientación. Sin embargo, nos hemos encontrado con una serie de *problemas* que han cortado de raíz nuestra conexión con el árbol niaulí. Está claro que todo esto se habría solucionado antes si Ciruela no nos hubiese abandonado, pero no, *ahora* estamos...
—Escarlata: Disculpa a Hakurei, es que ha sido una semana complicada. Le tenemos mucho aprecio a este lugar y trabajamos duro para que todo salga bien.
—Hakurei: La comunidad te lo agradecería mucho si nos ayudases a producir libros. La mayoría te parecerán simples curiosidades, pero gran parte de la población depende del conocimiento contenido en el árbol.
—Escarlata: También te agradeceríamos que despejases más la Mugre que hay en Aldea primaveral. No serviría de nada recuperar los libros si después esos malditos lodos se los vuelven a comer. Te avisaremos de la Mugre que aparezca en el tablón de peticiones.
—Hakurei: Todo el poblado prosperará por tu trabajo, Concord. Intenta acostumbrarte al funcionamiento de este lugar. Escarlata te puede enseñar cómo se utiliza el sistema de catálogos aquí.

[...]

—Escarlata: ¡H-hola, Concord! Si quieres ampliar la colección de la librería, has venido al sitio adecuado. Este árbol niaulí contiene todos nuestros conocimientos. Desgraciadamente, hemos perdido todos los libros por los daños que ha sufrido la librería. Por suerte, es bastante fácil replicar los textos. El árbol niaulí recuerda cosas al relacionarlas con algo. Es muy interesante porque, aunque en teoría no está vivo, el árbol puede "recordar" los registros escritos de la gente... Ups, perdón. Me he puesto a divagar sin darme cuenta... Lo más importante que debes saber es que puedes ofrecerle al árbol los diferentes recursos que encuentres. Al hacerlo se crearán grupos de temáticas en función de los recursos que deposites y los recibiremos como catálogos. Si progresas con los catálogos, el árbol llenará las estanterías y las clasificará por género. ¿A que suena guay?
—Concord: Muy guay.

[...]

—Longebaya: Hakurei me ha dicho que has contribuido en muchos catálogos. Has ayudado incluso en algunos manuales de construcción que necesitábamos para hacer reparaciones. Por desgracia, Fuji está lejos de Aldea primaveral ahora mismo. Sin nuestra manzana albañil, no nos sirven de nada los conocimientos recuperados.
—Hakurei: Pero no podemos quedarnos de brazos cruzados cuando Aldea primaveral ha sufrido tanto.
—Longebaya: Llegar hasta Fuji no será tarea fácil. Cuando lo tengas todo listo, ven a verme a la librería y te diré lo que necesitamos.

Elderberry: Even now, I can see the flower of knowledge bud within our Library. But the Rot that first cut us off from our literature threatens to do the same again. Spring Hamlet's Paperbark is the heart of every Library in the Grove. It scares me to think of how the other Villages are doing without their Books. We could repair the Paperbark from critical damage again, but we need Fuji. They left for the Summer Bar in the hopes of retrieving an architecture book. But they haven't been back yet. They can take care of themselves, but we need them. To get to the Summer Bar, we'll need to cross the Lily Path, but it's withered. Plum originally culled the spores needed to grow lilies within the Library's depths. We call it the Stacks. A large collection of unreadable books, worn from time and use. You'll need to venture below to obtain the spores we need. Be careful. The same Rot that's eating the Library will block your way. You'll probably want to use the Shield that Rana gave you. You'll need protection down there. Whatever calls to the Rot down there will not be easy to get past.

[...]

—Elderberry: Welcome back, Concord! Have you found the Lily Spores?
—Concord: Yep!
—Elderberry: Let me see.... Fresh odor... Faintly moist... These are perfect! You must have gotten them really deep! I hope it wasn't too dangerous... In any case, our way to the Summer Bar is secured! I'll have one of the Scribes use the Spores. Meet me in Shell Cove tomorrow.

You're growing... The sprout is not as tiny as they were before....
That star that is your spirit... Gleams brighter with each passing moment for me....
There may soon be a time... When we need you... Guardian....
For now, your friends, they need you.... Maybe you can help them shine just as bright as you....
I will see you again... soon....

—Elderberry: Concord! Come look at the waters!
—Hakurei: I dispersed the Spores you found across the water last night.
—Elderberry: The lilies should be bouyant enough to walk along now. Back in my day, we'd just hop across the tiny pads. But, hehehe, this is way safer of course! If you keep going south, you should hit the Summer Bar, where Fuji is.
—Hakurei: Without our Architect, we won't be able to repair the Hamlet sufficiently.
—Elderberry: Just watch out, the Outpost can be rife with danger, and you don't need to head out right away. But once you do leave, I'm sure it'll be a while before you can come back to Spring Hamlet. Thanks to your work in our Library, we will do fine without you, Guardian. Thank you. I just want to make sure you have everything in order! Are you sure you're ready to go?
—Concord: See ya later!
—Hakurei: We'll be here waiting.
—Elderberry: The Summer's villagers are a peaceful folk ready to receive you, no doubt. If they are in any danger, I want you to help them. We can get by on our own here thanks to you.

Longebaya: Incluso en estas circunstancias, aún puedo ver la semilla del conocimiento en nuestra librería. Sin embargo, la Mugre que una vez nos separó de nuestra literatura amenaza con hacerlo de nuevo. El árbol niaulí de Aldea primaveral es el corazón de todas las librerías de la Arboleda. Me asusta pensar en la situación por la que estarán pasando otros pueblos sin sus libros. Podríamos volver a reparar el árbol niaulí para evitar que sufra daños graves, pero necesitamos a Fuji. Se fue a Bar estival con la esperanza de recuperar un libro de arquitectura, pero no ha regresado aún. Se las arreglará allá donde esté, pero necesitamos su ayuda. Para llegar a Bar estival necesitaremos cruzar el puente de nenúfares, pero está marchito. Ciruela eliminó las esporas con las que florecen los nenúfares en las profundidades de la librería. Ese lugar, conocido como las Galerías, alberga una gran colección de libros ilegibles y deteriorados por el tiempo y su uso. Tendrás que adentrarte en lo más profundo para conseguir las esporas que necesitamos. Ten cuidado, porque la Mugre que está deteriorando la librería te cortará el paso. Quizá deberías llevar el escudo que te dio Rana, porque necesitarás protección ahí abajo. Sea lo que sea lo que te encuentres, no será fácil de superar.

[...]

—Longebaya: ¡Hola de nuevo, Concord! ¿Has encontrado las esporas de nenúfar?
—Concord: ¡Sip!
—Longebaya: Déjame ver. Olor fresco... Ligeramente húmedas... ¡Son perfectas! Las habrás tenido que coger de un lugar muy profundo. Espero que no haya sido muy peligroso... De todas formas, ya podemos ir a Bar estival sin problema. Le pediré a alguien del grupo de escribas que se encargue de las esporas. Te espero mañana en Bahía caracola.

Estás creciendo... El retoño ya no es tan diminuto como antes...
La estrella que constituye tu espíritu... brilla más fuerte con cada momento que pasa...
Puede que algún día llegue el momento... en el que te necesitemos... Vigilante...
Por ahora, tus amistades te necesitan... Quizá puedas ayudar a que brillen tanto como tú...
Nos volveremos a ver... pronto...

—Longebaya: ¡Concord, mira el mar!
—Hakurei: Anoche esparcí por el agua las esporas que conseguiste.
—Longebaya: Los nenúfares deberían aguantar tu peso al cruzar. Cuando era joven, solíamos saltar sobre los nenúfares pequeños. Je, je, je, esto es mucho más seguro, sin duda. Si sigues hacia el sur, deberías alcanzar Bar estival y ahí encontrarás a Fuji.
—Hakurei: Sin su ayuda, no podremos restaurar Aldea primaveral como es debido.
—Longebaya: Ten cuidado, Campamento arenoso puede ser una zona con muchos peligros y no hace falta que te marches enseguida. Cuando te vayas, pasará bastante tiempo hasta que puedas volver a Aldea primaveral. Aun así, podremos seguir adelante sin ti gracias a tu trabajo en la librería. Te lo agradecemos, Vigilante. Solo quiero asegurarme de que lo tienes todo en orden, ¿quieres partir ya?
—Concord: ¡Nos vemos!
—Hakurei: Aquí estaremos cuando vuelvas.
—Longebaya: Bar estival tiene habitantes pacifistas que te recibirán con los brazos abiertos, sin duda. Si alguna vez se encuentran en peligro, quiero que ayudes. Aldea primaveral ya puede funcionar por sí sola gracias a ti.

Fuji: Concord...? I saw the lilies and wondered who'd be coming out here. Surprised to see you outside the Hamlet. Though I suppose you *are* our Guardian, now. Meet me in Quiet Shore. I have some things to discuss.

[...]

—Fuji: Take a moment if you can, Concord. The salted scent of the seas. The crisp breeze. There's nothing quite like the Summer Bar. Almost reminds me I'm not home. You don't get this in the Hamlet, that's for sure. I do feel bad, I know I've been away for far too long. A few things came up. How has the Hamlet been since you became Guardian?
—Concord: I've been helping a lot!
—Fuji: Ha, I never doubted it for a second. You being here is proof enough. You're a long way from home. Yet when I came here, I found the Outpost in utter disrepair. It's not something an Architect can ignore. Ever since the Guardians sailed off, those who stayed in the Summer Bar suffered the most. The ones who *couldn't* leave. Vista Outpost is nowhere close to complete. The Rot eats away at all of work I *can* do. The Hamlet comes here often for Driftwood. The Seafolk have always given their crop freely. I treasure knowing them. Relearning life through them. I've really come to love this place. We're going to help them, Concord. And with a Guardian, we'll surely turn the tide against the Rot. I'm staying at the Workshop, but the Lighthouse is still free. It's just seen better days. You might just want to be careful, there's been some Rot in there.

[...]

Fuji: I see you made quick work of those Oozes. *Pretty* nifty work, Concord. Quite fitting for a new Guardian to settle there. The Lighthouse. We originally built it for the Guardians to return from their Voyage. All the Architects of the Grove came here to build the Outpost. A lot of work went into producing that much light. Of course, it doesn't get much use these days. The Seafolk wore out the place waiting for the Guardians to return. One hundred straight nights of light, piercing the night sky. Like we had made our own star. If only the Voyage turned out better. The Summer Bar deserves a light that burns *forever*. Ahem-- Anyways, there's still a lot of work to be done. I cleared the overgrowth last night. Let's head over to Vista Outpost. I'll meet you there, in the center.

[...]

—Saguaro: Ah, you must be the new little Guardian. Fuji told me all about your... curious developments in the Hamlet. It's enriching to have a Guardian enter our town again. Our people will be happy to know you're here. I hope the Summer Bar is more welcoming than overwhelming for you. Fuji assures us that you're exactly what we needed for our recent problems. Pity you couldn't just enjoy your time here. I assure you, if it weren't for the Rot, the region is quite relaxing!
—Fuji: Ever since my first visit, I've whiled away so much time on the breezy shores here. I mean, good thing! Or I wouldn't have learned to become an Architect.

Fuji: ¿Concord? He visto los nenúfares y me preguntaba quién vendría. Qué sorpresa verte fuera de Aldea primaveral. Supongo que tiene sentido, porque te has convertido *oficialmente* en Vigilante. Tengo que hablarte de un par de cosas, así que te veo en Costa serena.

[...]

—Fuji: Concord, relájate un momento y disfruta del aroma salado del mar y la brisa fresca. No hay ningún lugar como Bar estival. Casi me recuerda que no estoy en casa, porque está claro que en Aldea primaveral no tienes estas cosas. Me siento culpable porque sé que he estado fuera demasiado tiempo, pero me surgieron algunas cosas. ¿Qué tal ha ido todo en Aldea primaveral desde que te nombraron Vigilante?
—Concord: He ayudado bastante.
—Fuji: Ja, sabía que lo harías. El hecho de que estés aquí es prueba suficiente, porque estás muy lejos de casa. Cuando vine aquí, Campamento arenoso estaba en mal estado y eso es algo que no podía ignorar como albañil. Desde que la Orden de Vigilantes se marchó, nadie sufrió más que la población que se quedó aquí y que no *pudo* marcharse. Queda un largo camino para restaurar Campamento arenoso por completo y la Mugre arrasa con todo el trabajo que *puedo* hacer. La gente de Aldea primaveral suele venir aquí para conseguir madera de deriva. Además, la población costarita siempre ha ofrecido sus cultivos sin esperar nada a cambio. Le tengo cariño a este poblado y agradezco mucho que me hayan enseñado tantas cosas nuevas. Este lugar me ha cautivado por completo, así que vamos a echar una mano, Concord. Contigo como Vigilante, seguro que ganaremos contra la Mugre y calmaremos las aguas. Estaré en el taller, pero puedes utilizar el faro. El único inconveniente es que no está en el mejor estado. Deberías andar con cuidado, porque se ha colado Mugre dentro.

[...]

Fuji: Veo que te has deshecho de esos lodos bastante rápido. Has hecho un *muy* buen trabajo, Concord. Qué coincidencia que tú, actual Vigilante, vayas a vivir en el faro. En un principio, lo construimos para que la Orden de Vigilantes pudiese volver de su gran viaje. Todo el gremio de albañiles de la Arboleda se juntó para construir Campamento arenoso. Trabajamos muy duro para conseguir que el faro produjese muchísima luz. Ahora no se utiliza mucho, pero en su momento la población costarita esperó día y noche en el faro el regreso de la Orden. Cien noches seguidas en las que una luz atravesaba el cielo nocturno, como si hubiéramos creado nuestra propia estrella. Si el gran viaje hubiese salido mejor... Bar estival merece una luz que *nunca* se apague. Ejem... Bueno, hay mucho trabajo por hacer aún. Anoche despejé la hierba alta, así que dirígete a Campamento arenoso y espérame en la plaza central.

[...]

—Saguaro: Tú debes ser la nueva incorporación a la Orden. Fuji me ha puesto al tanto de tus... interesantes mejoras en Aldea primaveral. Resulta enriquecedor que una figura de la Orden se una a nuestro pueblo de nuevo. Todo el mundo se alegrará de que estés aquí y espero que Bar estival sea más acogedor que sobrecogedor para ti. Fuji nos ha asegurado que puedes solucionar todos nuestros problemas. Es una pena que no puedas aprovechar tu tiempo aquí, porque te relajarías mucho en esta región si no fuese por la Mugre.
—Fuji: Desde mi primera visita, he pasado mucho tiempo en estas costas tranquilas. ¡Que me ha venido genial, porque de lo contrario no habría aprendido a ser albañil!

—Saguaro: I was hoping Guardian Plum could undertake this quest, but considering the last time they were here... It's probably for the best that you're here instead. I'm sure you were Chosen by Plum with good reason, but this task will still be dangerous. Our own Architect, Woody, went west to Lilyputt a few days ago. The Frogs there like to keep to themselves, but we were hoping some unity could solve our mutual problems. However, tensions have been slowly growing between us since the Waterlog became overrun with Oozes. Rot have taken up residence, cutting into our resources. It's an understatement to say that we're stretched thin. And without Woody to maintain our town, the Outpost will fall further into ruin.
—Fuji: Not on our watch, Saguaro! Now we're both here to help!
—Saguaro: Right! Luckily, Fuji has been helping out... but we're still struggling. Help us sort some things out, and we'll be sure to provide Fuji with everything they need for their return to the Hamlet. I've marked your map with things you should start with. I help the Seafolk adjust to life here, and I'll do the same for you! A bit of adjustment to be had, especially for a Hamlet Greenling~ So, if you're going to stay here for a while, you'll learn to live our way! The first thing you'll want is a Dowsing Rod. Head north-east to Summer's End, and Coqui can help you. Without a Dowsing Rod, you won't be able to gather half of what the Summer Bar offers. Thanks for coming over, Guardian Concord. We're glad to have you here~

[...]

—Coqui: OI! You there!
—Concord: Saguaro said you could help me-
—Coqui: Yeah that's great, but first I could use *YOUR* help, hm? OKAY? Just a few steps north, I'm trying to prevent that dam from flooding this place! Take this thing, and go pull up some of those underwater levers!!

[...]

—Coqui: Ah, yeah. I think that does the trick! Dang dams are supposed to carefully regulate dew flow to the Sea. But nowadays, they're just a pain we have to deal with. Now, what can I help *you* with, kind stranger?
—Concord: I have what I need!
—Coqui: You sure? Well, you can hold onto that Dowsing Rod. I've got a bunch to spare. With that, you can pull resources from deep waters! Though it won't be as easy as pulling a lever, *obviously*. But if you want to upgrade it a bit more, you'll have to talk to Pearl in the Outpost. They've been having some issues. But who *doesn't* have issues these days ha HA.

—Saguaro: Tenía la esperanza de que Vigilante Ciruela se encargase de esta misión, pero si pienso en la última vez que estuvo aquí... Quizá es mejor que te encargues tú. No me cabe duda de que Ciruela te eligió por una buena razón, pero aun así esta tarea será difícil. Tenemos a Woody, que trabaja aquí como albañil, pero se marchó a Nenufaria hace unos días. La población nenufarí no es muy sociable, pero creíamos que los problemas que compartimos se solucionarían si nos uníamos. Sin embargo, la tensión entre ambas poblaciones es cada vez mayor desde que los lodos invadieron los Acuíferos. La Mugre se ha apoderado del lugar y nuestros recursos se han visto afectados. Decir que no damos abasto es poco y, además, Woody no está aquí para ayudarnos a mantener el pueblo. A este paso, Campamento arenoso desaparecerá por completo.
—Fuji: ¡No dejaremos que eso pase, Saguaro! ¡Estamos aquí para ayudar!
—Saguaro: ¡Cierto! Por suerte, Fuji nos ha ayudado mucho... pero seguimos en una mala situación a pesar de todo. Ayúdanos a solucionar algunas cosas y nos aseguraremos de que a Fuji no le falte nada para volver a Aldea primaveral. He marcado en tu mapa algunas tareas con las que deberías empezar. Intento ayudar a cualquier habitante costarita a que se adapte a su nueva vida aquí, así que haré lo mismo contigo. Es un proceso necesario, sobre todo para una criatura herbolense de Aldea primaveral~ Si te vas a quedar aquí un tiempo, necesitarás aprender a vivir a nuestra manera. Antes de nada, tendrás que conseguir una varilla de zahorí. Para eso, dirígete hacia el noreste hasta llegar a Frontera estival y ahí Coquí te ayudará. Sin una varilla de zahorí no podrás conseguir ni la mitad de los recursos que hay en Bar estival. Gracias por venir, Vigilante Concord. Nos alegramos de que estés aquí~

[...]

—Coquí: ¡EH, TÚ!
—Concord: Saguaro me ha dicho que podrías ayudarme...
—Coquí: Sí, qué bien, pero antes voy a necesitar *TU* ayuda, ¿vale? ¿VALE? No quiero que esa presa a unos metros de aquí inunde toda la zona. ¡Coge esto y sube algunas de las palancas que están bajo el agua!

[...]

—Coquí: Vale, creo que con eso servirá. Se supone que las dichosas presas deberían regular el nivel de rocío que va al mar. Sin embargo, parece que estos días solo nos complican más la vida. Muy bien, ¿con qué necesitas ayuda *tú*, personita amable y desconocida?
—Concord: ¡Ya me has dado lo que necesito!
—Coquí: ¿En serio? Bueno, tengo varillas de zahorí de sobra, así que puedes quedarte con esa. Te servirá para recoger objetos que están en las profundidades del agua. *Obviamente* no será tan fácil como subir una palanca. Si quieres mejorarla, tendrás que hablar con Perla en Campamento arenoso. Se le han venido encima algunos problemas, pero quién *no* los tiene hoy en día, JA.

—Maraschino: Hey I'm pretty busy doing Shore guard-duty. Do you need anything, *Guardian*?
—Concord: I could use your help.
—Maraschino: Really? I-I mean, it only makes sense. Gotta be honest, I was pretty disappointed when Plum ended up choosing you as a Guardian. I mean, no offense, Concord. But you're not exactly an accomplished Rot fighter. However, if I can help out the new Guardian, I suppose that'd be the next best thing. My skill is sorely squandered here on the shore, where few Rot dare cross the salty sands. Elderberry has me here while I work on fixing my protective gear. Can't be helped, with all the muck those Oozes make. But if you could get me, say, 2 Glass Lenses, I could fix my goggles and help you with the in-land Rot. Sometimes the beached glass jars that end up on our shores will drop a Glass Lens! Truly a Guardian as green as you could use an experienced fighter like me.

[...]

Maraschino: Found the Glass Lenses I need? Wha- Hey, these are great! Thanks, Concord. I really appreciate you taking time out to gather these. Tell you what, when I'm done with my work here each day, I'll head over to the Bend come night and clear the rot out there! I'm sure after a hard day of work you'd like a safe place to relax. I can squash any Ooze that comes near your house! After all, I'll need a lot of practice if I'm gonna be Guardian too! I'm going to start getting ready!

—Marrasquino: Hola, tengo bastantes cosas que hacer como guardia de playa, ¿necesitas algo, *Vigilante*?
—Concord: Me vendría bien tu ayuda.
—Marrasquino: ¿En serio? B-bueno, tiene sentido. A decir verdad, me decepcionó bastante que Ciruela te eligiese a ti como Vigilante. Sin ánimo de ofender, pero no tienes mucha experiencia luchando contra Mugre. Aun así, imagino que no estaría tan mal ayudarte. Mis habilidades se desperdician en estas costas, donde poca Mugre se atreve a cruzar la arena salada. Longebaya me ha enviado aquí mientras arreglo mi equipo de protección. No hay remedio, con toda la suciedad que dejan los lodos. Sin embargo, si me consigues 2 lentes de cristal podría arreglar mis gafas y ayudarte con la Mugre. Algunas veces, las puedes encontrar en los tarros de cristal que acaban en la orilla. La verdad es que a cualquier Vigilante tan verde como tú le vendría bien la ayuda de una gran figura luchadora como yo.

[...]

Marrasquino: ¿Has conseguido las lentes de cristal que te pedí? ¡Hala, son perfectas! Gracias, Concord. Te agradezco mucho el tiempo que le has dedicado a encontrarlas. Que sepas que cuando acabe de trabajar cada día, iré por la noche a Posada del recodo y eliminaré la Mugre que haya alrededor. Seguro que después de un largo día de trabajo, querrás volver a un lugar seguro para descansar. Puedo aplastar a cualquier lodo que se acerque a tu casa. Después de todo, necesitaré practicar mucho si quiero ser Vigilante también. ¡Voy a empezar a prepararme!

ANEXO III: Traducción comparada de misiones

Inglés	Español
Oozing Over Those bigger Oozes have been increasing in count over the last few days. We need to keep the Hamlet safe! Whack 7 of them.	**Levantamiento lodoso** Los lodos más grandes han aumentado en número estos últimos días y tenemos que mantener Aldea primaveral a salvo. Elimina a 7 de ellos.
Woodforge Materials Granny Smith has to resharpen the Guards' tools and is asking for Glass Shards from the beach! We need 4 in a Forage Box!	**Objetos para Manciana** Manciana Herrera tiene que afilar las herramientas del escuadrón de guardias y necesita 4 fragmentos cristalinos de la playa. Deposítalos en una urna de recursos.
Cracked Homes Some Oozes tried to break into an Apartment. We need Sap from overgrown stumps to patch the cracks! Could someone put 2 globs of Sap into a Forage Box?	**Hogar, baboso hogar** Un grupo de lodos ha intentado entrar en un apartamento y necesitamos 2 ejemplares de savia para tapar las grietas, ¿podría alguien depositarlos en una urna de recursos?
Surprise Supplies An old package full of Dewkeeping materials washed up on shore in Bloom Bank. Someone needs to grab it before the Rot eats it at night! Sili's group in The Bend should be able to make use of it!	**Suministros sorpresa** Ha aparecido un paquete con materiales para el rocío en Orilla florecida. Hay que recogerlo antes de que la Mugre lo devore al anochecer. En Posada del recodo, el grupo de Sili quizá le dé un buen uso.
Safety First Three safety-rails around the Outpost have worn down to the point of breaking! They can be repaired with Sandstone!	**Seguridad ante todo** Se han roto tres barandillas en Campamento arenoso por desgaste. Pueden repararse con arenisca.
Day of the Tentacles Weird tentacles have popped up in Reef Ridge. They're concerning some of the Seafolk.	**Montando la del pulpo** Unos tentáculos extraños han aparecido en Cumbre coralina. Están causando preocupación entre la población costarita.
Gooey Center A few Shelled Rots have taken up residence in Lily Landing. De-shell both of them so others can deal with them safely.	**Coraza de oro** Un grupo de lodos acorazados ha ocupado Muelle nenúfar. Sácalos de su caracola para que el resto pueda encargarse de ellos sin problema.