Universitat Autònoma de Barcelona

Dipòsit digital de documents de la UAB

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

Lopez Pascual, Francesc; Arevalillo Doval, Juan Jose, dir. Proyecto de localización de un medio interactivo. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, 2023. (Tecnologies de la Traducció)

This version is available at https://ddd.uab.cat/record/283619

under the terms of the BY-NC-ND license

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

2022-2023

PROYECTO DE LOCALIZACIÓN DE UN MEDIO INTERACTIVO

MÁSTER EN TRADUMÁTICA: TECNOLOGÍAS DE LA TRADUCCIÓN

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Francesc Lopez Pascual

TUTOR/A

Juan José Arevalillo Doval

Barcelona, 2023

Datos del TFG / *Dissertation data*

Título: Proyecto de localización de un medio interactivo

Title: Localization project of interactive media

Autor/a: Francesc Lopez Pascual

Author: Francesc Lopez Pascual

Tutor: Juan José Arevalillo Doval

Tutor: Juan José Arevalillo Doval

Centro: Universidad Autónoma de Barcelona

Centre: Autonomous University of Barcelona (UAB)

Estudios: Máster oficial en Tradumática: Tecnologías de la Traducción

Studies: Official master's degree in Tradumatics: Translation Technologies

Palabras clave / Keywords

Localización, videojuegos, Terraria, humor, cultura popular

Resumen del TFM / *Abstract*

Palabras clave: Localización, videojuegos, Terraria, humor, cultura popular

El objetivo de este trabajo es estudiar el proceso de localización de un medio interactivo, en este caso el videojuego Terraria, con el fin de experimentar con los mecanismos involucrados en el proceso de localización, las herramientas utilizadas a lo largo del curso y los obstáculos que este proceso afrontará. Para tal fin, el trabajo hablará sobre las particularidades de la localización de un videojuego de un locale a otro, tomando Terraria como objeto de estudio dada la pobre reputación de su traducción al español, comentando las dificultades que ello supone y ofreciendo propuestas de traducción para los conflictos que han aparecido a lo largo del trabajo, traducciones cuyo objetivo es mejorar la experiencia del usuario y poder acercar el videojuego a su lengua y locale cambiando las referencias originales pertinentes por otras más familiares para la audiencia objetivo, justificando las decisiones tomadas a lo largo del proceso de localización, con comentarios de las otras posibles soluciones consideradas y con una demostración de la integración de estas traducciones en el juego original.

Paraules clau: Localització, videojocs, Terraria, humor, cultura popular

L'objectiu d'aquest treball és estudiar el procés de localització d'un mitjà interactiu, en aquest cas el videojoc Terraria, amb la fi d'experimentar amb els mecanismes relacionats amb el procés de localització, les eines utilitzades al llarg del curs i els obstacles que aquest procés haurà d'afrontar. Per a tal fi, el treball parlarà sobre les particularitats de la localització d'un videojoc d'un locale a un altre, amb Terraria com objecte d'estudi per la pobra reputació de la seva traducció al castellà, comentant les dificultats que això suposa i oferint propostes de traducció pels conflictes que han anat apareixent al llarg del treball, traduccions l'objectiu de les quals és millorar l'experiència de l'usuari i poder aproximar el joc a la seva llengua i al seu locale, canviant referències originals pertinents per altres de més familiars per l'audiència objectiu, justificant les decisions preses al llarg del procés de localització amb comentaris d'altres possibles solucions que han estat considerades i amb una demostració de la integració d'aquestes traduccions al joc original.

Keywords: Localization, videogames, Terraria, humour, popular culture

The objective of this project is to study the localization process of an interactive medium, in this case that of the game Terraria, with the main goal of experimentation with mechanisms related to localization, the tools used thorough the duration of the course and the obstacles that this process will have to circumvent. For this purpose, the project will go over the particularities of the localization of a videogame from one locale to another, with Terraria as the focus of this study due to the rather poor reputation its Spanish translation, commenting on the main conflicts this would bring up and proposing translations to the conflicts found throughout the project, whose goal is to improve the user experience and to bring the game closer to their language and locale, switching the original references wherever needed for others which are more familiar to the target audience, justifying the decisions taken through the localization process and commenting other alternate solutions that had been considered, and with a demonstration of the result of integrating these translations back to the original game.

Aviso legal / *Legal notice*

© Francesc Lopez Pascual, Barcelona, 2023. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autora.

© Francesc Lopez Pascual, Barcelona, 2023. All rights reserved.

None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcasted and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

ÍNDICE

I. Introducción 1

1. Motivación 1
2. Objetivos 1
3. Metodología y estructura 2

II. Marco Teórico 2

1. Los videojuegos como medio localizable 2
2. La localización de un medio audiovisual interactivo 3
3. El rol del traductor en la localización… 4
4. Referencias y componentes humorísticos 4

III. Dificultades y obstáculos 5

1. Los formatos de archivos propietarios, situacionales e inventados 5
2. Generación aleatoria de nombres y las diferencias estructurales de oraciones entre inglés y castellano 5
3. Diálogo inclusivo 7
4. Términos, abreviaciones y jerga popularmente conocidos 8
5. Referencias a cultura popular 10

1.1 Subtítulos del juego 10

1.2 Logros 13

1.3 Enemigos y otros personajes no jugables 19

1.4 Ítems y objetos 22

1.5 Términos y nombres 26

IV. Integración de las traducciones en el juego 29

1. Compilación de archivos traducidos 29
2. Pruebas en vivo del material traducido 29

V. Conclusiones 30

1. Conclusiones generales 30
2. Preguntas del trabajo 31

VI. Referencias bibliográfica y anexos 33

3. Referencias bibliográficas 33
4. Anexos 36

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Figura 1: Ejemplos de algunos de los slimes presentes en Terraria 9
Figura 2: Limo, mascota oficial de Dragon Quest..... 9
Figura 3: Algunos de los goblins invasores de Terraria..... 9
Figura 4: La granja *Moo Moo*, también conocida como el nivel secreto de las vacas..... 11
Figura 5: *I am loot* 13
Figura 6: *There are some who call him* 13
Figura 7: *Hot Reels*..... 14
Figura 8: *Hey! Listen!*..... 14
Figura 9: Navi, hada guía…..... 14
Figura 10: *Benched*..... 14
Figura 11: *Miner for fire*..... 14
Figura 12: *No hobo* 15
Figura 13: *Real Estate Agent*..... 15
Figura 14: *Do you want to slay a snowman?*..... 15
Figura 15: Muñecos de nieve asesinos…..... 15
Figura 16: *Ice scream* 16
Figura 17: *Deceiver of fools*..... 16
Figura 18: Señuelo y ninfa revelada..... 16
Figura 19: *Dye Ha*rd 16
Figura 20: *Don't dread on me* 16
Figura 21: Bandera de Gadsden 16
Figura 22: Fast and Fishious 17
Figura 23: *Not the bees!*..... 17
Figura 24: *Jeepers Creepers*..... 17
Figura 25: *Goblin punter* 18
Figura 26: *The Great Southern Plantkill*..... 18
Figura 27: Where's my honey? 18
Figura 28: Portada de *Where's My Water?*..... 18
Figura 29: Portada de ¿Dónde está mi agua?..... 18
Figura 30: *Stop! Hammer time!* 19
Figura 31: *Just Desserts* 19
Figura 32: *Like a boss* 19
Figura 33: *Bone Le*e 19
Figura 34: *Diabolist*..... 20
Figura 35: *Dreadnautilus*..... 20
Figura 36: *Everscream* 20
Figura 37: *Mourning Wood* 21
Figura 38: *Splinterling*..... 21
Figura 39: *Crimera* 21
Figura 40: *Herpling* 21
Figura 41: *Derpling* 21
Figura 42: *Deerclops* 22
Figura 43: Báculo de rayoscuro, Varita escarchadora, Vara de hielo, Cetro murciélago y Bastón de llamarada 22
Figura 44: *Starfury* y *Star Wrath*..... 22
Figura 45: *Cool Whip* 23
Figura 46: *S.D.M.G* 23
Figura 47: *The Bee's Knees*..... 23
Figura 48: *Gatligator*..... 24
Figura 49: Minitiburón y Megatiburón..... 24
Figura 50: *Tempest Staff*..... 24
Figura 51: *Eyebrella* 24

Figura 52: *Bat bat* 25
Figura 53: *Houndius Shootius* 25
Figura 54: *Pew-matic Horn*..... 25
Figura 55: *Weather Pain* 26
Figura 56: Elmer Gruñón. 26
Figura 57: Bugs Bunny adoptando la silueta de Elmer Gruñón..... 26
Figura 58: Porculio 27
Figura 59: Interfaz de *Terraria Localization Packer*..... 29
Figura 60: Captura del logro "¿Dónde está mi miel?"..... 36
Figura 61: Captura del logro "Engañabobos"..... 36
Figura 62: Captura de texto de obtención del logro "La casa de Tócame Roque"..... 36
Figura 63: Captura del logro "La casa de Tócame Roque"..... 36
Figura 64: Huesi Chan, captura del bestiario..... 37
Figura 65: Astillajo, captura del bestiario..... 37
Figura 66: Arcolmena, captura del inventario..... 37
Figura 67: Lumbre maldita, captura del juego..... 37
Figura 68: Pinorror, captura del juego..... 37

Tabla 1: Combinaciones de títulos…..... 5
Tabla 2: Ejemplos de mensajes post mortem..... 7

Gráfico 1: Pico de popularidad global del término *Big Chungus*..... 27

I. Introducción

1. Motivación

La elección de un videojuego como medio objetivo se hace con la idea de trabajar elementos que cobran más importancia en un medio interactivo y activo de la que tomarían con otros productos digitales: en un videojuego, quien juegue tiene una necesidad informacional que depende en gran medida de la interfaz de usuario que se le presenta y la experiencia que ésta produce, desde legibilidad hasta qué tan clara y concisamente transmite esta información de una forma rápida y accesible.

El trabajo pretende poner a prueba una variedad de elementos que se han visto a lo largo del primer semestre y que seguirán desarrollando a lo largo del segundo semestre, desde herramientas y prácticas que se han ido utilizando durante todo el curso hasta cómo compara este proyecto con mis expectativas personales y profesionales y con qué destreza y eficacia consigo superar los desafíos y obstáculos que este proyecto impondrá durante su desarrollo.

2. Objetivos

El objetivo de este trabajo consiste en la aplicación de conocimientos y el uso de las herramientas vistos y adquiridos a lo largo del curso en un proyecto más complejo de envergadura comercial con tal de analizar cómo se llevaría a cabo una tarea de nivel más profesional, cómo consigo desarrollarme a lo largo de esta tarea, con qué problemas me encontraré y mediante qué soluciones, sea con medios vistos u otros descubiertos durante la realización del proyecto, consigo resolverlos.

El proyecto existe también como una forma de poner en práctica todo cuanto hemos ido aprendiendo hasta la fecha y durante la realización del proyecto con tal de ver cómo compara la experiencia de trabajos en un ambiente controlado, como es el aula, con un proyecto en el que los roles de gestor, traductor, localizador e ingeniero, entre otros recaen íntegramente sobre mí y dependen de mi diligencia, conocimientos y capacidades.

Asimismo, me planteo durante el proyecto poder responder a una serie de preguntas formuladas con la evaluación de mi progreso a lo largo del máster en mente:

- De las herramientas que hemos visto, ¿cuáles me han resultado más útiles y cuáles menos? ¿Por qué?

- ¿Hay alguna herramienta que haya descubierto durante el trabajo que considero que merezca mención en el máster? ¿Por qué?

- La traducción y localización de un producto digital real, ¿cómo se distingue la realidad de mis expectativas previas al trabajo? ¿Cuáles han sido las principales similitudes y diferencias?

3. Metodología y estructura

La primera fase del proyecto consiste en el análisis de los documentos a traducir y fases de testeo iniciales para comprobar que los archivos son leídos, segmentados y pareados correctamente y que las modificaciones se están realizando con éxito y sin afectar la estabilidad del programa.

La segunda fase del proyecto consiste en la pretraducción del material, que incluye la búsqueda de documentación específica y relevante para la tarea con tal de obtener guías, ejemplos y muestras del estilo, contexto y terminología a utilizar durante su realización. Dado que la envergadura del proyecto depende en parte de la cantidad de obstáculos que se tenga que superar, la cantidad de material a procesar incrementará según avance el proyecto; sin embargo, tener claro qué segmentos corresponden a cada uno de estos incrementos es esencial, de modo que esta fase y la siguiente se pueden repetir.

La tercera fase consiste en la revisión de la traducción y su primera aplicación al programa, recompilando el ejecutable y testeando su correcto funcionamiento, y asegurando de que las traducciones aparecen como se planea. Esta fase concluye cuando el proyecto, en su estado actual, es estable y funcional pese a las modificaciones.

La cuarta fase consiste en la recopilación documental de los pasos, consultas, obstáculos, errores y otras gestiones experimentadas hasta el momento para su estudio y desglose, y posterior adición al trabajo final.

La quinta fase consiste en la revisión del proyecto hasta el momento. Una vez se haya realizado un exhaustivo control de calidad, la atención se redirigirá al proyecto escrito para continuar su desarrollo hacia la fase de redacción, corrección, finalización y presentación.

La sexta y última fase consiste en la revisión general del proyecto, tanto la parte práctica, en lo que a la implementación de la traducción y localización del programa se refiere, como en la teórica, con una revisión, según disponibilidad del tutor, de los puntos críticos del trabajo realizado y su posterior corrección y reestructura según comentarios.

II. Marco teórico

1. Los videojuegos como medio localizable

Los videojuegos son, en sí, un producto todavía joven comparado con otros elementos de ocio de los que disponemos como el cine o la lectura, pero por razón del medio al que pertenecen y en donde existen, han visto una extremadamente rápida evolución durante las últimas dos décadas. Donde más se puede apreciar este cambio, además del apartado visual, es en el apartado de accesibilidad, donde reina la localización.

No hace tantos años, los videojuegos se comercializaban de forma principalmente regional, con las versiones internacionales que salían al mercado poco tiempo después, un proceso no muy diferente del cine. Hoy en día, sin embargo, tal cosa sería impensable para ambos medios, y eso es un hecho fruto de este desarrollo. Al principio, se desarrollaban estos productos con el mercado nacional o regional encabezando la lista de prioridades: los medios apuntaban a esa demográfica

con referencias, entornos y situaciones que les resultarían familiares, dejando la localización como una no prioridad. Tiempo después, la comercialización internacional traería luz a un problema enormemente frecuente en la infancia del videojuego: traducción parcial del producto sin mucha atención a la localización de este, junto con estándares de calidad notablemente bajos, ambas cosas que con el tiempo, y gracias tanto a presión por parte del público como a una progresión natural en la calidad del medio, acabaría generando una industria de intercambio y desarrollo cultural de gran importancia para la accesibilidad de estos medios.

Donde antes encontrábamos juegos traducidos a medias, con texto sin editar, poco o ningún reparo por el aspecto o legibilidad del producto final traducido, y ninguna preocupación por que el público objetivo internacional disfrutara del juego y se identificara con el medio tanto como el público objetivo nacional, ahora vemos equipos de traducción y localización cuya labor nos permite disfrutar de una cantidad de oportunidades de ocio sin precedentes en este medio, cuyas posibilidades son prácticamente ilimitadas.

Es de este avance en la preocupación por la calidad final del producto, por el disfrute del mismo por la audiencia objetivo internacional, que cobran tanta importancia y tanto valor las tareas de los traductores, localizadores, ingenieros y sobre todo desabolladores llevan a cabo, con unos estándares de calidad notablemente altos, no solo juzgados por personal capacitado para ello, sino por todo el mundo.

2. La localización de un medio audiovisual interactivo

Un videojuego tiene ciertos requerimientos exclusivos derivados de su naturaleza interactiva, requerimientos que otros productos pueden ignorar o solucionar de forma pasiva. Resulta de máximo interés que el jugador pueda controlar el juego, los menús y sus funciones de forma orgánica e instintiva, un esfuerzo gran parte del cual se encuentra principalmente en la interfaz del juego y en la experiencia que ésta transmite al jugador: debe ser fácil de leer e interpretar, con mensajes e información simple y directa, la cual puede incrementar en complejidad según progresa el juego, pero una interfaz demasiado compleja alienaría jugadores nuevos y dificultaría su traducción.

Además, un juego como Terraria no existe en un vacío ni como un medio estático, más bien todo lo contrario: Terraria lleva recibiendo actualizaciones desde el momento en el que se lanzó al mercado, y pese a algunas pausas temporales en su desarrollo y múltiples promesas de “esta sí que es la última actualización”, todas ellas rotas hasta la fecha, el juego sigue creciendo y expandiéndose, ampliando la cantidad de contenido disponible así como revisando y modificando partes del contenido ya existente, cambiando las características de algunos objetos y enemigos según la visión del desarrollador evoluciona, de modo que hay una necesidad de flexibilidad en descripciones de objetos, enemigos y mecánicas que permitan dejar siempre claro su estado actual para evitar confundir a los jugadores.

3. El rol de un traductor en la localización

En la traducción y localización de medios, la persona encargada ha de ser consciente de múltiples elementos a la hora de realizar su tarea, en particular el contenido y el medio con los que trabaja y el público objetivo de su trabajo. Los videojuegos son un medio particular en este aspecto, puesto que existe una gran variedad de públicos objetivo, divididos por sus intereses, estilos de juego y géneros preferidos (géneros como conducción, exploración, acción, plataformas, juegos en primera persona…), así como sus hábitos de juego y su nivel de familiaridad con los videojuegos en sí. Este último grupo puede ser complicado por el mero hecho de la facilidad con la que puede quedar de lado si las personas involucradas en el desarrollo del juego y en procesos posteriores, como la localización, obvian sus conocimientos e ignoran a una significativa parte del público que carece de experiencia con los videojuegos en general, y que no disfruta de una soltura y de un bono de conocimientos previos mediante los cuales entender lo que puede llegar a ser considerado obviedades del medio.

En este aspecto, parte del trabajo de localización es acercar el medio a todas las audiencias objetivo, entre las cuales irremediablemente se encuentran personas con poca o ninguna experiencia en los videojuegos y para quienes es vital facilitar su entrada al medio.

4. Referencias y componentes humorísticos

La evolución de Terraria a través de los años, la forma en la que el juego ha ido incorporando elementos de la cultura popular del momento mediante objetos, eventos y múltiples colaboraciones con otros estudios y videojuegos, además de contener incontables referencias a franquicias que formaron parte de la infancia de los desarrolladores o que inspiraron partes del diseño o de mecánicas de Terraria. En el juego encontramos referencias de todo tipo, desde películas y series, videojuegos de variable popularidad, frases y refranes ingleses y algún que otro chiste de carácter adulto.

Todos estos elementos generan una gran base de referencias, de las cuales la audiencia seguramente consiga reconocer varias, más o menos según su edad y de qué tan cerca o lejos haya seguido el proceso de desarrollo de Terraria y su evolución a lo largo de los años, pues hay también una notable cantidad de referencias internas.

Si bien es un esfuerzo admirable por parte de los desarrolladores, el aprovechar el poder llenar el medio en el que se trabaja de referencias para entretenimiento de la audiencia, muchas de estas referencias dependen del previo conocimiento del inglés o de medios originalmente dirigidos a audiencias angloparlantes, muchos de los cuales no recibieron traducción alguna o, de recibirla, su traducción existe en todo un abanico de grados de calidad. Esto causa que, para poder ser entendidas por otras audiencias, en especial aquellas audiencias no solo separadas por una barrera de lenguaje, sino también audiencias sin posibilidad de acceder a esas referencias comunes, muchas de estas referencias deban ser reestructuradas o sustituidas por otras que resulten más fáciles de entender y naturales para el público objetivo de la traducción.

III. Dificultades y obstáculos

1. Formatos de archivo propietarios, situacionales e inventados

Inicialmente, el proyecto consistía en la localización de otro juego, Starbound. Durante un examen comparativo para la decisión sobre cuál de estos programas traducir, los archivos de Starbound causaron cierta preocupación. El motivo de dicha preocupación surge del sistema elegido para almacenar información, como por ejemplo un archivo cuya extensión es *.achievement* cuyo único contenido es en relación con un único logro en el juego, con un archivo *.achievement* por cada logro. Asimismo, se han encontrado ejemplos de redundancia en los archivos, lo que, sin una línea directa de contacto con el cliente, dificulta notablemente la separación del material traducible de aquel que no requiere trabajo alguno. Tener archivos de formatos arbitrarios facilita encontrarlos a escala organizativa; sin embargo, supone un obstáculo cuando encontramos que algunos programas no identifican correctamente un archivo de texto si éste tiene una extensión inusual.

Adicionalmente, Starbound contiene archivos de localización en formato *.qm*, un formato propietario de QT Linguist, programa que es parte de la suite de herramientas de desarrollo QT, e idealmente requiere el uso de dicho programa para poder abrirlo y editarlo fácilmente.

A diferencia de Starbound, Terraria condensa todo su material escrito en siete archivos en formato *.json*, todos almacenados dentro del propio archivo ejecutable, que pueden extraerse sin dificultades mayores y cuyos contenidos, pese a que su estructura basada en aglutinamientos de conceptos cuya relevancia va en tándem según la actualización en la que fueron introducidos, estructura que muestra de forma muy clara el paso del tiempo y cómo ha ido creciendo la envergadura del proyecto del juego, quedan ordenados de forma suficientemente intuitiva como para no suponer dificultades innecesarias al personal de traducción y localización.

2. Generación aleatoria de nombres y las diferencias estructurales de oraciones entre inglés y castellano

Una de las herramientas disponibles desde el menú principal es un generador de nombres aleatorios para los mundos que se generarán para jugar. El generador tiene una estructura suficientemente sencilla en inglés, que se vuelve muy problemática cuando dicho sistema trata de trasladarse a un idioma con género, en el que el uso de los equivalentes de *the* y *of* no bastan para componer nombres coherentes y gramaticalmente correctos.

La estructura actual del generador se basa en tres categorías de palabras: adjetivos, ubicaciones y nombres, las cuales se pueden encontrar en las siguientes combinaciones:

Tabla 1: Combinaciones de títulos

The {Adjective} {Location} of {Noun}	{Adjective} {Location} of {Noun}
The {Adjective} {Location}	{Adjective} {Location}
The {Location} of {Noun}	{Location} of {Noun}

Resulta más complicado generar nombres válidos teniendo en cuenta las normas del castellano, sin embargo, por como es el juego, debemos trabajar adaptando la estructura existente tan exitosamente como sea posible para poder generar nombres con una mínima corrección.

Partiendo de la base que este sistema plantea funcionar sin medida de género alguna, nos encontramos con un dilema de difícil solución: encontrar una forma de, sin acceso al código, modificar el generador (o, en su defecto, su comportamiento) para que éste cumpla con las normas gramaticales del idioma español. Se nos plantean, entonces, dos soluciones alternativas:

Por un lado, podemos traducir los términos tal como son, lo que resultaría en un generador de nombres con muy frecuentes inconsistencias en la nomenclatura generada, como la falta de coherencia y concordancia entre nombres y adjetivos, elementos introducidos con un artículo que denota un género que no corresponde a las palabras que lo siguen y otros problemas de índole similar. Esta opción da por hecho un nivel de comprensión por parte de la comunidad al ser un sistema imperfecto, con fallos abundantes que resultan fáciles de percibir, fruto de ser diseñado para otro idioma cuyas normas gramaticales son diferentes, como es de esperar, e imposibles de extrapolar sin dificultades.

Por otro lado, podemos generar un modelo de traducción en el que todos los nombres y adjetivos pasan a ser de género masculino o neutro, pues ambos géneros operan con un mismo conjunto de artículos y generaría una cantidad de errores mínima, sacrificando a su vez la presencia de palabras en género femenino, una decisión muy probablemente controvertida en la comunidad, si bien no mucho menos controvertida que un sistema utilizable pero gramaticalmente disfuncional. Dado que en el estado actual de Terraria se ha optado por la primera opción, la de un generador imperfecto, en este trabajo se ha optado por la alternativa, con el simple objetivo de comprobar qué tan exitosamente funcionaría tal sistema de ser implementado dentro del juego a pesar de la posible y eventual controversia de tal medida.

En el generador de nombres aleatorio también encontramos como posibles componentes de la fórmula palabras que indican posesivos, como *Guide's*. Al ser imposible traducir estas palabras manteniendo su significado y respetando su posición en castellano, se ha decidido omitirlas completamente y reemplazarlas por duplicados de otras palabras del generador elegidas al azar.

Durante el proceso de traducción, se ha encontrado una variedad de términos que causan un considerable obstáculo en la traducción. Dichos términos pertenecen a la cultura popular de internet, y como tal suelen tener su origen en entornos en inglés, y dada la forma en la que permean en la cultura global de internet, y el prácticamente nulo hábito de traducir tales conceptos a otras lenguas con el objetivo de maximizar su familiaridad interlingüística, estos son generalmente por el público objetivo en inglés sin traducción. El dilema que estos casos nos proponen consiste en si dejar el término en inglés, generando una traducción que el público objetivo del juego muy probablemente conozca, tanto por el contexto del ámbito de los videojuegos y de la cultura de internet, así como por su supuesto grupo de edad (joven, joven adulto, adulto); o en su lugar, tratar de acercar estas traducciones al idioma meta. Finalmente, dada la popularidad de estos términos y visto su amplio uso en contextos, desde contextos coloquiales entre usuarios y jugadores hasta márquetin y publicidad, se ha decidido mantener estas expresiones en inglés para que éstas sigan fácilmente reconocibles por su audiencia objetivo, al riesgo de alienar audiencia adicional potencial que desconozca estos términos, sin embargo, dado el relativamente innocuo entorno en el que tal usuario llegaría a encontrarse dichas palabras, es razonable pensar que el impacto de su desconocimiento no perjudicaría la experiencia final.

3. Diálogo inclusivo

En Terraria, el diálogo escrito es una parte fundamental del juego. Aporta información útil al jugador en cuanto a los objetos que utiliza, las diferentes regiones del mundo y muchas de las amenazas con las que se encontrará a medida que progrese en el juego.

En el diálogo, Terraria hace también referencia múltiples veces al personaje del jugador (tanto por nombre como indirectamente), hecho que es más visible con los mensajes que anuncian la muerte de un personaje, mencionando sus hitos o reaccionando a desarrollos y eventos que han tomado lugar o están por suceder y que su conocimiento puede resultarle útil al jugador, de una forma u otra reconociendo la entidad del personaje y su existencia en el mundo, pese al hecho de que en Terraria, el avatar del jugador es completamente incapaz de hablar de forma directa o intencional, a pesar de que algunas referencias de que el personaje sí que es capaz de hablar existen. Estos mensajes han requerido ser reescritos para que puedan ser compatibles con personajes de cualquier género, ya que el género del personaje es un elemento puramente cosmético y, con muy pocas excepciones en las que un personaje se dirige al jugadore de forma diferente según el género de su personaje, no es generalmente tratado como una variable de particular importancia que pueda utilizarse para distinguir entre varias formas de referirse al personaje, además del hecho que el jugador puede, mediante un objeto, cambiar el género del personaje a voluntad, lo que devalúa aún más la idea de gestionar este elemento como detalles fundamentales.

Algunos de los principales ejemplos encontrados son:

Tabla 2: Ejemplos de mensajes post mortem

Original	Traducción
{0}'s incompetence was put on display	La incompetencia de {0} ha quedado bien clara
{0} had both kidneys stolen	A {0} le han robado ambos riñones
{0} was eaten from the bottom up	Han devorado a {0} de arriba a bajo
{0} was informed of their expiration date	Han informado a {0} de su fecha de caducidad
{0} was ground into sad meat	Han hecho picadillo a {0}
{0}'s living streak was ended	La racha de vida de {0} ha terminado

{0}: Nombre del personaje

Adicionalmente, algunos personajes e incluso el propio juego hacen referencias directas e indirectas al personaje en su diálogo, comentando sobre sus acciones, su progreso o el estado del mundo, de modo que sus líneas de diálogo deben ser reescritas con la máxima ambigüedad posible en cuanto al género de la audiencia, así como cualquier elemento de texto que pueda hacerle referencia, con la excepción de frases en las que el género queda explícitamente indicado (y que sólo aparecen a personajes de género correspondiente).

4. Términos, abreviaciones y jerga popularmente conocidos

En el mundo de los videojuegos abundan de forma muy notable los anglicismos, usados tanto por conveniencia en comunicación internacional, como por simple hábito y sencillez, al ser mucho más fácil entender un concepto con el que se convive que buscarle una traducción correcta, adecuada y útil. Sin embargo, este hábito basado en la comodidad de aquellas personas familiarizadas con el género puede llevar a que personas posiblemente interesadas en el género vean su entrada dificultada por una gran cantidad de términos, jerga, costumbres, convenciones y conocimientos considerados básicos o como cultura popular del medio, elementos que son fácilmente obviados por las personas ya familiarizadas con los videojuegos. Este es el caso de abreviaciones cuya presencia suele ser inmediatamente relevante para el jugador:

HP (*health points* o *hit points*), comúnmente traducido por PS (puntos de salud) o directamente por Salud, es un valor que constituye la cantidad de daño que un personaje o entidad puede soportar antes de ser derrotado o morir.

MP (*mana/magic points*), o directamente *Mana*, generalmente traducido por PM (puntos de magia/maná) o Maná, es una representación de la energía que posee un personaje para usar habilidades especiales y/o mágicas, cuya traducción específica depende también de la ambientación del videojuego: en juegos más fantásticos, este recurso suele traducirse como magia o maná para reflejar su naturaleza mística, mientras que en juegos más realistas o cuyo contexto carece de elementos mágicos o sobrenaturales, suelen verse substituidos por *AP* (*action points*), traducidos como PA (*puntos de acción*).

PvP (*player versus player*), un modo de juego en el que los jugadores se enfrentan unos contra otros. Popularmente se mantienen las siglas en inglés, aunque existen esfuerzos de popularizar su traducción *JcJ* (jugador contra jugador) en círculos castellanohablantes.

NPC, (*non-playable character*), en castellano *PNJ*, (personaje no jugable) que designa cualquier entidad del juego de la que el jugador no puede asumir control directo en circunstancias normales, un término que abarca desde peatones y animales del entorno hasta personajes integrales del juego, tanto aliados como enemigos. A su vez, un *enemigo* es un tipo de PNJ que recibe este nombre por mera simplicidad: un enemigo no requiere ser activamente hostil contra el jugador ni adquirir un papel antagónico para ser considerado tal, con el único factor decisivo para tal nombre es que su existencia suponga un obstáculo, sea activo, pasivo u opcional, al progreso del jugador.

Boss, un tipo de enemigo de gran poder y generalmente también de mayor tamaño. Este tipo de enemigos, conocidos como *Jefe* en castellano, son enemigos con un papel particular en un juego: su presencia y posterior derrota suelen constituir una marca de progreso importante del jugador, y a la vez que poseen características muy superiores a otros enemigos, estos también proporcionan mejores recompensas al ser derrotados. A diferencia de los enemigos comunes, sin embargo, estos sí suelen ser activamente antagónicos y hostiles hacia el jugador, pero no es una característica necesaria.

Miniboss, traducido como minijefe, un enemigo que se encuentra a medio camino entre un enemigo común y un jefe. A diferencia de los jefes, los minijefes pueden o no tener relevancia en la progresión de un juego, siendo en ocasiones jefes de menor relevancia o poder pero que aun así poseen una identidad que los distingue de otros enemigos comunes, o ser simplemente una versión más fuerte de un enemigo común.

Adicionalmente, existen diversos tipos de enemigos que reciben nombres distintivos derivados del inglés adoptados popularmente, ignorando la nomenclatura, si es que esta existe, en la lengua meta. Terraria es un notable ejemplo de ello, pues dos de sus principales tipos de enemigos, los *goblins* y los *slimes*, representan bien claramente esta situación.

Fig. 1: Ejemplos de algunos de los slimes del juego

En el pasado, Terraria había intentado traducir *slime* como *baba*, haciendo referencia a sus cualidades viscosas y pegajosas, sin embargo en diversos círculos castellanohablantes dicho nombre nunca cobró relevancia dada la popularidad y enorme presencia de slimes en videojuegos y otros medios, de modo que el término cayó rápidamente en el desuso en pro del anglicismo. En Terraria existen más de treinta slimes diferentes, dos de los cuales son jefes y otros cinco son aliados. Dada la condición de que algunos son aliados, un nombre inmediatamente desagradable como *baba* deja de ser deseable comparado con uno generalmente percibido como más innocuo y con mayor rango de interpretación. Algunas franquicias han intentado previamente añadir una traducción alternativa a *baba*, en este caso *limo*, sin embargo, la gran popularidad del término *slime* restringió esa idea a unas pocas franquicias que han decidido mantenerse firmes en su decisión, también como mecanismo para separarse de las demás como símbolo de su identidad, como es el caso de la franquicia *Dragon Quest*, de la cual los limos son la mascota oficial.

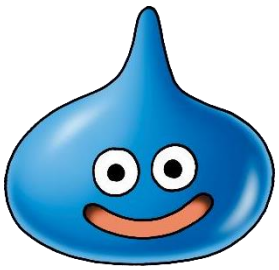


Fig. 2: Limo, mascota oficial de Dragon Quest

Fig. 3: Algunos de los goblins invasores de Terraria

Del mismo modo vemos la gran popularidad del término *goblin*, popularmente atribuido a un ser humanoide de largas orejas y nariz, baja estatura y con fama de violencia, invenciones desastrosas y causar el caos allá donde estén, gracias en gran parte a obras como las de J.R.R. Tolkien, una representación bastante cercana a los goblins que encontramos en Terraria. En castellano encontramos múltiples términos que pueden aplicar a estas criaturas, como duendes y trasgos, ambos con relativa relevancia en círculos de fantasía. Sin embargo, *goblin* es con diferencia el término más popular y reconocido para estas criaturas, lo que, combinado con el hecho que este es su nombre en la versión original, lleva a errar del mismo modo que con el término *slime* y mantenerlo intacto, decisión justificada por la gran popularidad del término, así como la de las criaturas a las que representa.

[Fig. 1] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Slimes
[Fig. 2] Fuente: https://dragonquest.fandom.com/es/wiki/Limo
[Fig. 3] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Goblin_Army

5. Referencias a cultura popular

Terraria incluye entre sus múltiples nombres de objetos y personajes, descripciones y otros textos una gran cantidad de referencias tanto a cultura popular como a coloquialismos cuotidianos de internet, desde frases, nombres e incluso personajes memorables de películas y series hasta jerga coloquial de varias partes de internet, lo que puede llegar a suponer un inmenso problema a la hora de localizar este tipo de contenido por el simple hecho de que estos elementos rara vez se ven traducidos a otros idiomas, usados en inglés de forma indiscriminada, un detalle defendido como parte de su estado de cultura popular compartida y como medida adicional para fomentar un aire comunitario más bien cerrado, dificultando que personas externas a los grupos en los que dichos términos y referencias son conocidos y populares (gran ejemplo de lo cual es el género de humor basado en memes), conservándolos como referencias internas y aportando un aire de exclusividad a todos aquellos que entiendan o sepan intuir su significado por previo conocimiento del contexto.

Estas características suponen múltiples obstáculos para localizar estas referencias, pues no solo hay que comprobar que el contexto de la referencia puede llevarse de un idioma a otro antes de descartar dicha referencia, sino que, por si fuera poco, muchos de los contextos de los que surgen estas referencias no tienen traducción oficial al castellano, o peor aún, su traducción al castellano puede que deje mucho que desear, lo que nos lleva a un conflicto adicional: ¿Mantenemos una referencia original que, a nuestra opinión y parecer, resulta poco natural o es insatisfactoria, la reemplazamos por una referencia diferente basada en el mismo contexto, o contexto similar de la misma franquicia, o partimos en una nueva dirección y elegimos un contexto completamente diferente del que formar una nueva referencia, pensada desde el principio para el nuevo público objetivo? Una pregunta con la que el mundo de la traducción y localización se topa constantemente, y que veremos estudiada más adelante en una variedad de casos con diferentes resoluciones y resultados.

1.1 Subtítulos del juego

Al iniciar el juego, este se abre en una ventana con el nombre de Terraria seguido de dos puntos y acompañado de una variedad de subtítulos, la mayoría de los cuales son referencias a películas, series y otros juegos, un detalle que encontramos en unos pocos otros juegos, de entre los cuales cabe destacar el más conocido con diferencia, Minecraft, que popularizó la práctica de incluir el subtítulo "*Also try*" seguido del nombre de otro videojuego con el que Minecraft comparte estilo o mecánicas, o que los desarrolladores sencillamente consideraron que merecía su recomendación personal.

"*Game over man, game over*": Frase dicha por Hudson, marine colonial interpretado por Bill Paxton en Aliens (1984), que se ha acabado convirtiendo en una referencia icónica de la franquicia. En inglés, dado que se trata de un videojuego, la frase funciona tanto si se conoce el contexto de la referencia como si no; sin embargo, en castellano resulta más difícil encajar la referencia si uno no es familiar con el doblaje original de la película. Por ello, se ha adaptado la

frase para acortarla ligeramente y no acabar con un título demasiado largo, lo que deja como propuesta: "**Fin del juego, tío**".

There is no cow layer: Hace referencia a un nivel del videojuego Diablo II, en el que un chiste recurrente consiste en los desarrolladores negando la existencia de un nivel secreto lleno de vacas, que nació de una leyenda urbana indicando la existencia de dicho nivel en Diablo I. Blizzard, la empresa desarrolladora de la franquicia Diablo, añadió el nivel de las vacas a Diablo II como conmemoración a los rumores e historias generadas alrededor de tan particular escenario. La referencia se encuentra adaptada contextualmente pues Terraria no opera mediante niveles per se, más bien por capas de terreno delimitadas según la altura del mundo en la que se encuentran o los biomas a los que pertenecen, por lo que se ha transformado de *cow level* a *cow layer*. Para su adaptación al castellano, al encontrarnos con que, a diferencia de en conversación angloparlante, rara vez se habla de capas o de niveles en Terraria, mencionando directamente los biomas relevantes a la conversación, se ha optado por mantener una estructura similar a la referencia original tal como la encontramos en conversación en español en contexto de Diablo: **"No hay ningún nivel de vacas"**. Pese a ser una referencia difícil de procesar para personas no familiares con el contexto que la rodea, éste es su objetivo original, por lo que se considera que sigue desempeñando su función de forma satisfactoria.

Fig. 4: La granja Moo Moo, también conocida como el nivel secreto de las vacas

The Grass is Greener on This Side: Referencia a la expresión inglesa "*the grass is greener on the other side of the fence*" (el césped del otro lado de la valla es más verde). En Terraria, dicha referencia adquiere otro significado según el punto de progresión en el que se encuentre el jugador: sucede con alta frecuencia que los nuevos jugadores se centren en explorar la superficie del mundo, impacientes por descubrir qué hay más allá de un desierto o al otro lado de una colina, y un resultado bastante común es que lleguen hasta la nieve o, en el peor de los casos, hasta la jungla, un bioma lleno de tonos verdes exóticos y atractivos, con un césped de un tono verde más claro que el del bosque, momentos antes de que los monstruos que habitan dicha jungla los hagan jirones por falta de conocimiento y preparación al ser un área del juego bastante peligrosa. El mismo fenómeno sucede más adelante, una vez se desbloquea la versión avanzada del mundo en la que aparece la bendición, un entorno lleno de colores suaves y tonos pastel, con árboles multicolor, césped de color verde azulado y habitado principalmente por hadas y unicornios, habitantes que harán jirones a los jugadores menos experimentados que no se hayan percatado que la bendición es un entorno hostil pese a que su apariencia parezca indicar todo lo contrario. Puesto que en castellano las expresiones equivalentes a la original mantienen poca relación con el contexto, la propuesta opta por ser fiel al valor contextualizado de la frase: "**Oye, este césped mola más…**".

Judgement Clay: Parodia del subtítulo de la película de James Cameron, *Terminator 2: Judgement Day* (1991). Localizada al castellano como "Terminator 2: El juicio final". Tras

[Fig. 4] Fuente: https://diablo.fandom.com/wiki/The_Secret_Cow_Level

investigar sobre posibles usos de títulos y referencias, se han considerado múltiples opciones, la más interesante de ellas "Hasta la vista, baby", una frase enormemente popular de la misma franquicia; sin embargo, esta solución prescinde totalmente de la relación entre la referencia y el juego que observamos en la versión original, de modo que finalmente se ha optado por prescindir completamente de la referencia a la franquicia de *Terminator* y, en su lugar, optar por una edición de una frase coloquial común en España, "Que te den morcilla". Para que ésta tenga relación con el juego, se reescribe como "**Que te den arcilla**", tanto para mantener la fonética fácilmente reconocible de la expresión inicial, como porque la arcilla suele ser un material poco usado en el juego más allá de la decoración pero que tiende a ser difícil de encontrar, dándole otro significado en forma de referencia interna en el contexto del propio juego.

Can you Re-Dig-It?: La expresión nace de un doble juego de palabras, por un lado, Redigit es el seudónimo de Andrew Spinks, el director de Re-Logic, la empresa encargada de desarrollar Terraria; por otro lado, la pregunta "*Can you re-dig it?*" (¿Puedes volver a cavarlo/excavarlo?) es una referencia a la principal mecánica del juego, excavar en el mundo en búsqueda de tesoros y materiales para poder adquirir más poder y con los que construir y personalizar el mundo.

Al ser una referencia imposible de traducir al castellano sin una pérdida de la identidad que la compone, la decisión consiste en mantener el segmento original o traducirlo y buscar una nueva forma de que ésta encaje. Finalmente, se ha optado por la segunda opción, con el siguiente fragmento: "**A-cava con todos**", insertando un error gramatical que introduce directamente una referencia a la minería, pero lamentablemente a coste de perder el componente de identidad de Redigit.

Red Dev Redemption: Referencia doble. Por un lado, referencia la franquicia de Rockstar Studios *Red Dead Redemption*, por otro, referencia el nombre del director de Re-Logic, Redigit. Dado que el título hace referencia a dos elementos complicados de gestionar (uno intraducible al ser un nombre, otro no traducido ni en el mercado hispanohablante, y cuyo nombre en inglés ha pasado a ser conocido globalmente sin traducir), se mantiene el título en su estado actual.

Terraria 2: Electric Boogaloo: Este particular subtítulo proviene de la película *Breakin' 2: Electric Boogaloo* (1984), en la que dicho subtítulo referencia un estilo de baile nacido del funk y del hip hop de la década de 1970 y popularizado por un grupo de bailarines urbanos llamados *The Electric Boogaloos*. Si bien la práctica ha caído en el desuso, la adición del subtítulo *Electric Boogaloo* para anunciar una secuela de un tono menos serio y más ridícula y absurda que su predecesor. Dado que la expresión es ampliamente conocida en la cultura popular, pese haber visto una notable reducción en su uso en la actualidad, se considera fácilmente identificable incluso en castellano, por lo que se opta por traducir el subtítulo a "**Bugalú eléctrico**".

Adaman-TIGHT!: referencia a *tight* como algo bueno o positivo, junto con la pronunciación inglesa de *adamantite*, en castellano *adamantita*, metal basado en el elemento mítico ficticio adamantina. Al no existir forma de trasladar esta referencia al castellano, la alternativa propuesta consiste en la combinación de adamantita con titanio, dos metales que se encuentran en el juego y que ocupan lugares pares a la vez que mutuamente exclusivo, es decir, si en un mundo se genera adamantita, no podrá generarse titanio en el terreno, y viceversa. De ahí, la absurda combinación de ambos elementos en un concepto como "**¡Adamantitanio!**" lograría ser una referencia interna para los jugadores suficientemente avanzados, a la vez que una posible pista falsa sin mala fe para los más novatos.

Earthbound: Existen actualmente dos teorías sobre el origen de esta referencia: por un lado, se cree que habla de la saga de videojuegos *Mother*, mejor conocida como *Earthbound* fuera de Japón, que gozó de gran popularidad al salir al mercado, convirtiéndose en el décimo juego mejor vendido de 1994 en Japón, y asegurándose una ostentosa permanencia en la cultura popular (en especial por su banda sonora y las particularidades temáticas de su historia) de la época que perdería influencia a la vuelta del milenio. El principal punto que da fuerza a esta idea es la aparición de yoyos en Terraria en forma de armas, hecho compartido con algunos otros pocos juegos, pero que también vemos presente en *Earthbound* por parte del protagonista, Ness. Por otro lado, podría referenciar a otro videojuego, *Starbound*, que comparte mecánicas con Terraria (a destacar, la exploración de un mundo en dos dimensiones generado proceduralmente) y cuyos desarrolladores provienen, en parte, de exmiembros de Re-Logic, el estudio desarrollador de Terraria, que se marcharon tras "discrepancias en la visión artística y dirección del juego". El nombre aparece parodiado, pues en *Starbound*, como su nombre indica, el objetivo es explorar el espacio y otros sistemas solares, algo que en Terraria queda limitado a mundos individuales, principalmente en tierra y subsuelo. Dada la posibilidad (fortuita o intencional) de que este título haga referencia a una franquicia concreta, la referencia se mantiene intacta.

A good day to dig hard: Este subtítulo es un juego de palabras con la palabra *dig* y el título de la película *A Good day to Die Hard* (2013), lo que en sí genera una referencia en contexto relevante para Terraria: la principal actividad del juego es cavar, y *hard* como adverbio puede significar realizar una tarea con gran esfuerzo y esmero, lo que describe con bastante precisión a qué va a ir dedicado buena parte del tiempo de los jugadores. La propuesta de traducción, "**Un buen día para cavar**", toma el título traducido de la película y lo adapta al contexto de Terraria, tal como se hace en la referencia original.

1.2 Logros

Fig. 5

***I am loot*:** El título de un logro al abrir un cofre. La referencia parte de la frase característica del personaje Groot, popularizado de forma masiva recientemente en la película Los Guardianes de la galaxia (2014) al ser una de las tres (luego cuatro) únicas palabras que el personaje dice. Esto se combina con *loot*, forma popular de referirse a los objetos y dinero dentro de un contenedor con el que se puede interactuar, así como la propia acción de recoger estos objetos y depositarlos en nuestro inventario (léase *lootear*) para generar todo el contexto suficiente para que esta referencia funcione. Esta referencia se ha mantenido intacta pues en el contexto de los videojuegos, *loot* es una palabra prácticamente omnipresente, por lo que de ser el caso que una persona se encontrara con ella sin conocerla, encontrar o deducir su significado es notablemente poco difícil, y se emplea la traducción preexistente de la película para la propuesta "**Yo soy loot**".

Fig. 6

***There are some who call him…*:** El título de este logro, así como el nombre del enemigo al que corresponde, son una referencia a la película de Monty Python Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores (1977), en concreto al personaje Tim el mago, quién se presenta mediante una frase casi idéntica al subtítulo en cuestión. La película cuenta con una traducción al castellano, lo que

[Fig. 5, 6] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Achievements

incluye la frase del subtítulo, por lo que la propuesta es utilizar la misma frase aplicando el mismo cambio que vemos en la original, lo que resulta en la frase "**Algunas personas le llaman…**".

Fig. 7

***Hot reels*:** Juego de palabras hecho entre la marca de coches de juguete *Hot Wheels*, el carrete de pesca y el contexto del juego. El logro se introdujo junto con la capacidad de pescar en lagos de lava y de objetos que permiten y facilitan tan atípica tarea. Dado que el nombre de la marca no es traducible, ni existen traducciones mínimamente populares de la misma, la traducción ha de optar por una dirección diferente. Combinando el calor y color típicamente relacionados con la lava y el magma, así como por ser una expresión que denota tanto calor como tensión, se ha optado por "**Sedales al rojo vivo**".

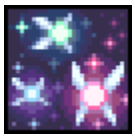


Fig. 8

***Hey! Listen!*:** La expresión *Hey! Listen!*, comúnmente estilizada en contextos coloquiales como *Hey, listen!* es icónica de un personaje recurrente que pertenece a la franquicia de Nintendo "La Leyenda de Zelda". En esa franquicia, el personaje, Navi, es aliada y acompañante del protagonista, que le guía durante sus viajes iluminando entornos oscuros y haciendo las veces de cursor para apuntar a objetos y enemigos a distancia, además de tener su personalidad y carácter. Precisamente de su personalidad procede la popularidad de la expresión, pues en múltiples entregas el personaje es considerado innecesariamente pesado y repetitivo, comenzando gran parte de su diálogo llamando la atención del protagonista con esas dos simples palabras, "Hey, listen!". En Terraria encontramos este personaje referenciado en forma de hadas de múltiples colores que habitan el subsuelo. Si bien estas hadas no tienen carácter único o un propósito central en el juego, toman un rol parecido al de Navi, acercándose a jugadores, acompañándolos temporalmente y guiándolos hacia tesoros escondidos en el subsuelo. Una vez que los jugadores alcanzan estos tesoros, las hadas simplemente se desvanecen sin más, una mecánica introducida para reducir la frustración que suponía la exploración subterránea durante las primeras etapas del juego en las que el jugador no posee tantas herramientas o experiencia para poderse guiar adecuadamente por el subsuelo. Las hadas pueden ser también capturadas, cuya descripción refleja el título de este logro. Dada la popularidad de la franquicia original (y por extensión, del personaje), la clara referencia y el hecho que existe una traducción oficial de la expresión original, se ha optado por emplear la traducción existente, "**¡Hey! ¡Escucha!**".

Fig. 9: Navi, hada guía

Fig. 10

***Benched*:** El título juega con el significado del verbo *to bench*, que en contexto deportivo implica sentar a un jugador en el banquillo. En contexto, el verbo adquiere otro significado, sin embargo, pese a que *banco de trabajo* es una traducción bien conocida de *workbench*, la referencia original se pierde pues los términos no son iguales, como es el caso del inglés. Por ello, la propuesta de traducción pasa por tomar una frase popular y aplicarla al contexto de trabajo artesanal y manual: "¡**A trabajar**!".

Fig. 11

***Miner for fire*:** La frase original de la que sale este título es *miner for hire* (se busca contratar minero), que alude a la principal mecánica de juego, así como *fire*, parte integral de una etapa inevitable del juego: el descenso al nivel más profundo del mundo, atravesando el subsuelo volcánico y alcanzando el inframundo, un entorno

[Fig. 7, 8, 10, 11] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Achievements
[Fig. 9] Fuente: https://zelda.fandom.com/wiki/Navi

compuesto casi exclusivamente de ceniza y lagos de lava, una tarea de notable dificultad y riesgo. Si bien el título original consigue este juego de palabras cambiando apenas una letra, en castellano se requiere un proceso diferente para lograr dar con una alternativa satisfactorio. La traducción propuesta para este subtítulo es "**Si hay que ser minero**", que cambia la referencia al caluroso entorno del inframundo por otra relacionada con Minecraft. Este título procede de una versión de "Torero", canción originalmente interpretada por el cantante Chayanne, que reinterpretaría Rubén Doblas, más conocido en internet como El Rubius, con ambientación y cambios en la letra centrados alrededor de Minecraft. De esta canción se rescata la referencia al peligro y a la minería de un juego muy comúnmente relacionado con Terraria.

Fig. 12

***No hobo*:** La inspiración del título de este logro es la frase vulgar *no homo* combinada con la palabra *hobo*, término despectivo con el que designar a una persona sintecho. La frase *no homo* tiene su origen en la esfera del hip-hop norteamericano de 1990, como interjección empleada para negar cualquier posible sospecha o acusación de comportamientos que puedan interpretarse como marcadores de homosexualidad. Para la traducción inicial del título se han explorado posibilidades entre eufemismos para la homosexualidad típicos de España, lamentablemente muchos de ellos son percibidos hoy en día con un grado de ofensividad que se aleja del carácter humorístico de la referencia original y del carácter del juego en sí, por lo que se ha decidido investigar otras alternativas más sutiles. Al no obtener propuestas satisfactorias, finalmente se ha considerado tomar otra dirección y proponer un título con otro tipo de referencia, basada esta vez en el componente principal del logro: una casa. Tras considerar múltiples opciones, como "Y la casa sin barrer", "Como Pedro por su casa", y "La de Tócame Roque", se ha optado por "**Que no se te caiga encima**", animando al jugador a no permanecer en la seguridad de su flamante hacienda y salir a explorar el mundo.

Fig. 13

***Real Estate Agent*:** Este logro se obtiene al lograr tener a todos los PNJs posibles conviniendo en un mismo mundo. Su nombre proviene no solo del hecho que tal labor incluye hospedar veintiún personajes diferentes, lo que requiere un edificio de considerable tamaño, también por los recientes cambios a la convivencia de los PNJs, que hacen que sea más provechoso repartirlos en múltiples edificios a lo largo y ancho del mundo antes que juntarlos todos en una única base principal, lo que (de una forma u otra) convertiría al jugador en el agente inmobiliario de múltiples terrenos. Sin embargo, más que una sencilla traducción, la propuesta parte de la investigación realizada para el anterior logro y emplea una de las referencias consideradas para aludir al estilo de hospedaje previo a los cambios de convivencia, "**La casa de Tócame Roque**", expresión inspirada en un edificio en el que habitaban más de 70 familias, cuya densidad humana era causa de constantes discusiones y alborotos, muy a pesar de los vecinos.

Fig. 14

***Do you want to slay a snowman?*:** Tomando como referencia una de las canciones más populares de la película de Disney, Frozen: El Reino del Hielo (2013), *Do you want to build a snowman?*, el logro retuerce dicho título dado el contexto: una banda de muñecos de nieve asesinos llamada *Frost Legion* (legión helada) invade el mundo y el jugador debe destruirlos para

Fig. 15: Muñecos de nieve asesinos

[Fig. 12-14] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Achievements
[Fig. 15] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Frost_Legion

salvar a los habitantes, así como a Santa Claus, a quién tienen secuestrado y que se mudará temporalmente al mundo cada vez que la legión helada sea derrotada. Tomando en consideración el vastamente diferente contexto y expectativa del título del logro comparado con el de la canción, la propuesta de traducción toma la traducción oficial del título de la canción *Hazme un muñeco de nieve* y la modifica para que se asemeje más al original, además de encajar con el contexto de una invasión de muñecos de nieve asesinos: "**¿Matamos un muñeco de nieve?**".

Fig. 16

***Ice scream*:** El título emplea la similitud fonética que existe entre *ice cream* (helado) y *I scream* (yo grito), relacionando este juego homófono con un evento en el que criaturas estereotípicamente navideñas como elfos, muñecos de jengibre, cascanueces e incluso Krampus, aparecen para dar caza al jugador. Al ser un juego de palabras basado en su redacción en inglés, la propuesta de traducción plantea buscar una alternativa que mantenga la temática de hielo, miedo y frío. Entre otras opciones menos adecuadas, la traducción propuesta es "Escalofrío", por su relación con la temática del evento, que se extiende a la propuesta final, "**Una noche escalofriante**".

Fig. 17

***Deceiver of fools*:** El logro acompaña un enemigo en concreto, la ninfa. Este enemigo disfraza su naturaleza hostil con la apariencia de ser un personaje perdido en el subsuelo que el jugador debe rescatar, imitando las proporciones y la cantidad de salud que tienen el resto de los personajes, y adoptando el aspecto de una mujer desnuda. Al detectar que un jugador está suficientemente cerca para darle alcance, la ninfa revela su verdadero aspecto, hostil y ensangrentado, y procede a atacar a un jugador desprevenido y muy probablemente sorprendido. La propuesta inicial es "Las apariencias engañan", pero dada la idea burlesca del logro, la cual se considera que merece la pena conservar, la traducción final propuesta es "**Engañabobos**".

Fig. 18: Señuelo y ninfa revelada

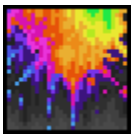


Fig. 19

***Dye hard*:** Otra instancia en la que Terraria hace referencia a *Die Hard*, en este caso jugando con la homofonía entre las palabras *die* (morir) y *dye* (tinte/teñir). A su vez, el título también implica intensidad o esfuerzo, pues para desbloquear este logro un jugador debe equipar un tinte en todas las ranuras que lo permitan simultáneamente, con un total de entre trece y quince ranuras, según la dificultad y progresión del personaje. Para mantener el contexto de tinte y color, la propuesta de traducción es "**De buena tinta**", una expresión que refleja eficacia, habilidad o buen humor.

Fig. 20

***Don't dread on me*:** La frase que compone el título de este logro es una modificación de la frase que forma parte de la bandera de Gadsden, una bandera estadounidense cargada con una serpiente de cascabel enroscada en posición defensiva, cuyos trece cascabeles representan las trece colonias que se rebelaron contra el Reino Unido y lucharon por su independencia, y bajo la cual encontramos la frase que nos ocupa. El subtítulo por sí solo no significa nada, siendo simplemente un juego de palabras entre el nombre del enemigo representado en dicho logro, el *Dreadnautilus*, y la frase que aparece en la bandera. Dado que la bandera, pese a tener cierta relevancia en la cultura popular global, no

Fig. 21: Bandera de Gadsden

[Fig. 16, 17, 19, 20] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Achievements
[Fig. 18] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Nymph

[Fig. 21] Fuente: https://www.britannica.com/topic/Gadsden-flag

es una imagen particularmente conocida fuera de Estados Unidos, se propone buscar una traducción alternativa que permita seguir relacionando este logro con el enemigo correspondiente. La propuesta consiste en cambiar la frase totalmente, a "**El terror de las profundidades**", que referencia las profundidades a las que se suelen encontrar los nautilinos, así como su aspecto, un nautilino gigante que exuda sangre de forma constante mientras da caza al jugador que lo ha invocado.

Fig. 22

***Fast and fishious*:** Combinación de "fish" con el título de la franquicia "Fast and Furious", jugando también con una deformación del adjetivo "fishy". En el sector castellanohablantes, el título de los primeros largometrajes de la franquicia fue inicialmente traducido como "A todo gas", título que luego sería reemplazado por el original en inglés, mientras que, en el sector hispanohablante, el título se mantuvo entre "Rápido y Furioso", "Rápidos y Furiosos" y variaciones de éstos. Teniendo en cuenta el local objetivo de esta localización, la propuesta de traducción parte del título castellano en combinación con el elemento protagonista del contexto: "**A todo Pez**".

Fig. 23

***Not the bees!*:** Exclamación cuyo origen específico se encuentra en la película *The Wicker Man* (2006), (lit. "Hombre de mimbre"), una nueva versión de la película original filmada en 1973, que a su vez toma inspiración de la novela "Ritual", de David Pinner (1967). En la película, Nicholas Cage interpreta a Edward, un agente de policía que viaja a una isla privada, invitado a tomar parte en un ritual pagano, "El día de la muerte y la resurrección". Más adelante, se descubre que todo el ritual y excusas para traer a Edward a la isla fueron parte de un plan para sacrificarle en nombre de una deidad pagana, parte del cual involucra torturar al pobre agente encerrando su cabeza en un recipiente y llenándolo de abejas, momento en el que aparece la expresión. Pese al carácter extremadamente mórbido de la escena, la escena fue sacada de contexto y convertida en un meme (gracias en gran parte a la previa popularidad del actor por su expresividad y forma de actuar) muy prominente tras el estreno de la película. Dada la popularidad de la referencia y del actor asociado, la propuesta consiste en traducir el título "**¡No, las abejas no!**" aún a posible riesgo que una parte de la audiencia no llegue a entender la referencia por falta de asociación.

Fig. 24

***Jeepers creepers*:** Una expresión de sorpresa comúnmente presente en contextos infantiles y preadolescentes. La naturaleza de la expresión se combina con el hecho de que los primeros enemigos arácnidos con los que el jugador se encontrará son, casi sin falta, los *Jungle creepers*, arañas gigantes que habitan el subsuelo de la jungla, cuyo nombre resulta bastante pertinente por la reacción de repulsión que los arácnidos suelen causar, más aún si son del tamaño de una persona, o en su defecto, del mismo tamaño que nuestro personaje. La propuesta de traducción toma una dirección diferente al original, en su lugar inspirándose en un personaje popularmente conocido por su aracnofobia, Ron Weasley, de la franquicia Harry Potter. A destacar, una escena de la segunda película, La Cámara de los secretos (2002), en la que Harry y Ron deben seguir un rastro de arañas que se adentran hacia el bosque prohibido. Ron, claramente exasperado ante la situación, exclama "¿Por qué arañas? ¿Por qué no podemos seguir mariposas?". Dado que es probable que sea la misma pregunta que se haga más de un jugador al encontrarse ante estos monstruos, la propuesta de traducción es "**¿Por qué no podían ser mariposas?**".

[Fig. 22-24] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Achievements

Fig. 25

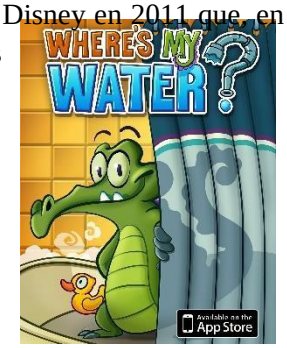
***Goblin punter*:** En un registro generalmente coloquial, la expresión *to punt* significa *golpear algo*, principalmente una pelota, con la parte superior del pie. La expresión también significa pasar un problema a otra persona, posible referencia al hecho de que, en el caso que una horda de goblins decida invadir el mundo de jugador, su personaje es la única criatura directamente dispuesta a luchar contra los invasores, dado que el resto de los personajes continúan su rutina sin preocupación alguna o tratan de defenderse de forma limitada en caso de ser atacados, lo que deja al jugador como la única persona a cargo de repeler la invasión. Con el fin de reflejar la acción de matar una notable cantidad de invasores goblins, además de repeler la invasión en sí, la propuesta parte de la expresión "patear el culo", cuyo significado de propinar una paliza resulta más que adecuado. Para tratar de usar el mínimo lenguaje soez posible, siguiendo el estilo del juego, se ha optado por combinar el significado de la expresión original con la expresión en español, generando como propuesta: "**Pateagoblins**".

Fig. 26

***The Great Southern Plantkill*:** El título del logro es un juego de palabras entre *plant* (planta) y el título del octavo álbum de la banda de groove metal Pantera, *The Great Southern Trendkill*, que fue publicado en 1996. El grupo tiene otra referencia en forma del jefe Plantera, cuyo nombre es a su vez una combinación poco disimulada de *plant* y el nombre del grupo, y cuya derrota es necesaria para la obtención de este logro. El nombre del álbum no fue traducido a otros idiomas, y en vista que en castellano dicho título no aporta ninguna información a un jugador que no tenga suficiente conocimiento previo de la banda, se considera necesario cambiar la referencia para que esta sea algo más accesible a una audiencia diferente. La propuesta de traducción gira en torno a un personaje cuya apariencia es relativamente similar a la de Plantera, Audrey II, uno de los personajes principales de la película La tienda de los horrores (1986). Tomando el título de la película como punto de partida, la propuesta "**Pequeña jungla de los horrores**" hace referencia tanto al nombre inglés de la obra, *Little shop of horrors*, como al hecho de que el subsuelo de la jungla es una de las zonas más peligrosas de todo el juego, con enemigos como abejas, abejorros, avispas y arañas, todos de tamaño similar al personaje del jugador (o todavía mayor), más peligroso aún durante el combate contra Plantera.

Fig. 27

***Where's my honey?*:** Si bien una lectura inicial de este título puede llevarnos a pensar en cierto oso de peluche amarillo vestido de rojo y con una notoria afición por la miel, la referencia más cercana es un juego móvil de puzles desarrollado por Creature Feep y publicado por Disney en 2011 que, en pocas palabras, consiste en excavar el terreno y usar físicas y dinámicas de fluidos para arreglar la ducha de un aligátor, llevando agua de una parte de un nivel a otra para completar el circuito y restablecer el flujo de las secciones de tuberías. Dado que el título de dicho videojuego ya posee una traducción oficial publicada, se tomará dicha traducción como propuesta.



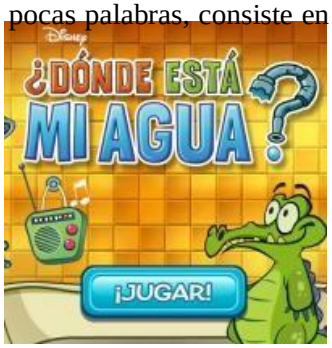


Fig. 28 y 29: Portadas oficiales del juego en inglés y español

[Fig. 25-27] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Achievements
[Fig. 28] Fuente: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.disney.WMW

[Fig. 29] Fuente: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.disney.WMW&hl=es_SV&pli=1

Fig. 30

***Stop! Hammer time!*:** El título de este logro es uno de los versos de la canción *U Can't Touch This*, de MC Hammer, relacionado con Terraria al obtenerse en el momento en que el jugador consiga un martillo. Dado que la canción original no vio traducción a otros idiomas, se busca en su lugar un título alternativo entre refranes y locuciones relacionadas con martillos o carpintería, de donde procede la propuesta "**¡Del cielo te caerán clavos!**". La frase es relevante para el caso no solo por su relación con los martillos, también por el significado del aforismo entero: "el que nace para martillo, del cielo le caerán clavos", que puede interpretarse como el hecho de que a una persona capaz de afrontar dificultades y solucionar problemas, nunca se le acaban los problemas. En contexto, el martillo es una herramienta útil para remover paredes y muebles y otras tareas de construcción y decoración, pero adquiere un papel crítico más adelante del juego, dando acceso al jugador a materiales avanzados a coste de corromper el mundo poco a poco, en esencia, asegurando que el jugador nunca queda libre de problemas que resolver.

Fig. 31

***Just Desserts*:** La expresión original *just deserts* significa "recibir el castigo merecido", comúnmente confundida con *dessert* por su pronunciación, hecho que el título del logro aprovecha. En contexto, el jefe con el que el logro está relacionado es la Reina Slime, que, por su aspecto (así como el de otros slimes) se ve frecuentemente relacionada con postres de gelatina, dando lugar al juego de palabras de este logro. En vista que la relación entre la expresión título de este logro y el jefe se pierde en otros idiomas, se trata de mantener la relación temática en castellano mediante otras estructuras. Las propuestas de traducción son "Un cadáver a los postres", referencia a una película del mismo nombre que parodia el género de películas de detectives, y "Y de postre, regicidio", una frase más sencilla y descriptiva. La decisión final es usar "**Y de postre, regicidio**", por la falta de relación explícita entre la película referenciada en la propuesta alternativa y el contexto del logro.

Fig. 32

***Like a boss*:** Este logro, conseguido al obtener un objeto que invoca uno de los muchos jefes de Terraria, referencia tanto al tipo de monstruo que se está por invocar como a la canción del mismo nombre por The Lonely Island, que alcanzó una enorme popularidad nada más publicarse en 2009 y generando múltiples reinterpretaciones, algunas de ellas basadas en videojuegos (una de las cuales fue también hecha por El Rubius). Sin embargo, esta referencia apenas vería esfuerzo de traducción alguno, simplemente siendo conocida por su versión en inglés. Por ello, se propone una traducción alternativa. Una de las propuestas consideradas es "¡Como un campeón!", con el objetivo de retomar el valor original de la expresión, pero se ha optado por una alternativa que refleja mejor la naturaleza del logro, obtener un objeto que obliga a un jefe a aparecer: "**¡Muéstrales quién manda!**"

1.3 Enemigos y otros personajes no jugables

Fig. 33

***Bone Lee*:** Este enemigo ataca mediante saltos que recuerdan a ataques típicos de artes marciales, y su nombre es una poco sutil referencia al artista marcial, actor, cineasta, filósofo y escritor hongkonés-norteamericano Bruce Lee. Se han considerado diversas opciones, desde mantener la referencia inicial por la memoria de Bruce Lee, hasta cambiar el nombre a "**Huesi Chan"**, manteniendo tanto la referencia al hecho de que el

[Fig. 30-32] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Achievements
[Fig. 33] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Bone_Lee

enemigo es un esqueleto y cambiando la persona a quién este guerrero marcial referencia a Jackie Chan, otro artista marcial (entre muchos otros roles y ámbitos) muy popularmente conocido.

Fig. 34

***Diabolist*:** Un enemigo que ataca con fuego, su nombre original referencia aquel que hace pactos con seres infernales y que blanden poderes e influencias demoníacos, de ahí su nombre. La traducción de su nombre al castellano resulta algo poco natural, sin embargo, múltiples fuentes del sector de la fantasía han usado previamente el nombre "**Diabolista"** como traducción válida, de modo que se ha decidido emplearla como traducción final.

Fig. 35

***Dreadnautilus*:** Minijefe invocable durante una luna de sangre al pescar en un lago ensangrentado. Su nombre procede de la combinación de *dread* junto con el animal al que representa, el nautilus pompilius. En inglés, además, esta combinación es referente también a su grande tamaño, pues suena similar a *dreadnaught*, un tipo de buque de guerra acorazado. La propuesta de traducción se centra en su aspecto horrorizante, un nautilino que constantemente llora sangre y que procede de un lago sangriento, con propuestas como "Nautilisco", combinación *nautilino* y *basilisco*, y "Nauterror", combinación de *nautilino* y *terror*. Dado que este enemigo no presenta características que lo relacionen con los basiliscos (además del hecho que tal enemigo ya existe en Terraria, alejando aún más este enemigo de dicha referencia), se ha optado por "**Nauterror**", nombre que también permite cierto juego con el título del logro relacionado con derrotar a este minijefe.

Fig. 36

***Everscream*:** Su nombre es una combinación del término inglés *evergreen*, que denota una planta perenne, y *scream*, un grito, que en combinación mantienen una pronunciación similar a la palabra *evergreen* denotando también la monstruosidad de la criatura. Adicionalmente, su descripción indica explícitamente que es un árbol que grita de forma constante, convirtiéndolo de forma literal en un "*ever-screaming tree*", o "árbol que siempre grita". Se han considerado dos propuestas de traducción, basadas en diferentes aspectos del enemigo: por un lado, "Siempregrita", una combinación de *siempreverde*, término que describe un árbol de hoja perenne, y *gritar*, reflejando la combinación que se da en el nombre original; por otro, "Pinorror", combinación de *pino* y *horror*, basándose en el aspecto monstruoso de este enemigo. La decisión final se decanta por "**Pinorror**", dado que *siempreverde* es un término relativamente poco usado en ámbitos castellanohablantes, además del hecho que sin ese elemento con el que partir, el juego de palabras pierde efecto, pues no hay ninguna indicación en el juego, sea visual o auditiva, de que el árbol emita gritos; una característica que encontramos únicamente mencionada de forma en su descripción.

[Fig. 34] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Diabolist
[Fig. 35] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Dreadnautilus
[Fig. 36] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Everscream

Fig. 37

***Mourning Wood*:** El nombre de este enemigo es el resultado de una combinación de elementos: por un lado, proviene de *to mourn*, que significa lamentar una muerte o el periodo de duelo derivado de la misma. Su nombre es también una referencia al término coloquial *morning wood*, que describe el fenómeno de tumescenia peneal nocturna, o erecciones involuntarias durante la fase MOR del sueño. La referencia original ha demostrado ser complicada de traducir, y pese a múltiples intentos de rescatar el humor y el significado del nombre original con propuestas como *Troncotieso*, *Espantárbol* y *Arborror*, se ha decidido tomar otra dirección con la traducción y examinar el enemigo directamente con tal de dar con un nombre original. Su comportamiento consiste en lanzarse hacia el jugador en un intento de arrollarle. Acto seguido, mantiene la posición y lanza una descarga de proyectiles sobre la posición general del jugador, bombardeándolo con fuego y dejando el área cubierta de llamas, a las que este enemigo es completamente inmune. Tomando sus patrones de ataque como base, la siguiente propuesta es "**Lumbre maldita**", que refleja su naturaleza combustible e ígnea y su aspecto pesadillesco.

Fig. 38

Splinterling: La versión infantil de Lumbre Maldita, cuyo nombre proviene de la combinación de *splinter* (astilla) y *sapling* (árbol joven). La propuesta de traducción es "**Astillajo**", que combina *astilla* con *renacuajo*, la versión juvenil de una rana además de sonar parecido a *hierbajo*, denotando la naturaleza indeseable de este enemigo, que según su descripción puede crecer y convertirse en algo mucho peor y más peligroso.

Fig. 39

***Crimera*:** La *crimera* recibe su nombre de una combinación de *crimson*, el bioma en el que reside, y *chimera*, originalmente un ser de la mitología griega cuyo cuerpo se encuentra formado de partes de diferentes animales (generalmente posee cabeza de león, cuerpo de cabra y cola de dragón, pero existen variaciones) y que popularmente describe una criatura hecha de una amalgama de partes de animales. Al no dar con una propuesta que pudiera conservar *carmesí* en el nombre o una referencia al bioma, se ha decidido reducir el nombre a "**Quimera**", que mantiene un reflejo de su naturaleza amorfa e incomprensible.

Fig. 40: Herpling

Fig. 41: Derpling

***Herpling* y *Derpling*:** Pese a que su aspecto y hábitat son radicalmente diferentes, estas dos criaturas comparten su nomenclatura, cuyo origen es la expresión coloquial "*herp derp*", empleada para designar un comportamiento estúpido o de torpeza y que tiene su origen en los memes en el formato *rage comics*, en los que caricaturas describían situaciones cotidianas generalmente frustrantes (de ahí el nombre) de forma exagerada para efecto cómico. Si bien el formato se hizo enormemente popular en ámbitos castellanos y latinoamericanos, mucha de la terminología que en dichos cómics encontramos nunca llegó a ser traducida. Adicionalmente, la expresión *derp* tuvo poca recepción fuera de círculos angloparlantes, de modo que se considera conveniente buscar una alternativa a la referencia original. La propuesta, "**Zipillo** y **Zapillo**", cambia la perspectiva de torpeza asociada con la errática conducta

[Fig. 37] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Mourning_Wood
[Fig. 38] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Splinterling
[Fig. 39] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Crimera
[Fig. 40] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Herpling
[Fig. 41] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Derpling

de estos enemigos y en su lugar se centra en la frustración que dicho comportamiento suele causar al luchar contra ellos, dándoles un aire de travesura intencional.

Fig. 42

***Deerclops*:** Esta criatura de gran tamaño es un jefe que recibe su nombre de la simple combinación de las palabras *deer* (ciervo) y *cyclops* (cíclope). Dado que su nombre describe su aspecto de forma clara y eficiente, y que ambos componentes pueden traducirse al castellano sin mucho inconveniente, la propuesta resultante es "**Ciervíclope**", nombre también claro y directo.

1.4 Ítems y objetos

Hay cientos de objetos en Terraria, con nombres tan simples y genéricos como "bloque de tierra" hasta nombres originales, únicos del juego. Es naturaleza de la comunidad

Por su propia naturaleza, las armas mágicas tienden a poseer nombres exóticos, experimentales y poco convencionales, acorde con su apariencia fantástica, pero entre todas ellas hay cuatro clases cuya terminología debe ser traducida de manera uniforme: *staff*, *wand*, *rod*, *sceptre* y *cane*; todos ellos términos que describen instrumentos alargados con propiedades mágicas intrínsecas que un jugador puede usar para manifestar sus poderes, pese a que su designación no necesariamente corresponda con su aspecto o tamaño.

Las armas de estas categorías suelen tener un tamaño alargado con un extremo decorado que representa el poder correspondiente, sin embargo, dado que todas tienen un tamaño parecido y sus características principales difícilmente permiten distinción alguna entre ellas, éste no resulta un factor útil para su designación. En lugar de eso, se ha preferido tomar las palabras originales y buscar traducciones en castellano y tratando de evitar solapamiento entre términos. La propuesta consiste en traducir *staff* por *báculo*, *wand* por *varita*, *rod* por *vara*, *sceptre* por *cetro* y *cane* por *bastón*.

Fig. 43: En orden: Báculo de rayoscuro, Varita escarchadora, Vara de hielo, Cetro murciélago y Bastón de llamarada
Fuente: terraria.wiki.gg

Fig. 44: Starfury (izq.) y Star Wrath (der.)

***Starfury* y *Star Wrath*:** Ambas espadas causan que caigan estrellas del cielo sobre los enemigos al blandirlas. Se entiende por su aspecto, similitud mecánica y temática que pertenecen a la misma familia de armas, y que la *Star Wrath* es una mejora de la *Starfury*, de ahí también su respectiva nomenclatura. Sin embargo, encontramos que en castellano la magnitud de las emociones aparece generalmente invertida, y es en ocasiones intercambiable.

[Fig. 42] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Deerclops
[Fig. 44] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Melee_weapons

Según aparece en el diccionario de la lengua española de la RAE:

> *Ira: Sentimiento de indignación que causa enojo; furia o violencia de los elementos de la naturaleza.* (*Real Academia Española, s.f., definiciones 1 y 3*)
>
> *Furia: Ira exaltada; violencia o agresividad.* (*Real Academia Española, s.f., definiciones 1 y 4*)

Por ello, dada su naturaleza intercambiable, la decisión final es mantener los elementos según su nomenclatura inglesa, traducir *Starfury* por "**Furia Estelar**" y *Star Wrath* por "**Ira Estelar**".

Fig. 45

***Cool Whip*:** El nombre de este látigo no solo hace referencia a su aspecto, visiblemente hecho de hielo, sino que también hace referencia a una marca de sucedáneo de nata montada, *Cool Whip*, un producto generalmente vendido congelado y servido frío. Esta arma referencia también, mediante su descripción "*Let me have some of that cool whip"*, a Padre de familia, una serie de comedia satírica norteamericana, en concreto al episodio "Casi legal". A la hora de localizar este nombre resulta preferible priorizar algunas de las referencias al coste de otras, por lo que ha optado por traducir el nombre por "**Látigo gélido**". A su vez, la descripción del arma se ha cambiado a "**¡Ideal para palizas y granizados!**", descripción que trata de mantener la dirección gastronómica de la referencia original y añadiéndole un valor cínicamente violento, acorde con el humor desenfadado del resto del juego.

Fig. 46

***S.D.M.G.*:** Las siglas del nombre no se encuentran desglosadas en el juego, pero consultando artículos pertenecientes a su medio de origen descubrimos que significan *Space dolphin machine gun* (Ametralladora delfín espacial). Por un lado, ello deja la opción de mantenerlas intactas dada la ausencia de explicación en Terraria, pero nos encontramos igualmente con un problema al observar su descripción, "*It came from the edge of space"*, en sí una referencia a *Edge of Space*, juego del que esta arma proviene fruto de una colaboración entre los desarrolladores de ambos juegos. La propuesta de traducción, "**A.L.D.E.**", o "**Ametralladora ligera delfín espacial**" surge de traducir de forma directa el significado original de las siglas y puntualizando un detalle sobre el arma, describiéndola como una ametralladora ligera en lugar de simplemente una ametralladora genérica, para mantener las cuatro siglas de su nombre.

En cuanto a su descripción, esta se ha traducido como "**Proviene de los confines del espacio**". La propuesta sacrifica la referencia directa al medio de origen de este objeto, sin embargo, dado que dicho medio no posee traducción oficial alguna al castellano, y al ser un proyecto actualmente abandonado por completo, las posibilidades de que llegue a producirse son prácticamente nulas. Dado que la referencia directa tiene hoy en día relativamente poco peso, tanto para el medio referenciado como para Terraria en sí, no se prevé ningún inconveniente con la solución adoptada.

Fig. 47

***The Bee's Knees*:** Arco visualmente similar en diseño a una abeja, soltado por la Abeja reina al derrotarla, y cuya función consiste en, mediante simples flechas normales, consumidas como munición, disparar ráfagas de abejas del mismo modo que la Abeja reina hace cuando se lucha contra ella. Su nombre es una referencia tanto al enemigo del que procede (presumiblemente qué parte del enemigo constituye cada pala del arco) como

[Fig. 45] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Cool_Whip
[Fig. 46] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/S.D.M.G.
[Fig. 47] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/The_Bee%27s_Knees

a una frase popular en inglés, principalmente en inglés británico, cuyo significado es "algo excelente o de muy alto estándar". Ante la clara imposibilidad de traducir *the bee's knees* por *rodillas de abeja*, lo que resultaría en un nombre sin sentido alguno para el público castellanohablantes, se ha de tomar una decisión sobre cómo resolver la traducción. El resultado de tal proceso es "**Arcolmena**", una combinación de arco y colmena que pretende explicar de forma simple y clara la función del arco: disparar abejas.

Fig. 48

***Gatligator*:** Una ametralladora cuya nomenclatura es parecida a otras armas, la *Minishark* (Minitiburón), la *Megashark* (Megatiburón) y la A.L.D.E., tres ametralladoras cuya apariencia tiene gran parecido a un animal marino, y cuyo nombre incluye el del animal del que (supuestamente) parcialmente se componen, un tiburón y un delfín, respectivamente. La ametralladora *Minitiburón* recibe su nombre de *minigun*, apodo con el que se designa a ametralladoras multicañón rotativas, mientras que la Megatiburón recibe su nombre de ser una versión más grande y mucho más potente de su predecesora. A su vez, la "Gatligator" debe su nombre a una combinación de Gatling, nombre comúnmente empleado de forma intercambiable en contextos informales con "minigun" para referirse al mismo subtipo de ametralladoras, en especial en el contexto de los videojuegos, y su aspecto, aparentemente inspirado en la cabeza de un aligátor. La propuesta pues trata de seguir el ejemplo de sus armas hermanas y de traducir el nombre del componente principal, en este caso un aligátor, resultando en el nombre "**Galtigátor**".

Fig. 49: Minitiburón (izq.) y Megatiburón (der.)
Fuente: terraria.wiki.gg

Fig. 50

***Tempest Staff*:** El Báculo de Tempestad es un objeto que permite al jugador invocar torbellinos de agua que flotan alrededor suyo. Al detectar enemigos, estos torbellinos se acercan y disparan tiburones voladores a modo de proyectil hacia dichos enemigos. El modo en el que esta invocación funciona es extremadamente parecido al acontecimiento que da nombre a la película de terror "Sharknado" (2013), en la que una tromba marina atrapa una gran cantidad de tiburones del océano y que al dirigirse a tierra llega hasta Los Ángeles, donde causa grandes daños y lanza tiburones hacia la población. Dejando tan particular premisa a un lado, la relación se confirma al leer la descripción del arma: "*Summons sharknados to fight for you*". El título original no tiene traducción oficial en castellano, así que la propuesta trata de seguir la misma estructura para que sea fácilmente reconocible para la audiencia que conozca la referencia, y fácilmente comprensible para la audiencia que no, con el nombre "**Bastón de tempestad**" y la descripción "**Invoca tornadoburones para que luchen por ti**".

Fig. 51

***Eyebrella*:** Este particular objeto recibe su nombre del elemento principal del que se compone, un ojo (*eye*) de ciervíclope, modificado para que tenga la forma de un sombrero que sirva de paraguas y sombrilla (*umbrella*). Puesto que el nombre es muy directo en su composición, la propuesta es "**Ojombrilla**" una palabra compuesta de los mismos elementos que la original que refleja la naturaleza de su creación de forma fidedigna y no menos visceral.

[Fig. 48] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Gatligator
[Fig. 50] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Tempest_Staff
[Fig. 51] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Eyebrella

Fig. 52

***Bat Bat*:** El *Bat Bat* es un arma cuyo nombre es referencia tanto de dónde procede (el ala de un murciélago) como al tipo de arma que es (un arma de cuerpo a cuerpo) y su capacidad de restaurar la salud del usuario al infligir daño, propiedad muy típicamente atribuida a armas y magia relacionadas con vampiros y murciélagos. Su nombre es también un juego de palabras homógrafas, *bat* como *murciélago* y *bat* como *bate*, instrumento deportivo muy popular como arma de cuerpo a cuerpo en videojuegos. Su descripción, "*Maybe I could bat some bats with this*" (Igual puedo batear algunos murciélagos con esto), juega también con la homografía del nombre. Lamentablemente, es imposible mantener este juego homógrafo y visual en castellano, por lo que se ha tenido que buscar una solución alternativa: Dado el hecho que en Terraria no existe diferencia funcional entre la mayoría de diferentes tipos de armas de cuerpo a cuerpo, es decir, una espada funciona del mismo modo que lo haría un hacha, un pico o un martillo (pese a que estos ejemplos tienen usos más allá del combate como talar árboles y picar piedra), se puede aprovechar y cambiar el tipo de arma al que supuestamente pertenece el *Bat Bat* sin mucha consecuencia, lo que lleva a la propuesta de cambiar su tipo de arma a una espada. Dicho cambio se ve motivado por un juego de palabras entre *ala*, el componente más obvio del arma, y *alfanje*, una espada de hoja ancha y curva, características visibles en el *Bat Bat*, dando como resultado la propuesta de traducción, "**Alafanje**". En cuanto a su descripción, la propuesta de traducción sigue la temática de alas, reemplazando por necesidad el juego de palabras original: "**Como no salgan volando, acabarán todos así**".[18]

Fig. 53

***Houndius Shootius*:** Un objeto que proviene de otro juego, *Don't Starve*. Su nombre hace referencia a su función principal, invocar una torreta que dispara a cualquier enemigo que se le acerque. Dado que también parece especificar el tipo de enemigo para el que fue supuestamente diseñado para combatir, los *hounds* o sabuesos, se concluye que el nombre de este objeto es una deformación estilizada de *hound shooter*, cuyo objetivo es darle un aire místico y fantástico, con una posible referencia a *hocus pocus*, una frase estereotípicamente empleada por personajes con poderes mágicos al realizar un hechizo, parecido a la expresión española *abracadabra*. Las propuestas de traducción tratan de seguir la idea detrás del nombre de diferentes formas: la primera propuesta, "Disparus Sabuesius", mantiene la referencia primaria original a coste de la referencia secundaria, tratando de replicar el aire cómicamente místico del original; la segunda propuesta, "Disparacadabra", se centra en la referencia secundaria para tratar de emplear la expresión española en su lugar. Al ser un objeto de otro juego, lo que limita relativamente la flexibilidad de la traducción, la decisión final es mantener la referencia original con la propuesta "**Disparus Sabuesius**".

Fig. 54

***Pew-matic Horn*:** Esta arma con la apariencia de una bocina tiene la capacidad de lanzar una variedad de objetos misceláneos a modo de proyectil, desde plantas hasta bloques, incluso puede disparar gemas y semillas. Su función, combinada con su apariencia de una bocina neumática, son el origen de su nombre, que emula la palabra *pneumatic* reemplazando la primera parte de esa palabra con *pew*, la onomatopeya comúnmente relacionada con el disparo de un arma de fuego, generalmente de un tipo poco convencional o completamente ficticio, pues en inglés las armas de fuego convencionales suelen ir más comúnmente acompañadas de la onomatopeya *bang*. Dado su aspecto y función, la propuesta inicial era combinar una posible interpretación de su aspecto, un megáfono, con el término tiro, lo que resulta

[Fig. 52] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Bat_Bat
[Fig. 53] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Houndius_Shootius
[Fig. 54] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Pew-matic_Horn

en el nombre "Tirófono"; sin embargo, tal interpretación no funciona pues ni el objeto original es un megáfono, ni puede pasar por uno, pues dicho objeto ya existe en Terraria y cuyo aspecto es notablemente distinto al de una bocina convencional. La segunda propuesta es "**Bocina Tiromática**", un nombre más largo pero que describe el objeto tal como es sin necesidad de reinterpretar su apariencia, y se recupera el juego de palabras de la primera propuesta combinando la palabra *tiro* con *neumática*. El resultado de esta combinación puede no ser relacionado inmediatamente con un mecanismo neumático como sucede con el nombre original en inglés, pero en vista que el sufijo "-ática" forma sustantivos que indican pertenencia a una práctica o actividad, y que este objeto es una bocina con capacidades balísticas, se considera que la propuesta describe satisfactoriamente el objeto y su función.[19]

Fig. 55

***Weather Pain*:** El nombre de este objeto es un juego de palabras entre *weather vane*, una veleta que indica la dirección del viento, y *pain* (dolor), que referencia el hecho que este objeto se utiliza como arma para infligir daño a enemigos. Adicionalmente, *weather* (clima), es un elemento relevante en el nombre por el modo en el que esta arma se utiliza para atacar, invocando tornados que buscan y persiguen enemigos de forma autónoma. En castellano, replicar el juego de homofonía original no resulta factible, por lo que se ha considerado la alternativa "**Veleta aventadora**", que describe el objeto y su función principal, echar viento (forma modesta de describir tornados agresivos autónomos) hacia los enemigos.

1.5 Términos y nombres

***Chungus*:** Se atribuye la creación del término *chungus* a la periodista de videojuegos James Stephanie Sterling en algún momento previo a diciembre de 2012. En sus vídeos, Sterling emplea el término a modo de comodín, usándolo en lugar de insultos o adjetivos comunes a efecto cómico. En esencia, *chungus* es meramente un término inventado sin un significado concreto cuyo humor deriva de su uso inexplicado y del peculiar sonido de la palabra. Otras fuentes indican que la palabra es una forma alternativa al adjetivo *chonky* o su forma sustantiva, *chonker*, un apelativo cariñoso utilizado para personas, animales y personajes con ligero sobrepeso.

Fig. 56 y 57: Comparación entre Elmer Gruñón y Bugs adoptando su silueta
Fuente: captura de pantalla

Tiempo después, en 2018-2019 se viralizó una imagen de Bugs Bunny, personaje de Merrie Melodies y posteriormente de Looney Toons, propiedad intelectual de Warner Bros. Cartoons, Inc., en concreto una escena del episodio *Wabbit Twouble* (1941), en el que Bugs decide mofarse de un cazador, Elmer Gruñón, quién, de vacaciones, acaba acampando en su territorio. En un momento del episodio, Elmer trata de encerrar a Bugs en su madriguera, tras lo que se gira hacia la audiencia para jactarse de ello, a lo que, meros momentos después de darse la vuelta, vemos a Bugs emergiendo de su madriguera sin apenas esfuerzo, adoptando la silueta de Elmer y

[Fig. 55] Fuente: https://terraria.wiki.gg/wiki/Weather_Pain

repitiendo de forma burlesca su comentario anterior. La imagen acabaría combinada con el término *chungus*, generando el meme "Big Chungus", para sorpresa también de Sterling, quien respondería en twitter:

> *"Como creadora de Chungus, es extraño verlo aparecer de forma independiente. Creo que mi breve influencia ha sido aplastada por Big Chungus". (Sterling, 2018)*

Por si fuera poco, tal fue el alcance de este meme que, en la película *Space Jam: A New Legacy* (2021), aparece referenciado de forma directa, ascendiendo este meme de mero concepto sin sentido a una parte canónica dentro del canon mediático de Warner Bros.

Gráfico 1: Pico de popularidad global del término Big chungus
Fuente: https://trends.google.com/trends/explore?date=all&q=Big%20chungus

Dada la naturaleza innatamente sin sentido del término, así como el hecho de que no se ha creado ningún neologismo o meme en respuesta en castellano, meramente reutilizando el propio término y los memes relacionados en contextos castellano e hispanohablantes, la propuesta de traducción es mantener el término intacto, pues la referencia a cualquier persona que le resulte familiar el término será obvia, y en el caso de que una persona no tuviera conocimiento de dicha referencia, la palabra original seguiría cumpliendo su función humorística de ser una palabra sin ningún sentido o valor explícito, añadida a una oración con el objetivo de confundir y entretener la audiencia.

***Bunghole*:** Una referencia de carácter más adulto, *bunghole* es usado como eufemismo para el ano. Como usuario destacado de este término, debe mencionarse a *Cornholio*, en castellano *Porculio*, el alter ego de Beavis, coprotagonista de la serie *Beavis and Butt-Head* (1993), que se manifiesta cuando Beavis consume grandes cantidades de azúcar, cafeína y otros estimulantes. Este personaje es principalmente conocido por su frase "*I am the great Cornholio! I need TP for my bunghole!*", en castellano "¡Soy el gran Porculio! ¡Necesito papelito para mi culito!". El término original *bunghole* deja bastante poco a la imaginación acerca de su significado, sin embargo no cruza la línea de considerarse excesivamente vulgar, hecho que ayudó en su popularidad y cosa que se vuelve más compleja en cuanto se sugiere traducir tan pobremente disimulado eufemismo al castellano. Las primeras propuestas se han descartado por ser demasiado obviamente vulgares, después de todo, Terraria contiene ejemplos de humor adulto, pero no son el principal estilo de humor del juego ni aparecen de forma completamente explícita sin más. Teniendo estos detalles en mente, la propuesta final de traducción es "**Culio**", que pese a dejar pocas dudas acerca de qué está referenciando una vez se tiene consciencia del contexto, se distancia suficiente de la siguiente palabra inmediatamente parecida (culo).

Fig. 58: Porculio
Fuente: beavisandbutthead.fandom.com

***Sus*:** Forma abreviada de *suspicious*, es una expresión que nació de la comunidad del juego de deducciones *Among Us*, que divide los jugadores en dos equipos: los tripulantes, encargados de realizar tareas de mantenimiento por todo el mapa para ganar la partida, y los impostores, quienes deben sabotear y eliminar a todos los tripulantes para ganar. Los jugadores pueden convocar

reuniones, durante las cuales se ponen en común cuartadas, sospechas y otra información, y en las que los impostores tienen oportunidad de plantar dudas, engañar y acusar a tripulantes inocentes para que estos discutan y peleen entre sí, potencialmente malgastando el limitado tiempo otorgado para las reuniones de emergencia y sembrando el caos en el grupo. Es durante estas conversaciones cuando las expresiones *sus* y *sussy*, o *acting suspicious*, acabaron naciendo, pues con gran frecuencia los jugadores no disponen de micrófonos o prefieren la anónima conveniencia de la conversación escrita. Dada la explosión de popularidad que recibió el juego y el inmediato efecto que tuvo en la cultura popular, la expresión creció en popularidad y alcance junto con él, consiguiendo un lugar en el vocabulario coloquial juvenil angloparlante para describir una situación o persona extraña, inesperada o que parece arriesgada, con gran variedad de matices en este significado según el contexto. Dada la notable popularidad del término, generalmente independiente del idioma, su integración en la cultura de internet y de los videojuegos y por su simpleza, se propone mantener el término intacto en castellano.

***Woke*:** Se describen como *woke* las personas, entidades y movimientos con consciencia y actividad en asuntos relacionados con la justicia social y racial, entre los que encontramos principalmente racismo, xenofobia, homofobia y transfobia, entre otros. A su vez, el término también es utilizado sarcásticamente para describir a aquellas personas o entidades que meramente aparentan tomar consciencia de estas situaciones sin la menor intención de actuar o promover cambios para su mejora, aunque el propio término y el movimiento que lo rodea no son libres de crítica.

Tomando en consideración el hecho de que traducir este término al castellano hace que pierda la relación con el movimiento que lo acompaña, pues si bien el movimiento es internacional, el propio término que lo representa, así como la variante *wokeism*, se han mantenido en inglés, se propone o bien eliminar este término y reemplazarlo por otro de la lista de propuestas, elegido aleatoriamente, o seguir el ejemplo de la Real Academia Española e intentar usar *conscienciado* en su lugar, como propuso la propia cuenta oficial de la academia en twitter:

> *"En español, con sentido equivalente al inglés «woke», existe el adjetivo tradicional «concienciado, -da»". (Real Academia Española, 2022)*

IV. Integración del material en el juego

1. Compilación de archivos traducidos

La integración de los materiales traducidos al ejecutable se ha realizado mediante la herramienta desarrollada por trigger-segfault, cuyo objetivo es facilitar las tareas de desarrollo, instalación y distribución de traducciones hechas por la comunidad y que aspiren a mejorar o cambiar la traducción original sugerida por los desarrolladores.

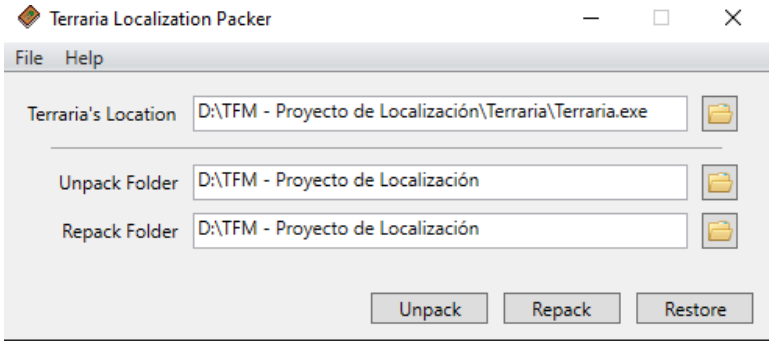


Fig. 59: Interfaz de Terraria Localization Packer
Fuente: captura de pantalla

La herramienta "Terraria Localization Packer" ha sido diseñada para extraer del archivo ejecutable del juego todo el contenido relacionado con texto legible y diálogos con el que los jugadores vayan a encontrarse, desde diálogo con los NPCs, nombres y descripciones de objetos y enemigos, hasta mensajes del sistema o de la consola de comandos en respuesta a las acciones del jugador o el estado del juego. Estos segmentos de texto se encuentran distribuidos en diferentes archivos cuyo contenido está generalmente clasificado según su función y ubicación en el juego, aunque existe cierto solapamiento entre el contenido, fruto muy seguramente del reciente desarrollo del juego, cuyas últimas actualizaciones han supuesto una gran cantidad de cambios y ajustes tanto en el juego en sí y sus mecánicas como en las traducciones oficiales, aunque estas continúan incluyendo algunas decisiones cuyo resultado es considerado de calidad divisiva en la comunidad.

2. Pruebas en vivo del material traducido

El resultado de la extracción son múltiples archivos en formato *.json*, nombrados *Terraria.Localization.Content.*, el código de idioma y la categoría inicial para otros archivos, como Legacy, Projectiles, NPCs, Town, Game y Items.

Dentro de los archivos se encuentran todas las cadenas de texto del juego, muchas de las cuales incluyen variables en su sintaxis. Las cadenas de texto son generalmente fáciles de manipular, sin elementos extraños ni formatos particulares, y en ellas se identifican las variables mediante llaves, lo que permite una rápida identificación de las variables. Al ser familiar con el juego, el contexto de las variables resulta fácilmente deducible, suficiente para poder identificar la mayoría sin muchos problemas, aunque una persona menos acostumbrada al diálogo de Terraria probablemente debiera consultar documentación o el propio juego para algunos casos con múltiples variables en una sola frase.

Tras su traducción, los archivos son compilados de nuevo dentro del archivo ejecutable mediante la herramienta Terraria Localization Packer, que reemplaza el contenido correspondiente e inyecta las nuevas cadenas de texto en su lugar. El resultado es un archivo ejecutable modificado que contiene todo el contenido que hemos redactado, sin embargo este método es principalmente utilizado para uso personal o para "distribución doméstica". Para generar un paquete de traducción que otras personas puedan descargar y utilizar sin necesidad de descargar un ejecutable diferente, se puede crear un *mod* (del inglés *modification*) y cargarlo en una página dedicada a la gestión y publicación de *mods*, como la *Steam Workshop*, una página adjunta a la tienda virtual de la plataforma Steam diseñada específicamente para *mods*, desde donde cualquier usuario podría descargar e instalar este paquete de idiomas. Para este trabajo, se ha optado por un desarrollo doméstico, con una publicación posterior a la presentación de este trabajo.

En todo el proceso de extracción, edición, compilación y durante las múltiples pruebas no se ha encontrado ningún error ni problema de ningún tipo.

V. Conclusiones

3. Conclusiones generales

La localización de Terraria al castellano ha sido un muy interesante proyecto que me ha permitido no solo poner en práctica los conocimientos adquiridos y desarrollados en el máster, también ha supuesto una prueba a nivel de adaptación con las herramientas con las que hemos trabajado a lo largo del año, así como una oportunidad de explorar el castellano a un nivel más profundo que un encargo común. La abundante presencia de referencias a cultura popular obliga al traductor a buscar alternativas, y si el objetivo es ir más allá de una traducción, llegando a localizar el producto para una audiencia de un locale determinado, ello exige el uso de un gran abanico de opciones y posibilidades que generalmente serían obviados en pro de una solución más rápida y sencilla. En este proyecto, sin embargo, muchas de las referencias y terminología son de origen inglés, y dado el sector que se está tratando, rara vez ven traducción a otros idiomas. Existen múltiples causas para este fenómeno:

Por un lado, no todos los productos son traducidos a otros idiomas, lo que acostumbra a la comunidad a manejar terminología inglesa independientemente de su locale como medida de comodidad, además del hecho que, pese a ser un inconveniente a menor escala, a nivel internacional manejar la misma terminología facilita enormemente la comunicación a coste de la identidad individual de cada idioma.

Por otro lado, en los productos que sí son traducidos, muchas veces las traducciones no gozan de una recepción particularmente amplia. Si la traducción es de pobre calidad, como fue el caso de Terraria durante mucho tiempo, la comunidad generará sus propios términos para sustituir las traducciones que en contexto fracasan en su función, lo que de una forma u otra también acaba llevando a la comunidad a usar terminología inglesa por un simple asunto de simplicidad, al ser frecuentes los desacuerdos entre diversos grupos sobre qué término mejor define un concepto. Al final, los términos oficiales, casi siempre en inglés, son una forma simple de llegar a terreno común.

Adicionalmente, los recursos en línea suelen estar disponibles principalmente en inglés, y si existe una carencia de recursos en otros idiomas, y la terminología no inglesa de un videojuego es de calidad deficiente u original, hecha por los usuarios, conseguir unir a las comunidades bajo un único estándar es una tarea increíblemente difícil, por lo que rara vez se consigue.

De estas preocupaciones nace el proyecto, un intento de adaptar Terraria a una audiencia principalmente castellanohablantes, incorporando referencias locales y cultura popular española donde fuera oportuno, y manteniendo un grado de fidelidad al original inglés allá donde fuera necesario. En mi opinión profesional, en un medio interactivo la experiencia del usuario es prioridad absoluta, y en juegos con una comunidad muy definida, como es Terraria, la interacción entre usuarios y la relación que estos mantienen con los recursos externos adjuntos al juego es la máxima prioridad, al servicio de la cual debe existir la traducción. Dado que la comunidad, en gran parte, es ya familiar con la versión en inglés del juego, desarrollar una versión en castellano que respete su conocimiento a la vez que acerca el juego a su local mucho más que antes ha sido, ante todo, el principio al que todas las traducciones (o falta de ellas) se han ceñido.

4. Preguntas del trabajo

De las herramientas que hemos visto, ¿cuáles me han resultado más útiles y cuáles menos? ¿Por qué?

Con notable diferencia, Trados Studio ha sido la aplicación con la que más se ha trabajado, obviando el extenso uso de Microsoft Word a lo largo del proyecto. Trados ha permitido tomar los archivos *.json* extraídos del ejecutable de Terraria mediante la herramienta Terraria Localization Packer, cuya existencia ha facilitado la tarea inmensamente. Sin embargo, de no existir, otras herramientas que hemos visto durante el máster como Passolo y Resource Hacker para poder acceder al contenido del ejecutable y trabajar con las cadenas de texto directamente sin necesidad de recopilar miles de cadenas de texto manualmente.

¿Hay alguna herramienta que haya descubierto durante el trabajo que considero que merezca mención en el máster? ¿Por qué?

Lamentablemente, Terraria Localization Packer es una herramienta diseñada específicamente para trabajar con los elementos que componen el archivo ejecutable de Terraria, por lo que su funcionamiento con cualquier otra aplicación o ejecutable debería considerarse extremadamente improbable. En caso de existir una herramienta parecida cuya función se extendiera a un mayor número de aplicaciones, esta sería de gran recomendación, pero al parecer algunas de las principales herramientas que cumplen esta función aparecen ya en el máster.

La traducción y localización de un producto digital real, ¿cómo se distingue la realidad de mis expectativas previas al trabajo? ¿Cuáles han sido las principales similitudes y diferencias?

Si bien cómo compara este proyecto con un encargo de localización real es debatible, ha sido una propuesta vastamente diferente a otros ejercicios realizados durante el curso:

Por un lado, la libertad de ejecución del proyecto, en el que hemos podido afrontar el objeto de nuestra elección de cualquier forma que consideráramos más eficaz o útil, sin necesidad de responder ante un gestor de proyectos o un cliente que nos impusieran límites y restricciones

acerca de la realización de la tarea. Por otro lado, esto significa que cualquier duda que surgiera durante el proyecto debería verse resuelta por nuestra cuenta propia, con la única ayuda en forma de tutorías con nuestro tutor de proyecto y consultas en línea a otros jugadores o, con suerte, previa información de la mano de los desarrolladores.

Ha sido también una notable experiencia adoptar una labor dual a lo largo del trabajo, que refleja en gran medida la experiencia de un traductor autónomo o de plantilla en empresas más pequeñas, en el sentido de no solo estar a cargo de las tareas de traducción, localización y revisión, sino también de las tareas generalmente asociadas con el rol de ingeniero (extracción del material original con el que trabajar y su posterior reintegración y compilación en un archivo ejecutable funcional), control de calidad y la gestión del proyecto en sí.

VI. Referencias bibliográficas y anexos

5. Referencias bibliográficas

Maxwell Chandler, H. & O'Malley Deming, S. (2012). *The Game Localization Handbook* (2a ed.). Sudbury (Mass.): Jones & Bartlett Learning.

Bernal Merino, M. (s.f.). *On the Translation of Video Games*. Disponible en: https://jostrans.org/issue06/art_bernal.php

Bernal Merino, M. (2007). *Challenges in the translation of video games*. Disponible en: https://web.archive.org/web/20200731225815/www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm

Muñoz Sánchez, P. (2007). *Romhacking: localización de videojuegos clásicos en un contexto de aficionados*. Disponible en: https://web.archive.org/web/20150601022933/http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/07/07art.htm

O'Hagan, M. (2007). *Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience*. Disponible en: https://web.archive.org/web/20150601022942/http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/09/09art.htm

Corliss, J. (s.f.). *"all your base are belong to us!" Videogame localization and thing theory*. Disponible en: http://www.columbia.edu/~sf2220/TT2007/web-content/Pages/jon1.html

Varios artículos (s.f.). En *The Official Terraria Wiki*. Disponible en: terraria.wiki.gg/wiki/Terraria_Wiki

Varios artículos (s.f.). En *Don't Starve Wiki*. Disponible en: https://dontstarve.fandom.com/wiki/Don%27t_Starve_Wiki

The Secret Cow Level (s.f.). En *Diablo Wiki*. Disponible en: https://diablo.fandom.com/wiki/The_Secret_Cow_Level [Fecha de consulta: 16/12/22]

S.D.M.G. (s.f.). En *The Official Edge of Space Wiki*. Disponible en: https://edgeofspace.fandom.com/wiki/S.D.M.G [Fecha de consulta: 17/12/22]

Limo (s.f.). En *Dragon Quest Wiki*. Disponible en: https://dragonquest.fandom.com/es/wiki/Limo [Fecha de consulta: 21/12/22]

Cool Whip (s.f.). En *Family Guy Wiki*. Disponible en: https://familyguy.fandom.com/wiki/Cool_Whip [Fecha de consulta: 19/01/23]

Electric Boogaloo (s.f.). En *Know Your Meme*. Disponible en: https://knowyourmeme.com/memes/electric-boogaloo [Fecha de consulta: 02/02/23]

Big Chungus (s.f.). En *Know Your Meme*. Disponible en:
https://knowyourmeme.com/memes/big-chungus
[Fecha de consulta: 01/03/23]

Wabbit Twouble (s.f.). En *TV Tropes*. Disponible en:
https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WesternAnimation/WabbitTwouble
[Fecha de consulta: 01/03/23]

Sterling, J. [@JimSterling]. (23 de diciembre de 2018). *As the coiner of Chungus, it's weird seeing it pop up independently*. Disponible en:
https://twitter.com/JimSterling/status/1076681344959369219

Dictionary.com (s.f.) Chungus. En *Dictionary.com*. Disponible en:
https://www.dictionary.com/e/slang/chungus/

Dictionary.com (s.f.) Chonky. En *Dictionary.com*. Disponible en:
https://www.dictionary.com/e/slang/chonky/

Google Trends (s.f.). *Big Chungus*. Dispnible en:
https://trends.google.com/trends/explore?date=all&q=Big%20chungus
[Fecha de consulta: 02/03/23]

Cambridge. (s.f.) Be the bee's knees. En *Cambridge Dictionary*. Disponible en:
https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/be-the-bee-s-knees

Merriam-Webster. (s.f.) Sus. En *Merriam-Webster Dictionary*. Disponible en:
https://www.merriam-webster.com/dictionary/sus

Merriam-Webster. (s.f.) *What does 'sus' mean?*. Disponible en:
https://www.merriam-webster.com/words-at-play/what-does-sus-mean

Dictionary.com (s.f.) Woke. En *Dictionary.com*. Disponible en:
https://www.dictionary.com/e/slang/woke/

Merriam-Webster. (s.f.) Woke. En *Merriam-Webster Dictionary*. Disponible en:
https://www.merriam-webster.com/dictionary/woke

Real Academia Española. [@RAEinforma]. (3 de marzo de 2022). *#Extranjerismos | «woke» En español, con sentido equivalente al inglés «woke», existe el adjetivo tradicional «concienciado, -da»*. Disponible en:
https://twitter.com/RAEinforma/status/1499354217613606915

Cornholio (s.f.). En *Beavis and Butt-Head Wiki*. Disponible en:
https://beavisandbutthead.fandom.com/wiki/Cornholio
[Fecha de consulta: 18/03/23]

Disney. [disneymusicesVEVO] (2020) *Hazme un Muñeco de Nieve (De "Frozen: El Reino del Hielo")*. Disponible en:
https://www.youtube.com/watch?v=nD5He6e_iYc

Dictionary.com (s.f.) Herp derp. En *Dictionary.com*. Disponible en:
https://www.dictionary.com/e/memes/herp-derp/

Harp Darp / Herp Derp (s.f.). En *Know Your Meme*. Disponible en:
https://knowyourmeme.com/memes/harp-darp-herp-derp
[Fecha de consulta: 21/03/23]

Dictionary.com (s.f.) No homo. En *Dictionary.com*. Disponible en:
https://www.dictionary.com/e/slang/no-homo/

Wikicionario (s.f.) Homosexual/Tesauro. En *Wikicionario*. Disponible en:
https://es.wiktionary.org/wiki/Wikcionario:homosexual/Tesauro

Brown, J. (2011) *No homo*. National Library of Medicine. Disponible en:
https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21360388/

Real Academia Española (s.f.) Tinta. En *Diccionario de la lengua española*
https://www.rae.es/drae2001/tinta
[Fecha de consulta: 21/03/23]

Wikicionary (s.f.) Jeepers Creepers. En *Wikicionary*. Disponible en:
https://en.wiktionary.org/wiki/jeepers_creepers
[Fecha de consulta: 02/04/23]

Wikicionario (s.f.) Casa/Locuciones. En *Wikicionario*. Disponible en:
https://es.wiktionary.org/wiki/casa#Locuciones
[Fecha de consulta: 03/04/23]

Sardá, J. (12 de mayo de 2018) La leyenda de la Casa de Tócame Roque. *La Vanguardia*. Disponible en:
https://www.lavanguardia.com/local/madrid/20180512/443506859268/leyenda-casa-tocame-roque-madrid-secreto.html

El Rubius. [elrubiusOMG] (2012) *Minecraft - "Minero" ft StarkinDJ ("Torero - Chayanne" Parodia)*. Disponible en:
https://www.youtube.com/watch?v=VZzSBv6tXMw

Farlex Inc. (s.f.). The Grass is Always Greener. En *Farlex Dictionary of Idioms*. Disponible en:
https://idioms.thefreedictionary.com/The+Grass+is+Always+Greener
[Fecha de consulta: 04/04/23]

Cipolla, L. (27 de enero de 2016). El césped es más verde. *Traductora al rescate*. Disponible en:
https://traductoraalrescate.blogspot.com/2016/01/el-cesped-es-mas-verde.html

Segfault, T. (13 de septiembre de 2017). *Re: Localization Packer - Unpack and repack Terraria translation files* [Comentario en el foro *Mods & Tools*]. Terraria forums. Disponible en:
https://forums.terraria.org/index.php?threads/localization-packer-unpack-and-repack-terraria-translation-files.61972/

Parker, J., "Leinfors" (23 de noviembre de 2020). *Re: The Ultimate Guide To Content Creation And Use For The Terraria Workshop* [Comentario en el foro *Developer News & Announcements*]. Terraria forums. Disponible en:
https://forums.terraria.org/index.php?threads/the-ultimate-guide-to-content-creation-and-use-for-the-terraria-workshop.100652/#languagepack

Merriam-Webster. (s.f.) '*Just deserts' or 'just desserts'?*. Disponible en:
https://www.merriam-webster.com/words-at-play/just-deserts-or-just-desserts

Gallegos, A. (30 de junio de 2019) ¿Goblins, duendes o enanitos verdes?. *El Sol de Toluca*. Disponible en:
https://www.pressreader.com/mexico/el-sol-de-toluca/20190630/282595969457472

Rivero, L. (10 de abril de 2020) El que nace pa(ra) martillo, del cielo le caen los clavos. *El Día*. Disponible en:
https://www.eldia.es/cultura/2020/04/10/nace-pa-ra-martillo-cielo-22425834.html

Diabolista de los Maestros (s.f.). En *Scryfall*. Disponible en:
https://scryfall.com/card/snc/318/es/diabolista-de-los-maestros
[Fecha de consulta: 06/04/23]

Where's My Water? (s.f.). En *Google Play*. Disponible en:
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.disney.WMW
[Fecha de consulta: 07/04/23]

¿Dónde está mi agua? (s.f.). En *Google Play*. Disponible en:
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.disney.WMW&hl=es_SV&pli=1
[Fecha de consulta: 06/04/23]

Volle, A. (2023). *Gadsden Flag*. En Encyclopedia Britannica. Disponible en:
https://www.britannica.com/topic/Gadsden-flag

1. Anexos

Capturas de algunos de los logros traducidos tal y como se muestran en el juego:

Fig. 60

Fig. 61

Fig. 62

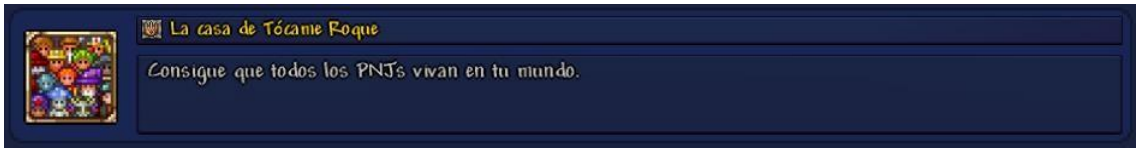


Fig. 63

Fig. 64

Fig. 65

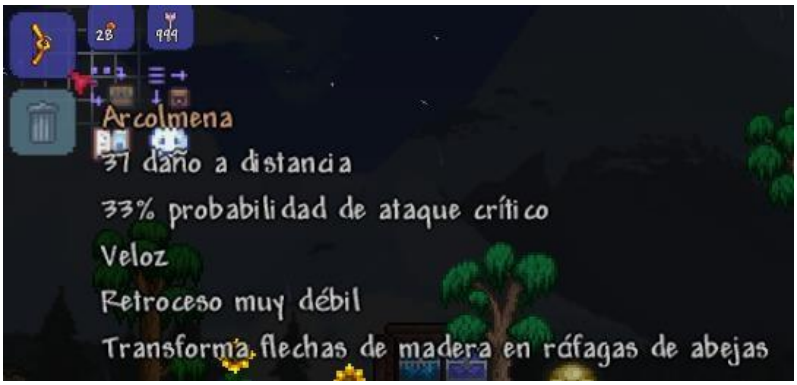


Fig. 66

Fig. 67

Fig. 68