



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Análisis de la localización del videojuego God of War 4 del inglés al español latino

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciado en Traducción e Interpretación

AUTOR:

Villegas Llúncor, Juan Carlos (ORCID: 0000-0002-3956-1492)

ASESOR:

Mgtr. Sagástegui Toribio, Edwin Eduardo (ORCID: 0000-0003-2230-9378)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Traducción y terminología

CHICLAYO – PERÚ

2020

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de investigación a mis padres y hermanos, fuente de apoyo y soporte incondicional que cada vez que mi mente se nublaba y no podía seguir adelante con mis objetivos, ellos siempre se han manifestado con todos los ánimos para que yo siga hacia adelante. También dedico este logro a mi menor hijo, recurso renovable infinito que todos los días me recuerda lo que soy y lo que puedo llegar a obtener.

AGRADECIMIENTO

A mi director de escuela, Esdras Torres Vargas.

Mi asesor de tesis, el profesor Edwin Sagástegui Toribio.

Y a todos mis amigos que me apoyaron con experiencias muy similares a este proyecto y me hicieron llegar sus conocimientos.

ÍNDICE

I.	INTRODUCCIÓN	1
II.	MARCO TEÓRICO	3
III.	METODOLOGÍA	19
	3.1 Tipo y diseño de investigación	19
	3.2 Categorías, Subcategorías y Matriz de categorización	20
	3.3 Escenario de estudio.....	20
	3.4 Participantes	20
	3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	20
	3.6 Procedimientos	21
	3.7 Rigor científico	21
	3.8 Método de análisis de la información	21
	3.9 Aspectos éticos	21
IV.	Resultados y Discusión	21
V.	Conclusiones	80
VI.	Recomendaciones	81
	REFERENCIAS.....	82
	Anexos	1

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Interjección Expresiva	22
Tabla 2 Interjección Valorativa	23
Tabla 3 Interjección Apelativa	24
Tabla 4 Signos de puntuación	25
Tabla 5 Signos de puntuación	26
Tabla 6 Uso de Mayúsculas	27
Tabla 7 Registro y Estilo.....	28
Tabla 8 Registro y Estilo.....	29
Tabla 9 Registro y Estilo.....	30
Tabla 10 Registro y Estilo.....	31
Tabla 11 Adjetivos.....	33
Tabla 12 Conservación (Adaptación Gráfica).....	34
Tabla 13 Sustitución (Universalización absoluta)	35
Tabla 14 Conservación.....	37
Tabla 15 Supresión u Omisión del referente cultural.....	38
Tabla 16 Nombres Propios.....	39
Tabla 17 Sustitución (Universalización parcial)	41
Tabla 18 Nombres Propios (Universalización limitada)	42
Tabla 19 Traducción Lingüística.....	43
Tabla 20 Sustitución (Universalización neutra)	44
Tabla 21 Sustitución (Universalización neutra)	46
Tabla 22 Universalización Limitada	47
Tabla 23 Unidades Fraseológicas	49
Tabla 24 Unidades Fraseológicas	50
Tabla 25 Unidades Fraseológicas	51
Tabla 26 Unidades Fraseológicas	53
Tabla 27 Humor.....	54
Tabla 28 Humor.....	55
Tabla 29 Humor.....	57
Tabla 30 Humor.....	58

INDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

Figura 1.	60
Figura 2.	61
Figura 3.	63
Figura 4.	64
Figura 5.	67
Figura 6.	69
Figura 7.	69
Figura 8.	70
Figura 9.	71
Figura 10.	72
Figura 11.	73
Figura 12.	73
Figura 13.	74
Figura 14.	74

Resumen

La presente investigación tiene como finalidad exponer qué aspectos se deben tener en cuenta al momento de hacer la localización del videojuego God of War 4 del inglés al español latino. A través de dos instrumentos elaborados propiamente por el autor, se trató de analizar aspectos encontrados en toda la investigación. Se analizaron los resultados obtenidos para luego ser comparados mediante la discusión con los antecedentes utilizados en el marco teórico. Los aspectos que se identificaron fueron cuatro denominados, aspectos lingüísticos, extralingüísticos, culturales y técnicos. Las conclusiones cubrieron en totalidad los objetivos planteados inicialmente, y a pesar de que se encontraron resultados muy positivos, hubo algunos temas en los cuales sí se debió trabajar de otra forma en juego, por una parte, no se dio una buena traducción para algunas palabras, el doblaje para un personaje no fue el más acertado y algunos deslices más. Sin embargo, no fueron del todo relevantes como para sentenciar la localización del videojuego como mala, sino más bien están ahí para denotar que fue un trabajo humano y por ende está sujeto a un margen de error.

Palabras claves:

Localización, videojuegos, aspectos, traducción.

Abstract

The purpose of this research is to expose what aspects should be taken into account when localizing the video game God of War 4 from English to Latin Spanish. Through two instruments developed by the author, we tried to analyze aspects found in all the research. The results obtained were analyzed and then compared through discussion with the background used in the theoretical framework. The aspects that were identified were four denominated, linguistic, extralinguistic, cultural and technical aspects. The conclusions covered all the objectives initially proposed, and although very positive results were found, there were some issues in which it was necessary to work in another way, on the one hand, there was not a good translation for some words, the dubbing for a character was not the most accurate and some other slips. However, they were not completely relevant as to sentence the localization of the video game as bad, but rather they are there to denote that it was a human work and therefore subject to a margin of error.

Keywords:

Localization, video games, aspects, translation.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente se está observando un incremento exponencial de avances tecnológicos que facilitan el trabajo de las personas, generando en ciertos casos, que cada vez el ser humano se esté desarrollando de una manera más sedentaria que antes. Hay más trabajos que se pueden realizar desde la comodidad de casa.

La localización de videojuegos es un trabajo que el traductor puede desempeñar desde su hogar. La industria de los videojuegos viene dejando buenos ingresos para los que están dentro de ella, el programa de noticias RPP (2018) publicó en su sección de juegos un anuncio donde los videojuegos móviles obtienen alrededor de un 50% de ganancias en toda la industria, con un aproximado de 63 mil millones de dólares, haciendo que la industria de videojuegos en celulares sea la más rentable en el 2018, esto quiere decir que cada vez más los videojuegos están siendo aceptados por la población a nivel mundial, poniendo al Perú dentro de uno de los potenciales consumidores de videojuegos en Latinoamérica.

Pero ¿En qué consiste la localización de videojuegos? Para dar respuesta a esta pregunta se cuenta con el aporte de Casado (2018) quien indica que la localización consiste en hacer una adaptación general de un producto informático tanto como lingüística (escritura y habla) y cultural (religión, leyes, jergas, etcétera) para hacer sentir al usuario meta que el producto se creó especialmente en su entorno geográfico.

Como se puede observar, la localización de un producto es sumamente importante, ya que esta va de la mano cuando se va a comercializar algún videojuego, página web, anuncio, etcétera; pero ¿Por qué es importante una localización? ¿Cómo se desarrolla? ¿Qué aspectos se deben tener en cuenta para hacer una localización? ¿Cuáles son los aportes teóricos que fundamentan esta investigación? Todas estas preguntas se responderán a medida que se avance la investigación y se especifiquen a detalle los puntos a seguir para una buena localización.

El presente trabajo tiene por justificación dar a conocer los aspectos que se deben tener en cuenta para la realización de una buena localización en un videojuego. En adición quiero comentar que en el trayecto de mi vida he notado que la mayoría de videojuegos que utilicé para mi tiempo de ocio o entretenimiento, no estuvieron

adaptados a mi cultura y entorno, provocándome repetidas veces que deje de hacer uso del videojuego en cuestión; en muchas ocasiones esto era frustrante porque hubo momentos en el que terminaba de hacer un trabajo agotador y solo quería distraerme pero al empezar a jugar, a veces terminaba igual de frustrado o peor, y no creo haber sido solo yo el del problema, tuve muchos amigos que pasaron por lo mismo.

Retomando el tema del proyecto se tendrá como objetivo general Analizar los aspectos que se tuvieron en cuenta al hacer la localización del videojuego God of War 4 del inglés al español latino. Como objetivos específicos se hará lo siguiente, Analizar los aspectos lingüísticos que se tuvieron en cuenta al realizar la localización del videojuego God of War 4 en la traducción del inglés al español latino, Analizar los aspectos extralingüísticos que se tuvieron en cuenta al realizar la localización del videojuego God of War 4 en la traducción del inglés al español latino, Analizar los aspectos culturales que se tuvieron en cuenta al realizar la localización del videojuego God of War 4 en la traducción del inglés al español latino, Analizar los aspectos técnicos que se tuvieron en cuenta al realizar la localización del videojuego God of War 4 en la traducción del inglés al español latino.

II. MARCO TEÓRICO

Para el sustento teórico de este proyecto de investigación, se tomaron en cuenta diversos antecedentes como Dong (2018) en su tesis doctoral titulada “La localización de videojuegos en China: Estudio de caso de la traducción de League of Legends” la muestra consistió en un análisis de los diálogos en los diferentes personajes del juego, se utilizó la técnica de análisis documental para hacer la investigación de los objetivos referentes a la parte técnica que hay que tener en cuenta para la localización de un videojuego. Los resultados fueron alentadores pues se logró cumplir los objetivos y demostrar que es importante que los caracteres se visualicen correctamente en pantalla, además de eso, el formato de fecha también es de vital importancia pues como se sabe en inglés es distinto. En cuanto al aporte lingüístico, esta tesis doctoral nos otorga un gran aporte pues, apunta que las jergas otorgan un punto de vista más local, lo más aconsejable es usar un idioma estándar (tomando en cuenta que los doblajes de México son los estándares de Latinoamérica) ya que los consumidores latinoamericanos se han adaptado muy bien a ese tipo de doblaje.

Por otro lado, la tesis doctoral de Pérez (2010) llamada “La localización de videojuegos (inglés - español) aspectos técnicos, metodológicos y profesionales” fue de real sustento para la presente investigación, es con esta investigación donde se tomará como referencia la clasificación extralingüística, cultural, lingüística y técnica para la localización de un videojuego, otorgando divisiones como conservación, sustitución, omitir o suprimir un referente cultural. Se tomó por muestra a varios videojuegos elaborados en inglés, se utilizaron cuadros comparativos para la obtención de datos y los resultados fueron positivos en algunos casos, pero en otros no vieron la luz que querían alcanzar.

En la investigación “La localización como factor clave en el desarrollo de un videojuego” Méndez (2015) se hace realce a analizar qué se entiende por juego y videojuego desde diversos puntos de vista teóricos y técnicos, en esta investigación el autor realiza definiciones sobre qué cuáles son los conceptos que dibujan la relación y diferencias de los conceptos ya mencionados; realiza entrevistas y encuestas para obtener data y analizarla posteriormente en un estudio de casos. Es aquí donde se logra demostrar que los términos juego y videojuego comparten

la relación de realizar una actividad dentro de parámetros que facilitan o dificultan el avance lúdico del jugador. También se determina el rol de la localización en un proceso de producción video lúdica. Las conclusiones obtenidas de este trabajo favorecen a los futuros investigadores a encaminar sus proyectos que llevan por tema principal la localización de videojuegos.

Así mismo, en la tesis doctoral de Vázquez (2018) titulada “El error de traducción en la localización de videojuegos: estudio descriptivo y comparativo entre videojuegos *Indie* y no *Indie*” donde el autor propone identificar los elementos que se consideran para traducir y localizar en un videojuego, a través de un estudio exhaustivo se logra realizar dicho objetivo dando como resultado cadenas de texto, texto incrustado en gráficos, archivos de audio, escenas cinematográficas y otros como manuales, guías, etcétera. Este tipo de investigación es de vital soporte para la presente, ya que se podrán utilizar las herramientas diseñadas de esta investigación para la nuestra. Se analizó una carpeta amplia de videojuegos y los resultados obtenidos fueron los deseados.

Por último en el trabajo denominado “Encargo de localización del videojuego: Deltarune” de Recio (2019) se ha logrado obtener información de respaldo ya que uno de sus objetivos es desarrollar un proceso de localización delimitando sus fases para obtener un producto adaptado adecuadamente al público hispanohablante, donde la autora gracias a la experiencia con la que cuenta, empieza a describir cómo completó el encargo de localización, dando un alcance de todo esto, afirma que es necesario y preciso separar el texto traducible (todo lo que se puede traducir) del código fuente (lo intraducible del videojuego), todas las cadenas de texto deben separarse para que cuando se modifiquen no alteren los códigos del juego como tal. También define y expone las dificultades que tienen lugar en el proceso de la localización del videojuego Deltarune; todas estas investigaciones que hizo la autora servirán como guía para encaminar el presente trabajo hacia un resultado favorable para los objetivos planteados.

Antes de sumergirse en qué se debe tener en cuenta para hacer una localización de un videojuego, es de vital importancia entender en qué se diferencian videojuego y juego, para ello se tomará el aporte de diversos teorizadores.

Es posible que cada persona tenga una perspectiva o idea distinta cuando se intenta dar respuesta a esta pregunta López (2014, citado en Méndez, 2015) ya que son las mismas condiciones de un videojuego lo que recibe diferentes opiniones. Calvo (2012). Resulta muy llamativo pensar que mientras más se hace conocido un tema en específico, más posturas se hacen presente, las opiniones y discrepancias vienen a relucir. Esto quiere decir que actualmente hacer un estudio a profundidad dentro de una ciencia tan cambiante como la tecnología, puede llevar a la conclusión de que las teorías que se planteen hoy en día, se vean debatidas más adelante por avances tecnológicos cada vez más sofisticados.

Dentro de las diferentes teorías basadas en el juego, se observa tres fases de estudio; relación entre juego y jugador, forma y estructura y un vínculo entre juego y diferentes aspectos externos al mismo. Juul (2003). Se entiende entonces al juego como un sistema fiel a responder a márgenes o parámetros que ayudan o impiden el avance de jugar propiamente (1976), Kelley (1988) y Salen y Zimmerman (2006): jugar un juego supone realizar una serie de tareas para realizar una en específico, utilizando solo los medios permitidos que en muchas veces favorecen al cometido de esta, pero en que en otras obstaculizan tal actividad (Suits, 1976, p.34). Un juego es una forma de recreación conformada por un grupo de reglas que especifican qué tienen como objetivo y alcanzan una meta señalando los medios para alcanzarlo. (Kelley, 1988). Se puede traducir entonces que, un juego es un conflicto artificial, regularizado por normas y con un resultado cuantificable (Salen y Zimmerman, 2006, p.96).

Como bien se puede observar en las teorías mencionadas, el juego es una actividad lúdica que está sujeta a diversas normas o reglamentos que son propias de ésta y que impiden o facilitan la interacción del jugador con el juego mismo.

En este apartado no se tendrá en cuenta explicar por qué las personas juegan, de hecho, se dejará esa investigación para otros estudios ya que no nos compete si quiera hacer un análisis de la persona. Sin embargo es de suma importancia mencionar una relación entre un juego cualquiera (juegos de mesa, juegos de infantes, etcétera) ya que éstos siempre han sido recomendados para liberar estrés

entre los competidores y tener una sana interacción física interpersonal; y los videojuegos que han sido elegidos por algunas personas como una actividad de ocio para mantenerse en casa, y aunque han suprimido el contacto físico entre los competidores, la interacción interpersonal aún se mantiene en pie.

¿Significa todo esto que la única diferencia de un videojuego con un juego es el soporte donde se desarrollan estos últimos? Es muy probable que no, ya que se puede decir que los videojuegos hacen uso y al mismo tiempo generan un incremento de la coordinación óculo-manual del usuario, cosa que no se observa en los juegos comunes; o que los juegos no necesitan de asistencia externa, diferentes a las que ya poseen para ser jugados. Esta puede ser una idea válida por el momento, sin embargo, se debe tener en cuenta que a medida que crezca y avance la tecnología, aparecerán nuevos videojuegos que pondrán dar un giro a esta definición y causar cierta volatilidad de determinadas funciones en muchos ámbitos, pues como ya se sabe “una larga historia de definiciones fallidas en un caso particular, podría convencernos de que una definición en ese caso es inútil” Tavinor (2009).

La localización de videojuegos forma parte de un complejo proceso de producción y puede definirse como el proceso de aceptar en un país, cultura o región, un producto anteriormente trabajado y adaptado. Scholand (2002).

Otra posible definición de localización puede ser de la ya extinta Asociación de Estándares de la Industria de la Localización (LISA), Lommel (2007); “la localización está haciendo que un trabajo sea técnico, cultural y lingüísticamente apropiado para el lugar donde se utilizará o venderá (un país/ región o idioma en específico). Dunne (2006: 199). Esta última sugiere que una localización no es solo hacer un producto paralelo lingüísticamente ya que esto recurriría en el acto solo de traducir nada más. Adaptar técnicamente un videojuego supone hacer todos los ajustes y especificaciones necesarios de modo que la apreciación en el mercado sea de manera estándar. Los cambios que se hacen son necesarios para que el videojuego funcione en el mercado. Esselink (2003, p 68).

Como bien lo mencionan los autores, la localización no es más que trasladar un producto desde el punto donde fue creado, hasta cualquier otro lugar del mundo y

que este pueda entenderse, apreciarse y disfrutarse de la misma forma que en su lugar de origen, manteniendo siempre la internacionalización, puesto que la localización se da netamente para vender un producto, o que tenga fines comerciales.

El proceso del cual forma parte la localización de videojuegos, se le conoce como GILT e incluye la globalización, internacionalización, localización y traducción del videojuego. En concreto la globalización consiste en hacer que el producto esté disponible en otros lugares del mundo. Mangiron y O'Hagan (2006).

Se puede decir entonces que, la localización es un trabajo que se complementa con la globalización, internacionalización y traducción y que juntos dan como resultado un producto entendible para dos o más partes específicas del mundo.

El proceso de desarrollo cuenta con tres grandes etapas divisibles entre sí. De primer plano se encuentra la etapa de preproducción, es aquí donde se hacen presentes todas las ideas junto con todos los componentes básicos de un videojuego (gráficos, sonidos, argumentos y personajes) se los empieza a moldear para que obtengan forma y estilo. Acabada la idea y una vez aceptada, se da paso a la fase de producción donde los bocetos y las ideas se vuelven permisibles en la pantalla y cobran vida gracias al trabajo de diseñadores, artistas, programadores, directores técnicos, etcétera; luego de que cada uno haya realizado su trabajo, se unen todas las piezas para montar la maquinaria y pasar a realizar el juego completo. Terminado esta etapa, se da inicio a una fase de prueba y testeo, se le puede denominar la fase beta de los programadores, aquí corregirán cualquier tipo de "bug" o detalle que no esté funcionando o que pueda dar problemas en la interacción de personajes o diálogos, se trata de comprobar que todos los elementos funcionen de manera correcta y en el tiempo programado, y de no ser así, se regresa a la etapa de producción en donde se tendrá que corregir todo nuevamente y si todo marcha sobre ruedas, el juego tendrá luz verde para salir al mercado. Méndez (2015, p. 83).

Para poder delimitar la investigación en curso, se ha tomado en cuenta cuatro aspectos a analizar. Cabe mencionar que, de no hacerse la delimitación correspondiente, el proyecto cabalgaría sin rumbo dentro de este tema, es por eso

que se ha decidido tener nuestros objetivos claros y precisos para no perder el tiempo o mejor dicho, no malgastarlo en puntos que no son de total relevancia en la investigación en cuestión.

Respecto a los aspectos a analizar, se tomará en cuenta los siguientes: Aspectos lingüísticos, extralingüísticos, culturales y técnicos.

ASPECTOS LINGÜÍSTICOS

Se puede decir que es lo primero con lo que el traductor localizador hará contacto, esta particularidad también ocurre cuando se traduce una novela o una obra audiovisual. Dentro de esta misma se distinguen las siguientes categorías:

Interjecciones, se seguirá la clasificación de Alcaide (1996. pag 237) para este apartado.

Interjecciones Expresivas, son las que el personaje utiliza para constatar hechos y expresar su comportamiento hacia lo que está alrededor de él. dentro de éstas se encuentran las Emotivas, encargadas de manifestar las emociones de los hablantes, ejemplo ¡A ver!, ¡Ah!, ¡Ay!, etcétera.

Las Valorativas, tienen la función de ser usadas como comentario en una determinada realidad, ¡uf!, ¡uy!, ¡uh!, etcétera.

Optativas, elementos que no se pueden dirimir ni saber cuál rige sobre el otro ya que tienen una carga de doble valor modal (apelativo y expresivo), ejemplo: ¡por Dios!

Interjecciones expresivas de origen onomatopéyico, onomatopeyas que han terminado su referente a sonidos específicos y que han pasado a ser usadas como interjecciones que solo tienen valor modal. Lo representativo no cuenta, ya que lo expresivo se mezcla con lo apelativo.

Interjecciones apelativas, gracias a este tipo de interjecciones es que el personaje intenta que su interlocutor cambie su comportamiento. Se pueden esconder valores que van desde lo exhortativo, advertencia y hasta ruego. También se usan para iniciar una conversación. Ejemplo: ¡por favor! ¡eh!

Onomatopeyas, todos los idiomas tienen sus onomatopeyas, éstas están relacionadas a la forma de transcribir y oír los sonidos, son tan nativas como la lengua misma. Castro (1999). Están diferenciadas con las interjecciones puesto que éstas hacen referencia a la actitud del hablante y no a la realidad externa, la onomatopeya tiende a ser emulativas y su referente son los sonidos. Alcaide (1996). Estas varían mucho de una lengua a otra por lo que se le debe dar una atención especial, una mala traducción de esto daría como resultado una baja calidad de trabajo final.

Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses, este punto hace referencia a que la lengua inglesa tiene un alto contenido de sustantivos que son acompañados por adverbios, adjetivos o verbos, separados por guiones, conformando un término con un concepto único. La traducción de esto demanda una alta dosis de creatividad ya que en ocasiones puede resultar difícil.

Los falsos amigos de acuerdo a Van Roey (1985) se le puede definir como dos palabras o vocablos dentro de una lengua que tienen significados distintos, sin embargo, debido a su similitud formal pueden confundir y llevarnos al engaño. El traductor debe conocer muy bien a estos vocablos ya que su mala traducción llevaría a malinterpretar el sentido del pretendido en el original. Para su localización se recomienda pues el uso de diccionarios de falsos amigos o de términos equívocos.

Adjetivos, López y Minet (1997) indican que existen dos distinciones esenciales entre los adjetivos del inglés y del español. Mientras que, por la parte anglosajona, los adjetivos son morfológicamente invariable y en el aspecto sintáctico, casi siempre van antes del sustantivo, los del español por su parte, generalmente marcan el número, por lo tanto, son morfológicamente variable, además de que pueden ir antes o después del sustantivo, teniendo en cuenta su grado de expresividad.

Signos de puntuación, en la localización de videojuegos se debe tener en cuenta si el guion se va a subtítular o doblar ya que estos se usan para que el texto tenga ritmo. A continuación, los principales signos a tomar en cuenta para la localización:

Punto, el uso de punto es mucho mayor que en el español ya que es una lengua más concisa, su uso es similar a la coma en español.

Coma, es el signo con mayor diferencia entre estos idiomas, se debe prestar especial atención en caso el producto fuera subtulado. López y Minet (1997:149) orientan las principales divergencias del uso de este signo.

Raya, es un signo de puntuación poco usado en el idioma español, mientras que su uso en el inglés es para dar a entender una explicación o recapitulación, el español prefiere utilizar coma o punto y coma.

Signos de interrogación y signos de exclamación, la diferencia es la posición de estos signos en las oraciones, en español es tanto como al inicio y al final, mientras que en el inglés solo al final.

Mayúsculas, debido a la cantidad de discrepancias que se tiene ante el uso de minúsculas o mayúsculas, se recomienda usar un manual de estilo. A pesar de esto se aconseja que, en el caso de la subtitulación, el uso de mayúsculas debería determinar una oración que evoque algún grito; en el caso de doblaje, el actor deberá aumentar la voz.

Abreviaturas, representación gráfica reducida de una palabra suprimiendo y solo dejando las letras iniciales, centrales, o finales suele cerrarse con un punto según la DRAE. En el caso de requerirse el uso de abreviaturas, es vital labor del traductor de elaborar una abreviatura lo más clara posible en la lengua meta.

Registro y estilo, debido a las diferentes restricciones que tiene el subtitulado, es necesario que se redacten los diálogos lo más simples y sencillos. Para los menús, el modo imperativo es el más usado. Si se está trabajando con un videojuego que deriva de una obra o película, es de vital referencia guiarse de lo ya traducido anteriormente, esto conservará la personalidad de los personajes (el bromista, el inteligente, el fuerte...etcétera) Bernal-Merino (2009).

ASPECTOS CULTURALES

Se definirán gracias al aporte de Samaniego (1995) en la que propone una serie de referencias culturales basadas por Franco (1992-1993) aquí es donde se aborda

los realia del traductor: Conservación, sustitución, Supresión u omisión del referente cultural, Creación de un elemento no existente en el texto origen.

Conservación: se mantiene el mismo referente original o se realiza una adaptación gráfica, se pueden adjuntar comentarios o glosas.

Sustitución: se divide en tres tipos, universalización parcial, en donde se puede conservar algo reconocible por los usuarios meta; universalización absoluta, aquí se elimina toda oportunidad de reconocer algo de la cultura origen y por último universalización neutra, se utiliza una traducción literal, pero se deja de igual manera elementos culturales que son difícilmente reconocibles.

Supresión u omisión de un referente cultural y Creación de un elemento no existente en el Texto Origen.

Al igual que cualquier rama de la traducción, el traductor lo primero que debe priorizar es su público receptor. Trainor (2003) normalmente cuando un tipo de videojuego va destinado al público japonés, el nivel de dificultad suele ser mucho menor, ya que su público con mayor demanda es más joven que la de otros países. La cultura origen y la cultura meta también se ven afectadas por estas preferencias entre los usuarios. Di Marco (2007) otorga buenos ejemplos referente a personajes, ya que los preferidos de Japón son personajes juveniles, a diferencia de los usuarios en Europa y Estados Unidos que tienen una inclinación y bastante aceptación por personajes adultos. Es necesario tener suma discreción a la hora de cambiar los personajes, ya que su sentido del humor puede verse afectado y en una mala localización podría ofender a los usuarios; todos estos cambios se verán realizados solo con la aprobación de los diseñadores originales del videojuego.

Mangiron y O'Hagan (2006) recalcan la importancia de mantener la esencia del juego lo que le otorgaría al traductor la libertad de poder modificar el producto para la cultura meta, para esto es necesario introducir nuevos referentes culturales a lo que las autoras denominan a esta técnica "compensación". Esta técnica hace un real contraste con las teorías básicas de la traducción, que sólo limitaban a la fidelidad del texto, sin embargo, nuevas teorías están apareciendo (como la de Mangiron y O'hagan) que alegan a más a la fidelidad de la esencia del videojuego que la fidelidad de texto. Por otro lado, aunque se sabe que la localización es un

factor clave para un buen producto audiovisual, existe la posibilidad que la cultura origen sea aclamada por los usuarios de otra parte del continente, en este caso solo se atrevería a hacer ciertas adaptaciones lingüísticas, permitiendo a que los usuarios puedan percibir muchos aspectos culturales de la cultura origen. Thayer y Kolko (2004).

A continuación, algunos de los aspectos culturales que un traductor debe tener presente para la localización de videojuegos, todo esto de los aportes por parte de Thayer y Kolko (2004), Tercedor (2005), Corte (2000), Di Marco (2007).

Nombres propios

Para todo traductor, el traslado de un nombre de producto origen a producto meta es un trabajo muy arduo Moya (2000). Algunos ejemplos de categorías de nombres propios son: antopónimos, topónimos, nombres de animales, alimentos, obras (literarias, de arte, etcétera). A pesar de que no se tiene en claro normas para la traducción de nombres, algunos autores han asistido con estrategias para su traducción, Franco (1996) y las dividió en dos grupos, la primera se refiere a que la conservación de los nombres en el texto origen y las estrategias son la repetición, la adaptación ortográfica, adaptación terminológica, traducción lingüística, glosa extratextual, glosa intratextual. En el segundo grupo se toman estrategias de sustitución como la universalización limitada, universalización absoluta, naturalización, adaptación ideológica, omisión y creación autónoma.

Explicación breve de todas las estrategias mencionadas:

La repetición, copia exacta de la escritura original (nombres propios).

Adaptación ortográfica, algunos cambios en la escritura original, normalmente se da con lenguas que van a alfabetos distintos.

Adaptación terminológica, variación de los nombres propios cuando se tiene un equivalente oficial distinta en la lengua meta.

Traducción lingüística, transferir total o parcialmente la carga semántica del significante o significantes que forman el nombre propio siempre y cuando el cambio se perciba como perteneciente a la cultura de origen.

Glosa extratextual, engloba cualquiera de las estrategias ya mencionadas pero el traductor tendrá que añadir una explicación para una mejor comprensión por parte del usuario.

Glosa intratextual o también llamada explicitación, tiene como función explicar lo implícito, mediante elementos clarificadores, mismos que pasarán a formar parte en el texto meta.

Universalización limitada, tiene como objetivo sustituir el referente propio por un nombre distinto pero que sea reconocible en el universo cultural en el texto origen.

Universalización absoluta, convertir al nombre propio por un referente cultural que no se le atribuye a ninguna sociedad en específico.

Naturalización, sustituir el referente cultural por uno específico de la cultura meta.

Adaptación ideológica, se refiere a modificar una referencia ideológica en el texto original puesto que es imposible hallar una referencia ideológicamente aceptable en la cultura meta.

Omisión, consiste en eliminar el nombre original.

Creación autónoma, añadir un nombre propio completamente que para el jugador puede ser atractivo aun cuando no se encuentre en la versión original.

Unidades fraseológicas

Principalmente conformado por los refranes, expresiones idiomáticas, frases proverbiales, modismos, etcétera; todo esto resulta ser uno de los dolores de muela más fuertes de los traductores pues se necesita de un alto nivel de competencia en ambos idiomas para poder encontrar un equivalente que sea agradable para el usuario y se identifiquen fácilmente.

El humor

Manguiron y O'Hagan (2006), principalmente uno de los elementos clave para todos los videojuegos, aparece en forma de bromas o juegos de palabra cuya función es aportar la armonía al videojuego y transmitir relajación para los usuarios, de todas formas, deben ser localizados correctamente y adaptados de manera natural a la lengua meta.

Íconos

Dentro del videojuego, su función principal es la de ahorrar espacios puesto que, para videojuegos de móviles, el espacio es un recurso vital que debe ser usado de manera correcta. El traductor tiene como particularidad ser lo más cuidadoso posible a la hora de usar íconos puesto que un error llevaría a la confusión total del juego. Un caso de error puede ser el uso típico de banderas para hacer referencia al idioma del videojuego. Como lo manifiesta Tercedor (2005), por parte del español esto sería totalmente inadecuado ya que hay bastantes países que hablan esta lengua. En otros casos los íconos se usan de forma cognitiva para representar acciones, por ejemplo, la lupa se puede asociar con el comando de búsqueda, referencia cultural Sherlock Holmes, que la población española reconocería sin problemas, por parte del mercado anglosajón se tiene un mago (wizard) para el asistente de una app.

Formatos de fecha y de hora

Las culturas hispanohablantes tienen por común el siguiente formato para la fecha: día/mes/año, por parte del inglés se encuentran variedades ya que el formato que ellos usan es mes/día/año.

Sistemas de moneda o compra

Los sistemas monetarios siempre van a variar de acuerdo a la cultura en la que se encuentre, por parte de España posponen el signo a la cantidad (10€), en otros países como Estados Unidos, Irlanda o Reino Unido lo anteponen (\$10).

Formato de números

Los números en los videojuegos normalmente están ahí para puntuar la clasificación de alguna misión o episodio dentro del juego y a pesar de su uso universal, en muchas ocasiones puede representar un problema para el traductor hacer un buen uso de éstos. En inglés se usa los puntos para los números con terminaciones decimales, en español se usa la coma. En caso de los múltiplos de millar la cosa va al revés, en inglés se usa la coma y en español el punto. Para los números referentes a siglos se usan números romanos en español cosa que el

inglés no lo tiene, se puede señalar también que los números romanos se escriben con el formato de versalita y no mayúsculas.

Formato de direcciones

Es importante que las direcciones se adapten tanto en el videojuego (para el avance o progreso de la narrativa del juego) como también las direcciones que se deben seguir para el servicio de atención al cliente que se dan en el manual o en la empaquetadura del videojuego.

Colores

Estos dependen mucho del sistema de clasificación para los videojuegos ya que no existe un determinado concepto universal para cada color, en una parte del mundo un color puede representar algo en específico que puede ser todo lo opuesto en otra parte. El traductor debe tener muy en claro las diferencias al aplicar estos cambios ya que son sumamente necesarios para localizar el producto.

Aspectos legales

Aquí hay que tener mucho cuidado puesto que está en juego temas como la violencia, la pornografía, lenguaje soez, presencia de bebidas alcohólicas; todo esto el traductor deberá tener en cuenta al adaptar este tipo de contenido a la cultura meta. En caso de toparse con textos de carácter legal en el juego, éstos deberán ser adaptados a la legislación de la cultura meta.

ASPECTOS EXTRALINGÜÍSTICOS

La localización de videojuegos comparte mucho de localización de software puesto que este es netamente un producto audiovisual, por ende, la presencia del doblaje, subtítulo y la banda sonora juegan un rol importante en este aspecto. Dado que el subtítulo y doblaje son objeto de estudio para cualquier otro tipo de producto audiovisual, es de vital importancia mencionar dichas modalidades de traducción. La banda sonora en un videojuego también es importante así que se tendrá en cuenta.

El Doblaje

Es muy parecido al de una película, normalmente se traduce el guion, se hacen los ajustes necesarios para que luego se graben las voces en los estudios de doblaje. Barreras (2003). Dentro de esta técnica se resaltan tres tipos de sincronía:

- a) Sincronismo de caracterización: es la concordancia que hay entre la voz de un actor de doblaje y la apariencia física del protagonista animado.
- b) Sincronismo de contenido: una buena traducción del guion, el mensaje se sigue manteniendo en ambos textos.
- c) Sincronismo visual: coherencia y cohesión de los movimientos físicos con las palabras al desarrollarse el habla.

Luego de haberse grabado los audios, se le da paso a la siguiente etapa llamada post-producción, es aquí donde se logra obtener el producto final, aquí mismo se suele tener otros tres tipos de sincronía mucho más precisos que los anteriores. Agost (1999).

Sincronía fonética o labial: se relaciona con los movimientos vocales que hacen los protagonistas puestos en escena con las palabras que dicen los actores de doblaje. Esta sincronía resulta más un problema para los productos audiovisuales cinematográficos puesto que en los videojuegos, no se percibe bien los movimientos de los labios en los personajes animados.

Isocronía: Es muy frecuente que, en las traducciones de inglés a español se obtenga una frase mucho más extensa que en la original. Entonces puede dar el caso de que el personaje animado haya finalizado una oración pero que se continúe escuchando la voz de doblaje. Para esto es necesario un ajuste a detalle ya que este tipo de “descuadre” es muy notorio para los televidentes.

Sincronía quinésica: Relacionado a los gestos y movimientos característicos de cada lengua y cultura, en ocasiones esto puede dar muchos problemas en el proceso de doblaje.

El Subtitulado

Contando con el aporte de Cintas (2003), define que el doblaje puede tomarse como toda forma lingüística que generalmente aparece en la parte inferior de la

pantalla, tomando todos los elementos discursivos como las cartas, afiches, o cualquier elemento clave para el desarrollo del producto audiovisual.

La primera característica notoria en el proceso del subtitulado es el tiempo de entrada y salida de los subtítulos, ya que estos deben estar configurados con la familiarización que tienen los usuarios de videojuegos, que normalmente, estos son los que están muy bien adaptados a leer los subtítulos y no tienen complicaciones al seguir el ritmo.

El tamaño y tipo de letra también es importante, debe mantener un estilo sencillo para que no perturbe la atención del jugador y se desconcentre del objetivo principal que es, en todo caso, terminar el videojuego.

El color también resulta ser importante ya que se suele emplear un color diferente para resaltar nombres o algún elemento clave para desarrollar algún “puzle”. Por último, en la traducción audiovisual de películas o series, se cuentan los caracteres puestos en escena, en los videojuegos es completamente distinto ya que la unidad que se usan son los píxeles, de esta forma se puede aprovechar mejor el espacio a tenerse en cuenta.

La Música

Es la que aporta el género al videojuego, ya que a lo largo de una partida se nos va envolviendo con una determinada melodía, dependiendo el evento que se esté suscitando. Formoso (2008), Música de acompañamiento: se utiliza como acompañamiento en alguna tarea o deber que deba completar el usuario; música de ambiente: su objetivo es sumergir al jugador dentro de un determinado tiempo y espacio, como por ejemplo el estilo de música en una determinada época; Música de tensión: tiene como función recrear un ambiente de tensión en el jugador, por lo general son de ritmo rápido; Música de acción: clásica música de pelear, aumentan la adrenalina del jugador con el objetivo de que éste tenga los reflejos más agudos y pueda triunfar en el combate, suelen ser canciones con ritmo rápido; Música de resolución: próxima a aparecer una vez culminada una acción importante en el juego o algún “puzle”, es la que transmite alegría si es que el juego se completó o tristeza en caso se pierda, suele aparecer al final del juego dando a entender que

la travesía terminó. Generalmente estas pistas son solo instrumentales, por lo que no concierne algún tipo de dificultad para localizarlo.

ASPECTOS TÉCNICOS

Es normal que los videojuegos se hayan desarrollado a medida que las consolas han avanzado con nueva tecnología y sus potencias gráficas sean más ambiciosas en el mercado, a continuación, se determinarán los principales aspectos técnicos que un localizador debe tener en cuenta:

La codificación de caracteres, es un aspecto sumamente importante en cualquier videojuego puesto que es necesario para la codificación de elementos que no hay en una lengua origen, pero sí en la lengua meta, normalmente el inglés trabajaba con un sistema de binario de 7 bits, en donde cada uno de estos tenía dos huecos para rellenar lo que equivale a 2 a la séptima, es decir 128 caracteres. Sin embargo, esto no ocurría en el español puesto que este idioma necesitaba de un espacio más, fue ahí donde se le añadió otro byte más, es decir 8 bits, los 7 anteriores más uno.

Gráficos e imágenes, la dificultad de este aspecto recae cuando se obtiene un texto dentro de una imagen puesto que más adelante en el producto meta, este texto puede romper los márgenes de la imagen, por lo tanto, tendría que hacerse un cambio, usando programas adecuados para este proceso; se recomienda entonces que el texto y la imagen se sitúen en capas distintas, de este modo solo se ampliará la imagen para con el texto. Tercedor (2005)

Longitud del texto, es uno de los aspectos por lo que los localizadores más se encuentran con dificultades puesto que, el espacio en pantalla no siempre les es suficiente, en caso de los juegos de inglés a español, el primero es un idioma con palabras cortas, que al pasarlas al español puede aumentar el término hasta en un 30% Díaz (2006). El problema crece en el caso de los videojuegos para celulares, ya que el espacio en pantalla es mucho más reducido.

Variables, son estructuras de datos que luego van a ser reemplazados con los datos del jugador, este uso de variables permite crear un vínculo de interactividad entre el jugador y el juego, es importante que el localizador sepa dónde va a insertar las estructuras de datos que se van a reemplazar para que luego cuando se junte todo

no presenten problemas, un ejemplo sería “% wins” donde la variable “%” sustituye el nombre del jugador, quedaría entonces “Ha ganado Juan” Díaz (2006)

La concatenación, de acuerdo con Díaz (2006) consiste en escribir cadenas de textos predeterminadas que luego serán combinadas en formas distintas para formar frases, dependiendo de las acciones del usuario. En el idioma inglés esto debería ser algo sumamente útil sin embargo para los localizadores en español esto podría resultar en un dolor de cabeza, un ejemplo sencillo sería “la mesa” puede dar lugar a muchos problemas ya que más adelante sería un cambio de artículo y sustantivo, en cambio en inglés solo se mantiene el cambio en el sustantivo. Este factor debe tenerse en cuenta ya que más adelante se pueden notar errores en un subtítulo, haciendo creer que es un error de traducción cuando en realidad es de programación.

Teclado y teclas de acceso rápido, todas las teclas deberán ser traducidas a su equivalente de cómo aparezcan en el teclado de la lengua meta, en el caso se habiliten las teclas rápidas, estas deberán ser localizadas de forma que se puedan recordar y/o usar más rápido.

Calendario, aunque se piense que un fallo en esto no puede ser tan fatídico, no es así. Un pequeño error en el formato calendario y el sistema de una consola puede dar muchos dolores de cabeza que incluso puede llegar a parar en perder el avance que se haya dado del juego junto con toda la información.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Para conocer la tipología del proyecto se tomará el aporte de Lozada (2014), quien explica que la investigación aplicada tiene como objetivo generar instrucción con la aplicación de estudios directa en el sector productivo o en la sociedad. Este tipo de investigación resulta ser muy favorable para la obtención de información no solo de la persona que desarrolla este tipo de proyecto sino también para los que quieran hacer uso de esta. Se logra determinar entonces que la investigación es de tipo cualitativa aplicada pues hace uso de diversos antecedentes del mismo tema para llegar a resolver un objetivo general, es importante mencionar también que el diseño que acompaña a este tipo de investigación es de estudio de casos puesto

que el presente proyecto es de carácter cualitativo y no habrá datos estadísticos ya que todo se basará en estudios y análisis exhaustivos de un fenómeno.

3.2 Categorías, Subcategorías y Matriz de categorización

Como ya se sabe, se está desarrollando el presente trabajo dentro de la categoría de la localización de un videojuego en el ámbito de la traducción audiovisual. Así mismo se segmentará este proyecto en subcategorías para hacer el análisis más ordenado y que pueda ser entendible para cualquier estudiante de la carrera o experto en el tema.

Se cuenta con los Aspectos lingüísticos, extralingüísticos, culturales y técnicos. Estos aspectos servirán de conductores para delimitar la investigación y guiarán la información obtenida.

3.3 Escenario de estudio

Se tomará como escenario de estudio al mismo juego en cuestión llamado "God of War 4", este videojuego fue lanzado al mercado en el 2018 y fue elegido como videojuego del año en ese entonces, la trama se desarrolla en la mitología nórdica luego de que el personaje principal haya acabado con su anterior trilogía griega. La historia nos muestra un protagonista más maduro de lo que fue su anterior travesía.

3.4 Participantes

Se tendrá como participantes a las escenas que se estudiarán en el transcurso del videojuego, empezando desde el bosque cerca de la casa al protagonista, hasta el pico más alto donde termina el juego, cabe mencionar también que la historia cuenta con numerosos personajes secundarios los cuales también serán analizados.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se empleará en este proyecto de investigación es el análisis documental puesto que es el estudio de un documento independientemente de su soporte (audiovisual, papel, electrónico, etcétera) se puede estudiar de dos formas tanto análisis formal o externo y también de contenido o interno. Corral (2015)

Como instrumento se utilizará una ficha de análisis en la cual se delimitarán los aspectos mencionados anteriormente (lingüísticos, extralingüísticos, culturales y técnicos).

3.6 Procedimientos

Se procederá a segmentar la información en un cuadro de doble entrada donde se tendrá de los aspectos lingüísticos, extralingüísticos, culturales y técnicos, también se tendrán espacios para el texto original y el traducido, asimismo para el número de la ficha, el nombre y número de la misión y también el contexto.

3.7 Rigor científico

La validez de este trabajo de investigación es sustentada con los antecedentes empleados aquí mismo, teniendo como variable el análisis de un producto de carácter científico, tomando como instrumentos una ficha de análisis.

3.8 Método de análisis de la información

Análisis cualitativo.

3.9 Aspectos éticos

Toda la información a lo que localización se refiere fue totalmente adaptada a la normativa APA y se reservan los derechos de autor.

IV. Resultados y Discusión

Se partió a explicar los resultados desde lo más general hasta lo más específico, es decir Analizaremos la localización del videojuego mediante la identificación y la determinación de los cuatro aspectos que se han tomado en cuenta (lingüísticos, culturales, técnicos y extralingüísticos).

Se empezó con la descripción de la dimensión lingüística, que no es otra cosa que explicar para qué sirve esta dimensión y cuál es su aporte en la estructura del videojuego. La dimensión lingüística dentro de la localización de un videojuego otorga al jugador tener mayor relación con la narrativa del juego, si bien es cierto que existen juegos con solo un fin predeterminado que puede ser pvp (es decir, jugador vs jugador) éstos dentro del modo campaña cuentan con un Lore, ¿Qué quiere decir esto? Que el videojuego encierra una narrativa, una historia que sirve para fundamentar la existencia del videojuego, cómo y porqué se le añadieron personajes, lugares, armas, banda sonora, etc. Esta narrativa tiene que ser

previamente comentada con los diseñadores y los guionistas del videojuego, por ende, se hace un escrito y es ahí donde la dimensión lingüística entra a tallar. Describir esta dimensión es explicar cómo es que este aspecto es clave para la fluidez del juego en otro idioma, ¿Se logró emitir el mismo mensaje de la versión localizada con la original?

Se usó un cuadro de doble entrada para la obtención de la información requerida. Se comenzó por las interjecciones, dentro de estas se encuentran las interjecciones expresivas, aquellas que expresan sentimientos intensos, son reacciones vivas que se materializan en palabras.

El primer encuentro que tenemos con una interjección expresiva emotiva es empezando el videojuego al minuto con seis segundos, se aprecia la interacción del protagonista principal con un árbol.

Tabla 1

Interjección expresiva emotiva

N.º de ficha: 01			
1. Número de la misión del videojuego:	1		
2. Nombre de la misión del videojuego:	Los árboles marcados		
3. Contexto:	Kratos y Atreus lo preparan todo para el funeral de un ser muy querido por ambos.	INDICADORES	
4. Diálogo original (inglés)	- (angry scream)		
5. Diálogo traducido (español latino)	- Kratos: ¡¡RAAAAAAHHH!!		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos.	a. Interjecciones	<input checked="" type="checkbox"/>	Presenta en el texto meta
	b. Onomatopeyas	<input type="checkbox"/>	la misma naturalidad y
	c. Falsos cognados	<input type="checkbox"/>	fluidez que en el texto

d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	<input type="checkbox"/>	origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
e. Adjetivos	<input type="checkbox"/>	
f. Signos de puntuación	<input type="checkbox"/>	
g. Mayúsculas	<input type="checkbox"/>	
h. Abreviaturas	<input type="checkbox"/>	
i. Registro y Estilo	<input type="checkbox"/>	

7. Análisis

Interjección expresiva emotiva. La clara manifestación escrita de la interjección expresiva emotiva, demuestra que la localización de este videojuego ha respetado uno de los aspectos básicos que se debe tener en cuenta cuando se trabaja con un videojuego. Cabe resaltar también que, para mayor énfasis de emociones encontradas por los personajes en el desarrollo de la trama, la versión española latina considera agregar dos signos de exclamación cuando se realiza el grito, esto con fin de enriquecer aún más las emociones de los protagonistas. Este forma se presenta más veces a lo largo del juego.

Tabla 2

Interjección Valorativa

N.º de ficha: 02

1. Número de la misión del videojuego:	1	
2. Nombre de la misión del videojuego:	Los árboles marcados	
3. Contexto:	Kratos y Atreus lo preparan todo para el funeral de un ser muy querido por ambos.	INDICADORES
4. Diálogo original (inglés)	- Hup!	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Atreus: ¡Arre!	

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.1 Aspectos lingüísticos.	a. Interjecciones	<input checked="" type="checkbox"/>	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	<input type="checkbox"/>	
	c. Falsos cognados	<input type="checkbox"/>	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	<input type="checkbox"/>	
	e. Adjetivos	<input type="checkbox"/>	
	f. Signos de puntuación	<input type="checkbox"/>	
	g. Mayúsculas	<input type="checkbox"/>	
	h. Abreviaturas	<input type="checkbox"/>	
	i. Registro y Estilo	<input type="checkbox"/>	

7. Análisis

Interjección Valorativa. Ambas versiones hacen uso de la interjección expresiva valorativa más adecuada para su entendimiento. La traducción latina optó por digitar un grito muy usado cuando se hace un salto. Esta forma se presenta más veces a lo largo del juego.

Tabla 3

Interjección apelativa

N.º de ficha: 03

1. Número de la misión del videojuego:	1	
2. Nombre de la misión del videojuego:	Los árboles marcados	
3. Contexto:	Kratos y Atreus lo preparan todo para el funeral de un ser muy querido por ambos.	INDICADORES
4. Diálogo original (inglés)	- Wait!	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Atreus: ¡Ey!	

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.1 Aspectos lingüísticos.	a. Interjecciones	<input checked="" type="checkbox"/>	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	<input type="checkbox"/>	
	c. Falsos cognados	<input type="checkbox"/>	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	<input type="checkbox"/>	
	e. Adjetivos	<input type="checkbox"/>	
	f. Signos de puntuación	<input type="checkbox"/>	
	g. Mayúsculas	<input type="checkbox"/>	
	h. Abreviaturas	<input type="checkbox"/>	
	i. Registro y Estilo	<input type="checkbox"/>	

7. Análisis

Interjección apelativa. Se logró encontrar una adaptación del mensaje “Wait” hacia una interjección apelativa pues éstas se usan para iniciar una conversación. Dentro del videojuego Atreus llama la atención de su padre al contarle que ha visto huellas de ciervo.

Tabla 4

Signos de puntuación

N.º de ficha: 04

1. Número de la misión del videojuego:	1	
2. Nombre de la misión del videojuego:	Los árboles marcados	
3. Contexto:	Kratos y Atreus lo preparan todo para el funeral de un ser muy querido por ambos.	INDICADORES
4. Diálogo original (inglés)	- Anger can be a weapon. If you controle it—use it.	
5. Diálogo traducido (español latino)	- La ira puede ser un arma. Si la controlas, úsala.	

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.1 Aspectos lingüísticos.	a. Interjecciones	<input type="checkbox"/>	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	<input type="checkbox"/>	
	c. Falsos cognados	<input type="checkbox"/>	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	<input type="checkbox"/>	
	e. Adjetivos	<input type="checkbox"/>	
	f. Signos de puntuación	<input checked="" type="checkbox"/>	
	g. Mayúsculas	<input type="checkbox"/>	
	h. Abreviaturas	<input type="checkbox"/>	
	i. Registro y Estilo	<input type="checkbox"/>	

7. Análisis

Signos de puntuación. En esta parte se alcanzó a realizar una buena traducción de una figura lingüística poco usada en el idioma español, reemplazando la raya por una coma. A modo de explicación, la raya o M Dash suele usarse en el idioma anglosajón para pretender lograr una expresividad que los signos habituales como la coma, punto y coma no lograrían alcanzar tal grado de fuerza y énfasis.

En el uso de las mayúsculas se encontró una referencia hacia ellas.

Tabla 5

Signos de puntuación

N.º de ficha: 05

1. Número de la misión del videojuego:	8	
2. Nombre de la misión del videojuego:	Detrás de la cerradura	
3. Contexto:	Todo este tiempo hemos estado muy cerca de nuestro auténtico objetivo, pero nunca lo supimos.	INDICADORES
4. Diálogo original (inglés)	-But now everyone's gonna think I only got it 'cause Magni's gone..	

5. Diálogo traducido (español latino)	- Modi: pero ahora...todo el mundo va a pensar que lo tengo...porque Magni no está.
---------------------------------------	---

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.1 Aspectos lingüísticos.	a. Interjecciones	<input type="checkbox"/>	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	<input type="checkbox"/>	
	c. Falsos cognados	<input type="checkbox"/>	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	<input type="checkbox"/>	
	e. Adjetivos	<input type="checkbox"/>	
	f. Signos de puntuación	<input checked="" type="checkbox"/>	
	g. Mayúsculas	<input type="checkbox"/>	
	h. Abreviaturas	<input type="checkbox"/>	
	i. Registro y Estilo	<input type="checkbox"/>	

7. Análisis

Signos de puntuación. No requería hacer uso de esos puntos suspensivos dentro del subtítulo, fácilmente se pudo reemplazar con comas ya que ni siquiera se ve en pantalla que el personaje Modi tome bastante tiempo en decir esas líneas. Este error se vio muchas veces durante todo el videojuego.

Tabla 6
Uso de Mayúsculas

N.º de ficha: 06

1. Número de la misión del videojuego:	1	
2. Nombre de la misión del videojuego:	Los árboles marcados / La senda a la montaña	INDICADORES
3. Contexto:	Kratos y Atreus lo preparan todo para el funeral de un ser muy querido por ambos.	

4. Diálogo original (inglés)	- You are NOT ready / - What is THAT thing
5. Diálogo traducido (español latino)	- Kratos: Tú no estás listo / - Atreus: ¿El hacha no funciona?

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.1 Aspectos lingüísticos.	a. Interjecciones	<input type="checkbox"/>	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	<input type="checkbox"/>	
	c. Falsos cognados	<input type="checkbox"/>	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	<input type="checkbox"/>	
	e. Adjetivos	<input type="checkbox"/>	
	f. Signos de puntuación	<input type="checkbox"/>	
	g. Mayúsculas	<input checked="" type="checkbox"/>	
	h. Abreviaturas	<input type="checkbox"/>	
	i. Registro y Estilo	<input type="checkbox"/>	

7. Análisis

Uso de Mayúsculas. El idioma inglés tiende a resaltar de manera escrita el énfasis de las palabras que pronuncian sus personajes escribiéndolas en mayúsculas. Para la versión española latina no se consideró ese punto, aunque lo recomendable es que sí se haya conservado.

Tabla 7

Registro y Estilo

N.º de ficha: 07

1. Número de la misión del videojuego:	2	
2. Nombre de la misión del videojuego:	La senda a la montaña	INDICADORES
3. Contexto:	Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas	

	ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas.
4. Diálogo original (inglés)	- Speak no more of this
5. Diálogo traducido (español latino)	- Kratos: Y no hay más que decir.

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.1 Aspectos lingüísticos.	a. Interjecciones	<input type="checkbox"/>	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	<input type="checkbox"/>	
	c. Falsos cognados	<input type="checkbox"/>	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	<input type="checkbox"/>	
	e. Adjetivos	<input type="checkbox"/>	
	f. Signos de puntuación	<input type="checkbox"/>	
	g. Mayúsculas	<input type="checkbox"/>	
	h. Abreviaturas	<input type="checkbox"/>	
	i. Registro y Estilo	<input checked="" type="checkbox"/>	

7. Análisis

Registro y Estilo. En este cuadro se logró identificar el estilo que tiene el personaje para dirigirse a su hijo Atreus. La frase “speak no more of this” deja entrever la firmeza con la que un padre mantiene al margen del peligro a su hijo.

Otro personaje muy característico con un estilo de lenguaje vulgar bien remarcado es el de Brok, el enano herrero.

Tabla 8
Registro y Estilo

N.º de ficha: 08		
1. Número de la misión del videojuego:	2	INDICADORES
2. Nombre de la misión del videojuego:	La senda a la montaña	

3. Contexto:	Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas.
4. Diálogo original (inglés)	- If it isn't the bearded beeper and his sac-seed!
5. Diálogo traducido (español latino)	- Brok: Pero ¡Si es el machote barbudo y su semillita.

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.1 Aspectos lingüísticos.	a. Interjecciones	<input type="checkbox"/>	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	<input type="checkbox"/>	
	c. Falsos cognados	<input type="checkbox"/>	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	<input type="checkbox"/>	
	e. Adjetivos	<input type="checkbox"/>	
	f. Signos de puntuación	<input type="checkbox"/>	
	g. Mayúsculas	<input type="checkbox"/>	
	h. Abreviaturas	<input type="checkbox"/>	
	i. Registro y Estilo	<input checked="" type="checkbox"/>	

7. Análisis

Registro y Estilo. Aquí el personaje hace uso de una frase completamente vulgar, ya que “sac-seed” hace referencia al escroto del hombre, siendo sac la bolsa que recubre los testículos y seed el esperma. Muy propio y característico de él.

Tabla 9

Registro y Estilo

N.º de ficha: 09

1. Número de la misión del videojuego:	11	INDICADORES
2. Nombre de la misión del videojuego:	La fuga de Helheim	

3. Contexto:	Un nuevo contratiempo hará que Kratos tenga que fugarse de un lugar que ya conoce muy bien.
4. Diálogo original (inglés)	- Wow, it's cold. This is Hel? - Not just Hel...worst place in Hel you could've put us.
5. Diálogo traducido (español latino)	- Atreus: Vaya, hace frío ¿esto es Hel? - Mimir: No solo eso...es el peor lugar de Hel al que podíamos llegar.

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.1 Aspectos lingüísticos.	a. Interjecciones	<input type="checkbox"/>	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	<input type="checkbox"/>	
	c. Falsos cognados	<input type="checkbox"/>	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	<input type="checkbox"/>	
	e. Adjetivos	<input type="checkbox"/>	
	f. Signos de puntuación	<input type="checkbox"/>	
	g. Mayúsculas	<input type="checkbox"/>	
	h. Abreviaturas	<input type="checkbox"/>	
	i. Registro y Estilo	<input checked="" type="checkbox"/>	

7. Análisis

Registro y Estilo. Pareciera que aquí los traductores se apiadaron de sobrecargar toda la culpa contra Atreus pues no hicieron una traducción literal y optaron más por usar su estilo. En la frase original Mimir se refiere a Atreus de que él los puso en el peor lugar de Helheim, no obstante, la versión traducida no hace referencia a eso y solo se refiere a que ellos llegaron ahí por cuenta de los tres.

Tabla 10

Registro y Estilo

N.º de ficha: 10

1. Número de la misión
del videojuego:

9

2. Nombre de la misión
del videojuego:

La enfermedad

3. Contexto:

Hay veces en las que vivir una
mentira es lo peor que puedes
hacer por tu salud. Sólo la verdad
y algo de magia pueden salvarte.

INDICADORES

4. Diálogo original
(inglés)

- I can assure you I'm unsurpassed
in keeping confidences.

5. Diálogo traducido
(español latino)

- Te aseguro que nadie guarda un
secreto mejor que tú.

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

- 6.1 Aspectos
lingüísticos.
- a. Interjecciones
 - b. Onomatopeyas
 - c. Falsos cognados
 - d. Traducción de sintagmas
nominales complejos ingleses
 - e. Adjetivos
 - f. Signos de puntuación
 - g. Mayúsculas
 - h. Abreviaturas
 - i. Registro y Estilo

Presenta en el texto meta
la misma naturalidad y
fluidez que en el texto
origen. Hace correcto uso
de la lingüística española.

7. Análisis

Registro y Estilo. Se observa que se hace un completo cambio del orden de la traducción, sin embargo, el sentido sigue siendo el mismo. Mimir le habla Kratos para que le cuente qué es lo que él vivió en su pasado, pero él se mantiene en silencio. Mimir intenta hacerlo hablar diciéndole que nadie guarda un secreto mejor que él, pero ni aun así consigue que Kratos hable. Lo que sucede en la versión traducida es que los traductores aprovecharon este tiempo en el que

Kratos permanece en silencio para dar a entender que nadie guarda mejor un secreto que Kratos y no Mimir. Sencillamente bien hecho.

Tabla 11

Adjetivos

N.º de ficha: 11

1. Número de la misión del videojuego:

9

2. Nombre de la misión del videojuego:

La enfermedad

3. Contexto:

Hay veces en las que vivir una mentira es lo peor que puedes hacer por tu salud. Sólo la verdad y algo de magia pueden salvarte.

INDICADORES

4. Diálogo original (inglés)

- It is a land of unyielding cold.

5. Diálogo traducido (español latino)

- Freya: Es una tierra de frío inclemente.

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

- | | |
|---|-------------------------------------|
| a. Interjecciones | <input type="checkbox"/> |
| b. Onomatopeyas | <input type="checkbox"/> |
| c. Falsos cognados | <input type="checkbox"/> |
| d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses | <input type="checkbox"/> |
| e. Adjetivos | <input checked="" type="checkbox"/> |
| f. Signos de puntuación | <input type="checkbox"/> |
| g. Mayúsculas | <input type="checkbox"/> |
| h. Abreviaturas | <input type="checkbox"/> |
| i. Registro y Estilo | <input type="checkbox"/> |

Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.

7. Análisis

Adjetivos. Claramente se trata de un diálogo en donde se nota la aparición de un adjetivo, en primera impresión uno podría pensar que está mal traducido, sin embargo, el adjetivo “inclemente” es el que más se debe usar para referirse a cambios climáticos repentinos o temporadas de frío y calor que son muy severos. Muy buena traducción.

A lo que se refiere a aspectos culturales, se puede decir que son aquellos que tratan de encontrar equivalentes de llegada cuando se traduce de un idioma a otro, el idioma inglés junto con el español comparten una variedad de palabras que cuentan con su equivalente, sin embargo, no es así siempre y para esto se necesita hacer una buena traducción de jergas, nombres, refranes, frases, etc.

Se identificó una el uso de la conservación, pero mediante la utilización de una adaptación gráfica.

Tabla 12

Conservación (Adaptación gráfica)

N.º de ficha: 12

1. Número de la misión del videojuego:	1	
2. Nombre de la misión del videojuego:	Los árboles marcados	
3. Contexto:	Kratos y Atreus lo preparan todo para el funeral de un ser muy querido por ambos.	INDICADORES
4. Diálogo original (inglés)	- Prove me wrong.	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Kratos: Desmiénteme	

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	<input checked="" type="checkbox"/>	Hace uso de referentes
	b. Sustitución	<input type="checkbox"/>	culturales. Demuestra una
	c. Supresión u Omisión	<input type="checkbox"/>	buena interpretación de
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.	<input type="checkbox"/>	las unidades fraseológicas en el idioma meta.

-
- e. Nombres propios
 - f. Léxico dialectal y acentos
 - g. Unidades Fraseológicas
 - h. El humor
 - i. Íconos
 - j. Formato de fecha y hora
 - k. Sistemas monetarios
 - l. Formato de números
 - m. Formato de direcciones
 - n. Colores
 - ñ. Aspectos legales

7. Análisis

Conservación. Se demuestra el uso de una adaptación gráfica. El uso de la adaptación gráfica en este aspecto cultural ayuda a enriquecer el contexto y facilita el entendimiento de lo que el personaje expresa, la frase en la versión meta, es traducida a una sola palabra, pero aún conserva la carga total del mensaje original.

Tabla 13

Sustitución (Universalización absoluta)

N.º de ficha: 13

1. Número de la misión
del videojuego:

2

2. Nombre de la misión
del videojuego:

La senda a la montaña

3. Contexto:

Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas

INDICADORES

4. Diálogo original
(inglés) - Hacksilver

5. Diálogo traducido
(español latino) - Plata

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

	a. Conservación	<input type="checkbox"/>	
	b. Sustitución	<input checked="" type="checkbox"/>	
	c. Supresión u Omisión	<input type="checkbox"/>	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.	<input type="checkbox"/>	
	e. Nombres propios	<input type="checkbox"/>	
	f. Léxico dialectal y acentos	<input type="checkbox"/>	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
6.2 Aspectos Culturales	g. Unidades Fraseológicas	<input type="checkbox"/>	
	h. El humor	<input type="checkbox"/>	
	i. Íconos	<input type="checkbox"/>	
	j. Formato de fecha y hora	<input type="checkbox"/>	
	k. Sistemas monetarios	<input type="checkbox"/>	
	l. Formato de números	<input type="checkbox"/>	
	m. Formato de direcciones	<input type="checkbox"/>	
	n. Colores	<input type="checkbox"/>	
	ñ. Aspectos legales	<input type="checkbox"/>	

7. Análisis

Sustitución (universalización absoluta). El uso de esta palabra tiene origen en la lengua o cultura de los escandinavos y vikingos, el hacksilver es un tipo de playa utilizable solo para la acuñación de monedas, lingotes y joyería. Sin embargo, la traducción al idioma español nos muestra una equivalencia tan universal que borra la identificación de ésta misma en su versión anglosajona. La plata en español, es usada para diversos usos, desde una simple olla hasta la más cara argolla.

Tabla 14

Conservación

N.º de ficha: 14		
1. Número de la misión del videojuego:	3	
2. Nombre de la misión del videojuego:	Un reino más allá.	
3. Contexto:	No todo está a plena vista cuando miras. Hay cosas que no se encuentran siquiera en este mundo, pero son accesibles.	INDICADORES
4. Diálogo original (inglés)	- Nista! Ljósta! Þrúma!	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Nista! Ljósta! Þrúma!	
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo		
	a. Conservación	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Sustitución	<input type="checkbox"/>
	c. Supresión u Omisión	<input type="checkbox"/>
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.	<input type="checkbox"/>
	e. Nombres propios	<input type="checkbox"/>
	f. Léxico dialectal y acentos	<input type="checkbox"/>
6.2 Aspectos Culturales	g. Unidades Fraseológicas	<input type="checkbox"/>
	h. El humor	<input type="checkbox"/>
	i. Íconos	<input type="checkbox"/>
	j. Formato de fecha y hora	<input type="checkbox"/>
	k. Sistemas monetarios	<input type="checkbox"/>
	l. Formato de números	<input type="checkbox"/>
	m. Formato de direcciones	<input type="checkbox"/>
		Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.

n. Colores

ñ. Aspectos legales

7. Análisis

Conservación. Las palabras que aparecen en el idioma original del juego, son palabras del nórdico antiguo, y a pesar de que mantienen un significado traducible para todos los idiomas, el que aparezcan en su forma original, enriquece mucho el juego. Transporta al jugador a familiarizarse con la trama y el contexto del juego, obviamente conecta las culturas para que el juego se sienta aún mucho más ambientado.

Tabla 15

Supresión u Omisión del referente cultural

N.º de ficha: 15

1. Número de la misión
del videojuego:

9

2. Nombre de la misión
del videojuego:

La enfermedad

3. Contexto:

Hay veces en las que vivir una
mentira es lo peor que puedes
hacer por tu salud. Sólo la verdad
y algo de magia pueden salvarte.

INDICADORES

4. Diálogo original
(inglés)

- Sweet Nanna's nethers!

5. Diálogo traducido
(español latino)

- Brok: ¡Por las verijas de mi
abuela!

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

a. Conservación	<input type="checkbox"/>	Hace uso de referentes	
b. Sustitución	<input type="checkbox"/>	culturales. Demuestra una	
6.2 Aspectos Culturales	c. Supresión u Omisión	<input checked="" type="checkbox"/>	buena interpretación de
	d. Creación de un elemento no	<input type="checkbox"/>	las unidades fraseológicas
	existente en el texto origen	<input type="checkbox"/>	en el idioma meta.

-
- e. Nombres propios
 - f. Léxico dialectal y acentos
 - g. Unidades Fraseológicas
 - h. El humor
 - i. Íconos
 - j. Formato de fecha y hora
 - k. Sistemas monetarios
 - l. Formato de números
 - m. Formato de direcciones
 - n. Colores
 - ñ. Aspectos legales

7. Análisis

Supresión u Omisión del referente cultural. Sin lugar a duda esta supresión tuvo que darse, en el texto original Brok hace referencia a una diosa nórdica que se mantuvo virgen toda su vida, ya que fue esposa de Baldur, dios que no puede sentir placer alguno. Al mantenerse pura, Brok se refiere a ella como una mujer extremadamente exquisita para el acto sexual. En la versión traducida no se toma en cuenta este contexto, se suprime y se cambia por un referente muy conocido en todo Latinoamérica. Una muy buena adaptación del referente.

Tabla 16

Nombres Propios

N.º de ficha: 16

1. Número de la misión del videojuego:

2

2. Nombre de la misión del videojuego:

La senda a la montaña

3. Contexto:

Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas.

INDICADORES

4. Diálogo original
(inglés) - Kratos, Atreus, Freya, etc

5. Diálogo traducido
(español latino) - Kratos, Atreus, Freya, etc

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

	a. Conservación	<input type="checkbox"/>	
	b. Sustitución	<input type="checkbox"/>	
	c. Supresión u Omisión	<input type="checkbox"/>	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen	<input type="checkbox"/>	
	e. Nombres propios	<input checked="" type="checkbox"/>	
	f. Léxico dialectal y acentos	<input type="checkbox"/>	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
6.2 Aspectos Culturales	g. Unidades Fraseológicas	<input type="checkbox"/>	
	h. El humor	<input type="checkbox"/>	
	i. Íconos	<input type="checkbox"/>	
	j. Formato de fecha y hora	<input type="checkbox"/>	
	k. Sistemas monetarios	<input type="checkbox"/>	
	l. Formato de números	<input type="checkbox"/>	
	m. Formato de direcciones	<input type="checkbox"/>	
	n. Colores	<input type="checkbox"/>	
	ñ. Aspectos legales	<input type="checkbox"/>	

7. Análisis

Nombres Propios. Los nombres propios de los personajes no fueron traducidos debido a que no era necesario de una equivalencia en el idioma meta. La intención original de los desarrolladores del videojuego es siempre mantener las referencias culturales más importantes que ayuden a envolver el ambiente y tiempo en el que se desarrolla el videojuego. De haber cambiado los nombres, la mitología nórdica perdería ese misterio y reconocimiento que tiene la cultura de los escandinavos.

Sin embargo, hay ciertos nombres que sí fueron traducidos, aquí algunos ejemplos.

Tabla 17

Sustitución (Universalización parcial)

N.º de ficha: 17

1. Número de la misión
del videojuego:

9

2. Nombre de la misión
del videojuego:

La enfermedad

3. Contexto:

Hay veces en las que vivir una
mentira es lo peor que puedes
hacer por tu salud. Sólo la verdad
y algo de magia pueden salvarte

INDICADORES

4. Diálogo original
(inglés)

- Helheim, of all places...

5. Diálogo traducido
(español latino)

- Mimir: Tenía que ser en Helheim,
claro...

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

	a. Conservación	<input type="checkbox"/>	
	b. Sustitución	<input checked="" type="checkbox"/>	
	c. Supresión u Omisión	<input type="checkbox"/>	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen	<input type="checkbox"/>	
	e. Nombres propios	<input type="checkbox"/>	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una
6.2 Aspectos Culturales	f. Léxico dialectal y acentos	<input type="checkbox"/>	buena interpretación de
	g. Unidades Fraseológicas	<input type="checkbox"/>	las unidades fraseológicas
	h. El humor	<input type="checkbox"/>	en el idioma meta.
	i. Íconos	<input type="checkbox"/>	
	j. Formato de fecha y hora	<input type="checkbox"/>	
	k. Sistemas monetarios	<input type="checkbox"/>	
	l. Formato de números	<input type="checkbox"/>	

m. Formato de direcciones

n. Colores

ñ. Aspectos legales

7. Análisis

Sustitución (Universalización parcial). Esta estrategia consiste en hacer explícito lo implícito y aquí se nota que lo hicieron, en la versión original se lee que Mimir se lamenta porque irán a la tierra de Heilheim (infierno de la cultura nórdica) pero a primera impresión no se siente que se lamenta. La versión traducida hace explícito ese pesar de Mimir por ir a Helheim.

Tabla 18

Nombres propios (Universalización limitada)

N.º de ficha: 18

1. Número de la misión del videojuego:

2

2. Nombre de la misión del videojuego:

La senda a la montaña

3. Contexto:

Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas.

INDICADORES

4. Diálogo original (inglés)

- Revenant

5. Diálogo traducido (español latino)

- Aparición

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

a. Conservación

b. Sustitución

c. Supresión u Omisión

6.2 Aspectos Culturales

d. Creación de un elemento no existente en el texto origen

e. Nombres propios

f. Léxico dialectal y acentos

Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.

-
- g. Unidades Fraseológicas
 - h. El humor
 - i. Íconos
 - j. Formato de fecha y hora
 - k. Sistemas monetarios
 - l. Formato de números
 - m. Formato de direcciones
 - n. Colores
 - ñ. Aspectos legales

7. Análisis

Nombres Propios (Universalización limitada). Apoyo visual del videojuego para la creación de un nombre. Se reemplazó el nombre propio original por uno que sea reconocible por la cultura del texto origen. Este enemigo tiene la particularidad de desaparecer y aparecer en cualquier momento. Si se optaba por una traducción literal de la palabra, se iba a perder la habilidad neta del enemigo.

Tabla 19

Nombres Propios (Traducción lingüística)

N.º de ficha: 19

1. Número de la misión del videojuego:	2	
2. Nombre de la misión del videojuego:	La senda a la montaña	
3. Contexto:	Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas.	INDICADORES
4. Diálogo original (inglés)	- Can't get this sloe-eyed cocklump to cross the bridge!	

5. Diálogo traducido (español latino)	- Brok: ¡No consigo que esta estúpida estrábica cruce el puente!
--	--

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	<input type="checkbox"/>	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
	b. Sustitución	<input type="checkbox"/>	
	c. Supresión u Omisión	<input type="checkbox"/>	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen	<input type="checkbox"/>	
	e. Nombres propios	<input checked="" type="checkbox"/>	
	f. Léxico dialectal y acentos	<input type="checkbox"/>	
	g. Unidades Fraseológicas	<input type="checkbox"/>	
	h. El humor	<input type="checkbox"/>	
	i. Íconos	<input type="checkbox"/>	
	j. Formato de fecha y hora	<input type="checkbox"/>	
	k. Sistemas monetarios	<input type="checkbox"/>	
	l. Formato de números	<input type="checkbox"/>	
	m. Formato de direcciones	<input type="checkbox"/>	
	n. Colores	<input type="checkbox"/>	
ñ. Aspectos legales	<input type="checkbox"/>		

7. Análisis

Traducción Lingüística. La traducción lingüística no siempre es buena, sin embargo, en este apartado encaja a la perfección. El traductor supo que hacer una traducción literal no estaría demás ya que tiene el sustento visual. Estrábica una persona que padece de estrabismo. Causa que sus ojos se vayan juntando. hacia la posición de la nariz, hace ver como si la persona tuviera vista de alguna ave; punto clave ya que en el videojuego se aprecia una especie de ave.

Tabla 20

Sustitución (Universalización neutra)

N.º de ficha: 20

1. Número de la misión

11

del videojuego:

2. Nombre de la misión de

Vuelve a la cumbre

videojuego:

es la hora de seguir adelante con la misión que hemos tenido desde el principio, si es que nos dejan.

3. Contexto:

INDICADORES

4. Diálogo original

(inglés)

- STAY-AWAY-FROM-MY-SON!

5. Diálogo traducido

(español latino)

- Kratos: ¡NO-TE-ACERQUES-A-MI-HIJO!

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.2 Aspectos Culturales

- a. Conservación
- b. Sustitución
- c. Supresión u Omisión
- d. Creación de un elemento no existente en el texto origen
- e. Nombres propios
- f. Léxico dialectal y acentos
- g. Unidades Fraseológicas
- h. El humor
- i. Íconos
- j. Formato de fecha y hora
- k. Sistemas monetarios
- l. Formato de números
- m. Formato de direcciones
- n. Colores
- ñ. Aspectos legales

Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.

7. Análisis

Sustitución (Universalización neutra). En este apartado, Kratos se muestra furioso porque Baldur se ha llevado a su hijo, mientras él menciona cada palabra va repartiendo golpes. En la versión original esto queda muy bien hecho, se nota la fuerza con la que habla, además de la intensidad de los golpes. Las palabras que usa son muy cortas y solo le toma 5 veces hablar para decir toda la oración completa. La versión traducida hace uso de una palabra muy extensa, lo cual obliga al intérprete a tener que hablarla rápido. Esto claramente pudo haberse reemplazado con silabear una palabra, un ejemplo pude haber sido el siguiente: A-LÉJATE-DE-MI-HJO.

Tabla 21

Sustitución (Universalización neutra)

N.º de ficha: 21		
1. Número de la misión del videojuego:	10	
2. Nombre de la misión del videojuego:	La runa negra	
3. Contexto:	Hace falta algo más si queremos alcanzar nuestro destino, pero no es algo que pueda conseguirse por métodos normales.	INDICADORES
4. Diálogo original (inglés)	- Once in a moon, it's been known to happen, yes.	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Mimir: Una vez cada luna, sí. Se sabe que ha sucedido.	
5. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo		
5.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	<input type="checkbox"/>
	b. Sustitución	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Supresión u Omisión	<input type="checkbox"/>
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen	<input type="checkbox"/>
	e. Nombres propios	<input type="checkbox"/>
		Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.

-
- f. Léxico dialectal y acentos
 - g. Unidades Fraseológicas
 - h. El humor
 - i. Íconos
 - j. Formato de fecha y hora
 - k. Sistemas monetarios
 - l. Formato de números
 - m. Formato de direcciones
 - n. Colores
 - ñ. Aspectos legales

6. Análisis

Sustitución (Universalización neutra). En este apartado se analizó una traducción literal que no ayudó a dejar en claro el mensaje inicial. Es muy raro que aparezcan Dioses buenos, Mimir en el texto original hace mención a una frase que se puede interpretar como eventos que raramente suceden. La versión traducida no está ni siquiera cerca a ese contexto.

Tabla 22

Universalización Limitada

N.º de ficha: 22

1. Número de la misión del videojuego:	2	
2. Nombre de la misión del videojuego:	La senda a la montaña	
3. Contexto:	Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas.	INDICADORES
4. Diálogo original (inglés)	- Your mother called them "scorn poles."	

5. Diálogo traducido (español latino) - Kratos: Tu madre les llamaba “postes de agravio”

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

	a. Conservación	<input type="checkbox"/>	
	b. Sustitución	<input checked="" type="checkbox"/>	
	c. Supresión u Omisión	<input type="checkbox"/>	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen	<input type="checkbox"/>	
	e. Nombres propios	<input type="checkbox"/>	
	f. Léxico dialectal y acentos	<input type="checkbox"/>	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
6.2 Aspectos Culturales	g. Unidades Fraseológicas	<input type="checkbox"/>	
	h. El humor	<input type="checkbox"/>	
	i. Íconos	<input type="checkbox"/>	
	j. Formato de fecha y hora	<input type="checkbox"/>	
	k. Sistemas monetarios	<input type="checkbox"/>	
	l. Formato de números	<input type="checkbox"/>	
	m. Formato de direcciones	<input type="checkbox"/>	
	n. Colores	<input type="checkbox"/>	
	ñ. Aspectos legales	<input type="checkbox"/>	

7. Análisis

Universalización Limitada. En este caso se pudo observar que el factor de imagen es un claro condicionante para la traducción de un nombre propio. El traductor parece haber olvidado que la imagen puede ayudar a encontrar una traducción acertada para un término que no tiene una equivalencia como tal dentro de otra cultura. Aquí se muestra que se habla de unos postes mágicos que emiten un hedor para debilitar la vida del personaje. La palabra agravio significa una acción de herir, ofender o despreciar a alguien, claramente este significado no tiene ninguna relación con la función de este objeto. Desde mi punto de vista creo que una traducción más acertada pudo ser “postes repugnantes” ya que Atreus menciona que éstos emiten un hedor que impide continuar por ese camino.

Tabla 23

Unidades Fraseológicas

N.º de ficha: 23		
1. Número de la misión del videojuego:	2	
2. Nombre de la misión del videojuego:	La senda a la montaña	
3. Contexto:	Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas.	INDICADORES
4. Diálogo original (inglés)	- As much or as little as you like.	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Tanto o tan poco como deseen.	
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo		
	a. Conservación	<input type="checkbox"/>
	b. Sustitución	<input type="checkbox"/>
	c. Supresión u Omisión	<input type="checkbox"/>
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen	<input type="checkbox"/>
	e. Nombres propios	<input type="checkbox"/>
	f. Léxico dialectal y acentos	<input type="checkbox"/>
6.2 Aspectos Culturales	g. Unidades Fraseológicas	<input checked="" type="checkbox"/>
	h. El humor	<input type="checkbox"/>
	i. Íconos	<input type="checkbox"/>
	j. Formato de fecha y hora	<input type="checkbox"/>
	k. Sistemas monetarios	<input type="checkbox"/>
	l. Formato de números	<input type="checkbox"/>
	m. Formato de direcciones	<input type="checkbox"/>
		Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.

n. Colores

ñ. Aspectos legales

7. Análisis

Unidades Fraseológicas. As much or as little es un dicho muy popular en el idioma inglés para referirse a ciertas situaciones en donde se deje a elección de la persona con la que se está hablando, el decidir sobre un acontecimiento. Atreus le pregunta a Freya si es que en algún momento se volverán a ver y ella responde, tanto o tan poco como ustedes deseen. Una buena traducción sin duda del dicho anglosajón.

Los acertijos son sin duda, unidades fraseológicas que hay en cada lengua. En el videojuego se logró encontrar algunas de ellas.

Tabla 24

Unidades Fraseológicas

N.º de ficha: 24

1. Número de la misión
del videojuego:

2

2. Nombre de la misión
del videojuego:

La senda a la montaña

3. Contexto:

Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas.

INDICADORES

4. Diálogo original
(inglés)

- "No yoked beast, nor fearful thrall/ Nor rooted tree doth know my call"

5. Diálogo traducido
(español latino)

- "Ninguna bestia subyugada, ningún esclavo asustado, ni ningún árbol enraizado conocerá mi llamado"

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	<input type="checkbox"/>	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
	b. Sustitución	<input type="checkbox"/>	
	c. Supresión u Omisión	<input type="checkbox"/>	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen	<input type="checkbox"/>	
	e. Nombres propios	<input type="checkbox"/>	
	f. Léxico dialectal y acentos	<input type="checkbox"/>	
	g. Unidades Fraseológicas	<input checked="" type="checkbox"/>	
	h. El humor	<input type="checkbox"/>	
	i. Íconos	<input type="checkbox"/>	
	j. Formato de fecha y hora	<input type="checkbox"/>	
	k. Sistemas monetarios	<input type="checkbox"/>	
	l. Formato de números	<input type="checkbox"/>	
	m. Formato de direcciones	<input type="checkbox"/>	
	n. Colores	<input type="checkbox"/>	
ñ. Aspectos legales	<input type="checkbox"/>		

7. Análisis

Unidades Fraseológicas. (Uso de la rima). Como ya se sabe, los acertijos tienden a ser rimas y esto suma aún más la complejidad para la elaboración de una traducción, pues deber ser de similar altura al acertijo del idioma nativo. En esta ocasión trataron de traducir la frase de manera que tenga la forma de una rima pero que al mismo tiempo conserve la misma respuesta.

Tabla 25

Unidades Fraseológicas

N.º de ficha: 25

1. Número de la misión del videojuego:

2. Nombre de la misión del videojuego:

4

La luz de Alheim

INDICADORES

3. Contexto:	Una batalla por la luz que lleva miles de años luchándose está a punto de llegar a su fin.
4. Diálogo original (inglés)	- "Greatest man nor tallest tree / Begins as any more than me"
5. Diálogo traducido (español latino)	- "Los hombres y árboles más importantes, comienzan siendo como yo de grandes"

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	<input type="checkbox"/>	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
	b. Sustitución	<input type="checkbox"/>	
	c. Supresión u Omisión	<input type="checkbox"/>	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen	<input type="checkbox"/>	
	e. Nombres propios	<input type="checkbox"/>	
	f. Léxico dialectal y acentos	<input type="checkbox"/>	
	g. Unidades Fraseológicas	<input checked="" type="checkbox"/>	
	h. El humor	<input type="checkbox"/>	
	i. Íconos	<input type="checkbox"/>	
	j. Formato de fecha y hora	<input type="checkbox"/>	
	k. Sistemas monetarios	<input type="checkbox"/>	
	l. Formato de números	<input type="checkbox"/>	
	m. Formato de direcciones	<input type="checkbox"/>	
n. Colores	<input type="checkbox"/>		
ñ. Aspectos legales	<input type="checkbox"/>		

7. Análisis

Unidades Fraseológicas. (Uso de la rima). El uso del slash (/) es muy característico aquí en los acertijos en inglés. Se usan para separar las dos ideas que guardan una discreta relación. En español no es tan usual hacer eso así que solo se hace uso de la coma. La rima sigue estando presente.

Tabla 26

Unidades Fraseológicas

N.º de ficha: 26

1. Número de la misión del videojuego:

6

2. Nombre de la misión del videojuego:

Un nuevo destino

3. Contexto:

No todo está a plena vista cuando miras. Hay cosas que no se encuentran siquiera en este mundo, pero son accesibles.

INDICADORES

4. Diálogo original (inglés)

- "Feed me not, we both are doomed/Overfeed me, all consumed"

5. Diálogo traducido (español latino)

- "Si no me alimentas, estamos perdidos. Si me alimentas de más, todos consumidos"

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

	a. Conservación	<input type="checkbox"/>	
	b. Sustitución	<input type="checkbox"/>	
	c. Supresión u Omisión	<input type="checkbox"/>	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen	<input type="checkbox"/>	
	e. Nombres propios	<input type="checkbox"/>	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una
6.2 Aspectos Culturales	f. Léxico dialectal y acentos	<input type="checkbox"/>	buena interpretación de
	g. Unidades Fraseológicas	<input checked="" type="checkbox"/>	las unidades fraseológicas
	h. El humor	<input type="checkbox"/>	en el idioma meta.
	i. Íconos	<input type="checkbox"/>	
	j. Formato de fecha y hora	<input type="checkbox"/>	
	k. Sistemas monetarios	<input type="checkbox"/>	
	l. Formato de números	<input type="checkbox"/>	

m. Formato de direcciones

n. Colores

ñ. Aspectos legales

7. Análisis

Unidades Fraseológicas. (Uso de la rima). Al igual que los anteriores acertijos, este también se tuvo que adaptar de manera que pueda escucharse en forma de rima.

El humor fue un aspecto cultural propio de los enanos “Sindry y Brock”, éstos fueron los principales personajes que aportaron el toque de comicidad seguido de la cabeza parlante “Mimir”.

Tabla 27

Humor

N.º de ficha: 27

1. Número de la misión del videojuego:	6	
2. Nombre de la misión del videojuego:	Un nuevo destino	
3. Contexto:	No todo está a plena vista cuando miras. Hay cosas que no se encuentran siquiera en este mundo, pero son accesibles.	INDICADORES
4. Diálogo original (inglés)	-You did well. -Thanks! -The boy... -Just having a little fun, you big grump.	
5. Diálogo traducido (español latino)	Kratos: Lo hiciste bien. Mimir: ¡Gracias! Kratos: El niño...	

Kratos: Solo se está divirtiendo un poco, gruñón.

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

	a. Conservación	<input type="checkbox"/>	
	b. Sustitución	<input type="checkbox"/>	
	c. Supresión u Omisión	<input type="checkbox"/>	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen	<input type="checkbox"/>	
	e. Nombres propios	<input type="checkbox"/>	
	f. Léxico dialectal y acentos	<input type="checkbox"/>	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
6.2 Aspectos Culturales	g. Unidades Fraseológicas	<input type="checkbox"/>	
	h. El humor	<input checked="" type="checkbox"/>	
	i. Íconos	<input type="checkbox"/>	
	j. Formato de fecha y hora	<input type="checkbox"/>	
	k. Sistemas monetarios	<input type="checkbox"/>	
	l. Formato de números	<input type="checkbox"/>	
	m. Formato de direcciones	<input type="checkbox"/>	
	n. Colores	<input type="checkbox"/>	
	ñ. Aspectos legales	<input type="checkbox"/>	

7. Análisis

Humor. No se adoptó el sentido humorístico de la frase de Mimir para con Kratos. En este apartado, Kratos y Atreus salen de una intensa batalla contra Draugr, a lo que Kratos luego le dice que lo hizo bien, Mimir que solo ofrece asistencia con palabras diciendo a Kratos por dónde están los enemigos, mas no pelea; responde a él con un “gracias”, sabiendo que Kratos no se dirigía a él sino al niño. La última frase se roba todo el sentido del humor en ese diálogo.

Tabla 28

Humor

N.º de ficha: 28

1. Número de la misión del videojuego:	7	
2. Nombre de la misión del videojuego:	El cincel mágico.	
3. Contexto:	No todo está a plena vista cuando miras. Hay cosas que no se encuentran siquiera en este mundo, pero son accesibles.	INDICADORES
4. Diálogo original (inglés)	-You're cracked, you know that?	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Mimir: Estás chiflado, ¿lo sabías?	
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo		
	a. Conservación	<input type="checkbox"/>
	b. Sustitución	<input type="checkbox"/>
	c. Supresión u Omisión	<input type="checkbox"/>
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen	<input type="checkbox"/>
	e. Nombres propios	<input type="checkbox"/>
	f. Léxico dialectal y acentos	<input type="checkbox"/>
	g. Unidades Fraseológicas	<input type="checkbox"/>
6.2 Aspectos Culturales	h. El humor	<input checked="" type="checkbox"/>
	i. Íconos	<input type="checkbox"/>
	j. Formato de fecha y hora	<input type="checkbox"/>
	k. Sistemas monetarios	<input type="checkbox"/>
	l. Formato de números	<input type="checkbox"/>
	m. Formato de direcciones	<input type="checkbox"/>
	n. Colores	<input type="checkbox"/>
	ñ. Aspectos legales	<input type="checkbox"/>
7. Análisis		

Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas y humor en el idioma meta.

Humor. Al tratarse de un español neutro, el traductor tomó una palabra reconocible en todas las regiones latinas “chiflado” es una palabra que se puede entender a primera impresión, sin embargo, la palabra “loco” tampoco habría estado mal.

Tabla 29

Humor

N.º de ficha: 29			
1. Número de la misión del videojuego:	7		
2. Nombre de la misión del videojuego:	El cincel mágico.		
3. Contexto:	No todo está a plena vista cuando miras. Hay cosas que no se encuentran siquiera en este mundo, pero son accesibles.	INDICADORES	
4. Diálogo original (inglés)	-Give the man credit. He has a talent for destroying things. -Remember that, head. -Never leaves my mind... Mimir: Hay que reconocerle que		
5. Diálogo traducido (español latino)	tiene talento para destruir cosas. Kratos: No lo olvides, cabeza. Mimir: Me resultaría imposible...		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación		<input type="checkbox"/>
	b. Sustitución	<input type="checkbox"/>	
	c. Supresión u Omisión	<input type="checkbox"/>	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen	<input type="checkbox"/>	
	e. Nombres propios	<input type="checkbox"/>	

-
- f. Léxico dialectal y acentos
 - g. Unidades Fraseológicas
 - h. El humor
 - i. Íconos
 - j. Formato de fecha y hora
 - k. Sistemas monetarios
 - l. Formato de números
 - m. Formato de direcciones
 - n. Colores
 - ñ. Aspectos legales

7. Análisis

Humor. Se pudo dar un contexto más humorístico ya que cuando se escucha el tono y timbre que usan al sostener este diálogo, se nota que Mimir está temeroso de que Kratos pueda enfrentarse a él, como si rogara nunca despertar la ira de Kratos. Este complemento lo pasaron por alto en la versión traducida.

Tabla 30

Humor

N.º de ficha: 30

1. Número de la misión del videojuego:	7	
2. Nombre de la misión del videojuego:	El cincel mágico.	
3. Contexto:	No todo está a plena vista cuando miras. Hay cosas que no se encuentran siquiera en este mundo, pero son accesibles. -The Sons of Thor will destroy you.	INDICADORES
4. Diálogo original (inglés)	-The Sons of Thor are welcome to try!	

5. Diálogo traducido (español latino)	-Head!
	-Sorry. Overstepped, yeah?
	Magni: Los hijos de Thor los destruirán.
	Mimir: ¡Ya quisieran los hijos de Thor!
	Kratos: ¡Cabeza!
	Mimir: Lo siento. Me pasé ¿verdad?

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	<input type="checkbox"/>	
	b. Sustitución	<input type="checkbox"/>	
	c. Supresión u Omisión	<input type="checkbox"/>	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen	<input type="checkbox"/>	
	e. Nombres propios	<input type="checkbox"/>	
	f. Léxico dialectal y acentos	<input type="checkbox"/>	Hace uso de referentes culturales.
	g. Unidades Fraseológicas	<input type="checkbox"/>	Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas y humor en el idioma meta.
	h. El humor	<input checked="" type="checkbox"/>	
	i. Íconos	<input type="checkbox"/>	
	j. Formato de fecha y hora	<input type="checkbox"/>	
	k. Sistemas monetarios	<input type="checkbox"/>	
	l. Formato de números	<input type="checkbox"/>	
	m. Formato de direcciones	<input type="checkbox"/>	
n. Colores	<input type="checkbox"/>		
ñ. Aspectos legales	<input type="checkbox"/>		

7. Análisis

Humor. Esta escena, a percepción mía, me pareció muy cómica. En medio de una pelea de Jefes, Mimir aparece con sus frases para bajar un poco la tensión del enfrentamiento y quizá despejar los nervios del jugador. La traducción también fue muy atinada.

Íconos

En esta sección solo se tuvo en cuenta la comparación de las portadas de dos clasificaciones de restricciones de edad. Latinoamérica suele compartir las restricciones de edad que mantiene Estados Unidos, entonces las portadas vendrían a ser las mismas al final de cuentas, para ello solo por esta ocasión se ha decidido usar un clasificador de restricción de otro lugar siendo el caso de la empresa PEGI.



Figura 1. Conservación del logo omega en la columna del empaquetado, símbolo característico de la franquicia “God of War”.



Figura 2. Se elimina el símbolo omega.

Las diferencias en estas dos portadas son bastantes mínimas, sin embargo, se pueden observar y a pesar de no ser diferencias abruptas, están ahí y merecen ser atendidas. La superior es la que rige de manera general para todos los latinoamericanos y estadounidenses, la inferior es la portada con la que se trabaja hacia el público europeo.

La primera, la más notoria es la de la columna del empaquetado, se puede ver que la misma forma del título (el estilo del símbolo alfa rodeando la palabra of) se ha conservado para escribir las palabras “God of War”. El empaquetado para el público europeo decidió simplemente tomar el título y escribir sin añadirle ningún estilo mismo.

La segunda diferencia se encuentra en la parte posterior del empaquetado, se ve que la parte europea decidió resaltar qué es lo que más resalta del juego, añadiendo los símbolos de violencia y de palabras soez, esto con el fin de siempre advertir a los padres el contenido del videojuego, y que éste título solo puede ser comprado por personas mayores a 18 años. Por su parte ESRB simplemente escribió el tipo de contenido que se encuentra dentro del videojuego como *violencia intensa, sangre y lenguaje inapropiado*. Siendo esas las dos únicas diferencias que se pudo notar entre PEGI y ESRB.

Es importante añadir también que ambas portadas muestran el logo de Santa Mónica estudios, es hogar de donde han salido todas y cada una de las secuelas de este videojuego, también se hace presente una breve reseña o resumen de lo que trata el videojuego, normalmente esto va escrito en inglés, incluso cuando se vende a otros países que no son de habla anglosajona, a no ser que el país receptor del videojuego quiera hacer la traducción, esto obviamente ya es por gastos del mismo país que recibe el artículo.

Ambos cuentan con advertencias al público en caso el usuario sufra cuadros de epilepsia o enfermedades con fines similares, todo esto para proteger la salud del público receptor.

También se aprecia que hay un espacio dedicado para la plataforma de Sony, ya que toda la saga de God of War es uno de los exclusivos de esta empresa.

Formato de fecha y hora

Actualmente es un sistema al cual poco a poco se va quedando atrás, puesto que se va dando con cada vez más frecuencia el sistema de autoguardado. Son pocos los videojuegos que aún conservan en guardado con fecha y hora, como el caso de Resident Evil pero solo en el modo hardcore. God of war no cuenta con ese sistema de guardado manual, sino que se el videojuego guarda el avance de manera automática al llegar a un punto en específico. Aun así, si fuera el caso de un guardado manual pues ya se sabe que el formato sería dd/mm/yy.

Sistemas monetarios

En God of War 4 no existe un sistema monetario como tal, es decir, no se pueden comprar armamentos y ni equipamientos con dinero real, todo lo que se tiene que hacer es jugar al videojuego mismo y con los recursos que se obtengan ir comprando cosas o mejorando las armas. Y poniendo el hipotético caso de que lo tuviese, el sistema de simbología sería el siguiente: s/ "variable". Manteniendo el símbolo adelante.

Formato de números

Este apartado localizable tampoco es visible en el juego en cuestión, ya que la existencia de números decimales en el videojuego es nula, solo existe numeración ordinal.

Formato de direcciones

El formato de direcciones en God of War no es textual, es más visual. El personaje principal se ve obligado a avanzar mediante símbolos que encuentra en las paredes o salientes que se resaltan con la tecla del mando. Cabe resaltar que el videojuego es exclusivo de PlayStation y aún no tiene adaptación para pc, por lo tanto, las teclas que aparecen para interactuar con las direcciones son siempre las mismas.



Figura 3. El formato de dirección es nuevo y se rige por salientes que aparecen en todo el videojuego.

Como se logra apreciar, para seguir avanzando en el desarrollo de la historia del videojuego, se tiene que presionar el botón círculo. Este aspecto se conservó en los dos idiomas.

Colores

El tema de los colores sería un aspecto fundamental en tener en cuenta si es que se tratase de una localización a Alemania, por ejemplo. Sin embargo, no es ese el caso, no se ha visto ningún tipo de cambio en el color de la sangre, que es en donde más cambios suelen apreciarse ya que no todos los países admiten el color rojo para esta. En el caso de la localización a español latino se dejó conservado ese color natural, el rojo.



Figura 4. Se puede apreciar la sangre en el personaje, esto claramente indica que no se usó nada para reemplazarla, ya que la versión original comparte el mismo aspecto legal con la versión localizada.

Aspectos legales

En este apartado, como ya se ha tenido en cuenta en el aspecto de los íconos, es importante saber qué sistema regirá el tema de aspectos legales, en donde se envuelve todo material que hace referencia al contenido que se muestra en el videojuego, este contenido responde a una entidad que es la encargada de permitir el ingreso o no, o si se encarga de poner una restricción de edad en el mercado. Como se ha observado, el presente videojuego y para la región en la que se encuentra, responden al sistema **Entertainment Software Rating Board (ESRB)** otorgándole una clasificación de Mature +17.

Esta clasificación permite que solo usuarios mayores a 17 puedan jugar.



Aspectos Extralingüísticos

Doblaje

Se empezó por el Sincronismo de Caracterización en donde se obtuvo el siguiente resultado:

Dentro de este aspecto, se encontró con un doblaje la verdad para nada pertinente en cuanto al personaje de Atreus. Este es el personaje que más conflictos emocionales pasa a lo largo de todo el videojuego y la versión original deja en claro que el actor que prestó la voz para Atreus, supo adentrarse en el papel y cumplir con lo que se tenía propuesto.

Algo que resaltar es que el niño no era tan niño después de todo, a pesar de que la edad de Atreus no está de manera explícita en el videojuego, esta información se puede corroborar luego en el libro llamado *"lore & legends"*, inspirado en el diario de Atreus después de la travesía que tiene con su padre al pico del monte más alto de entre los 9 reinos. Aquí se deja entrever que la edad de Atreus es 12 años, siendo este ya el inicio de la adolescencia en donde los cambios de voz se empiezan a dar.

En el doblaje español latino, bajo percepción personal, este dato sí se les fue de las manos, pues optaron por conservar el tono quisquilloso propio que tienen los niños al hablar; si bien esto no se nota cuando Atreus habla de forma calmada o tranquila, es en las escenas de peleas o gritos cuando se puede percibir la diferencia de tono de voz.

Con respecto a Kratos, se puede decir que el Sincronismo por caracterización sí se ha hecho correctamente, puesto que a ojos cerrados se logra imaginar la apariencia física del personaje con tan solo escuchar su voz. Si bien es cierto que la versión original supera con algunos puntos a la doblada (más que todo en los gritos), en ambas se mantiene el fin común.

Apuntando a Mimir, hay algo que también llamó mucho la atención, puesto que éste es un personaje que no es propio de la mitología nórdica ya que él llegó a tierras escandinavas desde la misma escocia, él viene de dioses celtas. En el idioma original se conservó ese acento escocés lo cual hacía que, en ciertas ocasiones al no ser un angloparlante nativo, se dificultó entenderle. Trágicamente esto se acabó por neutralizar en el doblaje, ya que en español latino no se logra apreciar ni un poco el rasgo escocés de Mimir, muy lamentable la verdad porque estoy seguro que a la mayoría nos hubiese encantado escuchar a un personaje escocés hablando español.

Sincronismo de Contenido

Aquí lo que se tuvo en cuenta fue la coherencia que debe existir entre argumento original y lo traducido, y si bien se han notado algunos déficits de traducciones se puede decir que el juego está bien traducido en su totalidad. Ya que en más de una oportunidad se ha logrado rescatar el sentido y mensaje original.

Sincronismo Visual

El sincronismo visual dentro del videojuego fue uno de los mejores elaborados, ya que actualmente se cuenta con un sistema de movimiento llamado *motion capture*, éste es el mejor sistema por el momento para realizar buenas interpretaciones físicas y sincronismo. Como ya se conoce dentro del Sincronismo Visual hay tres tipos, sincronía fonética o labial, Isocronía y por último sincronía quinésica, todas estas referentes a los movimientos que hace el actor (en este caso el personaje principal del videojuego) en conjunto con lo que expresa.

En el caso del doblaje solo se atinó a realizar los diálogos y a montarlos en las escenas, también hay que tener en cuenta que, en las primeras planas, no solo es cuestión de montar el audio, sino que también se debe hacer una adecuación de las palabras en concordancia con los movimientos bucales, si se ve que hay una abertura prudente al hablar, se tratará de usar más vocales fuertes que débiles.

A lo que respecta la Isocronía, no se logró ver ningún ejemplo de este en toda la travesía de los personajes, los diálogos estuvieron muy bien adaptados y no hubo fuera de tiempos.

Todo esto suma para que la localización se sienta más natural y se logre apreciar el videojuego en estado innato y no como una copia.

Subtitulado

El tipo de subtitulado que se tuvo que usar para analizar el videojuego fue intralingüístico, ya que se tuvo que analizar cómo fue su sincronía, es normal que se subtitulen los juegos en el mismo idioma en que se está hablando.

El tamaño de letra no fue del todo grande puesto que al ser videojuego se tiene que prestar vital atención a los detalles y no se busca que la imagen se contamine con letras.

El color de la letra fue el blanco y cada una tuvo su tiempo de entrada y salida dentro de los estándares de la traducción audiovisual (6-7 segundos) puestos en escena. También se respetó el número de caracteres en cuanto a pantalla chica (37 caracteres).

Al ser un videojuego para una plataforma exclusiva solo de ps4, se sobreentiende que se jugará en un televisor de 50 a 55", lo que ayuda en gran escala a que los subtítulos no se pierdan en la pantalla del televisor.

El juego, al estar ambientado a la mitología nórdica, rara vez se encontró con una nota escrita en algún lado y que luego lo subtitle al acercarnos, lo que ocurre con la mayoría de juegos. En este título no pasa eso puesto que todo lo que está escrito en murales, piedras o trípticos está en idioma nórdico, con runas y símbolos con las que no tenemos conocimiento, es por eso que se necesita de la ayuda de Atreus para poder descifrar estos acertijos y por ende entender de qué se está hablando en el juego.



Figura 5. Los símbolos nórdicos van cambiando y se traducen automáticamente al español, esto solo ocurre con los títulos, mas no con escritos en murales, trípticos, piedras, etc.

Música

Se analizaron 5 tipos de música o de banda sonora, siendo la primera música de acompañamiento. Cabe mencionar también que la música no se cambió ni nada de eso puesto que la banda sonora que se utilizó en el juego original está bien seleccionada y las sinfonías muy bien hechas. No era necesario tener que hacer otro tipo de sinfonías o canciones ya que se le estaría quitando la carga extralingüística que tienen las melodías.

En cuanto a música de acompañamiento, esta no estuvo presente puesto que a la hora de realizar puzzles fue necesario de un silencio para poder dar en el clavo del acertijo.

La música de ambiente sí estuvo presente en gran parte del videojuego. Se puede notar al final del videojuego cuando se llega a completar el objetivo final de esparcir

las cenizas en el pico más alto de los montes, una sinfonía de cantos muy relacionados al ambiente nórdico.

La música de tensión suele ser el acompañante de la música de acción, solo que esta se suscita unos minutos o segundos antes de que empiece la música de acción, ésta ocurre muy pocas veces que ni siquiera nos damos cuenta de que están ahí hasta que empieza a sonar la música de acción. Se logró encontrar fragmentos de estas sinfonías al hablar con la serpiente del mundo **Jörmungandr**. La música de acción estuvo presente tanto en peleas menores con monstruos y en pelea de bosses o jefes, llenas de una carga explosiva que suele repetirse una y otra vez sin que nos demos cuenta, hasta que se logra vencer al jefe. Ésta también tiende a hacer un fuerte clímax en sus estrofas cuando está por acabar la ronda de batalla. Se encontraron estas sinfonías cuando se enfrenta contra, **Baldur, Magni y Modi, El dragón de electricidad**, entre otros.

Música de resolución, digamos que esta aparece al final de realizar un acertijo o cuando se completa una misión duradera, una larga. Apareció cuando los personajes van hacia el pico de la montaña de Midgard y están en el proceso de quitar el aliento negro con el **Bifröst**.

Aspectos Técnicos

Codificación de caracteres

El tema de codificación de caracteres quedó de manera nula ya que al ser tan compatibles las adaptaciones de los aspectos, no se vio obligado a hacer una variación del mismo juego en sí que involucre aspectos de códigos binarios. Las dos versiones han adoptado los mismos aspectos técnicos en cuanto a programación se refiere.

Gráficos e Imágenes

Se pudo observar que los textos y gráficos aparecen con un retraso de medio segundo, lo que indica que primero se realizaron los gráficos y luego se adaptaron los diálogos, algo que sí llamó la atención es que cuando se daba por finalizado una misión y empezaba otro, se logró ver que en la versión español latino, la imagen aparecía ligeramente más arriba de donde aparecía la original, esto con el fin de

que se le pudiera otorgar más espacio al idioma español ya que se sabe que los textos traducidos resultan un poco más amplios que en la versión original. Aquí una demostración de lo que se está refiriendo:



Figura 6. La imagen izquierda junto con el diálogo, aparecen ambos un poco más hacia arriba, se puede interpretar esto para que la imagen central tenga más espacio debido a que en español se tiende a ocupar más espacio cuando se escribe.

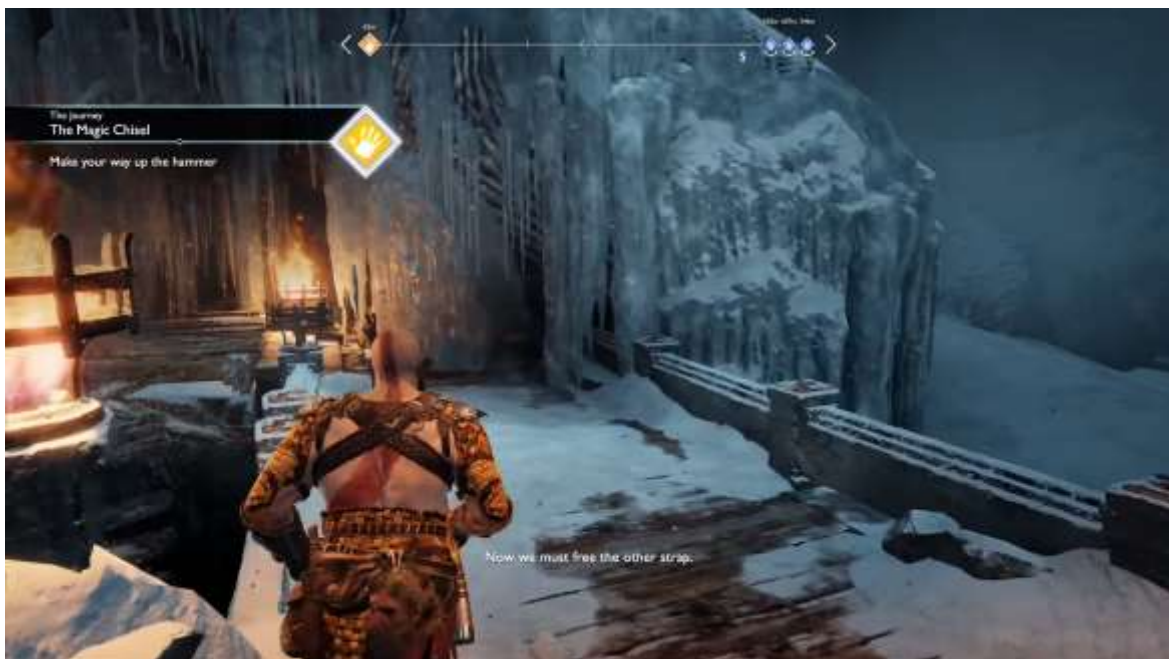


Figura 7. Se ve claramente la imagen izquierda y diálogo, más abajo que la versión español latino.

Como se puede observar, la imagen superior es la que está localizada al español latino y se puede ver que el gráfico que aparece en conjunto con el texto, se muestra un poco más arriba que su versión original, como se dijo antes, esto con el fin de que los textos en español se puedan leer con mayor facilidad, y que también no se muestren tan cerca a la parte central de toda la pantalla; como ya se sabe esa es el centro de atención del jugador y no se debe ver contaminada con palabras que distraigan.

Longitud del texto

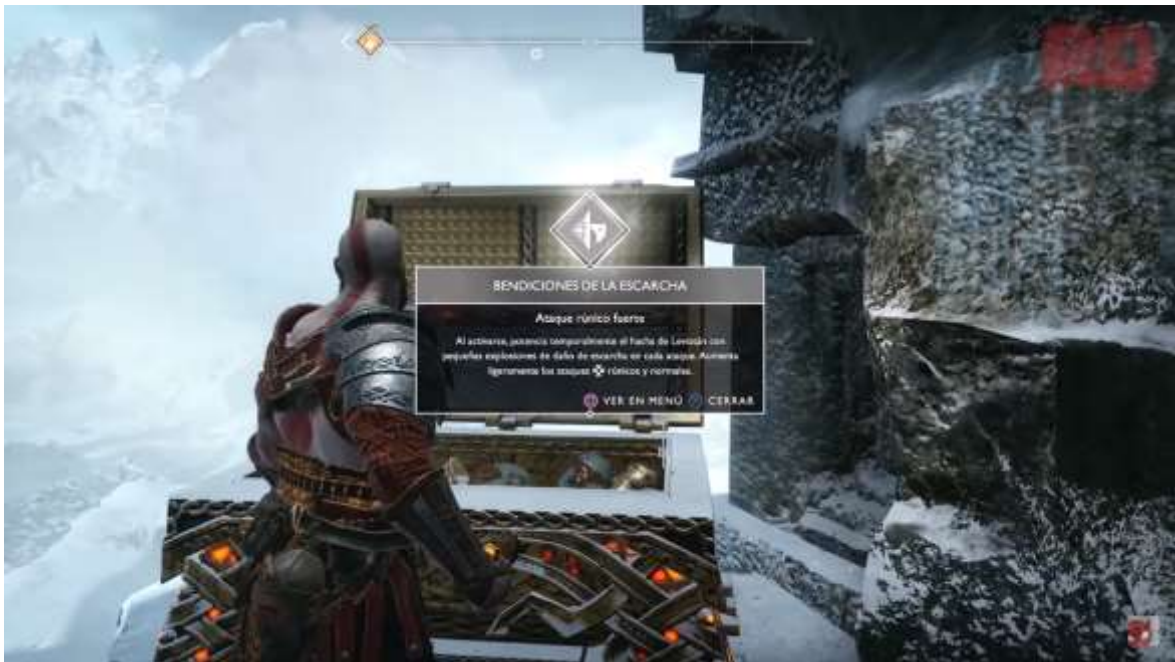


Figura 8. Texto e imagen no está unidos, ambos se encuentran elaborados aparte, en tal sentido se pueden trabajar por separado y uno no interrumpirá al otro.

Este es un aspecto que anteriormente pudo haber dado muchos dolores de cabeza a los localizadores; sin embargo, ahora ya es mucho más fácil localizar puesto que tanto texto e interfaz se trabaja por separado, lo que permite insertar buenas cantidades de texto sin que se distorsione el sentido o se queden frases sin terminar, uno de los ejemplos que más llamó mi atención fue la de los cuadros que aparecían en la parte central cuando se obtenía alguna recompensa de un cofre o caja.

Normalmente hubiera sido un dolor de cabeza tener que encajar tanto texto dentro de ese pequeño recuadro; aun así, la nueva interfaz permite al localizador poder adaptar largas oraciones en espacios pequeños y que éstos se puedan seguir observando sin problema alguno, cabe también resaltar que esto es solo posible

porque se han trabajado por separado imagen y escrito, de no ser este el caso sí se habría tenido un gran problema el localizar toda esta pieza.

Otro ejemplo claro es el menú del juego, aun cuando se necesitan más códigos binarios para la modificación de texto y concatenación, la traducción de las herramientas para desplazarse por éste está tan bien elaborada que se puede apreciar de una buena forma el videojuego.

Aquí la comparación:



Figura 9. Imagen en la versión original del videojuego.



Figura 10. Imagen de la versión en español latino completamente localizada, se puede apreciar lo bien elaborado que está y que los conceptos calzan excelentemente en la pantalla.

Variables

A pesar de que no se encontraron variables que reemplacen nombres en específico, lo que sí se encontraron fueron frases y oraciones reemplazables. Otras variables que también se vieron son los tiempos de uso de cada habilidad puesto que éstos se ven condicionados a las mejoras que tienen las prendas o los objetos que se van adquiriendo con el tiempo, tomando como ejemplo la imagen anterior se ve un cambio en reutilización del poder, a pesar de que se trata de la misma habilidad en la versión español latino tiene unos 5 segundos más de recarga que en el de la versión en inglés. Lo que dice que esos números son variables, puestos están sujetos a los cambios que se dan de acuerdo a la jugabilidad del usuario. Lo mismo ocurre con los recursos, aquí el ejemplo:



Figura 11. Variables con respecto a la ganancia de recursos, dependiendo del nivel del juego y de lo que tenga equipado el personaje, su ganancia será distinta.



Figura 12. Variable acondicionada a la jugabilidad de cada usuario.

El otro punto de variables son las frases que usa Kratos o Atreus cuando entran en combate, si bien es cierto que existen diálogos predestinados que aparecen en cuanto se llega a activar algún algoritmo de la interfaz, hay otros que están

diseñados para que aparezcan al hacer lo que también los hace una variable, aquí el ejemplo:



Figura 13. Variable con respecto a los diálogos.



Figura 14. Las variables no solo aparecen en los títulos de los personajes a la hora de ponerles nombres, sino que también en ciertos diálogos de combate, aparecen tanto para Kratos y Atreus.

Ambos están por enfrentar al mismo monstruo, una Aparición, en la versión original es Kratos quien llama a la atención de Atreus para que puedan pelear; muy distinto a la versión de español latino en donde Atreus toma la delantera diciéndole a su padre que el enemigo está detrás de él.

Teclado y teclas de acceso rápido

Al ser un juego exclusivo de ps4, las teclas de acceso están prediseñadas y elaboradas. Normalmente las ediciones de teclas de acceso rápido se dan cuando se adapta el juego en la versión pc. Esto no ocurre con el videojuego en cuestión puesto que cada tecla del control o mando cumple una función en específico. Las ediciones de teclas de acceso rápido se suelen dar en los juegos pvp, en dónde el jugador o usuario es el encargado de establecer su propio set up del juego ya que depende de éste para mayor comodidad y para ganar el juego a como dé lugar.

Calendario

El tema de autoguardado ha suprimido al guardado manual, por ende, el sistema de calendario solo aparece en la interfaz de la misma consola mas no en el videojuego en sí, es por eso que no se tocará ese aspecto localizable ya que más depende de la plataforma donde se juega que el mismo videojuego.

Discusión

Una vez ya obtenidos los resultados, se pasó a redactar la discusión de estos mismos con los antecedentes usados en el marco teórico. Se comenzó por la tesis doctoral titulada “La localización de videojuegos en China: Estudio de caso de la traducción de League of Legends”. Aquí mismo el autor de esta tesis consideró hacer un análisis de los diálogos que ofrecen cada campeón a la hora de interactuar con ellos. El autor expresó en su trabajo que es de vital importancia el aspecto físico que tienen los personajes a la hora de atribuirles una voz en otro idioma. No se le puede otorgar una voz que no vaya en concordancia con sus rasgos, estos pueden ser de corpulencia (si es musculoso o no), de edad, de nacionalidad, sexo o simplemente origen. Esta postura también se comparte con la tesis “La localización de videojuegos (inglés – español) aspectos técnicos, metodológicos y profesionales”, ya que mismo fue de donde se extrajeron los aspectos a analizar. El aspecto que entra a tallar aquí es el extralingüístico, pues dentro de éste está el

doblaje. Los autores Pérez y Dong apuntaron hacia el mismo objetivo ya que ambos concuerdan que es de suma importancia de la sincronía quinésica. Con sincronía quinésica se refiere no sólo a los movimientos que hacen los personajes sino también a sus facciones, característicos de cada uno y cómo se han acoplado a la voz.

Basándose en los resultados sobre el doblaje se puede decir que la voz que se utilizó para los personajes del videojuego en cuestión han sido casi en su totalidad cubiertos de manera idónea, y hago mención de “casi” porque solo uno se queda lejos de dar la talla, debido a que no logró cumplir lo que representa el personaje en la versión original, y me refiero a la voz de Atreus. El niño (que ya no es tan niño) en la versión inglés tiene 12 años de edad, siendo esta ya la última edad a consideración de la etapa de niñez. Esto es algo que los autores del videojuego supieron aprovechar y no mezclar los contextos de edades pues, a pesar de que el niño que contrataron para interpretar y dar vida a Atreus tenía 10 años en ese entonces, la voz del niño es la adecuada para Atreus, se aprecia que ya ha perdido ese timbre tan agudo que tienen los niños al hablar cuando aún no presentan los cambios siquiera de la pubertad. Lastimosamente no se puede decir eso de su versión español latina, ya que los intérpretes decidieron por optar por una caracterización representada por una intérprete femenina, lo cual a criterio personal no tiene nada de malo, hay buenos proyectos audiovisuales que han logrado un éxito total gracias al doblaje femenino, sin embargo, este no fue el caso ya que la voz de Atreus en la versión español latino no fue recibida con tanto agrado por parte de la comunidad. En la página web ANM TV, el autor Cristóbal Sepúlveda fue del todo radical al decir que la voz de Atreus no convenció a nadie. Teniendo más de 61 comentarios reafirmando su crítica. Se puede escuchar la voz muy aguda y chillona, como si Atreus tuviese 8 o 9 años de edad. Para fortuna de los fanáticos de la saga de God of War, la próxima entrega estará ambientada a unos 2 o 3 años más después de la primera entrega, por ende, Atreus tendrá 14 o 15 años de edad, siendo ya un adolescente. Esto obligará al estudio de doblaje a contratar otro intérprete para la voz de Atreus. Sin duda alguna un aspecto para tenerle bastante consideración.

En esta última investigación nace todo el centro de la investigación en cuestión, pues es aquí de donde se extrajeron los aspectos a localizar, y si bien es cierto que

al hacer la comparación de los objetivos se logró determinar una relación fuerte, también hubo inconsistencias por parte el videojuego a la hora de traducir ya que en muchas oportunidades pude darme cuenta que algunas palabras no se tradujeron de la manera en que se hubiese querido, en ciertas ocasiones sí hacían buen uso del factor visual para apoyarse en la traducción pero luego da la impresión de que sencillamente no la tomaron en cuenta. Y esto ocurrió cuando trataron de traducir el nombre de unos *postes de agravio* (ellos optaron por este nombre) sin embargo, no fue la mejor traducción y de lejos la más atinada para esta palabra. Pues en el videojuego esto era una especie de postes que emanaban una fetidez increíble y el adjetivo agravio no cubre en su totalidad el mensaje inicial.

Otro posible error, y digo posible porque no es tan relevante para los usuarios que simplemente quieren jugar la entrega, sino esto va más para los fanáticos y críticos de los videojuegos. Es la omisión del acento escocés que tenía Mimir en la versión inglesa, y esto se da porque este dios proviene no de la región nórdica, sino que él es llegó a parar ahí desde unas tierras donde gobiernan los dioses celtas. A Mimir se le logra escuchar un acento totalmente escocés que viene a ser sencillamente suprimido en la versión de español latino. Una gran lástima porque de haber conservado ese detalle se habría disfrutado aún más la entrega del videojuego en español latino y el público meta habría reconocido en primera instancia que se trataba de un personaje que no está dentro de la mitología nórdica. Creo que a más de uno le habría gustado escuchar a un personaje latino hablar con un acento escocés.

El humor es algo de lo cual también la casa de interpretación manejó de una manera prudente, puesto que las bromas que hacía Brok no eran del todo tan inofensivas, y eso se logra ver en muchas oportunidades, así que ellos simplemente trataron de bajarle el tono a los chistes que daba este personaje. Se puede decir que Brok es el único personaje que aporta ese toque meloso y odioso al videojuego, cumple 3 roles importantes, el primero es de hacer de herrero, él junto con su hermano Sindri, proporcionan mejoras a nuestra hacha leviatán al igual que misiones que luego son retribuidas con plata o alguna prenda, la segunda es de aportar el factor cómico que pocas veces se había visto en toda la franquicia, por decir que no hubo casi nada de humor anteriormente y la última es la carga que tiene para el desarrollo del lore del videojuego, sin él estaría incompleta toda la historia e incluso se tendría

que rehacer mucho de lo que ya se ha trabajado. Su sola desaparición tendría que ser justificada y no solo la de él sino también la de su hermano Sindri, éste también cumple con aportar humor, sin embargo, es más sano y fuera de morbo. Sindri es todo lo contrario a Brok pues presenta una personalidad más pacífica y lo último que quiere es pelear.

Respecto a la investigación “La localización como factor clave en el desarrollo de un videojuego” de esta investigación se puede decir que la metodología que empleó el autor para definir cómo se da la localización y qué pasos se usan, contribuyó de manera rotunda. De esta misma se utilizó la información la cual arrojó excelentes resultados en el campo metodológico. Es gracias al buen manejo de la información inicial en el marco teórico que la parte metodológica trascendió. Los pasos de pre-producción, producción y post-producción se tomaron en cuenta para seleccionar en dónde se concretaba la localización del videojuego, añadido a eso también se le atribuyen los conceptos de juego y videojuego. Estos contribuyen mucho en la investigación, ya que facilitan el entendimiento de a qué se le dice puede llamar videojuego y qué lo diferencia de un juego común. Actualmente se tiene en consideración que ciertos videojuegos son tan difíciles como alguna disciplina o un deporte. Por ejemplo, se hizo la comparación de un videojuego de estrategia en tiempo real llamado *Starcraft* con el deporte de ajedrez. Llegando a denotar que el videojuego era mucho más complejo que el deporte puesto que a requería de más estrategia ya que en el ajedrez uno ve lo que está haciendo el enemigo, no podemos saber qué jugadas hará, pero podemos intuir en ellas, tenemos visión global del tablero es cuestión del participante mantenerse despierto para lograr anticipar la jugada, cosa que no ocurre en el videojuego ya que en este no se puede ver lo que hace el enemigo a menos que uno se exponga a averiguar. Son dos contras muy marcadas ya que no sabemos ni qué piensa ni qué hace el rival.

Todos estos elementos constituyen y forman la complejidad de los videojuegos. Si bien es cierto, no se ha implementado una extensión de pvp dentro del videojuego de God of War, este se basa en su complejidad de obtener todos los trofeos que existen ya para esto se necesita bastante destreza.

Asimismo, en la tesis doctoral de Vázquez “El error de traducción en la localización de videojuegos: estudio descriptivo y comparativo entre videojuegos *Indie* y no *Indie*” se pudo apreciar que aquí los resultados que obtuvo el autor son compatibles

con los que tenemos en la parte de aspectos lingüísticos, ya que estos se refieren a errores de traducción y, a pesar de que fueron solo algunos, se puede decir que estuvieron presente y con eso ya se define un concepto específico. El autor hace mención del uso de textos incrustados en gráficos y para ser realistas, en este aspecto localizable (técnico) no se encontró ni una imperfección alguna pues, como se menciona en su investigación y en esta también, es recomendable que estos dos elementos se trabajen por separado y que uno no dependa del otro a la hora de la elaboración del videojuego. Cuando se hace esto se logra una gran independencia del trabajo y el resultado es más que bueno, como ejemplo se tiene a los resultados obtenidos en la presente investigación. Las escenas cinematográficas o como normalmente se le llama en el mundo de los videojuegos la “cinemática” está dentro del videojuego. Años anteriores era normal ver entregas en donde las cinemáticas hacían un corte en el videojuego, era la cinematografía y por ende había un corte donde se mostraban mejores gráficos y resoluciones ya que eran un video elaborado que se añadía al videojuego cuando se completaba alguna misión o se vencía a un jefe. Sin embargo, en God of War esto no ocurre, hay partes de cinemática, pero no se aprecia ningún tipo de corte o algo por el estilo, todo el juego fluye ya que no es necesario tener que insertar un video aparte, como se ha visto en sus anteriores entregas. Cabe resaltar también que esto se debe al gran salto de tecnología y *FPS* (frecuencia por segundo) que se han mejorado, las anteriores entregas se dieron para play station 2 y 3, siendo la 2 la más baja en cuestión de gráficos. La tecnología sin duda alguna es una de las mejores aliadas de los videojuegos actualmente, es por eso que poco a poco se van viendo “remakes” de antiguos juegos como en el caso de Resident Evil 2 y 3, que han sido rediseñados para la plataforma de PlayStation 4, conservando la misma jugabilidad y trama de sus dos anteriores.

En el trabajo realizado por Recio, llamado “Encargo de localización del videojuego Deltarune” se delimitó precisamente lo que se puede traducir y lo que no se puede traducir dentro de un videojuego. Es aquí donde un localizador empieza a plantearse él o ella misma por dónde va a empezar exactamente y qué debe tocar, obviamente lo que primero que debería enfocarse es ver que los códigos binarios estén adaptados para los 256 caracteres que se van a usar en el idioma español, y si dispone de más pues es mucho mejor. De no ser este el caso, el localizador

tendrá que esperar hasta que algún programador pueda cambiar el código binario, si el localizador tiene conocimientos en programación puede hacerlo él mismo, luego de terminado esto empezará a traducir los diálogos de los scripts dejando por último los textos del menu o los que aparecen al desplazarse por el videojuego. En el videojuego en cuestión esto se supo manejar, ya que si bien es cierto todo es muy idéntico, al final de cuentas sí hubo muchos cambios para poder adaptar el videojuego al español latino.

El tema de las variables fue totalmente algo que sorprendió bastante porque lo incluyeron hasta en los diálogos que aparecen al iniciar un combate, en la plata que se obtiene al coger recursos de cajas o matar mobs. Todo esto estuvo muy bien trabajado y elaborado. Aquí también la autora hace referencia a las cadenas de texto que están presentes en los videojuegos, estas se usan para facilitar la concatenación dentro del videojuego, sin embargo, traspasar esta información a un código binario diferente, requiere de un gran dolor de cabeza puesto que en otro idioma son distintos los usos de las palabras, con relación al inglés y español tenemos de primera mano los adjetivos, los artículos, el género, etc. Para esto se supone hacer una modificación de estas cadenas o simplemente crear unas nuevas, ya que las anteriores no se van a poder usar.

Esto fue lo que se logró comparar del videojuego que se analizó con los resultados obtenidos de las otras investigaciones, se pudo observar que se logró cumplir con la comparación de la información, gracias a los sensacionales aportes que se obtuvieron en los antecedentes, el trabajo del análisis de la localización del videojuego God of War fue el deseado, no obstante, aún hay una última etapa por elaborar y esa de las conclusiones.

V. Conclusiones

Luego de un análisis exhaustivo se logró concluir lo siguiente:

En consideración con el objetivo principal de la investigación, el cual es Analizar los aspectos que se tienen en cuenta al hacer la localización del videojuego God of War 4 del inglés al español latino. Se puede manifestar que se pudo concretar el análisis gracias al instrumento que se elaboró, la cual fue una ficha de análisis para la obtención de datos, se llevó a cabo una investigación con el propósito de poder analizar qué aspectos se tienen en cuenta para hacer la localización de un

videojuego o al menos saber cuáles son los más principales que cumplen los roles más importantes para el desarrollo de esta.

Como objetivos específicos se tuvieron los siguientes por, Analizar los aspectos lingüísticos que se tuvieron en cuenta al realizar la localización del videojuego God of War 4 en la traducción del inglés al español latino, Analizar los aspectos culturales que se tuvieron en cuenta al realizar la localización del videojuego God of War 4 en la traducción del inglés al español latino, Analizar los aspectos extralingüísticos que se tuvieron en cuenta al realizar la localización del videojuego God of War 4 en la traducción del inglés al español latino y Analizar los aspectos técnicos que se tuvieron en cuenta al realizar la localización del videojuego God of War 4 en la traducción del inglés al español latino. Todos estos objetivos quedaron cubiertos en su totalidad con la ficha de análisis que se elaboró ya que se logró analizar a detalle cada elemento que se aparecían en los diálogos. En muchas oportunidades el trabajo de los traductores estuvo muy bien hecha, pero hubo casos es los que un poco más de tino al traducir hubiera enriquecido más su trabajo. Los actores de doblaje en la mayoría de sus escenas lograron manifestar lo que la versión original transmitía, pero al igual con la traducción, esto no ocurrió en su totalidad. Aun así, el videojuego presenta más trabajos bien hechos que errores, así que eso lo deja muy alto en los rankings de mejores juegos.

VI. Recomendaciones

Como recomendación podría decir que se siga haciendo investigaciones en qué se puede localizar y qué ya no, y digo esto ya que he logrado observar los siguientes temas dentro de los aspectos localizables, por ejemplo, el tema de los códigos binarios poco a poco va quedando atrás ya que ahora los programadores trabajan con libertad de códigos, es decir ya no hay un límite como antes lo había con los videojuegos anteriores, esto resultó ser un problema realmente tedioso puesto que mermaba mucho el tiempo de los programadores en alterar los códigos para que se expandan y el juego pueda ser traducido en otros idiomas. Actualmente esto ya no se está viendo ya que existe una mejor tecnología, por ende, ese tema debería quedar descartado, no porque no sea de utilidad o relevancia, sino más por el hecho de que la tecnología misma ha avanzado tanto que este problema ya ni siquiera hace presencia alguna.

La siguiente recomendación va para el tema del calendario, sin embargo, este punto no aplica para todos los videojuegos ya que en algunos el tema del guardado manual aún se sigue viendo, pero tampoco no es totalidad, por citar un ejemplo en el juego de Resident Evil 2 remake se ha podido observar que para los niveles fácil, y normal hay un autoguardado automático que da la misma consola al llegar a un punto específico de la trama, lo cual no ocurre cuando se juega en el modo difícil donde es el mismo usuario que tiene que hacer su guardado de modo manual, de no hacerlo y llegar a morir tendrá que regresar al último punto de guardado que haya hecho, esto retrasaría enormemente el progreso del juego.

Estas son las recomendaciones que haría para mejorar en futuras ocasiones la localización de los videojuegos.

REFERENCIAS

- Agost, R. (1999). *La traducción Audiovisual” Enseñar a traducir*
https://www.researchgate.net/publication/320585165_Agost_R_Chaume_F_y_A_Hurtado_1999_La_traducccion_audiovisual_En_A_Hurtado_coord_1999_Ensenar_a_traducir_Madrid_Edelsa_pp_182-195
- Alcaide, E. (1996). *La interjección*, en Fuentes, C. y Alcaide, E. La expresión de la modalidad en el habla de Sevilla. Sevilla.
<https://revistas.unav.edu/index.php/rilce/article/download/5224/9387/>
- BARRERAS, P., (2003). *Localización de videojuegos en Meristation*.
http://www.meristation.com/v3/des_articulo.php?id=4425&pic=GEN
- Bernal, M. (2009). *Video games and children’s books in translation*, en The Journal of Specialised Translation, Issue 11, pp.234-247.
- Bernal, M. (2006). *On the Translation of Video Games*. The Journal of Specialised Translation, Issue 6. http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf
- Calvo, J. (2012). *Videojuegos y aprendizaje de segundas lenguas: análisis del videojuego*. The conference interpreter para la mejora de la competencia terminológica. (Tesis Doctoral)
<https://pdfs.semanticscholar.org/4063/2ec26b1f19e309d790c1ae02b50bfdd5d564.pdf>
- Casado, A. (2018). *La localización de videojuegos del japonés al español. Perspectivas traductológica, lingüísticas y técnicas* (Doctorado en lenguas).
<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/53470/29138619.pdf?sequence=4>

- Castro, X. (1999). *Sobre ayes y puajs*, en El trujamán. http://cvc.cervantes.es/trujaman/anteriores/marzo_99/17031999.htm
- DÍAZ CINTAS, J. (2003). "Teoría y práctica de la subtitulación Inglés-español." https://www.researchgate.net/publication/314262403_Teoria_y_practica_de_la_subtitulacion_ingles_espanol
- Corte, N. (2000). *Localisation and Internationalisation: a case study*. <http://wise.vub.ac.be/members/mushtaha/PhD/phd-activity/noeliacorte.pdf>
- Corral, Y. (2015). *Diseño de cuestionario para recolección de datos* <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n36/art08.pdf>
- Di marco, F. (2007). *Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games*. Revista Tradumática – Traducción de Tecnologías de la Información la Comunicación 05: Localización de videojuegos. <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista>
- Díaz, D. (2006). *Entresijos de la localización* http://www.meristation.com/v3/des_articulo.php?id=cw443a3eb5db755&idp=&pic=HRD
- Dong, L. (2018). *La localización de videojuegos en China: Estudio de caso de la traducción de League of Legends* https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2018/hdl_10803_666605/ludo1de1.pdf
- Esselink, B. (2003). *Localization and translation*. Amsterdam Philadelphia: John Benjamins. https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=-WU9AAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA67&dq=Localization+and+translation+esselink&ots=7ss9g6qfnP&sig=Y7X_hwrs-cxjEu-vUuSHOMt0-wE#v=onepage&q=Localization%20and%20translation%20esselink&f=false
- Formoso, S. (2008). *Música en los videojuegos*, en I Jornadas de Alumnos de Informática sobre juegos: matemática recreativa e implementación de videojuegos. Universidad de Málaga.
- Franco, J. (1996). *La traducción condicionada de los nombres propios* (Inglés-Español): Análisis descriptivo. Salamanca: Almar.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means of critical thinking and debate*. Tesina, Georgia Institute of Technology. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Routledge & Kegan Paul Ltd. http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949.pdf
- Juul, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. En: Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings (pp. 30-45). Utrecht: Utrecht University.

https://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4471/mod_resource/content/0/ceit706/week3_new/JesperJuul_GamePlayerWorld.pdf

- Kelley, D. (1988). *The art of reasoning*. New York: W. W. Norton & Company.
<https://www.ebooks.com/en-ae/book/1524326/the-art-of-reasoning/david-kelley/>
- Levis, D. (2005). *Videojuegos y alfabetización digital*. Aula de innovación Educativa, 147. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1340327>
- Lin, S. y Lepper, M.R. (19879). *Correlates of children's usage of videogames and computers*. Journal of Applied Social Psychology, 17(1), 72-93.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/j.1559-1816.1987.tb00293.x>
- Lommel, A. (2007). *LISA globalization industry primer*. Romainmôtier, Suiza: LISA.
<https://www.novilinguists.com/sites/default/files/LISA%20-%20The%20Globalization%20Industry%20Primer%20.pdf>
- López, J. y Minett, J. (1997). *Manual de traducción Inglés-Castellano*. Barcelona: Gedisa.
- Lozada, J. (2014). *Definición, propiedad intelectual e industria*
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749>
- Mangiron, C y O'Hagan, M. (2006). *Games without borders: the cultural dimension of game localisation*. Hermeneus
<https://recyt.fecyt.es/index.php/HS/article/view/57772/35337>
- Méndez .(2015). *La localización como factor clave en el proceso de desarrollo de un videojuego*
<http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/127086/246-926-1-PB%202.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Moya, V. (2000). *La traducción de los nombres propios*. Madrid: Cátedra.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/91799.pdf>.
- Perez, L. (2010). *La localización de videojuegos (inglés-español) Aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*
<https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/4040>
- Provenzo, E.F.(1991). *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge, MA:Harvard University Press.
[https://www.hup.harvard.edu/catalog.php?isbn=9780674422483&content=oc](https://www.hup.harvard.edu/catalog.php?isbn=9780674422483&content=toc)
- Recio, V. (2019). *Encargo de localización del videojuego: Deltarune*
https://www.academia.edu/41041345/Encargo_de_localizaci%C3%B3n_del_videojuego_Deltarune_Trabajo_de_Fin_de_Grado_
- Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. Madrid:FAD <http://www.fundacioncsz.org/ArchivosPublicaciones/238.pdf>
- RPP noticias (2018). *Videojuegos y tecnología*
<https://rpp.pe/tecnologia/videojuegos/los-videojuegos-moviles-poseen-casi-el-50-de-ganancias-de-toda-la-industria-noticia-1170629?ref=rpp>

- Salen, K y Zimmerman, E. (2006). *The rule of play: Game design fundamentals*. Cambridge. <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>
- Samaniego, E. (1995). *Las referencias culturales como áreas de inequivalencia interlingüística*, en VALERO GARCÉS, Carmen, *Cultura sin fronteras*. Encuentros en torno a la traducción, Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá de Henares, 1995, pp.55-73.
- Scholand, M. (2002). *Localización de videojuegos*. Tradumática. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articulos/mscholand/mscholand.PDF>
- Suits, B (1976). *The Grasshopper: Games, life and utopia* Toronto: University of Toronto Press. <https://www.ludozofi.com/home/library/grasshopper/>
- Tavinor, G (2009). *The definition of Videogames: The Philosophy of Computer, Conference, Oslo 2009*. <http://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcq2009/Tavinor%20Grant%202009%20-%20The%20Definition%20of%20Videogames%20Revisited.pdf>
- Tercedor, M. (2005). *Aspectos culturales en la localización de productos multimedia*, en Quaderns. Revista de traducció 12. Pp.151-160.
- Thayer, A. y Kolko, B. (2004). *Localization of Digital Games: The Process of Blending for the Global Games Market*. http://www.sakson.com/company/thought_leadership/company_thoughtleadership_localization.pdf
- Trainor, H. (2003). *Games Localization: Production and Testing, Multilingual Computing & Technology* Volume 14 Issue 5. <http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=1166>
- Vázquez, A. (2018). *El error de traducción en la localización de videojuegos, estudio descriptivo y comparativo entre juegos Indie y no Indie* <http://roderic.uv.es/handle/10550/66788>

Anexos

Anexo 1

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL AUTOR

Yo Juan Carlos Villegas Llúncor, alumno de la Facultad de Derecho y Humanidades y Escuela Profesional Traducción e Interpretación 2020-I de la Universidad César Vallejo - Chiclayo, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Proyecto de Investigación titulado "Análisis de la localización del videojuego God of War 4 del inglés al español latino", son:

1. De mi autoría.
2. El presente Proyecto de Investigación no ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
3. El Proyecto de Investigación no ha sido publicado ni presentado anteriormente.
4. Los resultados presentados en el presente Proyecto de Investigación son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo 16 de julio del 2020.



.....
Villegas Llúncor, Juan Carlos

DNI: 76329076

Anexo 2

Declaratoria de autenticidad del asesor

Anexo 03: Matriz de categorización

Análisis de la localización del videojuego God of War 4 del inglés al español latino.

PROBLEMA	OBJETIVO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA
<p>¿En qué consiste la localización de videojuegos?</p>	<p>Objetivo General: Analizar los aspectos que se tuvieron en cuenta al hacer la localización del videojuego God of War 4 en los idiomas inglés y español latino.</p> <p>Objetivo Específicos:</p> <p>Analizar los aspectos lingüísticos que se tuvieron en cuenta al realizar la localización del videojuego God of War 4 en la traducción del inglés al español latino.</p> <p>Analizar los aspectos extralingüísticos que se tuvieron en cuenta al realizar la localización del videojuego God of War 4 en la traducción del inglés al español latino.</p> <p>Analizar los aspectos culturales que se tuvieron en cuenta al realizar la localización del videojuego God of War 4 en la traducción del inglés al español latino.</p> <p>Analizar los aspectos técnicos que se tuvieron en cuenta al realizar la localización del videojuego God of War 4 en la traducción del inglés al español latino.</p>	<p>Localización de videojuegos Pérez (2010)</p>	<p>Aspectos lingüísticos.</p> <p>Aspectos extralingüísticos.</p> <p>Aspectos culturales.</p> <p>Aspectos técnicos.</p>

Anexo 04: Instrumento de recolección de datos. Ficha de Análisis.

Objetivo General:

- ✓ Analizar los aspectos que se tuvieron en cuenta al analizar el videojuego God of War 4 en los idiomas inglés y español latino.

Objetivos Específicos:

- ✓ Analizar los aspectos lingüísticos que se tuvieron en cuenta al realizar la localización del videojuego God of War 4 en la traducción del inglés al español latino.
- ✓ Analizar los aspectos extralingüísticos que se tuvieron en cuenta al realizar la localización del videojuego God of War 4 en la traducción del inglés al español latino.
- ✓ Analizar los aspectos culturales que se tuvieron en cuenta al realizar la localización del videojuego God of War 4 en la traducción del inglés al español latino.
- ✓ Analizar los aspectos técnicos que se tuvieron en cuenta al realizar la localización del videojuego God of War 4 en la traducción del inglés al español latino.

N.º de ficha:		
1. Número de la misión:		INDICADORES
2. Nombre de la misión:		
2. Contexto:		
3. Diálogo original (inglés)		
4. Diálogo traducido (español lat)		
5. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo		
5.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	
	c. Falsos cognados	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	
	e. Adjetivos	
	f. Signos de puntuación	
	g. Mayúsculas	
	h. Abreviaturas	
	i. Registro y Estilo	
5.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
	b. Sustitución	
	c. Supresión u Omisión	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.	
	e. Nombres propios	
	f. Léxico dialectal y acentos	
	g. Unidades Fraseológicas	
	h. El humor	
	i. Íconos	
	j. Formato de fecha y hora	
	k. Sistemas monetarios	
	l. Formato de números	
	m. Formato de direcciones	
	n. Colores	
ñ. Aspectos legales		
5.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respetar las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.
	b. Subtitulado	
	c. Música	
5.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.
	b. Gráficos e imágenes	
	c. Longitud de texto	
	d. Variables	
	e. La concatenación	
	f. Teclado y teclas de acceso rápido	
	g. Calendario	
6. Análisis		

N.º de ficha: 01

1. Número de la misión del videojuego:	1	INDICADORES
2. Nombre de la misión del videojuego:	Los árboles marcados	
3. Contexto:	Kratos y Atreus lo preparan todo para el funeral de un ser muy querido por ambos.	
4. Diálogo original (inglés)	- (angry scream)	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Kratos: ¡¡RAAAAAAAHHH!!	

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	✓	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		

6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación		Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades fraseológicas		
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
	n. Colores		
ñ. Aspectos legales			

6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.
	b. Subtitulado	
	c. Música	

6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.
	b. Gráficos e imágenes	
	c. Longitud de texto	
	d. Variables	
	e. La concatenación	
	f. Teclado y teclas de acceso rápido	
	g. Calendario	

7. Análisis

Interjección expresiva emotiva. La clara manifestación escrita de la interjección expresiva emotiva, demuestra que la localización de este videojuego ha respetado uno de los aspectos básicos que se debe tener en cuenta cuando se trabaja con un videojuego. Cabe resaltar también que, para mayor énfasis de emociones encontradas por los personajes en el desarrollo de la trama, la versión española latina considera agregar dos signos de exclamación cuando se realiza el grito, esto con fin de enriquecer aún más las emociones de los protagonistas. Esta estrategia se presenta más veces a lo largo del juego

N.º de ficha: 02

1. Número de la misión del videojuego:	1	INDICADORES
2. Nombre de la misión del videojuego:	Los árboles marcados	
3. Contexto:	Kratos y Atreus lo preparan todo para el funeral de un ser muy querido por ambos.	
4. Diálogo original (inglés)	- Hup!	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Atreus: ¡Arre!	
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo		
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones ✓	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	
	c. Falsos cognados	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	
	e. Adjetivos	
	f. Signos de puntuación	
	g. Mayúsculas	
	h. Abreviaturas	
	i. Registro y Estilo	
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
	b. Sustitución	
	c. Supresión u Omisión	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.	
	e. Nombres propios	
	f. Léxico dialectal y acentos	
	g. Unidades fraseológicas	
	h. El humor	
	i. Íconos	
	j. Formato de fecha y hora	
	k. Sistemas monetarios	
	l. Formato de números	
	m. Formato de direcciones	
	n. Colores	
ñ. Aspectos legales		
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respetar las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.
	b. Subtitulado	
	c. Música	
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.
	b. Gráficos e imágenes	
	c. Longitud de texto	
	d. Variables	
	e. La concatenación	
	f. Teclado y teclas de acceso rápido	
	g. Calendario	

7. Análisis

Interjección Valorativa. Ambas versiones hacen uso de la interjección expresiva valorativa más adecuada para su entendimiento. La traducción latina optó por digitar un grito muy usado cuando se hace un salto. Esta estrategia se presenta más veces a lo largo del juego.

N.º de ficha: 03

1. Número de la misión del videojuego:	1	INDICADORES
2. Nombre de la misión de videojuego:	Los árboles marcados	
3. Contexto:	Kratos y Atreus lo preparan todo para el funeral de un ser muy querido por ambos.	
4. Diálogo original (inglés)	- Wait!	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Atreus: ¡Ey!	

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	✓	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación		Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades fraseológicas		
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
	n. Colores		
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje		Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres		Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		

7. Análisis

Interjección apelativa. Se logró encontrar una adaptación del mensaje "Wait" hacia una interjección apelativa pues éstas se usan para iniciar una conversación. Dentro del videojuego Atreus llama la atención de su padre al contarle que ha visto huellas de ciervo. Esta estrategia se ve viendo más adelante.

N.º de ficha: 04

1. Número de la misión del videojuego:	1	INDICADORES
2. Nombre de la misión del videojuego:	Los árboles marcados	
3. Contexto:	Kratos y Atreus lo preparan todo para el funeral de un ser muy querido por ambos.	
4. Diálogo original (inglés)	- Anger can be a weapon. If you controle it—use it.	
5. Diálogo traducido (español latino)	- La ira puede ser un arma. Si la controlas, úsala.	
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo		
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	
	c. Falsos cognados	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	
	e. Adjetivos	
	f. Signos de puntuación ✓	
	g. Mayúsculas	
	h. Abreviaturas	
	i. Registro y Estilo	
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
	b. Sustitución	
	c. Supresión u Omisión	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.	
	e. Nombres propios	
	f. Léxico dialectal y acentos	
	g. Unidades Fraseológicas	
	h. El humor	
	i. Íconos	
	j. Formato de fecha y hora	
	k. Sistemas monetarios	
	l. Formato de números	
	m. Formato de direcciones	
	n. Colores	
ñ. Aspectos legales		
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.
	b. Subtitulado	
	c. Música	
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.
	b. Gráficos e imágenes	
	c. Longitud de texto	
	d. Variables	
	e. La concatenación	
	f. Teclado y teclas de acceso rápido	
	g. Calendario	

7. Análisis

Signos de puntuación. En esta parte se alcanzó a realizar una buena traducción de una figura lingüística poco usada en el idioma español, reemplazando la raya por una coma. A modo de explicación, la raya o M Dash suele usarse en el idioma anglosajón para pretender lograr una expresividad que los signos habituales como la coma, punto y coma no lograrían alcanzar tal grado de fuerza y énfasis. Esta estrategia se ve más adelante en todo el videojuego.

N.º de ficha: 05

1. Número de la misión del videojuego:	8	INDICADORES	
2. Nombre de la misión del videojuego:	Detrás de la cerradura		
3. Contexto:	Todo este tiempo hemos estado muy cerca de nuestro auténtico objetivo, pero nunca lo supimos.		
4. Diálogo original (inglés)	-But now everyone's gonna think I only got it 'cause Magni's gone..		
5. Diálogo traducido (español latino)	- Modi: pero ahora...todo el mundo va a pensar que lo tengo...porque Magni no está.		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		✓
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades fraseológicas		
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
	n. Colores		
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		

7. Análisis

Signos de puntuación. No requería hacer uso de esos puntos suspensivos dentro del subtítulo, fácilmente se pudo reemplazar con comas ya que ni siquiera se ve en pantalla que el personaje Modi tome bastante tiempo en decir esas líneas. Este error se vio muchas veces durante todo el videojuego. Este error se ve más adelante en todo el videojuego.

N.º de ficha: 06

1. Número de la misión del videojuego:	1	INDICADORES
2. Nombre de la misión del videojuego:	Los árboles marcados / La senda a la montaña	
3. Contexto:	Kratos y Atreus lo preparan todo para el funeral de un ser muy querido por ambos.	
4. Diálogo original (inglés)	- You are NOT ready / - Kratos: Tú no estás listo	
5. Diálogo traducido (español latino)	- What is THAT thing? / - Atreus: ¿El hacha no funciona?	

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		✓
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
	n. Colores		
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		

7. Análisis

Uso de Mayúsculas. El idioma inglés tiende a resaltar de manera escrita el énfasis de las palabras que pronuncian sus personajes escribiéndolas en mayúsculas. Para la versión española latina no se consideró ese punto, aunque lo recomendable es que sí se haya conservado. Esta estrategia se ve más adelante en todo el juego.

N.º de ficha: 07

1. Número de la misión del videojuego:	2	INDICADORES
2. Nombre de la misión del videojuego:	La senda a la montaña	
3. Contexto:	Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas.	
4. Diálogo original (inglés)	- Speak no more of this	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Kratos: Y no hay más que decir.	
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo		
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	
	c. Falsos cognados	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	
	e. Adjetivos	
	f. Signos de puntuación	
	g. Mayúsculas	
	h. Abreviaturas	
	i. Registro y Estilo	
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
	b. Sustitución	
	c. Supresión u Omisión	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.	
	e. Nombres propios	
	f. Léxico dialectal y acentos	
	g. Unidades Fraseológicas	
	h. El humor	
	i. Íconos	
	j. Formato de fecha y hora	
	k. Sistemas monetarios	
	l. Formato de números	
	m. Formato de direcciones	
	n. Colores	
ñ. Aspectos legales		
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.
	b. Subtitulado	
	c. Música	
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.
	b. Gráficos e imágenes	
	c. Longitud de texto	
	d. Variables	
	e. La concatenación	
	f. Teclado y teclas de acceso rápido	
	g. Calendario	
7. Análisis		
<p><i>Registro y Estilo.</i> En este cuadro se logró identificar el estilo que tiene el personaje para dirigirse a su hijo Atreus. La frase "speak no more of this" deja entrever la firmeza con la que un padre mantiene al margen del peligro a su hijo.</p>		

N.º de ficha: 08

1. Número de la misión del videojuego:	2	INDICADORES
2. Nombre de la misión del videojuego:	La senda a la montaña	
3. Contexto:	Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas.	
4. Diálogo original (inglés)	- If it isn't the bearded beeper and his sac-seed!	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Brok: Pero ¡Si es el machote barbudo y su semillita.	
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo		
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	
	c. Falsos cognados	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	
	e. Adjetivos	
	f. Signos de puntuación	
	g. Mayúsculas	
	h. Abreviaturas	
	i. Registro y Estilo	
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
	b. Sustitución	
	c. Supresión u Omisión	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.	
	e. Nombres propios	
	f. Léxico dialectal y acentos	
	g. Unidades fraseológicas	
	h. El humor	
	i. Iconos	
	j. Formato de fecha y hora	
	k. Sistemas monetarios	
	l. Formato de números	
	m. Formato de direcciones	
	n. Colores	
ñ. Aspectos legales		
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.
	b. Subtitulado	
	c. Música	
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.
	b. Gráficos e imágenes	
	c. Longitud de texto	
	d. Variables	
	e. La concatenación	
	f. Teclado y teclas de acceso rápido	
	g. Calendario	
7. Análisis		
<p><i>Registro y Estilo.</i> Aquí el personaje hace uso de una frase completamente vulgar, ya que "sac-seed" hace referencia al escroto del hombre, siendo sac la bolsa que recubre los testículos y seed el esperma. Muy propio y característico de él.</p>		

N.º de ficha: 09

1. Número de la misión del videojuego:	11	INDICADORES
2. Nombre de la misión del videojuego:	La fuga de Helheim	
3. Contexto:	Un nuevo contratiempo hará que Kratos tenga que fugarse de un lugar que ya conoce muy bien.	
4. Diálogo original (inglés)	- Wow, it's cold. This is Hel? - Not just Hel...worst place in Hel you could've put us.	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Atreus: Vaya, hace frío ¿esto es Hel? - Mimir: No solo eso...es el peor lugar de Hel al que podíamos llegar.	
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo		
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	
	c. Falsos cognados	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	
	e. Adjetivos	
	f. Signos de puntuación	
	g. Mayúsculas	
	h. Abreviaturas	
	i. Registro y Estilo	
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
	b. Sustitución	
	c. Supresión u Omisión	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.	
	e. Nombres propios	
	f. Léxico dialectal y acentos	
	g. Unidades fraseológicas	
	h. El humor	
	i. Íconos	
	j. Formato de fecha y hora	
	k. Sistemas monetarios	
	l. Formato de números	
	m. Formato de direcciones	
	n. Colores	
ñ. Aspectos legales		
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.
	b. Subtitulado	
	c. Música	
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.
	b. Gráficos e imágenes	
	c. Longitud de texto	
	d. Variables	
	e. La concatenación	
	f. Teclado y teclas de acceso rápido	
	g. Calendario	

7. Análisis

Registro y Estilo. Pareciera que aquí los traductores se apiadaron de sobrecargar toda la culpa contra Atreus pues no hicieron una traducción literal y optaron más por usar su estilo. En la frase original Mimir se refiere a Atreus de que él los puso en el peor lugar de Helheim, no obstante, la versión traducida no hace referencia a eso y solo se refiere a que ellos llegaron ahí por cuenta de los tres.

N.º de ficha: 10

1. Número de la misión del videojuego:	9	INDICADORES
2. Nombre de la misión del videojuego:	La enfermedad	
3. Contexto:	Hay veces en las que vivir una mentira es lo peor que puedes hacer por tu salud. Sólo la verdad y algo de magia pueden salvarte.	
4. Diálogo original (inglés)	- I can assure you I'm unsurpassed in keeping confidences.	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Te aseguro que nadie guarda un secreto mejor que tú.	

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	
	c. Falsos cognados	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	
	e. Adjetivos	
	f. Signos de puntuación	
	g. Mayúsculas	
	h. Abreviaturas	
	i. Registro y Estilo	
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
	b. Sustitución	
	c. Supresión u Omisión	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.	
	e. Nombres propios	
	f. Léxico dialectal y acentos	
	g. Unidades fraseológicas	
	h. El humor	
	i. Íconos	
	j. Formato de fecha y hora	
	k. Sistemas monetarios	
	l. Formato de números	
	m. Formato de direcciones	
n. Colores		
ñ. Aspectos legales		
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.
	b. Subtitulado	
	c. Música	
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.
	b. Gráficos e imágenes	
	c. Longitud de texto	
	d. Variables	
	e. La concatenación	
	f. Teclado y teclas de acceso rápido	
	g. Calendario	

7. Análisis

Registro y Estilo. Se observa que se hace un completo cambio del orden de la traducción, sin embargo, el sentido sigue siendo el mismo. Mimir le habla Kratos para que le cuente qué es lo que él vivió en su pasado, pero él se mantiene en silencio. Mimir intenta hacerlo hablar diciéndole que nadie guarda un secreto mejor que él, pero ni aun así consigue que Kratos hable. Lo que sucede en la versión traducida es que los traductores aprovecharon este tiempo en el que Kratos permanece en silencio para dar a entender que nadie guarda mejor un secreto que Kratos y no Mimir. Sencillamente bien hecho.

1. Número de la misión del videojuego:	9	INDICADORES	
2. Nombre de la misión del videojuego:	La enfermedad		
3. Contexto:	Hay veces en las que vivir una mentira es lo peor que puedes hacer por tu salud. Sólo la verdad y algo de magia pueden salvarte.		
4. Diálogo original (inglés)	- It is a land of unyielding cold.		
5. Diálogo traducido (español latino)	- Freya: Es una tierra de frío inclemente.		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		✓
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades fraseológicas		
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
	n. Colores		
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		

7. Análisis

Adjetivos. Claramente se trata de un diálogo en donde se nota la aparición de un adjetivo, en primera impresión uno podría pensar que está mal traducido, sin embargo, el adjetivo "inclemente" es el que más se debe usar para referirse a cambios climáticos repentinos o temporadas de frío y calor que son muy severos. Muy buena traducción.

N.º de ficha: 12		
1. Número de la misión del videojuego:	1	INDICADORES
2. Nombre de la misión del videojuego:	Los árboles marcados	
3. Contexto:	Kratos y Atreus lo preparan todo para el funeral de un ser muy querido por ambos.	
4. Diálogo original (inglés)	- Prove me wrong.	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Kratos: Desmiénteme	
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo		
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	
	c. Falsos cognados	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	
	e. Adjetivos	
	f. Signos de puntuación	
	g. Mayúsculas	
	h. Abreviaturas	
	i. Registro y Estilo	
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
	b. Sustitución	
	c. Supresión u Omisión	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.	
	e. Nombres propios	
	f. Léxico dialectal y acentos	
	g. Unidades Fraseológicas	
	h. El humor	
	i. Íconos	
	j. Formato de fecha y hora	
	k. Sistemas monetarios	
	l. Formato de números	
	m. Formato de direcciones	
n. Colores		
ñ. Aspectos legales		
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.
	b. Subtitulado	
	c. Música	
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.
	b. Gráficos e imágenes	
	c. Longitud de texto	
	d. Variables	
	e. La concatenación	
	f. Teclado y teclas de acceso rápido	
	g. Calendario	
7. Análisis		
<p><i>Conservación.</i> Se demuestra el uso de una adaptación gráfica. El uso de la adaptación gráfica en este aspecto cultural ayuda a enriquecer el contexto y facilita el entendimiento de lo que el personaje expresa, la frase en la versión meta, es traducida a una sola palabra, pero aún conserva la carga total del mensaje original.</p>		

N.º de ficha: 13

1. Número de la misión del videojuego:	2	INDICADORES
2. Nombre de la misión del videojuego:	La senda a la montaña	
3. Contexto:	Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas	
4. Diálogo original (inglés)	- Hacksilver	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Plata	

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		✓
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
n. Colores			
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		

7. Análisis

Sustitución (universalización absoluta). El uso de esta palabra tiene origen en la lengua o cultura de los escandinavos y vikingos, el hacksilver es un tipo de moneda utilizable solo para la acuñación de monedas, lingotes y joyería. Sin embargo, la traducción al idioma español nos muestra una equivalencia tan universal que borra la identificación de ésta misma en su versión anglosajona. La plata en español, es usada para diversos usos, desde una simple olla hasta la más cara argolla.

N.º de ficha: 14			
1. Número de la misión del videojuego:	3	INDICADORES	
2. Nombre de la misión de videojuego:	Un reino más allá.		
3. Contexto:	No todo está a plena vista cuando miras. Hay cosas que no se encuentran siquiera en este mundo, pero son accesibles.		
4. Diálogo original (inglés)	- Nista! Ljósta! Prúma!		
5. Diálogo traducido (español latino)	- Nista! Ljósta! Prúma!		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	✓	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios	✓	
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		
	h. El humor		
	i. Iconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
	n. Colores		
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje		Respetar las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres		Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		
7. Análisis			
<p><i>Conservación.</i> Las palabras que aparecen en el idioma original del juego, son palabras del nórdico antiguo, y a pesar de que mantienen un significado traducible para todos los idiomas, el que aparezcan en su forma original, enriquece mucho el juego. Transporta al jugador a familiarizarse con la trama y el contexto del juego, obviamente conecta las culturas para que el juego se sienta aún mucho más ambientado.</p>			

N.º de ficha: 15			
1. Número de la misión del videojuego:	9	INDICADORES	
2. Nombre de la misión del videojuego:	La enfermedad		
3. Contexto:	Hay veces en las que vivir una mentira es lo peor que puedes hacer por tu salud. Sólo la verdad y algo de magia pueden salvarte.		
4. Diálogo original (inglés)	- Sweet Nanna's nethers!		
5. Diálogo traducido (español latino)	- Brok: ¡Por las verijas de mi abuela!		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		✓
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
	n. Colores		
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeta las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		
7. Análisis			
Supresión u Omisión del referente cultural. Sin lugar a duda esta supresión tuvo que darse, en el texto original Brok hace referencia a una diosa nórdica que se mantuvo virgen toda su vida, ya que fue esposa de Baldur, dios que no puede sentir placer alguno. Al mantenerse pura, Brok se refiere a ella como una mujer extremadamente exquisita para el acto sexual. En la versión traducida no se toma en cuenta este contexto, se suprime y se cambia por un referente muy conocido en todo Latinoamérica. Una muy buena adaptación del referente.			

N.º de ficha: 16		
1. Número de la misión del videojuego:	2	INDICADORES
2. Nombre de la misión del videojuego:	La senda a la montaña	
3. Contexto:	Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas.	
4. Diálogo original (inglés)	- Kratos, Atreus, Freya, etc	
5. Diálogo traducido (español latino)	- Kratos, Atreus, Freya, etc	
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo		
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.
	b. Onomatopeyas	
	c. Falsos cognados	
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses	
	e. Adjetivos	
	f. Signos de puntuación	
	g. Mayúsculas	
	h. Abreviaturas	
	i. Registro y Estilo	
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	✓
	b. Sustitución	
	c. Supresión u Omisión	
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.	
	e. Nombres propios	✓
	f. Léxico dialectal y acentos	
	g. Unidades Fraseológicas	
	h. El humor	
	i. Íconos	
	j. Formato de fecha y hora	
	k. Sistemas monetarios	
	l. Formato de números	
	m. Formato de direcciones	
	n. Colores	
ñ. Aspectos legales		
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.
	b. Subtitulado	
	c. Música	
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.
	b. Gráficos e imágenes	
	c. Longitud de texto	
	d. Variables	
	e. La concatenación	
	f. Teclado y teclas de acceso rápido	
	g. Calendario	
7. Análisis		
<p><i>Nombres Propios.</i> Los nombres propios de los personajes no fueron traducidos debido a que no era necesario de una equivalencia en el idioma meta. La intención original de los desarrolladores del videojuego es siempre mantener las referencias culturales más importantes que ayuden a envolver el ambiente y tiempo en el que se desarrolla el videojuego. De haber cambiado los nombres, la mitología nórdica perdería ese misterio y reconocimiento que tiene la cultura de los escandinavos.</p>		

N.º de ficha: 17			
1. Número de la misión del videojuego:	9	INDICADORES	
2. Nombre de la misión del videojuego:	La enfermedad		
3. Contexto:	Hay veces en las que vivir una mentira es lo peor que puedes hacer por tu salud. Sólo la verdad y algo de magia pueden salvarte		
4. Diálogo original (inglés)	- Helheim, of all places...		
5. Diálogo traducido (español latino)	- Mimir: Tenía que ser en Helheim, claro...		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		✓
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
	n. Colores		
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		
7. Análisis			
<p><i>Sustitución (Universalización parcial).</i> Esta estrategia consiste en hacer explícito lo implícito y aquí se nota que lo hicieron, en la versión original se lee que Mimir se lamenta porque irán a la tierra de Heilheim (infierno de la cultura nórdica) pero a primera impresión no se siente que se lamenta. La versión traducida hace explícito ese pesar de Mimir por ir a Helheim.</p>			

N.º de ficha: 18

1. Número de la misión de videojuego:	9	INDICADORES	
2. Nombre de la misión del videojuego:	La enfermedad		
3. Contexto:	Hay veces en las que vivir una mentira es lo peor que puedes hacer por tu salud. Sólo la verdad y algo de magia pueden salvarte		
4. Diálogo original (inglés)	- Helheim, of all places...		
5. Diálogo traducido (español latino)	- Mimir: Tenía que ser en Helheim, claro...		
5. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		✓
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
	n. Colores		
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		
7. Análisis			
<p><i>Sustitución (Universalización parcial).</i> Esta estrategia consiste en hacer explícito lo implícito y aquí se nota que lo hicieron, en la versión original se lee que Mimir se lamenta porque irán a la tierra de Heilheim (infierno de la cultura nórdica) pero a primera impresión no se siente que se lamenta. La versión traducida hace explícito ese pesar de Mimir por ir a Helheim.</p>			

N.º de ficha: 19			
1. Número de la misión del videojuego:	2	INDICADORES	
2. Nombre de la misión del videojuego:	La senda a la montaña		
3. Contexto:	Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas.		
4. Diálogo original (inglés)	- Can't get this sloe-eyed cocklump to cross the bridge!		
5. Diálogo traducido (español latino)	- Brok: ¡No consigo que esta estúpida estrábica cruce el puente!		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		✓
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
n. Colores			
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respetar las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		
7. Análisis			
<p><i>Traducción Lingüística.</i> La traducción lingüística no siempre es buena, sin embargo, en este apartado encaja a la perfección. El traductor supo que hacer una traducción literal no estaría demás ya que tiene el sustento visual. Estrábica una persona que padece de estrabismo. Causa que sus ojos se vayan juntando.</p>			

N.º de ficha: 20			
1. Número de la misión del videojuego:	11	INDICADORES	
2. Nombre de la misión del videojuego:	Vuelve a la cumbre		
3. Contexto:	es la hora de seguir adelante con la misión que hemos tenido desde el principio, si es que nos dejan.		
4. Diálogo original (inglés)	- STAY-AWAY-FROM-MY-SON!		
5. Diálogo traducido (español latino)	- Kratos: ¡NO-TE-ACERQUES-A-MI-HIJO!		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		✓
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
n. Colores			
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respetar las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		
7. Análisis			
<p><i>Sustitución (Universalización neutra).</i> En este apartado, Kratos se muestra furioso porque Baldur se ha llevado a su hijo, mientras él menciona cada palabra va repartiéndole golpes. En la versión original esto queda muy bien hecho, se nota la fuerza con la que habla, además de la intensidad de los golpes. Las palabras que usa son muy cortas y solo le toma 5 veces hablar para decir toda la oración completa. La versión traducida hace uso de una palabra muy extensa, lo cual obliga al intérprete a tener que hablarla rápido. Esto claramente pudo haberse reemplazado con silabear una palabra, un ejemplo pudo haber sido el siguiente: A-LÉJATE-DE-MI-HJO.</p>			

N.º de ficha: 21			
1. Número de la misión del videojuego:	10	INDICADORES	
2. Nombre de la misión del videojuego:	La runa negra		
3. Contexto:	Hace falta algo más si queremos alcanzar nuestro destino, pero no es algo que pueda conseguirse por métodos normales.		
4. Diálogo original (inglés)	- Once in a moon, it's been known to happen, yes.		
5. Diálogo traducido (español latino)	- Mimir: Una vez cada luna, sí. Se sabe que ha sucedido.		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		✓
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
n. Colores			
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respetar las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		
7. Análisis			
<p><i>Sustitución (Universalización neutra).</i> En este apartado se analizó una traducción literal que no ayudó a dejar en claro el mensaje inicial. Es muy raro que aparezcan Dioses buenos, Mimir en el texto original hace mención a una frase que se puede interpretar como eventos que raramente suceden. La versión traducida no está ni siquiera cerca a ese contexto.</p>			

N.º de ficha: 22			
1. Número de la misión del videojuego:	2	INDICADORES	
2. Nombre de la misión del videojuego:	La senda a la montaña		
3. Contexto:	Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas.		
4. Diálogo original (inglés)	- Your mother called them "scorn poles."		
5. Diálogo traducido (español latino)	- Kratos: Tu madre les llamaba "postes de agravio"		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		✓
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
n. Colores			
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respetar las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		
7. Análisis			
<p><i>Universalización Limitada.</i> En este caso se pudo observar que el factor de imagen es un claro condicionante para la traducción de un nombre propio. El traductor parece haber olvidado que la imagen puede ayudar a encontrar una traducción acertada para un término que no tiene una equivalencia como tal dentro de otra cultura. Aquí se muestra que se habla de unos postes mágicos que emiten un hedor para debilitar la vida del personaje. La palabra agravio significa una acción de herir, ofender o despreciar a alguien, claramente este significado no tiene ninguna relación con la función de este objeto. Desde mi punto de vista creo que una traducción más acertada pudo ser "postes repugnantes" ya que Atreus menciona que éstos emiten un hedor que impide continuar por ese camino.</p>			

N.º de ficha: 23

1. Número de la misión del videojuego:	2	INDICADORES	
2. Nombre de la misión del videojuego:	La senda a la montaña		
3. Contexto:	Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas.		
4. Diálogo original (inglés)	- As much or as little as you like.		
5. Diálogo traducido (español latino)	- Tanto o tan poco como deseen.		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		✓
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
n. Colores			
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respetar las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		
7. Análisis			
<p><i>Unidades Fraseológicas.</i> As much or as little es un dicho muy popular en el idioma inglés para referirse a ciertas situaciones en donde se deje a elección de la persona con la que se está hablando, el decidir sobre un acontecimiento. Atreus le pregunta a Freya si es que en algún momento se volverán a ver y ella responde, tanto o tan poco como ustedes deseen. Una buena traducción sin duda del dicho anglosajón.</p>			

N.º de ficha: 24

1. Número de la misión del videojuego:	2	INDICADORES	
2. Nombre de la misión del videojuego:	La senda a la montaña		
3. Contexto:	Cumpliendo el último deseo de Fey, nuestros protagonistas ponen rumbo a la montaña más alta para esparcir sus cenizas.		
4. Diálogo original (inglés)	- "No yoked beast, nor fearful thrall/ Nor rooted tree doth know my call"		
5. Diálogo traducido (español lat)	- "Ninguna bestia subyugada, ningún esclavo asustado, ni ningún árbol enraizado conocerá mi llamado"		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		✓
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
	n. Colores		
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		

7. Análisis

Unidades Fraseológicas. (Uso de la rima). Como ya se sabe, los acertijos tienden a ser rimas y esto suma aún más la complejidad para la elaboración de una traducción, pues deber ser de similar altura al acertijo del idioma nativo. En esta ocasión trataron de traducir la frase de manera que tenga la forma de una rima pero que al mismo tiempo conserve la misma respuesta.

N.º de ficha: 25

1. Número de la misión del videojuego:	4	INDICADORES	
2. Nombre de la misión del videojuego:	La luz de Alheim		
3. Contexto:	Una batalla por la luz que lleva miles de años luchándose está a punto de llegar a su fin.		
4. Diálogo original (inglés)	- "Greatest man nor tallest tree / Begins as any more than me"		
5. Diálogo traducido (español latino)	- "Los hombres y árboles más importantes, comienzan siendo como yo de grandes"		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		✓
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
	n. Colores		
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		

7. Análisis

Unidades Fraseológicas. (Uso de la rima). El uso del slash (/) es muy característico aquí en los acertijos en inglés. Se usan para separar las dos ideas que guardan una discreta relación. En español no es tan usual hacer eso así que solo se hace uso de la coma. La rima sigue estando presente.

N.º de ficha: 26			
1. Número de la misión del videojuego:	6	INDICADORES	
2. Nombre de la misión del videojuego:	Un nuevo destino		
3. Contexto:	No todo está a plena vista cuando miras. Hay cosas que no se encuentran siquiera en este mundo, pero son accesibles.		
4. Diálogo original (inglés)	- "Feed me not, we both are doomed/Overfeed me, all consumed"		
5. Diálogo traducido (español latino)	- "Si no me alimentas, estamos perdidos. Si me alimentas de más, todos consumidos"		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		✓
	h. El humor		
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
	n. Colores		
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		
7. Análisis			
Unidades Fraseológicas. (Uso de la rima). Al igual que los anteriores acertijos, este también se tuvo que adaptar de manera que pueda escucharse en forma de rima.			

N.º de ficha: 27

1. Número de la misión del videojuego:	6	INDICADORES
2. Nombre de la misión del videojuego:	Un nuevo destino	
3. Contexto:	No todo está a plena vista cuando miras. Hay cosas que no se encuentran siquiera en este mundo, pero son accesibles.	
4. Diálogo original (inglés)	-You did well. -Thanks! -The boy... -Just having a little fun, you big grump.	
5. Diálogo traducido (español latino)	Kratos: Lo hiciste bien. Mimir: ¡Gracias! Kratos: El niño... Kratos: Solo se está divirtiendo un poco, gruñón.	

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		
	h. El humor		✓
	i. Iconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
n. Colores			
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		

7. Análisis

Humor. No se adoptó el sentido humorístico de la frase de Mimir para con Kratos. En este apartado, Kratos y Atreus salen de una intensa batalla contra Draugr, a lo que Kratos luego le dice que lo hizo bien, Mimir que solo ofrece asistencia con palabras diciendo a Kratos por dónde están los enemigos, mas no pelea; responde a él con un “gracias”, sabiendo que Kratos no se dirigía a él sino al niño. La última frase se roba todo el sentido del humor en ese diálogo.

N.º de ficha: 28			
1. Número de la misión del videojuego:	7	INDICADORES	
2. Nombre de la misión del videojuego:	El cincel mágico.		
3. Contexto:	No todo está a plena vista cuando miras. Hay cosas que no se encuentran siquiera en este mundo, pero son accesibles.		
4. Diálogo original (inglés)	-You're cracked, you know that?		
5. Diálogo traducido (español latino)	- Mimir: Estás chiflado, ¿lo sabías?		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		
	h. El humor		✓
	i. Iconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
	n. Colores		
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		
	g. Calendario		
7. Análisis			

Humor. Al tratarse de un español neutro, el traductor tomó una palabra reconocible en todas las regiones latinas "chiflado" es una palabra que se puede entender a primera impresión, sin embargo, la palabra "loco" tampoco habría estado mal.

N.º de ficha: 29			
1. Número de la misión del videojuego:	7	INDICADORES	
2. Nombre de la misión del videojuego:	El cincel mágico.		
3. Contexto:	No todo está a plena vista cuando miras. Hay cosas que no se encuentran siquiera en este mundo, pero son accesibles.		
4. Diálogo original (inglés)	-Give the man credit. He has a talent for destroying things. -Remember that, head. -Never leaves my mind...		
5. Diálogo traducido (español latino)	Mimir: Hay que reconocerle que tiene talento para destruir cosas. Kratos: No lo olvides, cabeza. Mimir: Me resultaría imposible...		
6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo			
6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		
	h. El humor		✓
	i. Íconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
	n. Colores		
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.	
	b. Gráficos e imágenes		
	c. Longitud de texto		
	d. Variables		
	e. La concatenación		
	f. Teclado y teclas de acceso rápido		

	g. Calendario	
7. Análisis		
<i>Humor.</i> Se pudo dar un contexto más humorístico ya que cuando se escucha el tono y timbre que usan al sostener este diálogo, se nota que Mimir está temeroso de que Kratos pueda enfrentarse a él, como si rogara nunca despertar la ira de Kratos. Este complemento lo pasaron por alto en la versión traducida.		

N.º de ficha: 30

1. Número de la misión del videojuego:	7	INDICADORES
2. Nombre de la misión del videojuego:	El cincel mágico.	
3. Contexto:	No todo está a plena vista cuando miras. Hay cosas que no se encuentran siquiera en este mundo, pero son accesibles.	
4. Diálogo original (inglés)	-The Sons of Thor will destroy you. -The Sons of Thor are welcome to try! -Head! -Sorry. Overstepped, yeah?	
5. Diálogo traducido (español latino)	Magni: Los hijos de Thor los destruirán. Mimir: ¡Ya quisieran los hijos de Thor! Kratos: ¡Cabeza! Mimir: Lo siento. Me pasé ¿verdad?	

6. Aspectos de la localización del videojuego encontrados en el diálogo

6.1 Aspectos lingüísticos	a. Interjecciones	Presenta en el texto meta la misma naturalidad y fluidez que en el texto origen. Hace correcto uso de la lingüística española.	
	b. Onomatopeyas		
	c. Falsos cognados		
	d. Traducción de sintagmas nominales complejos ingleses		
	e. Adjetivos		
	f. Signos de puntuación		
	g. Mayúsculas		
	h. Abreviaturas		
	i. Registro y Estilo		
6.2 Aspectos Culturales	a. Conservación	Hace uso de referentes culturales. Demuestra una buena interpretación de las unidades fraseológicas en el idioma meta.	
	b. Sustitución		
	c. Supresión u Omisión		
	d. Creación de un elemento no existente en el texto origen.		
	e. Nombres propios		
	f. Léxico dialectal y acentos		
	g. Unidades Fraseológicas		
	h. El humor		✓
	i. Iconos		
	j. Formato de fecha y hora		
	k. Sistemas monetarios		
	l. Formato de números		
	m. Formato de direcciones		
n. Colores			
ñ. Aspectos legales			
6.3 Aspectos Extralingüísticos	a. Doblaje	Respeto las sincronías del doblaje y los parámetros de la subtitulación estipulados por la TAV.	
	b. Subtitulado		
	c. Música		
6.4 Aspectos Técnicos	a. Codificación de caracteres		
	b. Gráficos e imágenes		

	c. Longitud de texto	Incorpora los aspectos técnicos adaptados al producto final.
	d. Variables	
	e. La concatenación	
	f. Teclado y teclas de acceso rápido	
	g. Calendario	

7. Análisis

Humor. Esta escena, a percepción mía, me pareció muy cómica. En medio de una pelea de Jefes, Mimir aparece con sus frases para bajar un poco la tensión del enfrentamiento y quizá despejar los nervios del jugador. La traducción también fue muy atinada.

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: Ernesto Elías Ventura Bravo
- 1.2. Grado académico: Magíster.
- 1.3. Cargo e institución donde labora: Docente a tiempo parcial de la escuela de Traducción e Interpretación UCV-Chiclayo.
- 1.4. Nombre del instrumento a validar: Ficha de Análisis

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		X
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		X
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

20

V. OBSERVACIONES:

--



Firma del experto
DNI: 45921770
Teléfono: 95766119

Chiclayo, 24 de noviembre 2020

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: **LEONARDO ALBERTO GIL LANG**
1.2. Grado académico: **MAGÍSTER**
1.3. Cargo e institución donde labora: **DOCENTE / UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**
1.4. Nombre del instrumento a validar: **FICHA DE ANÁLISIS DE LA TESIS TITULADA: "ANÁLISIS DE LA LOCALIZACIÓN DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 4 DEL INGLÉS AL ESPAÑOL LATINO".**

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		2
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		2
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		2
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		2
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		2
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		2
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		2
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		2
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		2
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		2

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

Sí

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

20

V. OBSERVACIONES:

Revisa la numeración en la sección: "Nombre de la misión del videojuego:" y "Contexto:" es la misma.

Añade la palabra videojuego en la sección 1 y 2:

- 1. Número de la misión del videojuego*
- 2. Nombre de la misión del videojuego*

Chiclayo, 24 de noviembre 2020

Firma del experto

DNI: 46657888

Teléfono: 994320898

Leonardo Gil Lang
GTP N° 0788

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: Esdras Joel Torres Vargas
1.2. Grado académico: Magister.
1.3. Cargo e institución donde labora: Coordinador de la escuela de Traducción e Interpretación UCV-Chiclayo.
1.4. Nombre del instrumento a validar: Ficha de Análisis

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		X
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		X
5. EFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.	X	
6. FUNCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.	X	
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

18

V. OBSERVACIONES:

--


Firma del experto
DNI: 420415775

Chiclayo, 26 de Julio del 2020

Teléfono: 961282638