

UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA

# **El proceso de localización de la aplicación DragonBox2: un estudio de caso**

---

Postgrau Technologies de la Traducció

Nombre de la asignatura: Proyecto final de posgrado

Alumna: Margarita Cantos Peré

Fecha de entrega: 26/06/2016

## **Resumen**

El auge en el uso de aplicaciones móviles es una realidad. Cada día salen a los mercados nuevos productos de este tipo con un nivel de sofisticación y variedad temática mayor. Un ejemplo de esta tendencia puede observarse en la industria del videojuego que, en poco tiempo, ha pasado de ser un producto exclusivo del entretenimiento a introducirse en otros campos del conocimiento como una herramienta más de aprendizaje. En este sentido, la localización de software se ha convertido en un elemento fundamental para poder llegar a otros mercados, a la vez que constituye una oportunidad de negocio para el mundo de la traducción. En este proyecto de final de posgrado se describe el proceso de localización de un videojuego con fines educativos en forma de aplicación móvil. Para ello se describe el flujo de trabajo del proceso de localización a través de una plataforma de gestión de proyectos, i.e. Crowdin, y se analizan los elementos propios del texto *in-game* con la finalidad de reflexionar sobre los retos que plantea este tipo de traducción especializada.

**Palabras clave:** localización, aplicación, internacionalización, videojuegos, traducción asistida por ordenador.

## **Abstract**

*The boom in the use of mobile applications is a reality. New products of this kind go out to markets every day with a higher level of sophistication and for greater variety of topics. An example of this trend can be seen in the video game industry that, in a short time, has passed from being only an exclusive product for entertainment to be considered as a tool for learning as well. In this sense, software localization has become a fundamental element to reach other markets, while being a business opportunity for the world of translation. This dissertation describes the process of localization of a game with education purposes in the form of mobile application. It describes the localization workflow through a project management platform, i.e. Crowdin, and discusses elements of the text in-game in order to reflect on the challenges posed by this type of specialized translation.*

**Keywords:** localization, application, internationalization, video game, computer-aided translation.



## Índice

1. Introducción .....	6
1.1. Selección del tema en el marco de las tecnologías de la traducción .....	6
1.2. Selección de la aplicación objeto de estudio .....	7
2. Cronograma de trabajo .....	7
3. Objetivos .....	8
4. Metodología .....	9
5. Marco teórico .....	10
5.1. DragonBox2: un videojuego con fines educativos .....	<del>11</del> <a href="#">10</a>
5.2. Crowdin: una plataforma de gestión de localización .....	12
7. Análisis y resultados de la localización de DragonBox2 .....	14
7.1. Análisis del corpus traducido .....	14
7.1.1. Cadenas sin contexto .....	14
8.1.2. Mensajes de la aplicación .....	19
8.1.3. Instrucciones del juego .....	20
8.1.4. Menú y mensajes de ayuda.....	21
8.1.5. Variables.....	22
8.1.6. Pasajes narrativos y descriptivos .....	23
9. Conclusiones y líneas de futuro .....	24
10. Bibliografía .....	25
11. Anexo: original y traducción.....	<del>27</del> <a href="#">28</a>



## Índice de tablas y figuras

Tabla 1. Cronograma de trabajo .....	8
Figura 1. Interfaz de usuario Crowdin .....	13
Tabla 2. Ejemplo de cadena sin contexto.....	15
Tabla 3. Ejemplo de cadena sin contexto.....	15
Tabla 4. Ejemplo de cadena sin contexto.....	15
Tabla 5. Ejemplo de cadena sin contexto.....	16
Tabla 6. Ejemplo de cadena sin contexto.....	16
Tabla 7. Ejemplo de cadena sin contexto.....	17
Tabla 8. Ejemplo de cadena sin contexto.....	17
Tabla 9. Ejemplo de cadena sin contexto.....	17
Tabla 10. Ejemplo de cadena sin contexto.....	18
Tabla 11. Ejemplo de cadena sin contexto.....	18
Tabla 12. Ejemplo de cadena sin contexto.....	18
Tabla 13. Ejemplo de cadena sin contexto.....	18
Tabla 14. Ejemplo de cadena sin contexto.....	19
Tabla 15. Ejemplo de cadena sin contexto.....	19
Tabla 16. Ejemplo de cadena sin contexto.....	19
Tabla 17. Ejemplo de mensaje de la aplicación.....	20
Tabla 18. Ejemplo de instrucciones del juego.....	21
Tabla 19. Ejemplo de instrucciones del juego.....	21
Tabla 20. Ejemplo de instrucciones del juego.....	21
Tabla 21. Ejemplo de menú y mensaje de ayuda.....	22
Tabla 22. Ejemplo de variable .....	22
Tabla 23. Ejemplo de variable .....	22
Tabla 24. Ejemplo de variable .....	22
Tabla 25. Ejemplo de pasaje narrativo .....	23
Tabla 26. Ejemplo de pasaje descriptivo.....	24

## **1. Introducción**

### **1.1. Selección del tema en el marco de las tecnologías de la traducción**

En una sociedad cada vez más influenciada por la telefonía inteligente, el uso de aplicaciones (*apps*) para dispositivos móviles ha revolucionado la manera de gestionar nuestro día a día, a la vez que constituye una oportunidad de negocio para el mundo de la localización de *software*.

Tan solo en 2015 se realizaron más de 110.000 millones de descargas y algunos estudios vaticinan más de 260.000 millones en 2017 (Gartner, 2014). El desarrollo de nuevas tecnologías, junto con los recursos y prestaciones que ofrece Internet, son factores clave que han contribuido al auge en la creación de este tipo de herramientas. Se trata de un negocio que mueve cifras millonarias y que no solo se limita al ámbito del ocio, sino que, poco a poco, se van introduciendo en todos los campos de la sociedad y cuyo éxito depende de su utilidad y creatividad, elementos decisivos para que perduren en el tiempo.

Así pues, cada vez son más las empresas que, conocedoras del impacto que las *apps* tienen en los usuarios de *smartphones* y *tablets* entre otros, se interesan por ofrecer este tipo de programas informáticos. En la mayoría de los casos, suelen estar disponibles en una única lengua, pero si se quiere llegar a más usuarios y traspasar fronteras será necesario adaptar estas aplicaciones a otros mercados y, por consiguiente, a otros idiomas y culturas.

Es en este punto donde la localización juega un papel crucial, entendiéndose esta como el proceso de traducir el texto y adaptar aquellos aspectos técnicos y culturales contenidos en una aplicación de software con el objetivo de que pueda ser fácilmente usada por consumidores de otros mercados distintos de donde fue concebida (Mata, 2009).

En este sentido, la localización de aplicaciones móviles persigue satisfacer los requisitos lingüísticos, idiomáticos y culturales del mercado de destino. Para ello, no solo será necesario traducir la aplicación en sí, junto con la documentación asociada como la ayuda, las capturas de pantalla o los mensajes de error, entre otros, sino que habrá que prestar también una especial atención a todos aquellos aspectos susceptibles de ser modificados como fechas, horas, monedas, colores, iconos o nombres, entre otros, para adaptarlos a las normas y convenciones del mercado de destino.

Asimismo, el localizador deberá hacer frente a otros problemas más técnicos derivados de la *internacionalización* de la aplicación en cuestión, entendiéndose esta como el proceso de preparar un producto informático para que, desde el punto de vista técnico y cultural, pueda adaptarse fácilmente a otro mercado (Mata, 2009). Así, la restricción de espacio a la hora de insertar el texto traducido en elementos gráficos como botones, cuadros de diálogo, por mencionar algunos, o la alternancia entre código informático y texto, son algunos de los retos propios de este tipo de traducción.

## **1.2. Selección de la aplicación objeto de estudio**

Para ilustrar todo lo comentado hasta ahora, en este proyecto nos hemos centrado en la localización de los videojuegos en forma de aplicación, con la finalidad de analizar aquellos aspectos del texto *in-game* que los diferencian como son: las cadenas sin contexto; mensaje de la aplicación; instrucciones del juego; traducción de variables; menús y mensajes de ayuda, así como pasajes narrativos y descriptivos.

En concreto, hemos localizado DragonBox2, una *app* para dispositivos móviles para iOS dirigida a niños con edades comprendidas entre los 5 y los 12 años, que ha sido alojada por sus desarrolladores en la plataforma de gestión de localización Crowdin. Se caracteriza por ser un videojuego con una finalidad educativa. La lengua original de esta aplicación es el inglés y la lengua de localización ha sido el castellano. El volumen total de palabras de los archivos que componen DragonBox 2 es de 1.749 palabras.

## **2. Cronograma de trabajo**

En el siguiente gráfico se muestran las diferentes etapas del proyecto y el tiempo que hemos dedicado a cada una para la elaboración de este proyecto. El gráfico está compuesto por un eje vertical y otro horizontal. En el eje vertical se especifican las diferentes fases del proyecto:

- Corrección de la parte ya localizada de DragonBox2 y localización al castellano del resto.
- Vaciado de todos aquellos elementos susceptibles de ser analizados.
- Consulta de obras de referencia y redacción del marco teórico.
- Descripción detallada de DragonBox2 y redacción del flujo de trabajo según los objetivos marcados (véase apartados 5.1 y 5.2).
- Análisis de los elementos propios del texto *in-game* según los objetivos marcados.
- Redacción conclusión y revisión de todo el proyecto.

En el eje horizontal se muestra el tiempo total disponible para hacer el proyecto, así como el tiempo que hemos dedicado a cada tarea.

Etapa	Cronograma									
	Mayo					Junio				
	1	8	15	22	29	5	12	19	26	
Localización DragonBox2	■	■								
Vaciado elementos análisis	■	■								
Marco teórico			■							
Metodología				■						
Descripción DragonBox2 y flujo de trabajo					■	■				
Redacción análisis texto <i>in-game</i>							■	■		
Redacción conclusión y repaso proyecto									■	

Tabla 1. Cronograma de trabajo

### 3. Objetivos

El objetivo de este proyecto final de posgrado ha sido realizar un estudio de caso basado en la localización del videojuego en forma de aplicación para móvil DragonBox2. Para ello hemos analizado tanto los aspectos propios del proceso de traducción como los derivados del producto de la traducción y que detallamos a continuación:

Objetivos específicos relacionados con el proceso de traducción:

- Describir las características de la aplicación móvil para iOS objeto de estudio, así como definir los ficheros de localización que la componen.
- Describir la plataforma donde se encuentra ubicada i.e.Crowdin.
- Establecer un criterio que nos sirva para decidir el orden de traducción de los archivos de la aplicación para iOS objeto de estudio, teniendo en cuenta que hay que fijar una terminología que garantice una coherencia terminológica.

Objetivos específicos relacionados con el producto de la traducción:

- Analizar los elementos propios del texto *in-game* como: cadenas sin contexto, traducción de variables, mensaje de la aplicación, instrucciones del juego, menús y mensajes de ayuda, pasajes narrativos y descriptivos.
- Detectar aquellos elementos de traducción susceptibles de ser localizados de la cultura anglosajona a la cultura española como el formato de fecha, hora, moneda, onomatopeyas, acrónimos, entre otros, y proponer una adaptación a las convenciones del mercado de destino (el español).

#### **4. Metodología**

Dragonbox2 tiene una finalidad educativa, por encima de la lúdica, lo que le confiere un carácter especial y la sitúa dentro de los llamados *serious games*. En este sentido, la localización de los *serious games* es un campo de investigación dentro del mundo de la traducción relativamente nuevo, por lo que parece pertinente realizar un estudio de este tipo de texto desde una perspectiva descriptiva.

Así pues, la metodología que hemos seguido en nuestro proyecto es de tipo *cualitativo*. Para ello, nos hemos centrado en un *estudio de caso*, cuya etapa preliminar empezó con la lectura de todos los archivos que componen DragonBox2 para continuar con las siguientes fases:

- 1.-Definición del marco teórico que abarca la localización de videojuegos y, más concretamente, la localización de videojuegos con fines educativos.
- 2.-Descripción de la app DragonBox2 y los archivos que la componen, así como la función que desempeña cada uno de ellos y a quién van dirigidos.
- 3.-Traducción de los diferentes archivos que componen DragonBox2.
- 4.-Consulta de obras bibliográficas de referencia para la elaboración de las propuestas de traducción.
- 5.-Análisis de la traducción que hemos propuesto conforme a las características del texto *in-game* según Bernal (2008), quien las categoriza de la siguiente manera: 1) cadenas sin contexto; 2) mensaje de la aplicación; 3) instrucciones del juego; 4) menú y mensajes de ayuda; 5) traducción de variables; y 6) pasajes narrativos y descriptivos.
- 6.-Elaboración de unas conclusiones a partir de los datos obtenidos.

## 5. Marco teórico

Desde la aparición de los primeros videojuegos en la década de los 70, este tipo de entretenimiento no ha dejado de desarrollarse, tanto en lo que respecta a su sofisticación y temática, como a sus campos de actuación.

De esta manera, si los primeros videojuegos apenas contenían líneas y puntos, hoy en día todos ellos combinan texto, imágenes e incluso voces humanas. También, la temática de los videojuegos se ha ampliado enormemente y, en la actualidad, no solo abarcan el género del ocio, sino que cada vez más se están introduciendo en otros ámbitos del conocimiento como, por ejemplo, el educativo, como una herramienta más de aprendizaje.

La irrupción de la telefonía móvil en un mercado globalizado ha contribuido en buena manera a que los desarrolladores se interesen cada vez más por la *localización* como parte del proceso de la puesta en mercado de cualquier video juego en forma de aplicación.

En consecuencia, este tipo de traducción se ha convertido en objeto de estudio en el ámbito universitario como una forma más de traducción especializada. Algunos investigadores de este campo, como Bernal-Merino (2007:6), la definen como un tipo de traducción que va más allá del simple traspaso de una lengua de origen a una de llegada y la estudian desde una doble perspectiva: la localización de un videojuego como proceso (el flujo de trabajo) y la traducción de un videojuego como actividad traductora que tiene que hacer frente a *aspectos técnicos, traductológicos y culturales*.

“Video games are one of the many products affected by globalisation, and both developers and publishers need to realise the importance of an internationalised game-code design for the purposes of localisation. Nevertheless, the challenge of improving game localisation (product and process) requires a multifaceted approach where many professionals have a role to play. Translation studies and localization scholars need to study the characteristics of game localisation in order to improve existing practices.”

De esta manera, el traductor no solo deberá tener una buena competencia en las lenguas implicadas, sino que además deberá instruirse tanto en la temática del juego, como en los aspectos legales y culturales del mercado de destino, así como, cuando sea preciso, deberá hacer uso de su creatividad.

### 5.1. DragonBox2: un videojuego con fines educativos

DragonBox2 es una aplicación creada por el grupo Wewanttoknow, formado por Jean-Baptiste Huynh, profesor de matemáticas, y Patrick Marchal, doctor en filosofía, cuyo objetivo es ayudar a los niños a aprender álgebra de una manera lúdica.

Así, sus dos versiones, para +5 años y para +12 años, se basan en el juego como una herramienta más de aprendizaje, con la finalidad de facilitar a los niños la comprensión de los conceptos básicos del Álgebra y el desarrollo de habilidades para resolver ecuaciones.

En este sentido, se trata de un videojuego con un objetivo educativo, el cual ha sido galardonado con varios premios como, por ejemplo, al mejor *Serious Game* 2012, entre otros, y que, en la actualidad, es objeto de estudio en el Center for Game Science de la Universidad de Washington.

Las dos versiones de DragonBox2 están disponibles tanto para iOS como para Android. Sin embargo, en nuestro caso hemos localizado la versión para iOS. Asimismo, cabe mencionar que, mientras DragonBox2 +5 está disponible a partir de iOS 4.0+ & armv7 y Android 2.3+ & armv7, DragonBox2 +12 requiere de una serie de permisos para su uso.

DragonBox2 está formada por un conjunto de archivos *.txt*, *.properties* y *.srt* para las versiones +5 y +12 respectivamente. En los archivos *.txt* se muestran las descripciones de la aplicación en Google Play o Apple Store en el caso de iOS, siendo algunos de ellos comunes para las dos versiones. Estos archivos contienen las palabras clave de la aplicación, una frase eslogan, la descripción general de la aplicación, un texto promocional e incluso un archivo con las palabras clave destinadas al mercado asiático. Además de los archivos comunes, cada versión dispone de un archivo *.txt* específico.

En los archivos *.properties* se muestran todos los elementos que componen el contenido del juego: botones, instrucciones, mensajes de ayuda y error, entre otros. Cada versión dispone de un archivo propio adaptado a cada contenido.

Finalmente, la aplicación dispone también de un archivo *.srt* donde se muestran los subtítulos del video promocional que puede visualizarse en Google Play.

Merece la pena detenernos un momento en este punto para comentar que el orden de traducción que hemos seguido en nuestro proyecto ha consistido en localizar primero los archivos *.txt* y *.srt* y, por último, los archivos *.properties*. La razón de esta elección radica en qué, como

acabamos de comentar más arriba, es en estos archivos donde se muestran las explicaciones necesarias para entender la aplicación en general, además de contextualizarnos en la medida de lo posible con el contenido de los archivos *\*.properties*.

## **5.2. Crowdin: una plataforma de gestión de localización**

DragonBox2 se encuentra ubicada dentro de la plataforma de gestión de localización Crowdin, creada en 2009 en Ucrania y cuyo objetivo es facilitar a los desarrolladores la traducción de sus proyectos a múltiples idiomas, además de poder realizar las actualizaciones necesarias. Esta plataforma está respaldada por un grupo de traductores voluntarios (*crowdsourcing*) y un sistema propio de traducción asistida muy similar a otras herramientas TAO como *OmegaT*, por mencionar alguna. Hemos usado Crowdin para traducir los archivos de nuestro proyecto.

Entre las ventajas que ofrece la plataforma Crowdin, cabe mencionar la posibilidad de almacenar todos los archivos de localización bajo un mismo título, evitando el extravío de archivos, y de ofrecer la traducción a un número ilimitado de lenguas y participantes, así como disponer de una herramienta de localización gráfica creada para facilitar el proceso de localización de capturas de pantalla, imágenes y otros materiales no textuales de un proyecto.

En este sentido, los desarrolladores pueden probar Crowdin gratuitamente durante diez días. Pasado este tiempo, la plataforma ofrece diferentes tarifas. Ahora bien, el servicio es totalmente gratuito para proyectos de código abierto y para licencias académicas.

El flujo de trabajo en Crowdin consta de las siguientes fases: el desarrollador publica los archivos para traducir y las lenguas a las que desea que se localicen, así como las directrices que el traductor debe seguir en el proceso de localización. A partir de este momento, la comunidad de traductores tiene la opción de escoger aquellas lenguas sobre las que tiene competencia para traducir. Finalmente, las traducciones son validadas o rechazadas por personal cualificado.

La plataforma dispone de una interfaz de trabajo muy intuitiva y fácil de usar, cuya zona de trabajo se divide en tres columnas, como puede observarse en la siguiente captura de pantalla:

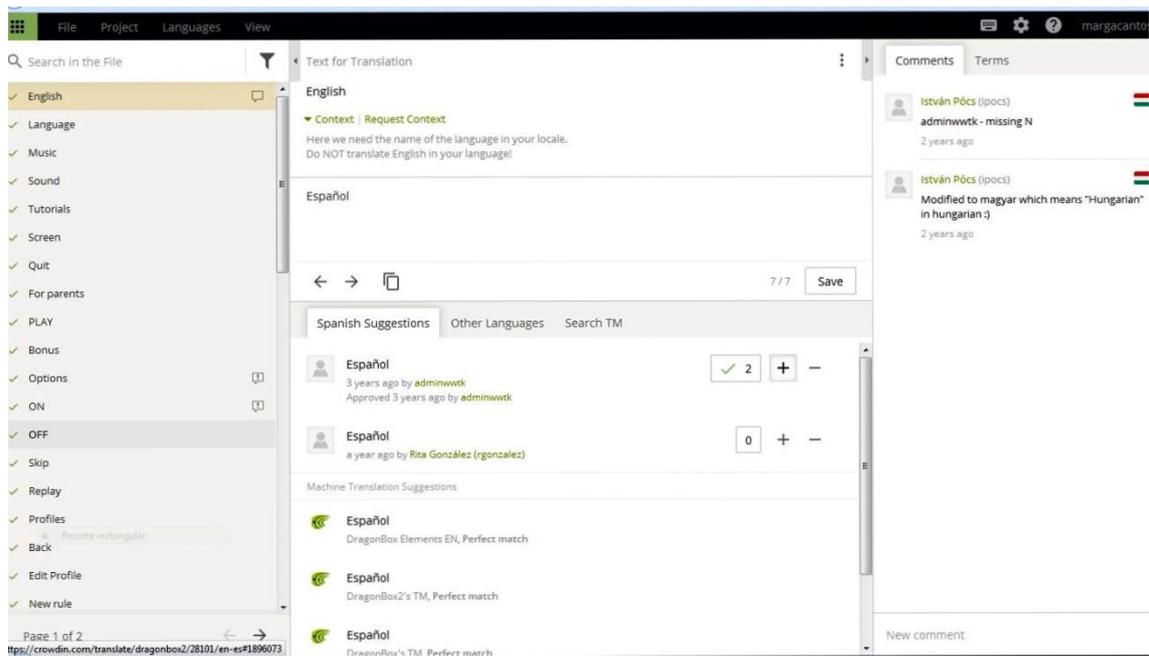


Figura 1. Interfaz de usuario Crowdin

En la columna de la izquierda se muestra el texto original con todas las *strings* o cadenas de texto de un archivo determinado.

La columna central se divide a su vez en tres zonas. En la parte de más arriba, se muestra la cadena de texto en la lengua original que se desea traducir, junto con las indicaciones o directrices que propone el desarrollador, si las hubiera, en forma de nota (información contextual) o de capturas de pantalla. En la parte central, el traductor debe escribir su propuesta de traducción. Finalmente, en la parte de abajo, se muestran las traducciones que se han hecho en otras lenguas, las propuestas de los diferentes traductores automáticos y las propuestas de otros traductores, amén de la opción de consulta en memorias de traducción. Cabe mencionar, que la comunidad de traductores tiene la posibilidad de votar por la mejor propuesta de traducción según su criterio o, como acabamos de comentar, hacer una propuesta de traducción nueva.

Finalmente, la columna de la derecha se divide en dos pestañas: una con los comentarios que pueden hacer tanto los traductores como los desarrolladores en relación con la cadena de texto que se está traduciendo y otra para acceder a un glosario con los términos más específicos.

En la actualidad, ya son más de 14.000 las empresas que utilizan Crowdin. Si bien, su orientación va dirigida principalmente a la localización de aplicaciones móviles y de software en general, también está abierta a otro tipo de proyectos de traducción como, por ejemplo, contenidos web.

## 7. Análisis y resultados de la localización de DragonBox2

### 7.1. Análisis del corpus traducido

En los siguientes apartados hemos analizado nuestra traducción según las características que definen el texto *in-game*. Como indicábamos en el apartado de la metodología, hemos dividido el análisis en seis partes que se corresponden con las siguientes categorías propuestas por Bernal (2008): 1) cadenas sin contexto; 2) mensaje de la aplicación; 3) instrucciones del juego; 4) menú y mensajes de ayuda; 5) traducción de variables; y 6) pasajes narrativos y descriptivos.

Para cada una de ellas hemos seleccionado algunos ejemplos representativos del fenómeno en cuestión, los cuales presentamos en una tabla, donde ubicamos el texto original a la izquierda y nuestra propuesta de traducción a la derecha.

Asimismo, al no disponer de ningún glosario de iOS o Android, hemos seguido, en muchos casos, la base de datos terminológica de Microsoft, amén de otras obras de referencia que citamos en cada caso.

#### 7.1.1. Cadenas sin contexto

Los archivos *properties* de DragonBox2 albergan todos los elementos que forman el videojuego y están compuestos por cadenas de texto o *strings* que se presentan sin contexto alguno y que pueden hacer referencia tanto a información sobre el entorno, como a los objetos y personajes del juego, así como a mensajes de error, diálogos con las figuras del juego, explicaciones narrativas o informaciones de fondo (Scholand 2002:p-6).

Se trata, por tanto, de uno de los principales obstáculos que encuentra el traductor durante el proceso de localización de cualquier texto subordinado a una imagen, como es el caso del texto *in-game* de un videojuego. A la vez que supone una fuente de errores, los cuales solo pueden corregirse en la última etapa del proceso o *testing*, cuando se dispone del producto completo y las cadenas pueden verse en contexto.

No obstante, cabe mencionar que en nuestro caso, gracias a que el desarrollador ha incluido algunas capturas de pantalla e información contextual junto a las cadenas de texto en Crowdin, hemos podido ver algunas imágenes y, por tanto, hemos podido deducir cómo se debían traducir algunas cadenas sin contexto y evitado algunos errores de traducción.

En nuestro caso, hemos seleccionado una serie de cadenas de los tres archivos \*.properties de DragonBox2 más representativas de esta problemática y que comentamos a continuación:

English	Español
---------	---------

Tabla 2. Ejemplo de cadena sin contexto

La primera cadena de texto que aparece en el archivo es el término “English”. Aparentemente, sería lógico traducirlo por “inglés”. No obstante, como ya hemos comentado anteriormente, es el propio desarrollador quien indica al traductor que, en este caso, la palabra “English” debe substituirse por la lengua de destino hacia la que se esté localizando la aplicación. Sin esta información, probablemente, el traductor localizador cometería un error de traducción.

Language	Idioma
----------	--------

Tabla 3. Ejemplo de cadena sin contexto

La falta de contexto nos hace pensar en la acepción correcta de *Language*, pues en el diccionario encontramos varias posibilidades para su traducción: *Lengua*, *lenguaje* (Programación), *idioma*, *léxico*. Sin embargo, dada la naturaleza multilingüe DragonBox2 hemos decidido por traducir este término como “Idioma”.

Play	Jugar
------	-------

Tabla 4. Ejemplo de cadena sin contexto

En este caso, la problemática de traducción reside, por un lado, en la categoría gramatical de “play” y, por otro lado, en la acepción correcta según la base de datos terminológica de Microsoft, donde lo encontramos traducido como “reproducir” o “jugar”.

Además, en este caso, el programador nos adjunta una captura de pantalla, en la que puede observarse que se trata de un botón y que, por tanto, existe una restricción de espacio. De manera que hemos descartado la opción de traducir “play” por “reproducir”, ya que la propia herramienta de traducción nos advierte que este término supera la longitud permitida.

Así pues, al tratarse de un videojuego, hemos considerado más oportuno declinarnos por “jugar”. No obstante, todavía nos queda la duda de si se debería traducir como un imperativo o

como un infinitivo. Finalmente, nos hemos decidido a traducirlo en infinitivo, pues al tratarse de un botón esta forma verbal invita a realizar una acción y, además, se trata de la manera que la hemos encontramos traducida en otros productos localizados de Microsoft como *Xbox*, entre otros.

Cabe mencionar que, gracias a que el desarrollador ha incluido algunas capturas de pantalla, hemos podido observar las cadenas que son botones destinados a la ejecución de determinadas acciones. Es decir, hemos podido diferenciar los diálogos con el jugador o las instrucciones del juego, de los botones. Por tanto, hemos decidido traducir todos aquellos verbos que aparecen sin ningún contexto y susceptibles de ser botones en su forma en infinitivo.

Bonus	Extras
-------	--------

Tabla 5. Ejemplo de cadena sin contexto

En este caso, se trata de un término procedente del inglés que ha sido aceptado por la Real Academia de la Lengua y cuya acepción hace referencia al mundo de la economía, pero que, igualmente, está reconocido en la jerga del videojuego.

Si buscamos su traducción en la base de datos terminológicos de Microsoft<sup>1</sup> encontramos “bonificación”. Sin embargo, no podemos usar este término, pues, de nuevo, nos encontramos con una limitación de espacio.

Otra traducción familiar para los usuarios de videojuegos podría ser “Puntos extra” cuyo significado es similar a “Bonus”, pero otra vez nos encontramos con la limitación de caracteres. Así pues, nos hemos decidido por traducirlo como “Extras”, pues consideramos que es una forma suficientemente familiar para los usuarios de este tipo de juegos.

On/Off	Sí/No
--------	-------

Tabla 6. Ejemplo de cadena sin contexto

En este caso nos encontramos con un problema de espacio que no nos permite traducir estos términos en inglés por “encendido/a”, “activado/a”, que serían dos traducciones apropiadas para

---

<sup>1</sup> <https://www.microsoft.com/Language/en-US/Search.aspx?sString=tools&langID=es-es>

esos conceptos. Asimismo, la falta de contexto no nos permite saber si “On” y “Off” hace referencia a un objeto femenino o masculino.

Una posible solución podría ser dejar estas palabras en inglés, ya que se trata de términos totalmente reconocibles hoy en día por cualquier usuario. No obstante, nos hemos decantado por la opción que propone Pablo Muñoz<sup>2</sup> (2013) es su blog sobre traducción y que consiste en traducirlo como “Sí/No”, pues esta traducción cumple con la función de desambiguar entre algo positivo (encendido, activado) y algo negativo (apagado, desactivado). Además, de evitar el problema de la concordancia de género.

Choose an Avatar	Escoge un avatar
------------------	------------------

Tabla 7. Ejemplo de cadena sin contexto

En el mundo de los videojuegos y de los juegos de rol en general, es frecuente el uso de una imagen o dibujo para identificar a un jugador. Sin embargo, no se tiene que confundir este término con “Perfil”, ya que son cosas distintas. En informática, el término “perfil” hace referencia a los datos personales básicos con los que las redes sociales registran a sus usuarios.

En este caso, el desarrollador ha adjuntado una captura de pantalla donde pueden verse diferentes imágenes de seres animados y, por tanto, no queda ninguna duda de que debemos traducirlo como “avatar”.

LevelDesign	Diseño de nivel
-------------	-----------------

Tabla 8. Ejemplo de cadena sin contexto

Esta cadena de texto aparece sin contexto alguno y, además, está escrita como un único término. No sabemos si se trata de un error ortográfico o si es un sintagma de nueva creación. Sin embargo, en uno de los tres archivos \*.*properties* el desarrollador ha incluido información contextual indicando que se trata de un ajuste para que el usuario pueda escoger el nivel del juego. Gracias a esta aclaración hemos decidido traducir como “Diseño del nivel”.

Replay	Repetir
--------	---------

Tabla 9. Ejemplo de cadena sin contexto

En este caso, de nuevo el programador nos facilita una captura de pantalla donde se observa que se trata de otro botón con la consiguiente restricción de espacio. “Replay” tiene dos acepciones según el portal de Microsoft: *volver a jugar o reproducir*. En el contexto que nos ocupa, se trata

---

2

file:///F:/UOC/Treball%20de%20fi%20de%20postgrau/C%3%B3mo%20traducir%20ON%20y%20OFF%20al%20espa%3%B1ol%20en%20aplicaciones%20y%20videojuegos.htm

de “Volver a jugar”. Sin embargo, esta solución supera el máximo de caracteres permitido, por lo que hemos optado por traducir como “Repetir”, pues mantiene el significado.

Next	Seguir
Next...	Siguiente...

Tabla 10. Ejemplo de cadena sin contexto

La palabra “Next” aparece dos veces en los tres archivos *.properties*. La primera cadena es un botón, como se muestra en la captura de pantalla facilitada por el desarrollador. Pero si bien la traducción más adecuada sería “Siguiente”, de nuevo hemos de buscar otra alternativa por una falta de espacio. De manera que lo hemos traducido como “Seguir”, ya que mantiene el sentido.

La segunda cadena que contiene “Next...” no sabemos a qué hace referencia, pero como en esta ocasión sí que tenemos suficiente espacio, lo hemos traducido como “Siguiente...”, pues el hecho de que vaya seguida de puntos suspensivos sugiere que se trata de otro concepto.

Move it!	¡Muévelo!
----------	-----------

Tabla 11. Ejemplo de cadena sin contexto

De nuevo, la falta de contexto no nos permite saber qué género gramatical tiene el objeto directo del verbo “move”. En la captura de pantalla donde pueden verse los objetos que el jugador puede “mover”, hay una caja (género femenino), un dragón (género masculino) y una carta (género femenino). No obstante, nos hemos decidido a traducir como “¡Muévela!, es decir haciendo referencia a un objeto de género femenino, ya que la clave del juego está en mover la caja.

Side A	Versión A
Side B	Versión B

Tabla 12. Ejemplo de cadena sin contexto

La palabra “side” ya aparece en el videojuego con el sentido de “lado” para especificar las zonas del juego. Sin embargo, en esta ocasión hace referencia a las dos versiones que componen el juego, una más fácil (5+) y otra más difícil (12+).

Extras	Adicional
--------	-----------

Tabla 13. Ejemplo de cadena sin contexto

En esta ocasión, el problema que se plantea es que ya hemos usado la palabra “extra” para traducir el término “Bonus”. Además, en la captura de pantalla donde aparece este mensaje podemos ver que el jugador tiene más opciones además del juego en sí, como son la obtención de un diploma, la posibilidad de jugar a un nivel superior e incluso un fotomatón. En el diccionario *Merriam-Webster* una de las acepciones que encontramos para esta palabra y que se

ajusta al propósito del juego es “additional: *more than is usual or expected*”, por tanto, hemos decidido traducirlo como “Adicional”.

Yum!	¡Mmm!
------	-------

Tabla 14. Ejemplo de cadena sin contexto

Según el diccionario *Merriam-Webster*, esta interjección se usa “*to express pleasurable satisfaction especially in the taste of food*”. Sin embargo, en nuestra cultura para expresar que algo es delicioso usamos “mmm”, entre otras.

Yuck	¡Puaj!
------	--------

Tabla 15. Ejemplo de cadena sin contexto

“Yuck” es una interjección que se usa para manifestar asco. De nuevo, en nuestra cultura hemos de recurrir a otra expresión como, por ejemplo, “Agh” o “Puaj”

<EULA>	<CLUF>
--------	--------

Tabla 16. Ejemplo de cadena sin contexto

La sigla de licencia de usuario final EULA significa “End-User License Agreement”. Se trata de la licencia de software para los productos informáticos. Sin embargo, en nuestra cultura tiene que adaptarse como CLUF (Contrato de licencia para el usuario final), como se indica en el portal de Microsoft.

### 8.1.2. Mensajes de la aplicación

Entre los archivos que componen DragonBox2, encontramos archivos \*.*tdt* con las secuencias explicativas con las que se describe en Google Play tanto la aplicación para +5 como la de +12.

Loureiro (2007) define estas secuencias como una herramienta de marketing, cuya función es llegar al público de destino y captar su atención, por lo que tienen que traducirse mediante frases cortas y concisas que capten el mensaje del desarrollador y su intención comunicativa.

Además, en el caso de DragonBox2, los archivos \*.*tdt* para +5 y +12 comparten mucha información, por lo que es muy importante mantener una coherencia terminológica y traducir exactamente igual aquellas frases o sintagmas que se repite en ambos archivos. En este punto nos hemos beneficiado de la memoria de traducción que incorpora Crowdin para alinear las traducciones entre ambos archivos.

En general, el mensaje que transmite la aplicación es que se trata de un videojuego para aprender matemáticas y álgebra de una manera fácil y distraída. Para ello se apoya en las opiniones de algunos usuarios, en los premios obtenidos por la aplicación y en algún juego de palabras con fin comercial como el que analizamos a continuación:

FUN DRAGONS FAST LEARNING	DRAGONES DIVERTIDOS Y APRENDIZAJE DISTRAIDO
---------------------------	--

Tabla 17. Ejemplo de mensaje de la aplicación

En este ejemplo, el desarrollador juega con la pronunciación de los adjetivos “Fun” y “Fast”, para convencernos de que con DragonBox2 puede aprenderse de una manera “divertida” y “rápida”. No obstante, si traducimos al español literalmente por “divertido” y “rápido” se pierde el efecto sonoro de la frase original. De manera que, para mantener el sentido promocional del eslogan, hemos decidido traducir como se muestra en la tabla, ya que creemos que no solo se mantiene el sentido educativo y lúdico de la aplicación, sino que además se mantiene el efecto sonoro de dos adjetivos que empiezan con la misma sílaba.

### 8.1.3. Instrucciones del juego

Una de las características del texto *in-game* es su *multitextualidad*. Así, en los archivos \*.*properties* de Dragonbox2, además de las instrucciones propias del juego, pueden identificarse diferentes tipologías textuales como son diálogos entre los personajes y con el jugador, géneros literarios, secuencias explicativas, prescriptivas y narrativas, amén de botones y cuadros de diálogo e incluso información legal.

Según Scholand (2002:p.8) “en las instrucciones se localizan la descripción de las reglas de juego, del control de juego, de las diferentes funciones y opciones del programa, así como sugerencias e indicaciones para determinadas situaciones de juego”. El problema que se le plantea al traductor es distinguir las diferentes secuencias y saber qué categoría son, ya que, normalmente, los elementos comentados en el párrafo anterior suelen estar mezclados:

Drag the card on top of its twin. Tap to turn a card in the deck.	Arrastra la carta encima de su gemela. Toca la baraja para girar una carta.	Ejemplos de instrucción del juego
Each card has a night-card There can be only ONE! Make sure you add a card on BOTH sides.	Cada carta tiene un lado oscuro. ¡Solo puede haber UNA! Asegúrate de agregar una carta en AMBOS lados.	Ejemplo de sugerencias e indicaciones para determinadas situaciones del juego

This one for Kids around 5 year old and up! Available in full versión	¡Este es para niños a partir de 5 años! Disponible en versión completa	Ejemplo de opción de las diferentes funciones y opción del programa.
--	---	--

Tabla 18. Ejemplo de instrucciones del juego

Otra dificultad que plantea el texto *in-game* radica en la temática del juego. En este sentido, el traductor deberá asesorarse en poco tiempo sobre cómo traducir ciertos términos. En nuestro caso, se trata de una aplicación educativa que gira en torno al álgebra y, por tanto, hemos tenido que verificar en Wikipedia cómo traducir algunos términos, como por ejemplo:

Expansión	Distribución
-----------	--------------

Tabla 19. Ejemplo de instrucciones del juego

Isolating x	Aislar la X
-------------	-------------

Tabla 20. Ejemplo de instrucciones del juego

A pesar de que creemos que la traducción de “isolating X” en español debería ser “despejar la X”, como hemos comprobado en varios recursos de matemáticas, hemos decidido traducir como se muestra en la tabla, ya que en el juego se utiliza varias veces el término “aislar” para establecer un paralelismo entre la historia del juego y cómo despejar una X en una ecuación.

#### 8.1.4. Menú y mensajes de ayuda

El menú de un videojuego como DragonBox2 consiste en una serie de botones o comandos que sirven para ejecutar determinadas acciones y cuya utilidad es guiar al jugador a través de la aplicación. Según Bernal (2008) su traducción requiere poca o nula creatividad, pues en la mayoría de los casos existe una restricción de caracteres que la condiciona. Además, se trata de unos de los elementos del texto *in-game* que más precisa de una coherencia terminológica para no desorientar al usuario.

Como ya hemos comentado en el apartado dedicado a las cadenas sin contexto, para la traducción de los botones del menú y los cuadros de diálogo hemos seguido, en muchos casos, las sugerencias del portal de terminología de Microsoft.

Los mensajes de ayuda ofrecen al jugador información sobre la evolución del juego y, en general, tampoco permiten mucha creatividad, pues también están limitados por el espacio. En nuestro caso, hemos detectado que, si bien prácticamente todos los mensajes van dirigidos al usuario, es decir, a los niños o bien a partir de 5 años o bien a partir de 12, también hay mensajes dirigidos a los padres. En este sentido, hemos variado el registro según el destinatario. De

manera que en los mensajes dirigidos a los usuarios del juego hemos utilizado un registro más informal y en los mensajes dirigidos a los padres hemos usado un mensaje más formal, como puede apreciarse en los ejemplos siguientes:

For Parents Press this window for three seconds to access Tap anywhere to close	Para los padres <u>Presione</u> esta ventana durante tres segundos para acceder <u>Toque</u> en cualquier parte para cerrar
Give our game 5 stars if you think it rocks.	<u>Puntúa</u> nuestro juego con 5 estrellas si crees que <u>mola</u> .

Tabla 21. Ejemplo de menú y mensaje de ayuda

### 8.1.5. Variables

Una de las características más común del texto *in-game* es la aparición de símbolos que representan variables. María Loureiro (2007) las define como términos o expresiones (por ejemplo, números o nombres, entre otros) que van cambiando en función del momento y situación en que se encuentre el jugador dentro del juego.

La dificultad de traducción que estas representan es, por un lado, entender que estas no se pueden eliminar ni modificar y, por otro lado, saber qué es lo que sustituyen, si un número, un nombre o una frase entre otras opciones.

En este sentido, hay que tener en cuenta que el texto que acompañe a la variable tiene que ser lo suficiente versátil como para adaptarse a todas las posibilidades, ya que en muchas ocasiones la variable acompaña palabras que en la lengua de destino cambian de género, número o persona.

En general, la traducción de variables en DragonBox2 no nos ha supuesto un gran problema, pues en ningún caso hemos encontrado conflictos de género o número entre la variable y el texto que la acompaña. A continuación comentamos algunos ejemplos:

Chapter {0} Finished!	¡Capítulo {0} terminado!
-----------------------	--------------------------

Tabla 22. Ejemplo de variable

En este caso, la variable sustituye un número, por tanto, no da a lugar a conflicto ni con el género, ni con el número singular o plural del texto que la acompaña.

You solved {0} equations yesterday. How many can you solve today?	Ayer resolviste {0} ecuaciones. ¿Cuántas podrás resolver hoy?
---	---

Tabla 23. Ejemplo de variable

Como en el ejemplo 1, no se produce un conflicto de género y número al traducir el texto que acompaña a la variable. Únicamente hemos modificado la posición del adverbio de tiempo en la frase y lo hemos puesto en la primera posición, pues suena más natural en español.

CONGRATULATIONS {0} !	¡ENHORABUENA, {0}!
-----------------------	--------------------

Tabla 24. Ejemplo de variable

Aquí la variable sustituye el nombre del jugador y la palabra que la acompaña es una interjección que no se ve afectada por el género femenino o masculino de la variable. Únicamente, hemos añadido una coma, ya que en español es obligatorio añadir una coma cuando se ejerce una función vocativa.

### 8.1.6. Pasajes narrativos y descriptivos

Una de las características del videojuego es que el juego se desarrolla siguiendo una historia que se va narrando a medida que este transcurre. Así, en todo texto *in-game* siempre coexisten pasajes narrativos y descriptivos que, junto con la imagen, guían al jugador a través del mismo.

Los pasajes narrativos se caracterizan por contar unos hechos, en el caso de DragonBox2 imaginarios, que les suceden a unos personajes en un espacio concreto. Estos se deben presentar de una manera lógica y ordenada para que el receptor los pueda percibir como verdaderos, aun tratándose, como es el caso de nuestra app, de algo inverosímil.

Asimismo, como en todo videojuego, DragonBox2 nos cuenta una historia a través de un narrador que nos presenta una acción (aislar la caja a un lado); que deben conseguir unos personajes (jugador, caja, dragón y cartas) en un espacio determinado (un mundo fantástico). En este sentido, al tratarse de una aplicación con fines educativos, la historia que se narra intenta crear un ambiente que estimule la lógica a través de unos personajes fantásticos.

El juego sigue un orden cronológico en el que existe una estructura de planteamiento, un nudo y un desenlace, además de estar narrado en presente histórico que es uno de los tiempos verbales propios en este tipo de género, como puede apreciarse en los siguientes ejemplos:

To grow your dragon, isolate the box on one side.	Para que tu dragón crezca, aísla la caja a un lado.
When the BOX is alone The Dragon will come out and grow.	Cuando la CAJA esté sola, el dragón saldrá y crecerá,
Help me!	¡Ayúdame!
Great! The box is alone.	¡Bien! La caja está sola
Free The Dragon	Libera el Dragón

Tabla 25. Ejemplo de pasaje narrativo

Los pasajes descriptivos tienen la función de describir aquello que se narra, de manera que se muestre una realidad concreta o abstracta. Se trata de oraciones marcadas por el uso de adjetivos, el presente y pretérito imperfecto de indicativo y marcadores espaciales, entre otros elementos. Cabe mencionar que el texto siempre se apoya en la imagen para describir aquello a lo que hace referencia. A continuación hemos seleccionado algunos pasajes descriptivos de DragonBox2 +5:

Each card has a night-card.	¡Cada carta tiene un lado oscuro!	Se describe a uno de los personajes del juego
Tap it!	¡Toca!	Se describe uno de los procesos del juego
Two sides	Dos lados	Se describe el espacio de juego
Here/ And here	Aquí/ y aquí	Se describe el espacio de juego
A box	Una caja	Se describe a uno de los personajes
Some cards	Algunas cartas	Se describe a un personaje
It's too crowded here!	¡Aquí está demasiado lleno!	Se describe una situación del juego

Tabla 26. Ejemplo de pasaje descriptivo

## 9. Conclusiones y líneas de futuro

Una vez realizado el análisis de la traducción de DragonBox2 hemos observamos que su localización plantea los retos de traducción propios del texto *in-game* como son la falta de espacio, las cadenas sin contexto, la necesidad de mantener la coherencia terminológica, la adaptación de algunos términos a nuestra cultura o la necesidad de adquisición de conocimiento sobre un determinado tema por parte del traductor, por mencionar algunos.

También hemos constatado que gracias al uso de la plataforma Crowdin algunas de estas dificultades se han minimizado. Por un lado, la interfaz de la plataforma nos ha facilitado la tarea de traducción al disponer tanto de varios traductores automáticos como de un acceso a otras traducciones en otras lenguas, y, por otro lado, las directrices o la información valiosa facilitada por el desarrollador, como capturas de pantalla, nos han ayudado a tomar decisiones sobre cómo traducir un determinado término.

En este punto, nos gustaría comentar que mediante la realización del análisis de la traducción de DragonBox2, así como a través de los pasos previos a este como son la descripción de DragonBox2 y Crowdin, y el establecimiento de un criterio para empezar a traducir, consideramos que se han alcanzado los objetivos propuestos en este proyecto, que no han sido otros que demostrar que DragonBox2 es una aplicación para dispositivos móviles en forma de videojuego que se adapta a las convenciones del texto *in-game* y que precisa de una traducción especializada.

Ahora bien, si el objetivo general que persigue cualquier texto *in-game* es entretener, DragonBox2 persigue un objetivo educativo, por encima del lúdico, situándola dentro de los llamados *Serious Games*. Esta característica condiciona su localización, pues plantea una problemática diferente a la de los videojuegos en general. Así, creemos que es importante detectar aquellos términos que son clave dentro de la temática de la aplicación, como es el caso

de “isolate”, pues su correcta traducción, no solo es determinante para el jugador, sino que forma parte de la pedagogía del juego.

En este sentido, con la llegada de los llamados *Serious Game* se abre una nueva línea de investigación en lo que su localización se refiere, ya que si bien estos comparten muchas características con el texto *in-game* plantean unos retos y una perspectiva diferentes y, por tanto, precisan de unas estrategias específicas de traducción que habría que analizar en otros estudios.

## 10. Bibliografía

ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA (2016). *Diccionario de la lengua española* [artículo en línea]. Madrid: Real Academia Española. [Fecha de consulta: 25 de mayo de 2016] Recuperado de: <http://dle.rae.es/?w=diccionario>

BERNAL, MIGUEL Á.; Ó BROIN, ULTAN; KETTY, NATALY.; ZETZSCH, JOST.; & ITO, AKI. (2016, enero). “Localization. Predictions from our editorial board on their areas of expertise”. *Multilingual* [artículo en línea]. Trends (Núm.157<sup>a</sup>). [Fecha de consulta: 10 de abril de 2016] Recuperado de: <https://multilingual.com/downloads/2016RD.pdf> ISSN 1523-0309

BERNAL-MERINO, M. (2008) “Training Translators for the Video Game Industry.” in *The Didactics of Audiovisual Translation*, Jorge Díaz-Cintas (ed.). Amsterdam: John Benjamins, 2008, pp. 141-154.

BERNAL-MERINO, MIGEL Á. (2007, noviembre). “Challenges in the translation of video games”. *Revista Tradumàtica* [artículo en línea]. Traducción y tecnologías de la traducción (Núm.5) Grupo Tradumàtica. [Fecha de consulta: 25 de junio de 2016] Recuperado de: <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf>> ISSN 1578-7559

BRAMOWICZ, MATT. (2015). “App localization: What developers should know”. *Multilingual* [artículo en línea]. Technology (vol.26). MultiLingual Computing. [Fecha de consulta 14 de abril de 2016]. Recuperado de: [http://www.tradumatica.net/audiovisual/mcantos/20150102\\_Apps.pdf](http://www.tradumatica.net/audiovisual/mcantos/20150102_Apps.pdf) ISSN 1523-0309

GARTNER, INC. AND/OR ITS AFFILIATES. (2014). “Mobile Apps Will Be a Vehicle for Cognizant Computing”. *Newsroom*. (enero). Stamford. [Fecha de consulta: 12 de abril de 2016] Recuperado de: <http://www.gartner.com/newsroom/id/2654115>

**LOUREIRO PERNAS, MARIA** (2007, noviembre). “Paseo por la localización de un videojuego”. *Revista Tradumàtica* [artículo en línea]. Traducción y tecnologías de la traducción (Núm.3). Grupo Tradumàtica. [Fecha de consulta: 8 de junio de 2016] Recuperado de: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/03/03art.htm>. ISSN 1578-7559

**MATA, M.** (2009). “Conceptos básicos”. *La localización de software* (módulo 1, p.8). [Fecha de consulta 7 de abril de 2016]. Recuperado de: [http://materials.cv.uoc.edu/continguts/XW08\\_B0242\\_02066/UOCMViewer/res/generic/newWin.html?url=UOCMViewer/nwin/print\\_version\\_N100FF.html](http://materials.cv.uoc.edu/continguts/XW08_B0242_02066/UOCMViewer/res/generic/newWin.html?url=UOCMViewer/nwin/print_version_N100FF.html)

**MERRIAM-WEBSTER** (2015). *Dictionary and Thesaurus* [artículo en línea]. Merriam-Webster, Incorporated. [Fecha de consulta: 25 de mayo de 2016] Recuperado de: <http://www.merriam-webster.com/>

**MUÑOZ, PABLO** (2013). *Cómo traducir ON y OFF al español en aplicaciones y videojuego*. [blog en línea] Algo más que traducir [Fecha de consulta: 30 de mayo de 2016] Recuperado de: <file:///F:/UOC/Treball%20de%20fi%20de%20postgrau/C%C3%B3mo%20traducir%20ON%20y%20OFF%20al%20espa%C3%B1ol%20en%20aplicaciones%20y%20videojuegos.htm>

**OLIVER, A.** (2016). *Herramientas tecnológicas para traductores*. (vol.1, 296 p.). Barcelona: Editorial UOC (“Manuales”).

**SCHOLAND, MICHAEL** (2002, octubre). “Localización de videojuegos”. *Revista Tradumàtica* [artículo en línea]. Traducción y tecnologías de la traducción (Núm.1). Grupo Tradumàtica. [Fecha de consulta: 1 de junio de 2016] Recuperado de: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/art.htm>. ISSN 1578-7559

**TORRES, YOLANDA** (2007, noviembre). “Localización de juegos para móvil”. *Revista Tradumàtica* [artículo en línea]. Traducción y tecnologías de la traducción (Núm.5). Grupo Tradumàtica. [Fecha de consulta: 10 de abril de 2016] Recuperado de: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/05/05art.htm>. ISSN 1578-7559

## 11. Anexo: original y traducción

AppStore AppName Suffix.txt

Texto original	Traducción
The award-winning math learning game	El premiado juego para aprender matemáticas

AppStore Generic Keywords.txt

Texto original	Traducción
multiplication,equality,cool,montessori,science,serious,add,variable,play,family,best,division,teach	multiplicación,igualdad,guay,montessori,ciencia,serio,sumar,variable,familia,mejor,división,enseñar

AppStore Generic Light Description.txt

Texto original	Traducción
DragonBox Algebra 12+ is a must-have tool for students so they can earn better grades and gain confidence in algebra and mathematics.	DragonBox Algebra 12+ es una herramienta imprescindible para que los estudiantes puedan obtener mejores notas y ganar confianza en álgebra y matemáticas.
DragonBox Algebra 12+ teaches algebra in an intuitive and efficient way.	DragonBox Algebra 12+ enseña álgebra de una manera intuitiva y eficaz.
Algebra is represented using objects that are gradually replaced with real numbers and variables.	El álgebra se representa con objetos que se van reemplazando gradualmente con números reales y variables.
The rules of algebra are introduced step by step in a fun and playful game environment.	Las reglas del álgebra se introducen paso a paso en un divertido y entretenido ambiente de juego.
At the end of the game the player can solve complex Algebraic equations.	Al final del juego el jugador puede resolver ecuaciones algebraicas complejas.
The player learns through experimentation and logic.	El jugador aprende a través de la experimentación y la lógica.
DragonBox was created by teachers and has received many distinctions.	DragonBox fue creado por profesores y ha recibido numerosas distinciones.
Reviews:	Comentarios:

- USA today: "brilliant, kids don't even know that they are doing math"

- USA today: "brillante, los niños ni siquiera saben que están haciendo matemáticas"

- Wired: "DragonBox is making me reconsider all the times I've called an educational app "innovative.""

-Wired: "DragonBox me ha hecho reconsiderar mi concepto de app educativa "innovadora"."

- Forbes: "Step aside sudoku, algebra is the primordial puzzle game."

-Forbes: "Deja el sudoku a un lado, el álgebra es el juego de lógica primordial."

Awards:

Premios:

Gold Medal - 2012 Serious Play Award (USA)

Medalla de oro - 2012 Serious Play Award (USA)

Best Serious Game - Bilbao Fun and Serious Game Festival 2012

Mejor Serious Game - Bilbao Fun and Serious Game Festival 2012

Best Serious Game - 9th International Mobile Gaming Awards 2013

Mejor Juego En Serio: 9th International Mobile Gaming Awards 2013

Features:

Características:

\* 20 chapters (10 learning, 10 training)

\* 20 capítulos (10 de aprendizaje, 10 de formación)

\* Over 300 puzzles

\* Más de 300 puzzles

\* Many Algebraic concepts: equal sign, zero, multiplication, division, parentheses, signs, fractions, expansion, factorizing, creation of parameters...

\* Muchos conceptos algebraicos: signo igual, cero, multiplicación, división, paréntesis, símbolos, fracciones, distribución, factorización, creación de parámetros...

\* Minimal instruction

\* Instrucción mínima

\* Multiple profiles

\* Múltiples perfiles

\* More than 20 supported languages (including \$YOUROWNLANGUAGE)

\* Compatible en más de 20 idiomas (incluido el español)

---

AppStore Screenshot Taglines.properties

---

Texto original

Traducción

---

MULTI-AWARD WINNING GAME

EL JUEGO GANADOR  
DE VARIOS PREMIOS

---

SECRETLY TEACHES ALGEBRA

ENSEÑA

	ÁLGEBRA
	EN SECRETO
AFTER 25 MINUTES	DESPUÉS DE 25 MINUTOS
AFTER 1 HOUR	DESPUÉS DE 1 HORA
AFTER 4 HOURS	DESPUÉS DE 4 HORAS

Keywords for Asian app stores

Texto original	Traducción
multiplication, equality, great, montessori, science, serious, add, variable, play, family, best, division, teach, equation, homework, tutor, genius, equation, addition, subtraction, learn, advanced, beginner, school, lesson, solving	multiplicación, igualdad, bien, montessori, ciencia, serio, agrega, variable, juego, familia, mejor, división, enseñar, ecuación, deberes, tutor, genio, ecuación, suma, resta, aprender, avanzado, principiante, escuela, lección, resolver

Play Promo Text.properties

Texto original	Traducción
Secretly teaches algebra. You will wish you had it when you were young!	Enseña álgebra en secreto. ¡Desearás haberlo tenido de niño!

AppStore Light Description.txt

Texto original	Traducción
DragonBox Algebra 5+ - The game that secretly teaches	DragonBox Álgebra 5+ - El juego que enseña álgebra en secreto.
Young children from five years old can play and learn! (Available in \$YOUROWNLANGUAGE)	¡Para jugar y aprender a partir de 5 años! (Disponible en español)
Algebra is represented using colorful objects that are gradually replaced with real numbers	El álgebra se representa mediante objetos de colores que, poco a poco, se sustituyen por

and variables.	números reales y variables.
The rules of algebra are introduced step by step in a fun and playful game environment.	Las reglas del álgebra se introducen paso a paso en un divertido y entretenido ambiente de juego.
The player learns through experimentation and logic.	El jugador aprende a través de la experimentación y la lógica.
At the end of the game the player can use algebra to solve real mathematical equations.	Al final del juego el jugador puede utilizar el álgebra para resolver ecuaciones matemáticas reales.
DragonBox was created by teachers and has received many distinctions.	DragonBox fue creado por profesores y ha recibido numerosas distinciones
Awards:	Premios:
Gold Medal	Medalla de oro
2012 International Serious Play Awards	2012 International Serious Play Awards
Best Educational Game	Mejor Juego Educativo
2012 Fun and Serious Games Festival	2012 Fun and Serious Games Festival
Best Serious Game	Mejor Juego Serio
9th International Mobile Gaming Awards (2012 IMGA)	9.ºs International Mobile Gaming Awards (2012 IMGA)
Media:	Medios:
DragonBox is making me reconsider all the times I've called an educational app "innovative."	DragonBox me ha hecho reconsiderar mi concepto de app educativa "innovadora".
GeekDad, Wired	GeekDad, Wired
Step aside sudoku, algebra is the primordial puzzle game	Deja el sudoku a un lado, el álgebra es el juego de lógica primordial
Jordan Shapiro, Forbes	Jordan Shapiro, Forbes
Brilliant, kids don't even know that they are doing Math	Brillante, los niños ni siquiera saben que están haciendo Matemáticas
Jinny Gudmundsen, USA today	Jinny Gudmundsen, USA today
Features:	Características:
* 10 chapters (5 learning, 5 training)	* 10 capítulos (5 de aprendizaje, 5 de entrenamiento)

\* 200 puzzles

\* 200 puzles

\* Many mathematical concepts: equal sign, zero, balancing equations, solving for x

\* Muchos conceptos matemáticos: signo igual, cero, nivelar ecuaciones, despejar x

\* Intuitive learning

\* Aprendizaje intuitivo

\* Multiple profiles

\* Varios perfiles

\* More than 20 supported languages (including \$YOUROWNLANGUAGE

\* Disponible en más de 20 idiomas (incluido \$YOUROWNLANGUAGE)

---

#### AppStore Screenshot Taglines.properties

---

Texto original

Traducción

REVOLUTIONARY GAME

JUEGO

REVOLUCIONARIO

¡FÁCIL

USER-FRIENDLY AND ADDICTIVE!

Y

ADICTIVO!

EASY FOR KIDS AND GROWN-UPS

FÁCIL PARA NIÑOS

Y ADULTOS

APRENDE

LEARN DIFFICULT ALGEBRA

ÁLGEBRA

DIFÍCIL

AT YOUR OWN PACE

A TU

PROPIO

RITMO

---

#### DragonBox.properties

---

Texto original

Traducción

English	Español
Language	Idioma
Music	Música
Sound	Sonido
Tutorials	Tutoriales
Screen	Pantalla
Quit	Salir
For parents	Para los adres
PLAY	JUGAR
Bonus	Extras
Options	Opciones
ON	Sí
OFF	No
Skip	Pasar
Replay	Repetir
Repetir	Perfiles
Back	Atrás
Edit Profile	Editar perfil
New rule	Nueva regla
Useless	Sin usar
The box is alone!	¡La caja está sola!
Right number of cards	Número de cartas correcto
Right number of moves	Número de movimientos correcto
Time used	Tiempo empleado
Next	Seguir
Chapter	Capítulo
Finished!	¡Terminado!
Chapter {0} Finished!	¡Capítulo {0} finalizado!

---

Congratulations!	¡Enhorabuena!
Next...	Siguiente...
Congratulations!	¡Enhorabuena!
	¡Dominas
You master the basics of Algebra!	las bases del Álgebra!
The End..?	The End..?
Rate me	Valórame
Share	Compartir
Chapter	Capítulo
Chapter {0}	Capítulo {0}
Select level	Seleccionar un nivel
To grow your dragon, isolate the box on one side.	Para que tu dragón crezca, deja la caja sola a un lado.
	Consigue 3 estrellas eliminando las cartas innecesarias.
To get 3 stars, remove all useless cards.	Consigue 3 estrellas eliminando las cartas innecesarias.
Great! The box is alone.	¡Bien! La caja está sola.
There can be only ONE!	¡Ahí puede haber sólo UNA!
You can add a card from the deck.	Puedes agregar una carta de la baraja.
Make sure you add a card on BOTH sides.	Asegúrate de agregar una carta en AMBOS lados.

Tap to turn a card in the deck.	Toca la baraja para girar una carta.
Drag the card on top of its twin.	Arrastra la carta encima de su gemela.
You can place a card below another card.	Puedes poner una carta debajo de otra.
You have to repeat it for all the groups.	Tienes que repetirlo para cada grupo.
You can place a card next to another card.	Puedes poner una carta al lado de otra.
You have to repeat it for all the groups.	Tienes que repetirlo para cada grupo.
Tap to turn two cards in a group.	Toca para girar dos cartas en un grupo.
Tap to turn a night-card.	Toca para girar una carta oscura.
You can add numbers.	Puedes agregar números.
You can add identical cards.	Puedes agregar cartas idénticas.
Move the one on its neighbour.	Desliza el 1 hacia su vecino.
You have put too many cards.	Has puesto demasiadas cartas.
Wrong cards around the box.	Hay cartas equivocadas alrededor de la caja.
Tap it!	¡Toca aquí!
Tap it!	¡Toca aquí!
Move it!	¡Muévelo!
Free The Dragon	Libera al dragón
Two sides	Dos lados
Here	Aquí

And here	Y aquí
A box	Una caja
Some cards	Algunas cartas
To WIN...	Para GANAR...
> You must isolate the box on one side	> Tienes que dejar la caja sola en un lado
Destroy this Avatar?	¿Destruir este Avatar?
Choose an Avatar	Escoger un avatar
Slide to choose an image	Deslizar y escoger una imagen
Type a name	Escribe un nombre
Create	Crear
Modify	Modificar
Destroy	Destruir
< Rate this App >	< Valora esta App >
Our commitments to you:	Nuestro compromiso contigo:
	Apoyamos la seguridad infantil online
	No distribuimos información personal
	No hay publicidad en nuestras apps
We support child safety online We never pass on personal info No advertising in our apps Clear pricing	Precios claros
	Lea los términos y condiciones completas en nuestro sitio web:
For Parents	Para los Padres
	Presione la ventana
Press this window for three seconds to access Tap anywhere to close	durante tres segundos para acceder Toque en cualquier parte para cerrar

More fun math games

Más juegos de matemáticas divertidos

AppStore

Texto original

Traducción

English

Español

Language

Idioma

Music

Música

Sound

Sonido

Tutorials

Tutoriales

LevelDesign

Diseño del nivel

Screen

Pantalla

Small screen

Pantalla pequeña

Large screen

Pantalla grande

PLAY

Jugar

Bonus

Extras

Addition

Suma

Addition

División

Multiplication

Multiplicación

x as denominator

x como denominador

Signs

Signos

Expansion

Expansión

Factorizing

Factorización

Like terms

Términos semejantes

Fractions

Fracciones

x in the denominator

x en el denominador

Confirm Quit

Confirmar salir

NEW PROFILE

NUEVO PERFIL

Side A

Versión A

Side B	Versión B
Practice	Practicar
Name	Nombre
YUM!	¡Mmmm!
YUCK	PUAJ
NEW POWER	NUEVO PODER
The box is alone!	¡La caja está sola!
Right number of cards	Número correcto de cartas
Right number of moves	Número correcto de movimientos
Chapter {0} Finished!	¡Capítulo {0} finalizado!
Congratulations!	¡Enhorabuena!
Next...	Siguiente...
Solved in fewer moves!	¡Solucionado en menos movimientos!
Congratulations!	¡Enhorabuena!
You master the basics of Algebra! Now try the Side B!!	¡Dominas las bases del Álgebra!  ¡¡Ahora prueba la versión B!!
The End..?	¿Fin..?
Rate me	Valórame
Share	Compartir
Chapter {0}	Capítulo {0}
Select level	Seleccionar un nivel
Get me alone!	¡Consigue dejarme sola!
ALONE!	¡SOLA!
It's too crowded here!	¡Esto está demasiado abarrotado!
Get off of my side!	¡Apártate

	de mi lado!
I want to be alone!	¡Quiero estar sola!
Help me!	¡Ayúdame!
Get me alone on ONE side!	¡Consigue dejarme sola a UN lado!
Hum! I am red not blue	¡Mmmm! Mi color es el rojo y no el azul
Tap Tap	¡Toca aquí!
Tap	Toca
Two sides	Dos lados
Here	Aquí
And here	Y aquí
A box	Una caja
Some cards	Algunas cartas
To WIN...	Para GANAR...
When the BOX is alone The Dragon will come out and grow.	Cuando la CAJA esté sola El Dragón saldrá y crecerá.
Destroy this Avatar?	¿Destruir este avatar?
Destroy	Destruir
< Rate this App >	< Valorar esta App >
< EULA >	< CLUF >
< Privacy Policy >	< Política de privacidad >
Credits	Créditos
< WeWantToKnow.com >	< WeWantToKnow.com >
< DragonBoxApp.com >	< DragonBoxApp.com >

Our commitments to you:

Nuestro compromiso con usted:

We support child safety online We never pass on personal info No advertising in our apps Clear pricing Read the full Terms & Conditions on our web site:

Nosotros apoyamos la seguridad infantil en internet  
Nunca transmitimos información personal  
No hay publicidad en nuestras aplicaciones  
Precios claros  
Lea los términos y condiciones completas en nuestro sitio web:

SHOW SOLUTION?

¿MOSTRAR SOLUCIÓN?

REPLAY?

¿REPETIR?

For Parents

Para los Padres

Press this window for three seconds to Access  
Tap anywhere to close

Presione esta ventana durante tres segundos para acceder  
Toque en cualquier parte para cerrar

More fun math games

Mas juegos de matemáticas divertidos

Get DragonBox Algebra !

¡Consigue DragonBox Algebra!

FULL VERSION

VERSIÓN  
COMPLETA

Play the game first

Primero prueba el juego

Watch the video

Ver  
el vídeo

Available in full versión

Disponible en  
versión completa

GET IT NOW!

¡CONSÍGUELO AHORA!

This one for Kids around 5 year old and up!

¡Para niños  
a partir  
de 5 años!

This one for Kids around 12 year old and up!

¡Para niños  
a partir

de 12 años!

---

DragonBox.properties

---

Texto original	Traducción
English	Español
Language	Idioma
Music	Música
Sound	Sonido
Tutorials	Tutoriales
LevelDesign	Diseño del nivel
Screen	Pantalla
Small screen	Pantalla pequeña
Large screen	Pantalla grande
PLAY	Jugar
Bonus	Extras
Addition	Suma
Addition	División
Multiplication	Multiplicación
x as denominator	x como denominador
Signs	Signos
Expansion	Expansión
Factorizing	Factorización
Like terms	Términos semejantes
Fractions	Fracciones
x in the denominator	x en el denominador
Confirm Quit	Confirmar salir
NEW PROFILE	NUEVO PERFIL
Side A	Versión A

---

Side B	Versión B
Practice	Practicar
EXTRAS	ADICIONAL
Diploma	Diploma
Name	Nombre
YUM!	¡Mmmm!
YUCK	PUAJ
NEW POWER	NUEVO PODER
The box is alone!	¡La caja está sola!
Right number of cards	Número de cartas correcto
Right number of moves	Número de movimientos correcto
Chapter {0} Finished!	¡Capítulo {0} finalizado!
Congratulations!	¡Enhorabuena!
Next...	Siguiente...
Solved in fewer moves!	¡Solucionado en menos movimientos!
Congratulations!	¡Enhorabuena!
You master the basics of Algebra! Now try the Side B!!	¡Dominas las bases del Álgebra! ¡¡Ahora prueba la versión B!!
The End..?	¿Fin..?
Rate me	Valórame
Share	Compartir
Chapter {0}	Capítulo {0}
Select level	Seleccionar un nivel
Get me alone!	¡Consigue dejarme sola!
ALONE!	¡SOLA!

It's too crowded here!	¡Aquí está demasiado abarrotado!
Get off of my side!	!Apártate de mi lado!
I want to be alone!	¡Quiero estar sola!
Help me!	¡Ayúdame!
Get me alone on ONE side!	¡Consigue dejarme sola a UN lado!
Hum! I am red not blue	¡Mmmm! Mi color es el rojo no el azul
Tap Tap	¡Toca aquí!
Tap	Toca
Two sides	Dos lados
Here	Aquí
And here	And here
A box	Una caja
Some cards	Algunas cartas
To WIN...	Para GANAR...
When the BOX is alone The Dragon will come out and grow.	Cuando la CAJA esté sola El Dragón saldrá y crecerá.
Destroy this Avatar?	¿Destruir este avatar?
Destroy	Destruir
< Rate this App >	< Valorar esta App >
< EULA >	< CLUF >
< Privacy Policy >	< Política de privacidad >
Credits	Créditos

< WeWantToKnow.com >

< WeWantToKnow.com >

< DragonBoxApp.com >

< DragonBoxApp.com >

Our commitments to you:

Nuestro compromiso con usted:

We support child safety online We never pass on personal info No advertising in our apps Clear pricing Read the full Terms & Conditions on our web site:

Nosotros apoyamos la seguridad infantil en internet

Nunca transmitimos información personal

No hay publicidad en nuestras aplicaciones

Precios claros

Lea los términos y condiciones completas en nuestro sitio web:

SHOW SOLUTION?

¿MOSTRAR SOLUCIÓN?

REPLAY?

¿REPETIR?

For Parents

Para los Padres

Press this window for three seconds to Access

Presione esta ventana durante tres segundos para acceder

Tap anywhere to close

Toque en cualquier parte para cerrar

More fun math games

Mas juegos de matemáticas divertidos

Diploma

Diploma

Your Name

Tu nombre

Fill out this form to get your own personalized diploma sent to you

Completa este formulario para obtener tu diploma personalizado

Player information

Información del jugador

Name

Nombre

Nickname

Apodo

Parental information

Información parental

Email

Correo

Be the first to know about new learning games from WeWantToKnow

Sé el primero en conocer

los nuevos juegos de WeWantToKnow

SEND

ENVIAR

Get your own diploma

Consigue

	tu diploma
Give our game 5 stars if you think it rocks. If you think the app needs work, please send us your feedback. Thank you!	Puntúa nuestro juego con 5 estrellas si crees que mola. Si piensas que necesita mejorar, envíanos tus comentarios. ¡Gracias!
IT ROCKS!	¡CÓMO MOLA!
MAYBE LATER	QUIZÁ MÁS TARDE
FEEDBACK	COMENTARIOS
Do you like our game ?	¿Te gusta el juego?
CONGRATULATIONS {0} !	¡ENHORABUENA, {0} !
You solved {0} equations yesterday. How many can you solve today?	Ayer resolviste {0} ecuaciones. ¿Cuántas puedes resolver hoy?
You have successfully reached level {0} of chapter {1}. Are you stuck? Did you try the help button?	Has alcanzado satisfactoriamente el nivel {0} del capítulo {1}. ¿Estás estancado? ¿Probaste con el botón ayuda?
Enable notifications?	¿Activar notificaciones?
Notifications will remind you to keep learning. Would you like to enable notifications?	Las notificaciones te ayudarán a seguir aprendiendo. ¿Quieres activarlas?
Yes	Sí
No	No

Trailer.srt

Texto original	Traducción
Congratulations! You have just started to learn Algebra	¡Enhorabuena! Acabas de empezar a aprender Álgebra
¡Enhorabuena! Acabas de empezar a aprender álgebra	Pero en DragonBox se aprende sin darse cuenta... ¿Te has dado cuenta?

In DragonBox Algebra, the first thing you learn is to isolate the box.	En DragonBox Álgebra, lo primero que aprendes es a aislar la caja sola.
This actually means isolating $x$ , which happens to be your goal when you solve a real equation.	Esto realmente significa despejar la $x$ , que es tu objetivo cuando resuelves una ecuación real.
In the few levels after, you learn that you can add day and night versions of a card together,	Tras pocos niveles, aprenderás que puedes agregar la versión clara y oscura de una misma carta,
which creates a green vortex that you can make disappear!	¡lo que creará un remolino verde que puedes hacer desaparecer!
What you're learning here, is that the sum of two opposites equals 0.	Aquí estás aprendiendo que la suma de dos opuestos es igual a 0.
and that removing 0 from a sum doesn't change its result.	y que eliminar 0 de una suma no cambia su resultado.
Then, you find out the board has two sides	Luego, sabrás que el tablero tiene dos lados
and you get the power to add cards to the board, but there's a catch	y tienes el poder de agregar cartas al tablero, pero las has de pillar
you must always add the same card on both sides	debes agregar siempre la misma carta con sus dos lados
There, what you're actually learning is to balance an equation	Aquí, lo que realmente aprendes es a equilibrar una ecuación
And this is still only the beginning!	¡Y esto es solo el principio!
Progressively, the cute symbols turn into mathematical terms	Poco a poco, los bonitos símbolos pasan a ser términos matemáticos
Poco a poco, los bonitos símbolos pasan a ser términos matemáticos	¡mientras los niños mejoran sus estrategias para resolver ecuaciones con eficacia!
Over the next chapters, kids solve equations by manipulating	Más adelante, los niños resuelven ecuaciones a través de
multiplications and divisions in DragonBox	multiplicaciones y divisiones

Algebra 5+

and even fractions, parentheses, factoring, and more in the 12+ edition!

By the end, kids are solving equations that could stump quite a few adults!

So, if you want to make algebra fun and easy for your kids, get DragonBox Algebra!

en DragonBox Algebra 5+

¡incluso divisiones, paréntesis, factores y mucho más en la versión 12+!

¡Al finalizar, los niños resuelven ecuaciones que enmudecen a los adultos!

Así que, para que tus hijos disfruten con el álgebra, ¡consigue DragonBox Algebra!