

Tema 3

Continguts localitzables

Elizabeth Sánchez León

Índex

Introducció.....	3
Objectius.....	3
1. Què es tradueix?.....	4
1.1. Continguts localitzables en maquinari.....	4
1.2. Continguts localitzables en programari.....	4
1.2.1 Text gràfic.....	4
1.2.2 Text en pantalla (menús, missatges del joc, ajuda, monòlegs i diàlegs de personatges).....	5
1.2.3 Subtítols.....	7
1.2.6 Documentació electrònica.....	8
1.2.7 Llicència d'ús.....	9
1.2.8 Títol.....	9
1.3. Manuals, embalatge i guies oficials.....	9
1.4. Lloc web.....	10
1.5. Textos publicitaris.....	10
1.6. Gestió de comunitat.....	11
1.7. Atenció al client.....	11
2. Dificultats, restriccions i creativitat.....	12
2.1 Problemes lingüístics.....	12
2.2 Problemes culturals.....	13
2.3 Problemes contextuals.....	13
2.4 Problemes tècnics.....	14
3. Estratègies.....	16
3.1. Elements de maquinari.....	16
3.2. Elements de programari.....	16
3.2.1. Text gràfic.....	16
3.2.2. Text en pantalla.....	16
3.2.3 Subtítols.....	18
3.2.4. Doblatge.....	18
3.2.5. Arxius llegeix-me i d'instal·lació.....	19
3.2.6. Documentació electrònica.....	19
3.2.7. Llicència d'ús.....	19
3.2.8. Títol.....	19
3.3. Manuals, embalatge i guies oficials.....	19
3.4. Lloc web.....	20
3.5. Textos publicitaris.....	20
3.6. Gestió de comunitat.....	20
3.7 Atenció al client.....	20
4. Creativitat.....	21
4.1. Traducció de noms propis.....	21
4.1.1. Noms de personatges.....	21
4.1.2 Classes de personatges.....	21
4.1.3. Objectes.....	22

Introducció

En aquest tema s'esbossarà el tipus de textos als quals ha de fer front el traductor i s'oferiran algunes tècniques per superar les dificultats més habituals.

Objectius

- Conèixer el tipus de textos que componen un videojoc.
- Conèixer les especialitats de traducció que es necessiten per localitzar un videojoc

1. Què es tradueix?

1.1. Continguts localitzables en maquinari

En l'àmbit de les consoles, els fabricants tenen molta cura en la localització dels noms dels elements que componen els seus sistemes. Aquest tipus de traducció és molt similar a la traducció tècnica, ja que la càrrega terminològica és elevada i la coherència ha de ser màxima per facilitar la comprensió. La seva traducció és realitzada per traductors o personal en plantilla. A més, els noms dels botons, funcions i missatges d'error més habituals s'incorporen al glossari oficial del fabricant del maquinari. Aquest glossari s'envia a desenvolupadors i tercers i ha de ser respectat. En la fase de control de qualitat a la qual s'ha de sotmetre cada videojoc que s'ha de publicar en una consola, el fabricant comprova que es faci servir la seva terminologia i els missatges d'error propis de la consola.

1.2. Continguts localitzables en programari

1.2.1 Text gràfic

Idealment, els textos gràfics són els primers elements del joc que haurien de traduir-se. Es tracta de textos dibuixats, que han de crear-se específicament per a cada idioma i que requereixen coneixements de programes de retoc gràfic. En funció del desenvolupador, solen aparèixer en menús com el del propi títol o com capçaleres o opcions, en la interfície sota la forma de botons o missatges aleatoris i, sobretot, en elements del joc com a objectes, cartells, etc. La traducció hauria de tenir una longitud similar a la de l'original. Ja que la seva localització suposa molta feina, en moltes ocasions es deixen sense traduir.



Figura 1: Text gràfic en Street Fighter

1.2.2 Text en pantalla (menús, missatges del joc, ajuda, monòlegs i diàlegs de personatges)

Després d'haver realitzat la traducció dels textos gràfics, es passa a treballar amb el text en pantalla. Podem dividir-ho en:

a) Menús

Es tracta de textos que permeten accedir a diferents seccions del joc, modificar ajustos, nivell de dificultat, etc. També ofereixen informació addicional, estadístiques o llistes d'assoliments aconseguits. En aquest cas, es tracta de textos que disposen de molt poc espai, per la qual cosa la traducció ha de ser curta i suficientment clara per al jugador. Amb freqüència, el desenvolupador indica el nombre de caràcters disponibles per evitar truncaments o encavalcaments durant la fase de proves de funcionament. L'ideal és fugir de les abreviatures, encara que no sempre és possible.



Figura 2: Menú en Final Fantasy VII

b) Missatges del joc

La seva informació pot classificar-se en tres tipus: ajuda, assoliments/missions i missatges relacionats amb el sistema. La seva traducció ha de ser breu i el més clara possible.

En el cas dels missatges que presenten noves missions o assoliments, acostuma a aparèixer una dificultat afegida: les variables, que són elements reemplaçables i que s'insereixen en una frase segons el moment del joc del que es tracti.

Dins dels missatges del sistema, es troben els missatges d'error que, com ja hem comentat anteriorment, són de vital importància en el cas dels productes per a consoles. També és

essencial que el traductor entengui els tipus d'errors que apareixen en el joc i consultar-los en cas de dubte.



Figura 3: Assoliment en Farmville

En l'anterior imatge, el terme "FREE Mystery Dart" és una variable. El traductor ha de traduir la frase perquè encaixi en tots els contextos possibles.

c) Ajuda

A més dels missatges d'ajuda que poden aparèixer durant el joc, també podem trobar aquest tipus de textos en un lloc específic del menú del joc. En aquest cas es tracta de textos molt més llargs i que contenen informació detallada sobre les regles del joc, funcions, etc.

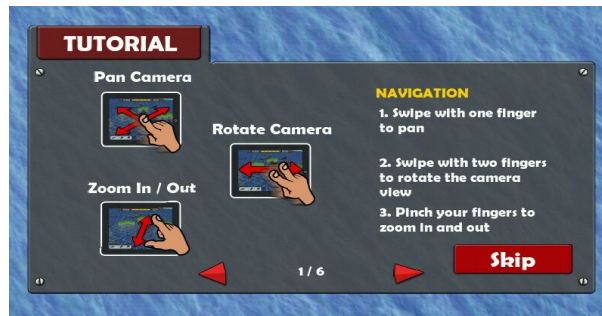


Figura 4: Ajuda de iSkin O.

d) Monòlegs i diàlegs

En els jocs que tenen molta quantitat de text, els monòlegs i diàlegs dels personatges conformen el gruix del treball de localització. La seva traducció ha de realitzar-se tenint en compte la caracterització del personatge que parla en cada ocasió, donant prioritat a expressions, onomatopeies pròpies de cada idioma, modismes i frases fetes que apropin el personatge al jugador.

Aquests textos apareixen escrits en pantalla i, de tant en tant, també compten amb veu, encara que solament es doblen en projectes de gran envergadura. A pesar que molts estudis poden permetre's doblar els seus productes, el problema és la seva integració i els recursos necessaris per fer les proves funcionals d'un videojoc doblat. Els errors de text es poden corregir fàcilment, però un error en un missatge d'àudio implica tornar a l'estudi a gravar.



Figura 5: Diàleg interactiu de Fallout 3

1.2.3 Subtítols

A diferència del que passa en la indústria del cinema, els desenvolupadors no solen ser conscients de la importància que té una bona subtítolació. El nombre de caràcters disponibles per línia varia segons el desenvolupador i la plataforma. Normalment es disposa d'un nombre de caràcters per línia més gran que el que ens trobem en la subtítolació per a cinema, TV o DVD.

D'altra banda, és bastant habitual que els subtítols de les versions traduïdes usin la temporització de l'original, no es respecten els canvis de plànol i, segons el que consideri el client o l'equip de proves de funcionament, pot ser desaconsellable ometre informació per afavorir la lectura. Com a resultat de tot això, habitualment ens trobem amb subtítols que desapareixen massa ràpid.

En videojocs, els subtítols tendeixen a aparèixer en escenes de vídeo, conegudes com a cinemàtiques i durant les possibles cançons amb lletra que puguin estar presents en el joc.

1.2.4 Doblatge

Tal com s'indicava anteriorment, actualment es doblen pocs videojocs. No obstant això, quan una empresa decideix apostar per una localització integral dels seus productes, la qualitat està a l'altura d'una pel·lícula, encara que sempre hi ha excepcions. En aquest cas, es respecta la sincronia labial en la mesura del possible i fins i tot és factible adaptar els llavis a cada versió traduïda.

Igual que ocorre amb els subtítols, en un videojoc podem trobar contingut doblat en les cinemàtiques o en cas que hi hagi cançons.

1.2.5 Arxius llegeix-me o d'instal·lació

Aquest tipus de textos solament apareix en els jocs per a PC. El seu contingut sol ser similar al que ens trobem durant la instal·lació de qualsevol programa informàtic. La seva traducció està relacionada amb la localització de programari.

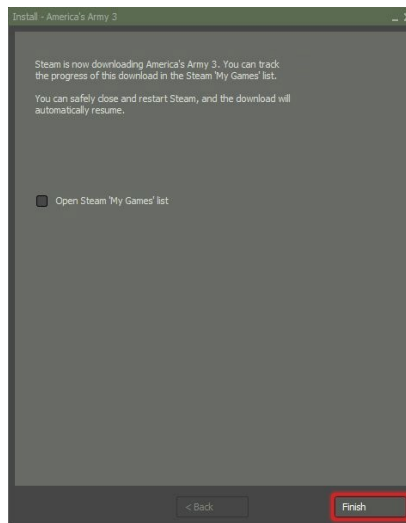


Figura 6: Instal·lació de joc en Steam

1.2.6 Documentació electrònica

Algunes empreses estan apostant per la inclusió de documentació electrònica dins del propi programari per estalviar costos de producció. Habitualment es tracta del manual del joc i la seva traducció és similar a la traducció tècnica (coherència terminològica i ús de termes del fabricant de la consola, si s'escau).

1.2.7 Llicència d'ús

Aquest tipus de text apareix en els jocs per a PC i en descarregar contingut d'alguna de les plataformes de venda en línia de les que disposen les diferents consoles. És un text de caràcter jurídic i que idealment hauria de ser revisat per un jurista de cada mercat en el qual es comercialitza el producte, ja que inclou conceptes que poden canviar de país a país. Per exemple, la durada de la garantia, les dades de contacte de l'empresa, la legislació aplicable en cas de conflicte, etc.

1.2.8 Títol

Com ocorre en la indústria del cinema, en els grans títols els traductors solen tenir molt poca veu a l'hora de decidir el nom que rebrà el producte al seu mercat de destinació. Habitualment és una qüestió de la qual s'encarrega el departament de màrqueting de l'editora que, en algunes ocasions, consulta amb els traductors la idoneïtat de la proposta.

1.3. Manuals, embalatge i guies oficials

Al no formar part del programari, el seu tractament és diferent. D'ells s'encarrega un equip de maquetació i, igual que la documentació electrònica, la seva traducció s'apropa més a la traducció tècnica. Excepte la caràtula de la caixa, en la qual s'ha de procurar usar un estil cridaner, que animi a la compra.

No solament cal traduir el contingut, és necessari també inserir captures de pantalla del producte localitzat. Igual que ocorre amb els missatges d'error i la terminologia dels fabricants de consoles, els manuals tenen una sèrie de textos fixos que no han de modificar-se i que formen part d'una plantilla.

A més del manual i de l'embalatge, també es troben dins d'aquest apartat tots els materials impresos que acompanyin al producte o la documentació relacionada que pugui incloure's a la pàgina web.



Figura 7: Embalatge i edició limitada de BlazBlue.

1.4. Lloc web

A dia d'avui, la major part de videojocs compta amb un lloc web propi que serveix d'aparador al món. En el cas dels productes que es llancen exclusivament en format electrònic, la presència en Internet de l'empresa creadora del videojoc és molt més rellevant. En funció de la mida de l'empresa i la importància del projecte, la traducció d'aquest tipus de continguts és subcontractada o realitzada per personal en plantilla. Idealment, els traductors del lloc web han de comptar amb el glossari del joc. Per a aquesta tasca és recomanable disposar de coneixements de localització web, edició gràfica bàsica i ús de gestors de continguts.

1.5. Textos publicitaris

Les editores de videojocs empen molts esforços per promocionar els seus productes. Catàlegs, tràilers, anuncis, edicions limitades, embalatges especials, textos promocionals per a venda en línia (AppStore, Google Market, Steam, etc.) són alguns exemples de textos que han de ser traduïts amb la intenció de vendre, traient el major partit al potencial del joc i ressaltant les seves funcions més innovadores o interessants.

1.6. Gestió de comunitat

L'aparició de les xarxes socials i els fòrums oficials d'usuaris necessiten ser gestionats per persones que parlin el seu mateix idioma. Es tracta d'un servei que també poden prestar els traductors. No totes les empreses disposen de personal que parli tots els idiomes als quals es tradueixen els seus productes.

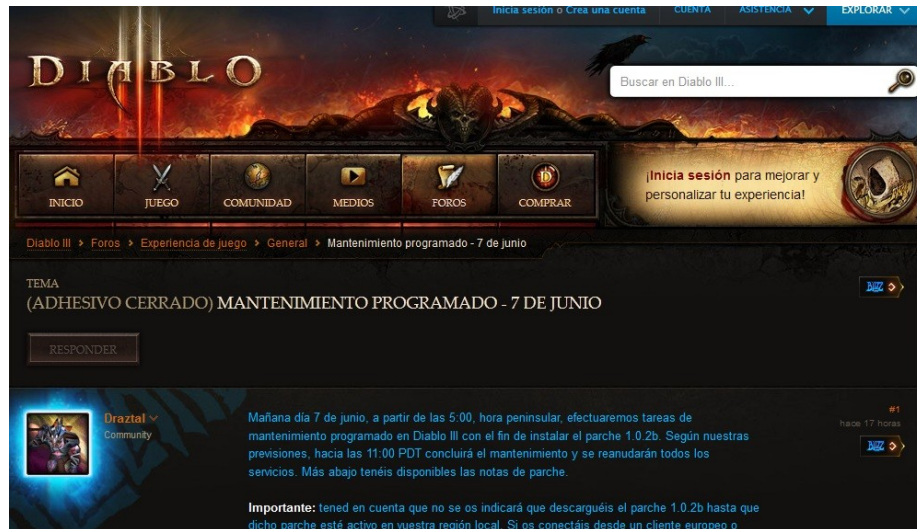


Figura 8: Fòrum oficial en espanyol de Diable III

1.7. Atenció al client

En relació amb l'apartat anterior, tampoc s'ha d'oblidar l'atenció al client. De la mateixa manera que s'inverteix a localitzar un producte per obtenir beneficis, els clients esperen que en cas de tenir problemes, se'ls atengui en el seu idioma.

2. Dificultats, restriccions i creativitat

Com hem vist anteriorment, en aquesta indústria s'empren dos models per localitzar els productes a diferents mercats: el model intern i el model extern. En el cas del model intern, els traductors tenen accés al producte, poden comunicar-se directament amb el desenvolupador i el control que tenen sobre el procés de traducció és total. No obstant això, en el model extern, en comptades ocasions el traductor tindrà l'oportunitat de veure el joc, la qual cosa condicionarà el seu text i la percepció que té del producte.

A continuació, farem un breu repàs pels principals problemes als quals s'enfronta el localitzador de videojocs, recopilats en el model de Wójcik (2008).

2.1 Problemes lingüístics

Com s'ha vist anteriorment, el llançament d'un videojoc en un nou mercat implica la redacció i traducció de continguts que conformen múltiples tipologies textuais. No és el mateix traduir un diàleg subtítulat que els botons de la interfície d'usuari. Per tant, és necessari que el traductor sàpiga adaptar-se a cada tipus de text que se li presenta per a la seva traducció. No és aconsellable emprar el mateix enfocament a l'hora de traduir un videojoc de fantasia/rol que un simulador. Els primers requereixen una major dosi de fantasia (com el joc). Els jocs de simulació necessiten un toc més realista.

Un altre aspecte a tenir en compte en aquest apartat és la coherència del vocabulari emprat. Tenint en compte la gran quantitat de components d'un videojoc, gestionar la coherència del vocabulari/terminologia emprats pot ser una tasca molt tediosa. Els terminis ajustats, la gran quantitat de text i la presència de diferents traductors o proveïdors de serveis de localització poden complicar molt aquesta tasca de gestió terminològica. Aquesta és una de les qüestions més criticades dels videojocs i els errors provocats per incoherències poden afectar a la jugabilitat. Per evitar aquests problemes, la terminologia ha de mantenir-se actualitzada i tots els membres de l'equip de traducció han de tenir-la al dia. Nosaltres apostem per l'ús d'eines de traducció assistida, tot i que no és una pràctica molt habitual en el sector. A causa dels habituals problemes de coherència terminològica, la fase de comprovació lingüística o proves de funcionament adquireix especial importància a l'hora de corregir les incoherències creades en la fase de

producció.

2.2 Problemes culturals

Els videojocs localitzats han de ser adaptats al context lingüístic i cultural del jugador. És molt freqüent que apareguin jocs de paraules, referències a personatges famosos de la cultura d'origen, llocs, aliments, etc. Aquestes referències culturals han de ser adaptades a la cultura de destinació. Un dels exemples més coneguts d'aquesta adaptació és el cas d'Alemanya, on la normativa que regula el sistema de classificació dels videojocs és bastant més estricta que en altres països europeus i que obliga, per exemple, a canviar el color de la sang de vermell a verd en els videojocs molt violents.

La intertextualitat també implica problemes, vista tant des d'un plànol lingüístic com cultural. Aquests productes formen part de la cultura popular i en moltes ocasions es basen en la intertextualitat per transmetre continguts. Si, per exemple, traduïm un videojoc sobre Harry Potter, hem d'assegurar-nos d'emprar les mateixes opcions traductològiques que les que s'empren en la traducció de la novel·la en relació amb els elements culturals, noms de personatges, llocs, etc.

2.3 Problemes contextuais

Els traductors han de conèixer el món dels videojocs i el seu vocabulari. És un vocabulari que podria denominar-se tècnic, entès com a tal el vocabulari emprat per especialistes. La terminologia del camp es divideix en quatre nivells: general, específica del gènere, específica de la plataforma i específica del joc.

En el nivell general s'inclourien termes com "videojoc de rol", "simuladors", etc. que pertanyen al vocabulari general dels videojocs. En el nivell de terminologia específica del gènere, i centrant-nos en el cas dels videojocs de rol, podem parlar de termes com a "mannà", "objectes", "màgia", "experiència" que s'empren amb bastant freqüència en videojocs d'aquest tipus.

En el nivell de terminologia específica de la plataforma, tal com s'ha esmentat en diverses ocasions, és necessari consultar el glossari oficial del fabricant de la consola quan calgui referir-se a botons, noms de comandaments, opcions del sistema, missatges d'error convencionals, etc. Sempre ha d'emprar-se la traducció oficial, ja que un error en aquest terreny pot retardar el procés de validació del producte.

Ja en el nivell de terminologia específica del joc ens trobem amb els noms dels personatges, llocs, objectes, etc. que formen part del món del joc (o de la saga) i que han de traduir-se sempre de la mateixa manera.

En aquest mateix apartat, una altra de les grans queixes dels traductors de videojocs és que rares vegades disposen de referència visual per poder realitzar el seu treball. Donat el secretisme imperant en el sector, els desenvolupadors són molt reticents a facilitar material de referència i, molt menys una còpia del joc, als traductors. L'habitual és que els traductors rebin un arxiu en format .doc o .xls sense imatges. En ocasions fins i tot es modifiquen els títols dels jocs o es faciliten títols provisionals si el joc no ha estat anunciat encara pel desenvolupador. Creiem que si s'oferís major suport visual als traductors es reduiria enormement el temps emprat a resoldre dubtes i, igualment, també es reduiria el temps emprat en fer les proves de funcionament del joc, ja que hi hauria menys errors deguts a la falta de context.

2.4 Problemes tècnics

Els traductors de videojocs, igual que altres especialistes en traducció, han de sentir una curiositat innata pel món que els envolta. En aquest cas en concret, creiem que és útil per als especialistes en aquest sector que no tinguin por de les noves tecnologies, que tinguin bones habilitats informàtiques, que sàpiguen fer servir determinats programes i, sobretot, que juguin a videojocs.

Suposem que se li presenta a un traductor una llista de termes a traduir relacionats amb un videojoc i que un d'ells és "A button". Si el traductor no és expert en la matèria, és probable que la primera traducció que li vingui al cap sigui "Un botó". No obstant això, un traductor amb coneixements en la matèria diria que la traducció amb més possibilitats de ser correcta és "Botó A", ja que aquest és el nom que rep el botó retolat amb la lletra A present en moltes consoles.

La presència de codi font en molts dels textos amb els quals ha de treballar el traductor també és font de problemes. Tot i corrent el perill que el traductor elimini per error alguna part de codi, encara avui se segueixen localitzant molts videojocs sense separar ni bloquejar el codi font del text, la qual cosa allarga el procés de traducció i de comprovació lingüística, ja que al no estar bloquejat, existeix major probabilitat de descuit.

També formen part dels problemes tècnics els derivats de l'ús de variables i etiquetes. Com vam veure a l'apartat de missatges del joc, una variable és una porció de codi que substitueix a un

element. En la captura vèiem la frase “Congratulations! You’ve won a FREE Mystery Dart! Play the %s to find rare items for your farm!” en la qual “FREE Mystery Dart” és una variable. A l'hora de traduir, en l'arxiu tindríem alguna cosa així com: “Congratulations! You’ve won a %s! Play the %s to find rare items for your farm!”. A l'hora de traduir, s'ha de tenir en compte què elements van a reemplaçar-se en lloc del símbol “%s”. És convenient consultar al desenvolupador si no coneixem la llista completa. El codi “%s” pot variar en funció del projecte i tampoc és estrany trobar projectes amb diferents codis en funció de què es reemplaça.

No podem concloure aquest apartat sense esmentar la restricció de caràcters, un dels grans problemes a l'hora de localitzar interfícies de videojocs. En ocasions, la grandària de la interfície no és modificable, de manera que és necessari cenyir-se a la longitud de l'original. En els casos en els quals la interfície sí és modificable, tampoc podem ser molt creatius perquè la grandària de la pantalla és limitada. És necessari transferir el significat al menor espai possible. Potser sigui la raó per la qual abunden tants infinitius en els menús.

S'ha d'evitar en la mesura del possible l'ús d'abreviatures, que poden provocar autèntics galimaties en les interfícies d'usuari.

Una de les possibles solucions passaria pel desenvolupament de la interfície tenint en compte la possible traducció i deixar espai per als idiomes que ocupen més espai.

3. Estratègies

En aquest apartat ens detindrem en les estratègies més habituals per afrontar la traducció dels diferents elements verbals que componen un videojoc.

3.1. Elements de maquinari

La seva traducció ha de ser precisa i clara. Es fan servir termes descriptius. Algunes funcions poden estar registrades com a marca. La fixació de termes té un gran impacte en la resta de productes, ja que el programari i la resta de documents han de referir-se als elements de maquinari de manera inequívoca. Poca creativitat. Traducció més propera a la traducció tècnica.

3.2. Elements de programari

3.2.1. Text gràfic

S'han d'emprar termes de longitud similar a l'original i assegurar-se molt bé que la traducció és correcta. Els canvis en aquest tipus de textos porten bastant temps. En cas de dubte en paraules polisèmiques, s'ha de consultar amb el client. És aconsellable limitar la creativitat excepte per a noms d'objectes o elements no formen part de la interfície.

3.2.2. Text en pantalla

a) Menús

Traducció curta, directa i fàcil d'entendre. Preval la claredat enfront de la creativitat. És necessari comprovar en el joc com es comporta cada element dels menús. Hi ha restricció de caràcters.

Particularitats: llistes d'objectes, encanteris, trofeus, assoliments, accions, personatges, llocs, etc. En aquests casos, és necessari ser creatiu tant per trobar paraules que encaixin amb el límit de caràcters, com per trobar noms evocatius. Para aconseguir això és recomanable provar cada element en el joc o utilitzar la seva descripció com a base. En cas de dubte, consultar amb el client.

Per a la traducció de menús, botons i comandes, la falta de context pot crear traduccions completament equívokes que donarien lloc a problemes per al jugador a l'hora d'enfrontar-se al joc.

Suposem que hem de traduir la frase "PRESS A BUTTON TO CONTINUE", que li indica al jugador quina acció ha de realitzar per poder seguir la partida. A simple vista podem traduir aquesta frase com "PREMI UN BOTÓ PER CONTINUAR", no obstant això, la qual cosa realment se'ns indica aquí és que s'ha de prémer el botó A per continuar.

El cas de les comandes i els botons és més complicat, ja que la falta de context visual no permet esbrinar si expressions que apareixen aïllades com "Play" o "Insert card" són instruccions per al jugador traduïbles com "Juga" o "Insereix la targeta" o si, per contra, es tracta d'opcions seleccionables com "Jugar" o "Inserir targeta".

En aquesta categoria també és important assenyalar que cada fabricant de consoles té una terminologia pròpia relacionada amb els dispositius (noms de botons, determinades accions que realitzen els comandaments, missatges d'error, etc.) que s'ha de respectar. Aquesta terminologia sol estar disponible per a tots els idiomes en els quals es tradueix un joc. En cas que no es respecti, és molt possible que el joc no superi les fases de validació dels fabricants i que, a causa d'això, es retardi el seu llançament.

b) Missatges d'error i del sistema

Traducció fàcil d'entendre. Com comentàvem en la categoria anterior, hi ha certs missatges d'error la traducció dels quals ve imposada pel fabricant, en el cas de les consoles. S'ha de seguir el glossari del fabricant sense excepció. La limitació de caràcters és menys estricta que en altres elements de la interfície. Se sol indicar una restricció amb un nombre màxim de línies que poden tenir un màxim nombre de caràcters cadascuna.

Particularitats: ús d'etiquetes i variables. S'han de conèixer tots els elements que reemplacen una variable, és l'única manera d'evitar resultats agramaticals. Quant a les etiquetes, és recomanable conèixer el seu funcionament

c) Ajuda

Prevalen la claredat i la descripció, enfront de la creativitat. S'ha de mantenir la coherència amb

els termes del fabricant, amb els noms de les pantalles i botons dels menús del joc i amb els elements del joc com a noms de personatges, encanteris, objectes, llocs, etc.

d) Monòlegs i diàlegs

Aquí és on el traductor pot expressar tota la seva creativitat. És important caracteritzar als personatges i assignar-los falques, frases fetes, modismes, etc. que siguin coherents durant tota la traducció, perquè el personatge resulti més creïble. S'ha de seguir un registre col·loquial, en funció de l'original i han de coincidir amb el que apareix en pantalla, encara que si el traductor no rep una còpia del joc, aquesta responsabilitat recaurà sobre l'equip de proves de funcionament.

3.2.3 Subtítols

Tal com hem comentat anteriorment, en funció dels requisits de l'encàrrec els subtítols d'un videojoc poden apropar-se més o menys als que veiem en televisió o en la gran pantalla. Atès que no tots els desenvolupadors tenen la mateixa experiència en aquest àmbit, l'essencial és cerciorar-se del nombre de línies i caràcters dels quals disposem i determinar si serà possible ajustar la durada dels nostres subtítols. Els jugadors solen ser bastant sensibles a l'omissió d'informació, per la qual cosa és aconsellable no separar-se molt de l'original.

3.2.4. Doblatge

Atès que és un procés llarg, complex i costós, les editores que decideixen invertir en doblatge solen respectar i intentar mantenir les característiques d'un bon doblatge: actors professionals, estudi professional, sincronització labial, text de caràcter col·loquial i implementació correcta.

Pel que fa al nostre text, podem dividir-lo en dos grans apartats: diàlegs o monòlegs d'ambient i diàlegs o monòlegs que formen part del guió del joc. En ocasions, la interfície i els missatges d'error també poden anar doblats.

A l'hora de traduir, s'han d'emprar tècniques de traducció de monòlegs i diàlegs: text col·loquial, fluït, que resulti natural en parlar. I, a més, en les escenes de vídeo (cinemàtiques), hem de mantenir la sincronia labial de la nostra traducció amb l'original (col·locar consonants bilabials on l'original també les tingui, en primers plànols sobretot, per donar versemblança al doblatge). Per a la resta del text i per afavorir una correcta implementació i disminuir el nombre d'errors en la fase de proves de funcionament, el recomanable és que la traducció tingui una longitud similar a l'original.

En l'estudi, els actors solament compten amb els vídeos de les cinemàtiques. Per als diàlegs i monòlegs d'ambient l'única referència és l'arxiu d'àudio original, la qual cosa provoca que alguns jugadors rebutgin les versions doblades per considerar-les massa sobreactuades.

3.2.5. Arxius llegeix-me i d'instal·lació

En aquest cas, la traducció ha de ser clara i facilitar-li la tasca al jugador. Igual que en la traducció de l'ajuda, cal afavorir la comprensió. En funció de l'experiència que tingui el desenvolupador en localització, el text dels botons hauria de tenir la mateixa longitud que l'original.

3.2.6. Documentació electrònica

Estem enfront d'un altre cas en el qual la traducció és més tècnica que creativa. L'ús de la terminologia i la coherència amb el text del joc és essencial.

3.2.7. Llicència d'ús

Text de caràcter jurídic que haurà d'adaptar-se a la legislació de cada mercat en el qual es distribuirà el producte. Per exemple, la durada de la garantia, l'adreça de contacte, el lloc web, etc. no solen ser iguals en tots els països.

3.2.8. Títol

El títol del producte ha de ser creatiu, reflectir les seves característiques i, a més, encaixar amb el públic objectiu al que va destinat. Per aquest motiu, habitualment sol ser més una decisió del departament de màrqueting que del traductor. Per enfortir la imatge de marca del producte i reduir els costos de promoció, és molt recurrent trobar-nos amb títols en anglès.

3.3. Manuals, embalatge i guies oficials

La seva traducció ha de complir dos objectius: ser descriptiva i cridanera. Aquests textos han de ser descriptius perquè la seva funció és ajudar al jugador, orientar-lo i informar-li de les funcions i característiques del joc. Com passa en casos similars, la coherència amb el text del joc i la terminologia del fabricant ha de ser màxima. En el cas de les portades, la traducció ha de ser més

creativa i utilitzar termes evocadors (“Et divertiràs molt!”, “Un món per descobrir”, etc.) que afavoreixin la compra. La seva estratègia de traducció s'apropa a la traducció publicitària.

3.4. Lloc web

Es tracta d'un altre text destinat a potenciar les vendes del joc i, alhora, ha de reflectir les funcions i principals característiques del joc. El traductor hauria de tenir nocions bàsiques de llenguatges d'etiquetatge com HTML per ajudar-li a donar format (negreta, subratllat, cursiva) a elements clau del joc com a personatges, menús, etc.

La informació de contacte de l'empresa pot ser diferent que la del producte original.

3.5. Textos publicitaris

La seva estratègia de traducció és similar a la de la portada: textos creatius que incitin a la compra, que venguin emocions i no tant les característiques del producte, tret que aquestes siguin molt innovadores o úniques en el producte.

3.6. Gestió de comunitat

No sol tractar-se de traducció en si, però és una tasca que també poden portar a terme els traductors. La seva funció és representar a l'empresa davant una comunitat d'usuaris determinada (normalment d'un país o d'una parla en concret) i servir de pont d'enllaç. És molt important que el personal que realitzi aquesta tasca sigui assertiu, empàtic i compregui les necessitats dels jugadors.

3.7 Atenció al client

Aquesta categoria està relacionada amb l'anterior, encara que està més centrada a resoldre incidències tècniques o reclamacions de qualsevol tipus.

4. Creativitat

Per finalitzar aquesta unitat, volem oferir algunes indicacions sobre la traducció de certs elements que requereixen grans dosis de creativitat, al marge del que ja comentat.

4.1. Traducció de noms propis

Els noms propis són, al nostre parer, els elements més importants d'un videojoc. Si bé, presenten una gran dificultat per al traductor que treballa fora de l'empresa, ja que al no comptar amb la referència visual, moltes vegades ha de realitzar una traducció a les palpentes, ja que no disposa del joc.

4.1.1. Noms de personatges

Per a la traducció dels noms de personatges se solen emprar dues tècniques: domesticació i estrangerització. La domesticació consisteix a adaptar el nom a la cultura d'arribada i l'estrangerització consisteix a deixar el nom tal qual apareix en el text d'origen. Els factors que determinen l'ús d'una o una altra solen ser: el tipus de videojoc, el públic al qui va dirigit, si pertany a una saga o és una adaptació d'un llibre o pel·lícula i si el nom compta amb càrrega semàntica. Els jocs bèl·lics o de simulació no solen traduir els noms dels personatges. No obstant això, els jocs didàctics i dirigits a un públic infantil, sí que solen domesticar aquest tipus d'elements. Si ens trobem davant una seqüela d'una saga o davant un joc basat en un llibre o en una pel·lícula, s'ha d'emprar la traducció ja present en l'obra que va servir com a base per al videojoc, sempre que estigui traduïda, és clar. En cas que apareguin elements nous, s'ha de seguir el mètode que es va emprar en l'obra base. Si s'alternaven diverses tècniques, el traductor ha de decidir què és el més adequat en cada cas.

A més, cal tenir en compte que molts editors prefereixen no domesticar els noms dels personatges perquè els jugadors de tot el món puguin fer referència a ells sense problemes.

4.1.2 Classes de personatges

Aquest tipus d'elements està present en la majoria de jocs de rol. Normalment solen traduir-se, però s'intenten buscar paraules en desús, amb connotacions místiques i relacionades amb el gènere de la literatura fantàstica.

4.1.3. Objectes

La traducció dels objectes representa una gran dificultat per al traductor que treballa de forma externa. El més habitual és que es tradueixin, però solen estar sotmesos a una limitació de caràcters bastant estricta, ja que solen aparèixer en llocs de la pantalla combinats amb altres elements com a diàlegs, llistes, etc. La solució a aquest problema és que els desenvolupadors tinguin en compte que alguns idiomes solen superar amb escreix el nombre de caràcters dels originals en anglès, per la qual cosa s'hauria de reservar un espai extra en la pantalla.