

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

GRADO DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Curso 2018-2019

**La localización de un videojuego español al francés y al inglés
Traducción y análisis de las estrategias de traducción en el
videojuego independiente *Sold O2ut***

ALEXIA GATUMEL FERNÁNDEZ

1427334

TUTOR

JOSSELIN CONTÉ

Barcelona, 20 de noviembre de 2018

UAB

**Universitat Autònoma
de Barcelona**

Página de créditos

Datos del TFG (castellano)

Título: La localización de un videojuego español al francés y al inglés: traducción y análisis de las estrategias de traducción en el videojuego independiente *Sold O2ut*

Autora: Alexia Gatumel

Tutor: Josselin Conté

Centro: Universidad Autónoma de Barcelona

Estudios: Traducció i interpretació

Curso académico: 4º

Palabras clave

Localización, videojuego independiente, traducción, francés, inglés.

Resumen del TFG

En este trabajo, he localizado el videojuego *Sold O2ut* de la cooperativa SandBloom Studio. La versión original es en castellano y la he traducido al francés y al inglés. Gracias a eso, y comparando estas nuevas versiones, he analizado las diferencias de traducción entre las lenguas de llegada estudiando por una parte las cuestiones técnicas de terminología, y por otra las cuestiones relativas a la cultura y la creatividad. También he estudiado la historia y la evolución de los videojuegos y, con ello, de la localización, y visto como ha mejorado y crecido con los años. A través de mi traducción, he podido identificar los principales problemas que surgen al traducir un videojuego, y luego encontrado soluciones para ellos.

Aviso legal

© Alexia Gatumel Fernández, Barcelona, 2019. Todos los derechos reservados.

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

Dades del TFG (català)

Títol: La localització d'un videojoc espanyol al francès i a l'anglès: traducció i anàlisi de les estratègies de traducció en el videojoc independent *Sold O2ut*

Autora: Alexia Gatumel

Tutor: Josselin Conté

Centre: Universitat Autònoma de Barcelona

Estudis: Traducció i interpretació

Curs acadèmic: 4º

Paraules clau

Localització, videojoc independent, traducció, francès, anglès.

Resum del TFG

En aquest treball, he localitzat el videojoc «Sold O2ut» de la cooperativa SandBloom Studio. La versió original és en castellà i l'he traduïda al francès i l'anglès. Gràcies a això, i comparant aquestes noves versions, he analitzat les diferències de traducció entre les llengües d'arribada estudiant d'una banda les qüestions tècniques de terminologia, i per una altra les qüestions relatives a la cultura i la creativitat. També he estudiat la història i l'evolució dels videojocs i, amb això, de la localització, i vist com ha millorat i crescut a través dels anys de manera general. Amb la meua traducció, he pogut identificar els principals problemes que apareixen quan es tradueix un videojoc, i després he pogut trobar solucions.

Avís legal

© Alexia Gatumel Fernández, Barcelona, 2019. Tots els drets reservats.

Cap contingut d'aquest treball pot ser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització del seu autor/de la seva autora.

Dades del TFG (english)

Title: Localization of a Spanish video game into French and English: translation and analysis of the translation strategies through the independent video game *Sold O2ut*

Author: Alexia Gatumel

Tutor: Josselin Conté

Centre: Universitat Autònoma de Barcelona

Studies: Traducció i interpretació

Academic year: 4^o

Key words

Localization, independent video game, translation, French, English.

Summary of the TFG

In this paper, I have localized a video game by the SandBloom Studio cooperative: "Sold O2ut". The original version is in Spanish and I have translated it into French and English. Thanks to this, and comparing these new versions, I have analyzed the translation differences between the target languages by studying the technical terminology issues on the one hand, and the questions related to culture and creativity on the other. I have also gone through the history and evolution of video games and, with it, localization, and seen how it has improved and grown through the years in general. Through my translation, I have been able to identify the primary issues that appear in translating a video game, and then found solutions to them.

Legal notice

© Alexia Gatumel Fernández, Barcelona, 2019. All rights reserved.

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

ÍNDICE

Introducción.....	6
1. Los videojuegos y la localización.....	7
1.1. La historia de los videojuegos.....	7
1.2. La localización de videojuegos.....	7
2. La terminología técnica.....	9
2.1. Las tecnicidades de la localización de videojuegos.....	9
2.2. Términos técnicos fuera del juego.....	9
2.3. Términos técnicos <i>in-game</i>	10
3. El mundo ficticio.....	12
3.1. Creación de un mundo propio al videojuego.....	12
3.2. Neologismos y conceptos creados para el videojuego.....	12
3.3. Términos con un nuevo sentido en el universo.....	13
3.4. Cuestiones de estilo.....	14
Conclusión.....	16
4. Propuesta de traducción.....	17
4.1. Descripción de los personajes.....	17
4.1.1. Francés.....	17
4.1.2. Inglés.....	18
4.2. Menús del videojuego.....	19
4.2.1. Francés.....	19
4.2.2. Inglés.....	20
4.3. Diálogo <i>in-game</i>	21
4.3.1. Francés.....	21
4.3.2. Inglés.....	24
4.4. Historia del juego.....	27
4.4.1. Francés.....	27
4.4.2. Inglés.....	29
4.5. Pitch para posibles publishers.....	31
4.5.1. Francés.....	31
4.5.2. Inglés.....	32
4.6. Frases de la pantalla de carga.....	33
4.6.1. Francés.....	33
4.6.2. Inglés.....	36
Bibliografía.....	39
Anexos.....	40
1. Texto original.....	40
1.1. Descripción de los personajes.....	40
1.2. Menús del videojuego.....	41

1.3. Diálogos <i>in-game</i>	42
1.4. Historia del juego.....	45
1.5. Pitch para posibles publishers.....	47
1.6. Consejos de la pantalla de carga.....	48

Introducción

En este trabajo, se traducirá al inglés y al francés el «documento de diseño de videojuegos» (GDD¹), diálogos y otros documentos del videojuego independiente *Sold O2ut*. La localización de videojuegos es un ámbito que ha ido ganando rápidamente mucha importancia en los últimos años con la evolución de la tecnología y de los juegos en particular. La historia y el universo de cada uno son trabajados de la misma manera que en una película, una serie o un libro y son por lo tanto cada vez mejor considerados. La particularidad de este tipo de trabajo es que no se trata únicamente de una traducción, sino también de una adaptación a la cultura de llegada considerando el destinatario en cada situación. Se analizará este aspecto estudiando el mundo creado alrededor de este videojuego y los problemas que supone al traducir. Por otra parte, en la localización de videojuegos también aparece mucha terminología específica, técnica, que hay que traducir correctamente, siguiendo la norma de los videojuegos en general.

Como se puede ver en este trabajo, la localización de videojuegos es muy variada ya que engloba muchos tipos de documentos. Habrá que traducir el texto que aparece en el propio juego, como el diálogo o los consejos de las pantallas de carga, la parte más creativa, pero también los menús, en oposición, muy técnicos. Además, un localizador de videojuegos traduce material que no entrará en el juego en sí, pero que aun así tiene una gran importancia. Estos son: los documentos publicitarios, el GDD, los manuales y otros.

La localización de videojuegos es un ámbito de trabajo muy interesante y no suficientemente difundido. Es por esta razón que el TFG se centra en este tema, para saber cuáles son los aspectos a tener particularmente en cuenta ante un encargo de este tipo. Así, este estudio también concederá un mejor conocimiento de la terminología y de las problemáticas generales, lo que será de gran utilidad en el futuro. Por otra parte, el hecho de traducir este videojuego a dos idiomas, el francés y el inglés, podría servir para identificar de manera más clara los problemas culturales que pueden aparecer y comparar así las posibles soluciones en una lengua y en otra.

Así, en una primera parte se presentará la historia de los videojuegos para luego hablar de la localización de los mismos en su conjunto. Luego se tomará como ejemplo la propia traducción del juego *Sold O2ut* para analizarla de manera más precisa. Por un lado, se estudiarán los problemas de carácter técnico, la terminología específica que aparece en todo videojuego. Por otro, veremos las dificultades que supone *Sold O2ut* en particular, el punto de vista cultural con respecto al mundo que se ha creado alrededor del juego.

¹ *Game Design Document*: descripción detallada del futuro videojuego, su funcionamiento, historia, personajes, etc.

1. Los videojuegos y la localización

1.1. La historia de los videojuegos

Los videojuegos que resultan tan innovadores hoy en día aparecieron hace ya casi 70 años. Aun así, siguen siendo vistos como una nueva forma de expresión. Eso probablemente es debido al hecho de que evolucionan con la tecnología, lo que significa que cambian muy rápido.

OXO o *Noughts and Crosses* se considera como el primer videojuego, fue creado en 1952 por Alexander S. Douglas. Era simplemente una versión en ordenador del tres en línea en la cual se jugaba contra la máquina. Después de esta primera invención, aparecieron otros videojuegos como *Tennis for Two* en 1958, que introdujo la idea de multijugador, dos personas se enfrentaban en un tenis simplificado. Eran entonces creaciones relativamente básicas, especialmente porque la tecnología no era tan avanzada. En las décadas siguientes, su popularidad fue aumentando con los 8 bits (en los años 80) y las máquinas de arcade. La aparición de Super Mario Bros en 1985 supuso un gran avance, fue el primer juego con un objetivo (que no era superar un récord), un final y una cierta historia. A partir de ahí, otras empresas empezaron a inspirarse en ese modelo.

En los años 90, hubo un gran cambio a nivel técnico, la aparición del 3D. Esto les hizo ganar más popularidad, los juegos ya están muy lejos de lo que eran en su principio (Retro informática, 2008). Actualmente, lo que se logra crear electrónicamente se asemeja más a la realidad (ya sea por las historias o los gráficos). Aunque oficialmente los videojuegos no son reconocidos como tal, actualmente se consideran cada vez más como una forma de arte.

Los videojuegos no solo son creados por grandes empresas. A finales de los años 2000, se empezaron a volver populares los videojuegos «indie». El creador es un individuo o un pequeño grupo, por lo tanto, no tienen mucha financiación y generalmente son juegos con un alcance menor. Es el caso de *Sold O2ut*, un videojuego independiente en desarrollo por la cooperativa SandBloom Studio.

1.2. La localización de videojuegos

Con la evolución de los videojuegos, la localización se ha vuelto cada vez más importante. Para poder exportarlos y llegar a más mercados, es indispensable traducir un juego a diferentes idiomas, eso permite tener más público, lo que es muy positivo para las empresas. Al principio, al tener conceptos más básicos y muy poco texto, la localización no estaba muy presente. Japón y Estados Unidos son considerados los precursores de los videojuegos y rápidamente se dieron cuenta de que se podía alcanzar más público gracias a la localización, en particular en Japón. El primer ejemplo fue *Pac-Man* (1980), que viene del nombre japonés «パックマン» [pakkuman], adaptado de esta manera para sonar más

anglófono. Tuvo efectivamente un gran éxito en Estados Unidos y el resto del mundo gracias a ello, y sigue siendo muy conocido actualmente.

A partir de ese momento apareció la localización, pero aún no se le daba mucha importancia. El juego *Super Mario Bros* (1985), uno de los más exitosos a nivel internacional, tuvo el *packaging*, manual, etc. traducidos a varias lenguas, pero todo el texto *in-game*² seguía siendo en inglés para todas las versiones. Este tipo de localización es conocido como «Box and Docs». Fue también en esa época que apareció el término EFIGS (English, French, Italian, German, Spanish), designando los idiomas hacia los cuales se traducía más a menudo.

En los años 90, se empezó a realizar la localización parcial, además de la traducción de los manuales, se añadieron subtítulos para los textos *in-game*. Aunque esto ya representaba un gran paso para los videojuegos y la localización, el doblaje de voces aún no era muy común ya que era, y sigue siendo, la parte más cara del proceso. Uno de los primeros ejemplos de localización completa de un RPG³ hacia el español fue el juego *Baldur's Gate* (1998), que se destacó particularmente por la cantidad de texto y voces que había que doblar. Desde ese momento la localización fue ganando importancia y en los años 2000, con el aumento de jugadores, se aceleró también el proceso de localización. Se empezó a publicar simultáneamente un mismo juego en diferentes idiomas, lo que también provocó problemas aún presentes en la actualidad. Como se localiza antes de que el videojuego esté totalmente acabado, se han tenido que cambiar las técnicas de trabajo, y por esa razón a veces pueden aparecer incoherencias (Andovar, 2015).

Al ir evolucionando y creando historias y personajes más complejos, la traducción ha ido ganando importancia. Actualmente, las localizaciones completas son las utilizadas en la mayoría de los casos y sigue evolucionando. No solo se trata de traducir sino también de adaptar a la cultura de llegada, tanto en el texto como en la imagen.

² Lo que aparece dentro del juego en sí, en el caso de los textos se refiere a los diálogos, menús, etc. Todo lo que se ve en la pantalla.

³ *Role-playing game*, género de videojuego inspirado en los juegos de rol de mesa. El jugador desempeña el papel de un personaje, sus decisiones y acciones tienen influencia sobre el desarrollo de la historia.

2. La terminología técnica

2.1. Las tecnicidades de la localización de videojuegos

En el área de los videojuegos, como para todo tipo de tecnología y ámbitos especializados de manera general, existe un vocabulario específico que hay que conocer y saber traducir correctamente. Es importante usar la palabra adecuada y más utilizada para hacerse entender. Para eso, es necesario documentarse para averiguar cuáles son las palabras más empleadas en los diferentes juegos, ya sea por internet o directamente tomando ejemplos de videojuegos.

El mundo del videojuego, por su relativa novedad, no ha sido totalmente adaptado a todos los idiomas. Muchas palabras técnicas parten del inglés y no tienen equivalente en otros idiomas, y si lo tienen a veces es más común hacer uso del término original. Es importante documentarse para saber cuál es el término más utilizado y no sorprender al jugador. El problema es que se encuentra mucho menos información para el francés y el español, por ejemplo, que para el inglés. La parte técnica de la localización generalmente, al contrario de lo que veremos luego, es común a todos los videojuegos, una misma palabra deberá ser traducida igual para ser coherente y adaptarse al lenguaje.

2.2. Términos técnicos fuera del juego

Al traducir ciertos documentos sobre este videojuego, como los menús o el GDD, aparecieron varios términos técnicos. Antes que nada, es importante hablar de la palabra «videojuego». Causa problemas en los diferentes idiomas porque puede aparecer escrito de distintas maneras en diversos documentos ya que es un término relativamente nuevo. En inglés (como en castellano), se plantea la pregunta de si se escribe en una sola palabra o en dos. La discusión sigue abierta y hay una gran cantidad de artículos sobre este tema. Sin embargo, en diccionarios oficiales como Oxford Dictionary o Thesaurus se utiliza la forma separada «video game», la que se puede entonces considerar como la oficial. En francés, la cuestión es si debe llevar un guion («jeu-vidéo») o no. Una vez más se prefiere la versión separada y sin guion «jeu vidéo» como confirma el Larousse y la Académie Française. También hay que saber que el plural solo será marcado en la primera palabra («jeux vidéo») ya que «vidéo» es tradicionalmente un adjetivo invariable y se considera que son juegos que utilizan el vídeo.

El término de «jugabilidad» se refiere a las reglas y funcionamiento específicos de cada videojuego que determinan la experiencia del jugador. Viene de la palabra inglesa «gameplay», muy utilizada en este ámbito, sea en el idioma que sea. Por esa razón, en inglés se traduce directamente por «gameplay», al ser el término original, aunque para el francés es más complicado. Existe la palabra «jouabilité», promovida por la Commission générale de terminologie et de néologie, pero en realidad, entre los jugadores se usa más naturalmente la

palabra inglesa. Además, algunos consideran que «jouabilité» se acerca más a «playability», que no es un sinónimo exacto de la palabra «gameplay», por lo tanto, se usará «gameplay» en los dos idiomas.

La palabra «diseñador» hace referencia a un miembro del equipo de creación del videojuego que, como bien lo indica su nombre, se encarga del diseño del juego. Viene de la palabra «(video game) designer» en inglés. En francés esta vez, aunque también se puede usar el término inglés, se utiliza más bien «concepteur (de jeux vidéo)». Aunque se puede emplear la palabra «design» para hablar del diseño de un juego por ejemplo, la palabra «designer» sí tiene un equivalente más común, «concepteur», por lo tanto es preferible elegir esta opción.

Finalmente, aparecen en el texto original los nombres de los diferentes menús: «menú de inicio», «menú principal», «menú de pausa» y «pantalla de inicio». Estos son términos que salen en la gran mayoría de los videojuegos, por lo tanto, es importante documentarse para encontrar los equivalentes. Sin embargo, en este caso se produce una confusión, tres de estos términos hacen referencia a un mismo menú, el menú principal. Por lo tanto, usar «menú de inicio» y «pantalla de inicio» no es necesario dado que estos usos diferentes pueden hacer que el lector se pierda. Por esa razón, al traducir se ha optado por utilizar un solo término, «menu principal» en francés y «main menu» en inglés, ya que son los más comunes al referirse a este menú y así se evita toda posible confusión. Para menú de pausa no hay problema, simplemente será «menu de pause» en francés y «pause menu» en inglés.

2.3. Términos técnicos *in-game*

Hasta ahora, los términos no aparecían dentro del juego, sino que eran utilizados por los diseñadores, pero también hay palabras técnicas que se verán en el juego acabado. En la descripción de los personajes muchas veces se utilizan términos para definir el papel que desempeña cada uno de ellos en el equipo. Aquí tenemos «sanadora», personaje que se encarga de curar al equipo, «tanque», el que recibe más daño para proteger al equipo, «luchadora», el que hace más daño, y «polivalente», personaje más aleatorio que no se define por nada en particular. Estas, una vez más, son traducciones del inglés y justamente en el GDD aparecen tanto en castellano como en inglés en diferentes ocasiones. En la tabla de los protagonistas traducida más abajo en este trabajo, uno de los roles está en castellano (tanque), y el resto está en inglés, lo que no es una buena opción. Efectivamente, al traducir, será mejor elegir una única opción para cada idioma para ser más coherentes. Los términos ingleses serán los mismos que aparecen en el documento original: «support» para sanadora (también existe el término «healer», pero hay que saber que no son equivalentes exactos así que se respeta el original), «tank» para tanque, «fighter» para luchadora y «random» para polivalente. Se puede ver que, al contrario del castellano, en inglés no hay distinción de género. En el caso del francés, no existen equivalentes para las clases de personajes, se usan los términos ingleses, ya muy comunes entre los jugadores a nivel internacional.

Un término que aparece en una gran cantidad de videojuegos es el de «logros». Son unos elementos que no tienen influencia en el desarrollo de la historia y la evolución del videojuego, pero añade un aspecto de diversión para el jugador. Se consiguen al efectuar ciertas acciones específicas que muchas veces no son necesarias para acabar el juego. Sirven para alargarlo y motivar al jugador a seguir jugando aunque ya haya terminado la historia principal. En inglés, una vez más es un término que se conoce y se utiliza en todos los idiomas entre los jugadores, «achievement». En francés, se optará por «succès», traducción exacta de la palabra. Aunque muchas veces se oirá «achievement», la mayoría de juegos o plataformas (como Steam⁴) utilizan este equivalente.

Finalmente, existen los «coleccionables». Son objetos que se recuperan durante el juego y revelan curiosidades sobre ese universo, pero no son necesarios para llegar hasta el final. Viene directamente del término inglés «collectibles», también utilizado en castellano entre los jugadores. En francés no existe una sola palabra para este elemento, en diferentes juegos aparecen diferentes opciones: «objets, objets à collecter, trésors» o también «collectibles». Como no existe una norma, se puede elegir el más adecuado para el juego según la palabra original, en este se ha optado por «collectibles». Efectivamente, «objets» no es lo suficientemente específico, «objets à collecter» es demasiado largo, y «trésor» puede confundir ya que también existen los «treasures» en ciertos videojuegos.

⁴ Plataforma de distribución de videojuegos en ordenador.

3. El mundo ficticio

3.1. Creación de un mundo propio al videojuego

Cada videojuego tiene su propio universo, creado y desarrollado para ser lo más atractivo posible para los jugadores. Al principio, como ya se ha visto anteriormente, los juegos eran más básicos a causa de las limitaciones tecnológicas, pero con el tiempo han ido avanzando y se pueden comparar ahora con los mundos creados en los libros, películas, etc. La tecnología ya no es un límite hoy en día, al contrario, permite construir universos que van más allá de la imaginación.

En el caso de *Sold O2ut*, aunque el juego no esté acabado, la historia y la ambientación general del videojuego han sido imaginadas desde el principio y en su integridad. Esto se puede observar a través de los documentos elegidos y sus traducciones: el diálogo existente es escaso ya que es el que aparece en el primer nivel (único nivel ya diseñado), pero en el GDD, la historia, los personajes y muchos más aspectos ya están claramente definidos. Esto permite imaginarse con precisión cómo es el videojuego y su universo, incluso antes de que hayan sido desarrollados totalmente. Como se ve en la traducción de la «Historia del juego», no se ha definido únicamente el mundo por lo que sucede en el momento del videojuego, sino que también se ha imaginado la historia del mundo en el pasado, antes de que aparezcan nuestros héroes. Esto es lo que permite entender cómo se ha llegado al mundo distópico que se observa en el primer nivel.

3.2. Neologismos y conceptos creados para el videojuego

En este apartado, entran todas las palabras, nombres, etc. que han sido inventados para el mundo de este videojuego, o palabras ya existentes que tienen un significado específico en este universo. La primera pregunta será si al traducir se cambia el nombre o palabra, o si se puede conservar el mismo o la misma y que se siga entendiendo por qué se ha elegido ese nombre.

Como se puede ver en las traducciones, el videojuego *Sold O2ut* se desarrolla en un mundo distópico en el cual la población debe vivir bajo una cúpula porque el aire del exterior es, supuestamente, irrespirable. En varias ocasiones en este apartado, no habrá que traducir el término original ya que no vienen necesariamente del castellano. Es el caso del nombre de la ciudad, «Hope's Nest», nido de la esperanza en inglés. No ha sido traducido justamente porque es un idioma muy presente en el ámbito de los videojuegos y la gran mayoría de los jugadores podrá entenderlo. Además, aparece en pantalla varias veces y hasta se hace un juego de palabras con él, traducirlo no haría más que confundir. Otro término que se mantendrá en los diferentes idiomas es «Aer», es el nombre del grupo de los protagonistas. Viene del griego y hace referencia al aire respirado por los humanos. De ahí aparece el nombre de la empresa que vende el oxígeno, «Aethernal», aire respirado por los dioses, que

también hace alusión a «eterno». Esto funciona también en inglés y francés: *eternal*, *éternel*, por lo tanto hay aún menos necesidad de traducirlo.

La aparición de la cúpula en este mundo ha sido un cambio de era, y eso está expresado en el uso de d. C., después de la Cúpula, en paralelismo con después de Cristo. Efectivamente los años en la historia de la ciudad se cuentan a partir de ese momento. Para adaptarlo, habrá que emplear la abreviación utilizada en cada idioma. En inglés, el equivalente de después de Cristo es AD («Anno Domini»), que significa «en el año de nuestro señor». Además, también se dice que corresponde a «After Death», aunque esto no sea correcto, en este caso se puede usar para «After Dome» ya que son las mismas iniciales. En francés, se utiliza «apr. J-C» («après Jésus Christ»), así que se reemplaza «J-C» por la inicial de «dôme»: «apr. D».

Con respecto a la historia, nos encontramos con el «Día del Comienzo», día en el cual se fundó la Cúpula y que se conmemora con una gran celebración cada año. Finalmente, tenemos «La Torre del Botón», torre en la cual se encuentra el botón que abrirá la Cúpula una vez que el aire exterior vuelva a ser respirable. Se ha creado toda una religión y mitología alrededor de esta Cúpula, es importante transmitir esta sensación y por esa razón, aquí no se pueden dejar los nombres originales. En inglés será «Beginning Day», se invierte el orden de las palabras, al igual que para «The Button Tower», como pasa a menudo en este idioma. Queda más natural de esta manera y también más impactante, solo están las palabras importantes sin necesidad de los artículos. El francés será más cercano al castellano, «Jour du Commencement» y «La Tour du Bouton». Sirven para definir mejor el contexto del mundo en el cual se encuentran los jugadores.

3.3. Términos con un nuevo sentido en el universo

Estas son palabras que ya existen en castellano, pero se retoman para hablar de un concepto específico en este juego. La que aparece más es la Cúpula que, como se ha dicho anteriormente, cubre la ciudad y protege a los ciudadanos del exterior. Es muy importante ser coherentes justamente porque es una palabra recurrente en el videojuego. En inglés, la palabra «dome» es la que se utiliza más para este concepto. También existe la palabra «cupola» del italiano, pero no es usada de manera natural. Además, tenemos ejemplos de obras que presentan una sociedad forzada a vivir bajo una cúpula, como la novela *Under the Dome* de Stephen King, y siempre aparece esta palabra. En francés, existen también las dos palabras, «coupole» y «dôme», pero también se usa más bien la segunda opción en este contexto (la novela antes citada ha sido traducida simplemente «Dôme»). Por otra parte, también hay que preguntarse si se pone mayúscula o no. Como en el original, cuando se habla de la Cúpula en concreto, con el artículo definido, se pondrá la mayúscula, pero al hablar de manera general, una cúpula, con el artículo indefinido, ira con minúscula.

En este mundo, las plantas y animales no sobreviven mucho tiempo bajo la cúpula, por eso, deben encontrar otra manera de alimentarse. Así, descubren en las minas unas rocas que pueden ser transformadas en comida, se llaman «Mineral». Al traducir habrá que transmitir también esta idea de que vienen de las minas, en este caso son palabras muy cercanas en los tres idiomas, «Mineral» en inglés, y «Minéral» en francés. Como para la Cúpula, se utilizará una mayúscula cuando se habla del Mineral de manera definida. En este mismo ámbito, los que trabajan en las minas para recuperar el Mineral son llamados «recolectores», es el antiguo trabajo de uno de los protagonistas con lo que aparece en la descripción de

personajes. Para el inglés, estaba la opción de «collector», pero no es realmente adecuada ya que hace más bien referencia a una persona que colecciona ciertos objetos. Se ha optado por «harvester» ya que hace alusión a la agricultura, y al ser una profesión en relación con el Mineral que sirve para la alimentación, es una palabra que corresponde al contexto. En francés, se ha optado por una opción más cercana del castellano, «récolteur», que también hace alusión a la agricultura. La palabra «collecteur» se utiliza más en otros ámbitos, como el económico.

Finalmente, se encuentra la palabra bombona (de oxígeno), que son utilizadas por todos los habitantes de la ciudad para poder respirar aire puro. En francés se puede usar la palabra «bouteille» o «bonbonne» para este objeto, «bouteille d'oxygène» es el término que se utiliza para el buceo, como en castellano, pero como no se ha optado por esta opción en el original, utilizaremos «bonbonne». En inglés, también se usa «bottle» al hablar de buceo, pero en este caso es más adecuado «oxygen tank», término que se encuentra en el ámbito medicinal.

3.4. Cuestiones de estilo

Estos son puntos que no tienen relación con un vocabulario específico, sino que son decisiones tomadas sobre cuestiones más generales con el objetivo de transmitir la misma sensación al jugador y ser más natural en las lenguas de llegada. Antes que nada, se ha optado por no marcar el género del jugador con pronombres femeninos o masculinos. Esta cuestión concierne los menús en concreto, en donde se hace alusión directamente al jugador. En el original en castellano no se marca el género así que es importante respetarlo en los otros idiomas usando los pronombres plurales «they» e «ils», más generales y que no indican ni presuponen nada sobre el jugador.

En cuanto a los nombres de los personajes, la mayoría no serán adaptados. Cuando se trata de los personajes principales, en los videojuegos de manera general se conservan los nombres originales, o se modifican un poco para poder ser pronunciados más fácilmente en el otro idioma, como el ejemplo de *Pakkuman* cambiado a *Pac-Man*. De esta manera, todos los jugadores los conocen por el mismo nombre a nivel internacional. Sin embargo, se puede plantear la pregunta para los personajes secundarios. Muchas veces se hacen juegos de palabras, bromas, etc. con sus nombres, y es interesante transmitirlo. Encontramos un ejemplo de este fenómeno en el diálogo, los protagonistas avanzan en el juego y se cruzan con una pareja discutiendo. El hombre se llama Ramón, un nombre español muy típico que puede sorprender en los otros idiomas. Por eso, se ha cambiado por Howard en inglés y Gérard en francés, ya que son dos nombres estereotípicamente ingleses y franceses.

Finalmente, otra cuestión importante que apareció en los diálogos fue la del nivel de lenguaje. Efectivamente, los personajes hablan de manera familiar, hasta utilizando insultos. Hay que preguntarse cómo transmitir esa idea sin ir demasiado lejos y lograr transmitir un lenguaje oral que no parece forzado. Lo primero es que en francés no se marcará la negación, con «ne» o «n'» y acortando ciertas expresiones como «il y a» a «y a». Sin hacer esto, parecería un diálogo muy forzado, especialmente si los personajes son amigos cercanos. De la misma manera, en inglés se abreviará con «doesn't» en vez «does not» o «gonna» en vez

«going to» para lograr este mismo efecto. Por otra parte, para los insultos, se ha intentado transmitir el mismo grado de intensidad para no llegar a chocar a los jugadores.

Conclusión

A través de este trabajo se ha podido estudiar la manera de localizar los videojuegos y los problemas que ello plantea. Antes que nada, no es únicamente una tarea de traducción, sino que también exige un importante trabajo de adaptación a la cultura de llegada, esa es la principal característica de la localización. Se ha profundizado sobre este aspecto en la tercera parte de este estudio, y se puede resaltar que la creatividad es primordial para este tipo de proyectos ya que los videojuegos son obras basadas en ella. Si no se logra esta adaptación, el jugador en la lengua de llegada puede perderse ciertos aspectos de la historia o del ambiente, lo que vuelve la experiencia mucho menos agradable. Es por esa razón que el trabajo del localizador ha de ser muy minucioso y estar muy bien documentado.

En efecto, un localizador ha de conocer tanto la lengua como la cultura de llegada, pero también el mundo del videojuego en este caso. No es suficiente traducir y redactar perfectamente en otro idioma, hay que tener en cuenta muchos aspectos que forman parte de la creación en general o del ámbito de los videojuegos en particular. En el caso de la terminología especializada, si aparece un error, los jugadores lo notaran ya que ellos están acostumbrados a este mundo y al vocabulario correcto. Muchas veces, los jugadores son más expertos en el tema que los localizadores, es por esa razón que la documentación es primordial para evitar todo tipo de confusiones.

El hecho de tener tipos de documentos de partida tan diversos también supone una dificultad. Traducir un texto muy técnico como puede serlo un manual no es lo mismo que traducir un diálogo o un texto publicitario. Cada uno de estos plantea diferentes problemas como se ha podido observar en las diversas partes de este estudio. El trabajo de localización es muy heterogéneo y variado, y eso también es lo que lo hace más interesante.

4. Propuesta de traducción

4.1. Descripción de los personajes

4.1.1. Francés

Personnage	Rôle	Positif	Négatif	Evolution	Ce qu'ils apportent au groupe
Collecteur - Zephyr	Tank	Rêveur. Tenace. Sens pratique.	Calculateur. Désagréable. Manque d'empathie.	Apprend à utiliser ses émotions et à arrêter de faire du mal à ses amis.	Leadership. Idées et plans. Motivation. Sécurité.
Botaniste - Kiara	Support	Fervente. Passionnée. Joyeuse. Positive. Communicative.	Passive. Innocente. Dépendante.	Deviens plus entrepreneur et indépendante. Plus innocente aussi.	Intelligence. Communication. Joie.
Ingénieur - Fergusson	Random	Travailleur. Discipliné. Sens du sacrifice. Obéissant (parce qu'il croit en la cause). Imaginatif.	Antisocial. Peu sûr de lui. Introverti.	Gagne de la confiance en soi, prend conscience de ses capacités.	Bricoleur. Sympathique. Perceptif sur le plan émotionnel.
Voleuse - Lilith	DPS	Courageuse. Indépendante. Pensée critique.	Impulsive. Colérique. Orgueilleuse et arrogante.	Elle prend peu à peu confiance dans le groupe et s'ouvre à eux. Jusqu'à accepter de se sacrifier pour eux.	Force. Agilité. Perspective pragmatique. Aide pour les plans.

4.1.2. Inglés

Character	Role	Positive	Negative	Evolution	What they bring to the group
Harvester - Zephyr	Tank	Dreamer. Tenacious. Practical sense.	Calculator. Rude. Lacks empathy.	Learns to use his feelings and stop hurting his friends.	Leadership. Ideas and plans. Motivation. Security.
Botanist - Kiara	Support	Fervent. Passionate. Cheerful. Positive. Communicative.	Passive. Innocent. Dependent.	Becomes more enterprising and independent. Not so innocent.	Intelligence. Communication. Joy.
Engineer - Fergusson	Random	Hard-worker. Disciplined. Ready to sacrifice himself. Obedient (for believing in the cause). Imaginative.	Antisocial. Insecure. Introverted.	Gains self-confidence and realizes what he's capable of.	Handyman. Likeable. Emotionally perceptive.
Thief - Lilith	DPS	Brave. Independent. Critical thinking.	Impulsive. Angry. Proud and arrogant.	Gains confidence in the group and opens up to them. To the point of being able to sacrifice for them.	Force. Agility. Pragmatic perspective. Helps with the plans.

4.2. Menús del videojuego

4.2.1. Francés

Les menus du jeu sont :

Menu principal :

- **Jouer** : commence une nouvelle partie
- **Options** : propose les options suivantes
 - Graphiques : ouvre le menu des graphiques.
 - Son : ouvre le menu de son.
- **Générique** : demande aux joueurs s'ils veulent voir le générique. S'ils disent que non, ils reviennent au menu principal. S'ils disent que oui, on leur demande encore une fois. Deux fois. Trois fois. Après la troisième, un chat s'ouvre et un des concepteurs (Joan) dit « Eh, les gars, y a quelqu'un qui veut voir le générique ». S'ils continuent à dire oui, d'autres concepteurs le rejoignent. Après avoir choisi cinq fois oui, ils répondent finalement « Ok, tiens », le générique apparaît et les joueurs obtiennent un succès.
- **Collectibles** : permet aux joueurs d'accéder aux *collectibles* qu'ils ont obtenus tout au long de l'aventure.

Menu de pause :

N'importe lequel des joueurs peut ouvrir le menu de pause pendant la partie, que ce soit en mode local ou online.

- **Reprendre** : sort du menu de pause.
- **Options** : propose les options suivantes
 - Graphiques : ouvre le menu des graphiques.
 - Son : ouvre le menu du son.
- **Quitter** : un avertissement apparaît et demande la confirmation du joueur. Dans le cas affirmatif, le joueur revient au menu principal.

4.2.2. Inglés

The game's menus are:

Main menu:

- **Play:** starts a new game.
- **Options:** displays the following options
 - Graphics: opens the graphics menu.
 - Sound: opens the sound menu.
- **Credits:** asks the players if they want to see the credits. If they say no, they go back to the main menu. If they say yes, we ask them one more time. Twice. Three times. After the third time, a chat opens and one of the designers (Joan) says “Hey, guys, there’s someone here who wants to watch the credits”. If they keep saying yes, more designers appear. After choosing yes five times, they say “Ok, here you go”, the credits appear, and the player gets an achievement.
- **Collectibles:** allows the player to see the collectibles he obtained all along the adventure.

Pause menu:

Any one of the players can open the pause menu during a game, be it in local or online mode.

- **Resume:** exits the pause menu.
- **Options:** displays the following options:
 - Graphics: opens the graphics menu.
 - Sound: opens the sound menu.
- **Exit:** a message appears and asks the player’s confirmation. If it’s affirmative, the player goes back to the main menu.

4.3. Diálogo *in-game*

4.3.1. Francés

Zephyr : Vous avez bien compris ? On doit pas...

Lilith : ... on doit pas se faire remarquer. On a compris.

Kiara : T'inquiète pas, ça se passera bien.

Zephyr : Je m'inquiète pas...

Police : Police ! Ouvrez tout de suite !

Zephyr, Kiara, Lilith : !!!

Lilith : Merde.

Marcus : Putain, Zephyr. Tu m'avais dit que j'aurais pas de problèmes !

Zephyr : T'inquiète pas. On partait. En route ! Tout le monde reste calme. Y a pas de raison pour que...

Police : Attrapez-les !

Lilith : Vous l'avez bien cherché.

Kiara : Tu crois que ça, ça compte comme « se faire remarquer » ?

Zephyr : On est encore à temps. Allez !

Police : Arrêtez-vous tout de suite !

Sandra : Aaah !

Kassandra : Ils sont devenus fous !

Gérard : Le mur de la chambre s'est encore fissuré.

Bellemire : COMMENT !? On vient de l'arranger !

Gérard : Ne crie pas, s'il te plaît. C'est vrai. Mais tu sais bien.

Bellemire : Les enfoirés !

Gérard : Qui ?

Bellemire (à voix basse) : Tu sais très bien qui.

Gérard : Tu ne peux pas tout leur mettre sur le dos, chérie.

Bellemire : Non !? Et comment tu expliques le fait que ce foutu mur se fissure presque tous les mois, hein ?

Gérard : Chut.

Bellemire : Déjà ça, en plus ils ont encore monté le prix de l'eau...

Gérard : Chérie...

Bellemire : ... et on doit marcher une demi-heure pour recevoir une brouille de minéral.

Nom d'un chien, Gérard, à qui veux-tu que je m'en prenne !?

Gérard (à voix basse) : Je sais, je sais. Mais ça ne sert à rien de se plaindre maintenant. Et ne parle pas si fort. La police est dans le coin.

Bellemire : *Soupir* Tu as raison... désolée.

Kiara : Eh ! Je crois que j'étais jamais venue par ici !

Lilith : Est-ce qu'il existe quelque chose qui ne te met pas de bonne humeur ?

Zephyr : Lilith...

Lilith : Quoi !? C'est vrai !

Lilith : Si on se défait de tous ceux qui nous ont vus... c'est comme si on s'était pas fait remarquer, non ?

Zephyr : Qu'est-ce qu'ils faisaient ici !?

Lilith : On était vraiment obligés de passer par ici ?

Kiara : C'est pas si compliqué. Si on fait attention là où on saute... hehe.

Lilith : Facile à dire pour toi, l'asperge !

Kiara : Comment ?

Zephyr : On continue !

Lilith : Ca empire de jour en jour.

Zephyr : Hum... bientôt il restera plus rien.

Kiara : Mais on va tout arranger !

Lilith : Comment ? En volant des bonbonnes ?

Kiara : C'est un début... au moins on aide les gens.

Lilith : Jusqu'à ce qu'il ne reste plus personne à aider.

Zephyr : Et c'est quoi ta solution, hein !?

Lilith : C'est quoi ton problème maintenant ?

Kiara : Les gars...

Zephyr : Hum... On se concentre sur le plan, ok ?

Police : !!!

Lilith : Ils commencent à avoir peur de nous, hein ? Bien.

Kiara : Woow. C'est magnifique !

Zephyr : Oui... ça l'est vraiment.

Lilith : Bon, on continue ? On a pas toute la journée.

Zephyr : C'est vrai, oui. On y va !

Kiara : Où est-ce qu'ils sont passés ?

Zephyr : Y a quelque chose qui cloche...

Lilith : Hum... c'est trop calme...

Frank : Vous voilà.

Zephyr : Merde. Pas lui...

Frank : **ATTRAPEZ-LES !**

Lilith : Il est sympa ton... ami.

Zephyr : Je... c'est pas... on se connaissait tout simplement.

Lilith : HA ! On est plus si forts maintenant, hein ? Qu'est-ce que vous allez faire ? Enfoirés !

Espèce d'enfoirés, voleurs, mineurs !

Zephyr : Hey !

Lilith : Oups... désolée.

Zephyr : T'inquiète pas. C'est pas comme si j'y étais pas habitué.

Kiara : On dirait qu'on peut passer par l'immeuble ! Quelqu'un sait où ça mène ?

Zephyr : Aucune idée. Mais on doit pas être loin de l'entrepôt.

Kiara : Je croyais que tous les parcs avaient été détruits...

Lilith : Ils ont été détruits. Ça fait longtemps que plus personne ne vient ici.

Kiara : Quand même... je sais pas. Il y a une certaine... beauté ici. Voir qu'ils existent encore... c'est déjà...

Lilith : BEAUTE !? C'est un cimetière, Kiara. Y a que toi pour voir du positif au milieu de toute cette merde !

Kiara : Qu'est-ce que tu veux dire par là ?

Zephyr : S'il vous plaît, pas maintenant... pas ici.

Kiara : Hey ! On y est !

Zephyr : Restez sur vos gardes, c'est pas fini.

Police : Vous êtes en terrain Aethernal ! Ne faites pas un seul pas de plus.

Lilith : Ah ouais ? On va bien voir.

Zephyr : Vous êtes prêtes ?

Lilith : Pour quoi faire ? Il reste aucun garde.

Zephyr : Faites attention ; au cas où.

Kiara : Oui, chef !

Isador : Vous n'irez pas plus loin.

Zephyr : On a aucune raison de se battre, Isador.

Kiara : On vient chercher l'oxygène, c'est tout.

Isador : Je ne vous laisserai pas, délinquants. Vous avez déjà causé assez de problèmes. Allez, Monstro.

Lilith : Ok. En piste !

Isador : Aaargh !! Laissez-moi... tranquille ! Terroristes... pathétiques...

Lilith : Allez !

Kiria : Il est parti où ?

Zephyr : C'est pas fini. Faites attention !

Isador : Vous êtes finis, sales gaspilleurs d'airs !

Zephyr : Non, Tu es fini.

4.3.2. Inglés

Zephyr: You all got it? We have to...

Lilith: ... we have to keep a low profile. We got it.

Kiara: Don't worry, it'll be alright.

Zephyr: I'm not worried...

Police: Police! Open up right now!

Lilith: Fuck.

Marcus: Oh come on, Zephyr. You told me I wouldn't get in trouble!

Zephyr: Don't worry. We were leaving. Let's go! Calm down everyone. This doesn't have to...

Police: Arrest them!

Lilith: You had it coming.

Kiara: Do you think this counts as «keeping a low profile»?

Zephyr: There's still time. Let's go!

Police: Stop right there!

Sandra: Aaah!

Kassandra: They've gone crazy!

Howard: The bedroom wall is cracking again.

Bellemire: HOW!?! We just fixed it!

Howard: Please don't scream. We did but, you know.

Bellemire: Bastards!

Howard: Who?

Bellemire (whispering): You know who.

Howard: You can't blame them for everything, honey.

Bellemire: No!?! Then how would you explain that the damn wall cracks almost every month, huh?

Howard: Shh.

Bellemire: Between that and the fact that they upped the price of the damn water...

Howard: Honey...

Bellemire: ...and that we have to walk for half an hour just to get a tiny amount of mineral. Goddamnit, Howard, who do you want me to blame!?

Howard (quietly): I know, I know. But complaining doesn't get you anything right now. And don't talk so loudly, the police are patrolling.

Bellemire: *Sighs* You're right... I'm sorry.

Kiara: Oh! I think I've never been here!

Lilith: Is there anything that doesn't get you in a good mood?

Zephyr: Lilith...

Lilith: What!?! It's true!

Lilith: If we get rid of the ones who saw us... it counts as if we kept a low profile, right?

Zephyr: What were they doing here!?

Lilith: Do we really have to go this way?

Kiara: It's not that hard. If we just jump carefully... Hehe.

Lilith: That's easy for you to say, Sasquatch!

Kiara: What?

Zephyr: Let's keep going!

Lilith: This is getting worse day by day.

Zephyr: Hum... Soon there'll be nothing left.

Kiara: But we'll solve it!

Lilith: How? By stealing oxygen tanks.

Kiara: It's a start... at least we're helping people.

Lilith: Until there's no one left to help.

Zephyr: What's your solution then, huh!?

Lilith: What's wrong with you?

Kiara: Guys...

Zephyr: Hum... Let's focus on the plan, okay?

Police: !!!

Lilith: They're starting to fear us, huh? Good.

Kiara: Wooow. It's beautiful!

Zephyr: Yes... It really is.

Lilith: Okay, come on. We don't have all day.

Zephyr: Yes, right. Let's go!

Kiara: Where did everyone go?

Zephyr: Something's wrong...

Lilith: Hum... too quiet...

Frank: There you are.

Zephyr: Fuck. Not him...

Frank: CATCH THEM!

Lilith: What a nice... friend... you have.

Zephyr: I... he's not... we just knew each other.

Lilith: HA! Not so strong now, are you!?! What are you gonna do, huh? Suckers! You're suckers, thieves, miners!

Zephyr: Hey!

Lilith: Woops... sorry.

Zephyr: Don't worry. It's not like I'm not used to it.

Kiara: It looks like we can go through this building! Does anyone know where this leads?

Zephyr: No idea. But we can't be far from the warehouse.

Kiara: I thought all the parks were destroyed...

Lilith: They were. It's been a long time since anybody came here.

Kiara: Still... I don't know. There's something... beautiful here. Seeing that they still exist... it's already...

Lilith: BEAUTIFUL!?! This is a graveyard, Kiara. You're the only one who can see anything positive in the middle of this shit!

Kiara: What's that supposed to mean?

Zephyr: Please, not now... not here.

Kiara: Hey! We're here!

Zephyr: Stay sharp, this isn't over.

Police: You're on Aethernal grounds! Don't go any further.

Lilith: Oh yeah? We'll see about that.

Zephyr: Are you ready?

Lilith: What for? There are no guards left.

Zephyr: Be careful, just in case.

Kiara: Yes, sir!

Isador: This is as far as you'll get.

Zephyr: There's no need to fight, Isador.

Kiara: We just came for the oxygen, that's it.

Isador: I won't let you, low-lives. You've already done enough damage. Come on, Monstro.

Lilith: Huh. Showtime!

Isador: Aaaghh!! Leave me... alone! You... pathetic... terrorists...

Lilith: Hell yeah!

Kiara: Where did he go?

Zephyr: This isn't over. Come on. Heads up!

Isador: You're done, fucking airwasters!

Zephyr: No, You are done.

4.4. Historia del juego

4.4.1. Francés

Histoire / cadre général

278 ans avant le début de cette histoire pour être précis, le monde était assez ressemblant à celui que nous connaissons aujourd'hui. Cependant, la situation était très tendue au niveau politique, et un jour, tout a explosé. Une guerre a été déclarée et des rumeurs de la menace d'armes bactériologiques ont commencé à apparaître dans le monde entier.

An 4 Avant le Dôme :

Chaque communauté réagit à la guerre à sa façon. Certains pays se joignent à la guerre, d'autres se déclarent neutres... mais ils doivent tous se protéger, ce qui mène certaines villes à prendre des mesures drastiques. Dans la région de Solaria, un groupe politique appelé ECU (Espoir, Coopération et Union) commence à présenter un projet novateur à la population : un dôme. Cela permettra de survivre à toute menace bactériologique et évitera d'avoir à s'enfermer sous terre. Mais pour cela, ils établissent des conditions. Celles-ci peuvent se résumer par un fragment du suivant discours devenu très célèbre :

« Ce Dôme qui nous enfermera aujourd'hui, rendra nos enfants libres demain, dans un futur meilleur... Puisqu'il ne nous permet pas uniquement de survivre, il nous permettra aussi de profiter d'une nouvelle vie pour tous, au goût de chacun. Un luxe que très peu, voire personne, ne peut se permettre en cette période. Mais je vous l'offre en échange de quelques petites conditions que vous devrez tous accepter. Un projet comme celui-ci est immense et son coût est gigantesque. C'est pourquoi, si le Dôme est accepté, nous repartirons tous à zéro. Il n'y aura plus de classes. Nous nous aiderons tous les uns les autres. Toutes vos richesses actuelles iront à la construction du Dôme. Et tout le monde, sans exception, aidera à l'élaboration de ce projet. »

Bien qu'il y ait des plaintes, celles-ci ne durent pas longtemps et la proposition finit par être acceptée. Tout le monde commence à travailler. Certains en construisant le Dôme en soi, d'autres en rendant la ville en son intérieur autonome.

Pendant les 4 années de sa construction, les tensions au niveau mondial et national continuent à augmenter avec la guerre. On sait que dans peu de temps les armes bactériologiques tant redoutées commenceront à être utilisées. Dans Solaria, les habitants continuent à travailler inlassablement, conscients du danger qui approche.

Premières années et évolution

Les débuts :

Tout le monde a commencé sa vie à zéro dans le Dôme, ils avaient toutes les ressources dont ils auraient besoin pendant 100 ans, des logements ont été créés pour tous, et même s'ils

étaient enfermés là-dedans, ils savaient qu'ils ne vivaient pas mal et qu'à l'extérieur ils seraient morts. C'est pour cette raison qu'ils appréciaient ECU, pour leur avoir fourni cette occasion. La population augmente.

An 65 apr. D (après le Dôme) :

Il y a de graves problèmes d'oxygène à cause des incidents survenus et l'entreprise Aethernal apparaît. Elle commence à recycler l'oxygène et à le rendre payant, les classes sociales réapparaissent, et avec elles, les inégalités.

An 100 apr. D :

La mine d'où les ressources sont extraites apparaît, elles sont utilisées pour, entre autres, créer de la nourriture grâce à une technologie avancée.

An 120 apr. D :

Les mensonges commencent, l'oxygène de l'extérieur est respirable, l'entreprise le sait et commence à en profiter et à s'enrichir grâce à ça.

An 273 apr. D :

Rien n'a changé, excepté le fait que la population est passée de 250 000 à 150 000 en peu de temps, environ 150 ans.

La situation au moment où se passe le jeu

173 années sont passées depuis le moment où il a été prédit que le Dôme devait disparaître. La vente d'oxygène a provoqué de grandes inégalités sociales et économiques entre les habitants du Dôme.

L'entreprise Aethernal a gagné beaucoup de pouvoir et de popularité. Elle a une grande influence sur la politique de la ville et son gouvernement, c'est Aethernal qui tire les ficelles dans l'ombre.

Cette situation commence à créer des tensions, mais celles-ci ne mènent jamais à plus que des petits actes de vandalisme contre l'autorité. Cependant, la population croit encore que l'air à l'extérieur du Dôme n'est pas respirable, mais que tout sera fini un jour.

4.4.2. Inglés

Story / General setting

278 years after the beginning of this story to be precise, the world was quite similar to the one we know today. However, the situation was very tense politically speaking. Until one day, it all exploded. A war was declared and rumors about the threat of bacteriological weapons started appearing around the world.

Year 4 Before the Dome:

Every community reacts to the war in their own way. Some countries join the war, others declare their neutrality... but they all have to protect themselves, which causes some cities to take drastic measures. In the region of Solaria, a political group called HCU (Hope, Cooperation and Union) starts introducing an innovative project to the people: a dome. This will enable them to survive any bacteriological threat without having to get trapped underground. But to do this, they imposed some conditions. These can be summarized with a fragment of the now famous speech:

“This Dome that traps us today, will free our children tomorrow, in a better future...as it doesn't only enable us to survive, it will also allow us to enjoy a new life for everyone, at will. A luxury that very few, maybe no one, can afford these days. But I offer it to you only in exchange for some minor conditions that you will all have to accept. A project like this one is huge, and the costs are enormous. Therefore, if the Dome is accepted, we will all start from scratch. Classes will stop existing. We will all help each other. All your current wealth will go to the construction of the Dome. And everyone, without exception, will help with the development of this project.”

Although there are some complaints, these don't last long, and the proposal ends up being accepted. Everyone starts working. Some building the Dome itself, others making the city inside it self-sustaining.

In the 4 years of construction, the national and international tensions keep increasing because of the war. Everyone knows that the dreaded bacteriological weapons will start being used shortly. In Solaria they keep working relentlessly, aware that the danger is coming.

Early years and evolution

The beginning:

Everyone started their life from scratch in the Dome, they had all the resources they would need for 100 years, and houses were built for everyone. Even though they were trapped inside, they knew they had a good life and that they would have died outside. That's why they appreciated HCU, for providing them that opportunity. The population increases.

Year 65 AD (After the Dome):

There are serious oxygen problems because of some incidents, and the company Aethernal appears. They start recycling the oxygen and selling it; the social classes reappear and hence, the inequalities.

Year 100 AD:

The mine from which the resources are extracted appears, they use those to create food with an advanced technology among other things.

Year 120 AD:

The deception starts, the oxygen from outside is breathable, the company knows that and starts taking advantage of it and getting rich.

Year 273 AD:

Everything is the same, except that the population has gone from 250 000 to 150 000 in a short amount of time, about 150 years.

The situation at the time of the game

173 years have gone by since it was predicted that the Dome had to disappear. The sale of oxygen has led to a great social and economic inequality between the inhabitants of the Dome. The company Aethernal has gained a lot of power and popularity. They have a great influence on the city's politics and its government. Aethernal is pulling the strings in the shadows. This situation starts creating tensions, but they only lead to little acts of vandalism against the authority. However, the population still believes that the air outside the Dome isn't breathable and that it will all end one day.

4.5. Pitch para possibles publishers

4.5.1. Francés

1. Le concept :

Imaginez Robin des Bois et ses joyeux compagnons, mais dans une dystopie cyberpunk dans laquelle l'oxygène est commercialisé et vous pouvez jongler avec vos ennemis comme si c'était des ballons de volley.

Le projet que nous vous présentons s'appelle Sold O2ut, c'est un beat'em up basé sur la coopération avec des éléments de plateforme et de rpg, aussi centré sur la narrative.

2. Les 3 facteurs :

Il y a 3 facteurs qui différencient Sold O2ut des autres jeux du même genre.

Le premier est le système de combat. Le jeu revient avec nostalgie à l'âge d'or des beat'em up des années 80 et les **combats pleins d'adrénaline** qui le caractérisait. On voulait également rajouter une touche moderne, en faisant le jeu entièrement en 3D et en introduisant des nouveaux types de caméras. On ne voulait pas créer un autre jeu uniquement à défilement horizontal. Finalement, ce qui distingue réellement le combat de Sold O2ut est le **Volley Combat System**. Grâce à ça, les joueurs peuvent traiter les ennemis comme des ballons de volley, en se les passant entre eux, en les lançant en l'air et les écrasant sur le sol. A travers ça, l'idée était de réussir à créer un combat étant **dynamique** et promouvant aussi la **coopération**.

Le deuxième aspect qui le différencie est ce que l'on appelle **Dark Cartoon**. Sold O2ut se déroule dans un monde dystopique et adulte qui contraste avec l'art de dessin animé. Le jeu se centre aussi beaucoup sur la **narrative**. Les joueurs et les personnages seront attrapés dans un profond thriller qu'ils devront découvrir. Finalement, un aspect qui mérite d'être souligné est la mécanique de l'oxygène. L'**oxygène** est tellement important dans l'intrigue et dans le monde du jeu qu'on a dû l'intégrer dans le gameplay. C'est pour cela que l'oxygène fonctionne comme du mana. De plus, si la barre d'oxygène s'épuise, le personnage commence à perdre de la vie, comme s'il était en train de **suffoquer**.

Enfin et surtout, il y a la coopération. Même si vous pouvez jouer et vous amuser avec Sold O2ut seul, c'est avant tout un **jeu centré sur la coopération**. Le système de combat dont on a parlé auparavant, le *character* et *level design*, et même le système de points sont créés en pensant à la coopération. Par exemple, vous gagnez plus de points si vous faites un combo avec un ami et il existe des habilités pouvant être utilisées pour aider des alliés si elles sont utilisées correctement.

4.5.2. Inglés

1. *The Concept:*

Picture Robin Hood and his merry men, but it's a cyberpunk dystopia where oxygen is commercialized, and you can juggle your enemies as if they were volleyballs.

The project we are presenting to you is called Sold O2ut, it's a cooperative-centric Beat'em up with platforming and rpg elements and a big focus on narrative.

2. *The 3 factors:*

There are 3 factors that differentiates Sold O2ut from other games from the genre.

The first one is its combat system. The game calls to the 80's beat'em up golden age nostalgia and the **adrenaline-fueled combat** it was famous for. We also wanted to add a more modern touch, making the game full 3D and introducing new types of cameras. We didn't want to have yet another side-scrolling only game. Finally, what really makes the combat in Sold O2ut stand out is the **Volley Combat system**. Through this, the players treat their enemies as if they were volleyballs, passing them to each other, throwing them in the air and smashing them to the ground. The idea behind this was to achieve a combat that was both **dynamic** and also promoted **cooperation**.

The second differentiating aspect is what we call "**Dark Cartoon**". Sold O2ut takes place in a mature, dystopian world that clashes with a more cartoonish art. The game also has a big focus on its **narrative**. The players and the characters will be caught up in an in-depth thriller plot they will have to discover. Finally, something worth noting is the oxygen mechanic. **Oxygen** is so important in the plot and the world of the game that we had to implement it inside the gameplay. That's why the oxygen works as mana. Moreover, if you deplete your oxygen bar, the character starts losing life, as if he was **suffocating**.

And last but not least, we have cooperation. Although you can play and have fun with Sold O2ut alone, it's mainly a **cooperative centric game**. The combat system we talked about before, the character and level design, and even the point system are built with cooperation in mind. For example, you get more points if you do a combo with a friend and there are abilities that can be used to help allies when used correctly.

4.6. Phrases de la pantalla de carga

4.6.1. Francés

CONSEILS

Les ennemis laissent des bulles d'oxygène derrière eux lorsqu'ils sont battus. Ramassez-les pour éviter de vous asphyxier.

Les ennemis laissent des bulles de vie derrière eux lorsqu'ils sont battus. Ramassez-les pour éviter de mourir.

Chaque personnage a ses propres habilités et combos spéciaux. Expérimentez les différentes combinaisons de touches et jetez un coup d'œil aux combos dans le menu de pause.

D'ailleurs, avez-vous remarqué que vous pouvez pousser vos alliés ? Allez au bord d'une falaise et... testez-le. Ce n'est pas moi qui vous l'ai dit.

En maintenant le bouton de saut enfoncé, vous sautez plus haut et plus loin. Ça peut être utile si vous n'atteignez pas une plateforme.

Vous avez du mal à battre des ennemis ? Poussez-les avec le bouton à cet effet, personne ne mérite ce genre de négativité dans sa vie.

Les plantes de Kiara ne marchent que pendant les combats. Elles guériront les joueurs qui y sont proches mais uniquement si Kiara frappe des ennemis.

Saviez-vous que vous pouvez bloquer des attaques ? Appuyez sur le bouton droit R2 pour créer un champ d'énergie autour de vous. Vous ne recevrez pas de dégât mais vous perdrez de l'oxygène à chaque coup. Faites attention.

Les attaques finales sont des habilités puissantes qui ont besoin d'oxygène pour marcher. Mais ne vous inquiétez pas pour ça, les ennemis vous donneront de l'oxygène pour recharger !

Attention ! Si vous utilisez tout votre oxygène vous commencerez à vous asphyxier ! Vous marcherez lentement et perdrez de la vie. N'utilisez pas votre dernière réserve d'oxygène lorsque vous avez peu de vie.

HISTOIRE

Le dispositif mécanique qu'a Zephyr au bras s'appelle Extracteur Electro Magnétique, c'est l'outil qu'il utilisait dans son ancien métier. Il était mineur et ce bras mécanique est fait pour extraire certains minéraux.

La vie sous le Dôme est autosuffisante. L'oxygène est recyclé (et vendu à très haut prix), l'eau est recyclée (et également vendue) et la nourriture est créée à partir de minéraux spéciaux recueillis dans une énorme mine se trouvant au centre de la ville.

Hope's Nest est divisée en cercles concentriques. La Mine se trouve au centre, principale source de nourriture de la ville, autour de celle-ci se trouve les bidonvilles (où vivent les protagonistes), encore autour, la zone industrielle, et à l'extrême, les quartiers riches.

L'entreprise qui vend et recycle l'oxygène s'appelle Aethernal, en référence au mot grec faisant allusion à l'air que respirent les Dieux, qui, disait-on, est différent de Aer, l'air des mortels et également le nom du groupe de rebelles.

Dans Hope's Nest, les plus riches vivent au bord du Dôme dans de très hauts bâtiments. Ceux-ci leurs permettent de vivre loin des émanations toxiques et de voir en dehors du Dôme.

La ville a été nommée Hope's Nest par son créateur, à l'époque c'était un nom approprié, mais au cours des années, la situation a empiré et des vandales ont jugé plus juste de renommer la ville « Hopeless » en faisant des tags sur les panneaux de la ville.

Le groupe de rebelles appelé Aer est composé de quatre personnes. Zephyr, le bouclier et protecteur, est le chef. Ensuite il y a Kiara, la médecin, Lilith, le muscle, et Fergusson, l'ingénieur.

Zephyr est le chef du groupe de rebelles. Bien qu'il soit un grand rêveur, il n'aime pas montrer ses émotions. Il se soucie beaucoup de son équipe et de la population.

Kiara vient des quartiers riches, c'est pour cela qu'elle est beaucoup plus innocente que les autres membres de l'équipe. Elle est également très empathique. C'est une excellente botaniste qui rêve de refaire grandir des plantes dans Hope's Nest.

Lilith a toujours l'air fâchée, mais c'est parce qu'elle a eu une vie difficile, vu qu'elle a grandi dans la pire zone des bidonvilles. C'est la meilleure guerrière du groupe et une très bonne planificatrice.

Fergusson est le meilleur ingénieur de Hope's Nest, mais il n'en est pas conscient. Il est trop gentil pour son propre bien et a du mal à avoir confiance en soi. Il a construit un robot de trois mètres appelé Styx qu'il considère comme un ami et utilise pour se battre.

Un train de haute technologie fait le tour des quartiers riches et est utilisé pour se déplacer et pour profiter de la vue. Le seul moyen de se déplacer dans les quartiers pauvres est à pied.

L'entreprise de recyclage d'oxygène, Aethernal, est dirigée par six actionnaires, un d'entre eux est considéré comme le chef. Il s'est révélé être plus populaire que le maire de la ville.

Hope's Nest a été fondée il y a plus de 250 ans. Depuis, il y a une grande célébration appelée « Jour du Commencement » chaque année, c'est devenu la fête la plus importante de Hope's Nest.

Hope's Nest a été créée pour protéger la population contre la guerre bactériologique. Au début, tout se passait bien, mais à cause d'une mauvaise planification, l'oxygène a commencé à manquer après 100 ans. A partir de là, tout a empiré...

Une grande rivière traverse la ville de Hope's Nest, mais son eau est toxique et il est conseillé de ne pas la toucher les mains nues.

Les gens parlent, et ils parlent beaucoup d'Aethernal et du pouvoir qu'ils ont. Certains disent même que le maire de Hope's Nest n'a pas de réel pouvoir et qu'il est contrôlé par Aethernal.

Le quartier pauvre n'est, malheureusement, pas le pire dans Hope's Nest. Certaines zones de la ville sont tombées, détruites par des énormes glissements de terrain. Plus personne ne s'y rend, et il y a des rumeurs de cris et d'êtres étranges qui y vivraient.

Quand Hope's Nest, la ville au Dôme, a été fondée, une tour appelée « La Tour du Bouton » a été construite. La légende raconte que lorsque l'air en dehors du Dôme redeviendrait respirable, le maire appuierait sur le bouton et le Dôme s'ouvrirait.

L'objectif d'Aer était de voler aux riches pour donner aux pauvres. Ils n'avaient jamais prévu de découvrir tout ça. Ils n'avaient jamais voulu voir tout ça.

Il est difficile de trouver de l'eau dans Hope's Nest, ce qui fait qu'il est presque impossible de se doucher dans le quartier pauvre. Mais ce n'est pas si grave vu que tout le monde porte un masque à oxygène et ne sent absolument rien.

L'oxygène est tellement toxique sous le Dôme que tout le monde doit porter un masque et une bonbonne. Ce qui rend difficile de répondre aux besoins fondamentaux de chacun.

4.6.2. Inglés

Loading Screen Sentences

ADVICE

The enemies leave oxygen bubbles when defeated. Make sure to pick them up to avoid suffocating.

The enemies leave health bubbles when defeated. Make sure to pick them up to avoid dying. Each character has their own special combos and abilities. Experiment with input and look at the combos in the pause menu.

By the way, did you notice that you can push your allies? You should get to the ledge of a cliff and... try it out. But you did not hear that from me.

Holding down the jump button makes you jump higher and farther. It might come in handy if you can't get to a platform.

Having trouble with enemies? Push them away with the Push Button, you don't need that kind of negativity in your life.

Kiara's plants only work in combat. They will heal players near them but only if Kiara hits enemies.

Did you know that you can block attacks? Try R2/Right trigger to create an energy field around you. With it you will be impervious to damage but you will lose oxygen with each hit. Be careful.

Finishers are powerful abilities that use oxygen to work. But don't worry about that, enemies will give you oxygen to recharge anyway!

Warning! If you use all of your oxygen you will start suffocating! You will walk slowly and lose life. Make sure not to use your last sliver of oxygen when you are low on health.

HISTORY

The mechanical device Zephyr has in one arm is called Electro Magnetic Extractor, it's the tool he used at his previous job. He was a miner and this mechanical arm is built to extract certain minerals.

Life under the Dome is self-sustainable. Oxygen is recycled (and sold at high price), water is recycled (and sold too), and food is converted from special Minerals collected in a huge mine in the centre of the city.

Hope's Nest is divided in concentric circles. In the centre, there is the Mine, main source of food in the city, around it are the slums (where the protagonists live), around them is the industrial district and at the edge is the Rich district.

The company selling and recycling oxygen is called Aethernal, in reference to the Greek word referring to the air breathed by the gods, which was said to be different from Aer, the air of the mortals and the name of the rebel group.

Rich people of Hope's Nest live at the edge of the Dome in extremely tall buildings. These allow them to live away from the toxic fumes and to see outside the Dome.

The city was named Hope's Nest by its founder and at the time it was an appropriate name. But as the years went by and the situation worsened, some vandals thought it better to rename the city "Hopeless" by tagging the city's signs.

The rebel group called Aer is made of four people. Zephyr, the shield and protector, is the leader. Then there is Kiara, the medic, Lilith, the muscle, and Fergusson, the engineer.

Zephyr is the leader of the rebel group. Although he is a huge dreamer, he doesn't like to show emotions. He cares a lot about his team and his people.

Kiara comes from the rich district. Because of that, she is way more innocent than the other members of the team. She is also very empathetic. She is an excellent botanic and dreams of making plants grow again in Hope's nest.

Lilith always seems to be angry. But this is because she's the one who had it tougher, growing up in the worst part of the slums. She's the best fighter of the group and a great planner.

Fergusson is the best engineer in Hope's Nest, but he doesn't know it. He's too kind for his own good and has a very hard time trusting himself. He built a three-meter-tall robot called Styx which he sees as a friend and uses to fight.

A high-tech train goes around the rich district and is used to get around and for sight-seeing. The only way to travel in the poor district is by foot.

The oxygen recycling company Aethernal is led by six big shareholders, one of them is considered to be the true leader. He has proven to be more popular than the city's mayor.

Hope's Nest was founded more than 250 years ago. Each year since then there is a huge celebration called "Beginning Day" that has become the most important holiday in Hope's Nest.

Hope's Nest was created to protect the people from bacteriological warfare. In the beginning, everything was going well, but due to poor planning, oxygen started running out after 100 years. Everything got worse after that...

A big river crosses the city of Hope's Nest, but its water is so toxic that it is recommended not to touch it with your bare skin.

People talk. And they talk a lot about Aethernal and the power they have. Some even say that the mayor of Hope's Nest has no real power and is dominated by Aethernal.

The poor district is, unfortunately, not the worst in Hope's Nest. Some places in town have fallen, destroyed by huge landslides. Nobody goes there anymore, and there are rumours of weird screams and strange beings living down there.

When the domed city of Hope's Nest was founded, a tower called "The Button Tower" was constructed. Legend says that when the air outside the Dome becomes breathable again, the mayor will press the button and the Dome will open.

Aer's objective was to rob from the rich to give to the poor. They never intended to discover all that. They never meant to see all that.

Water is hard to find in Hope's Nest. That makes it near impossible to shower in the poor district. But it's not so bad since everybody wears oxygen masks and can't smell a thing.

Oxygen is so toxic inside the Dome that everyone needs to wear a mask and a tank. It makes it hard to fulfil basic human needs.

Bibliografía

Andovar (2015). *All Your Base are Belong to Us: Brief History of Game Localization*.

<<https://www.andovar-game-localization.com/all-your-base-are-belong-to-us-brief-history-of-game-localization/>> [Consulta: 07-05-2019]

Barreras, Paco (2018). *Localización de videojuegos*.

<https://as.com/meristation/2003/11/24/reportajes/1069657200_036257.html> [Consulta: 09-05-2019]

Escribano Barreiro, Eric (2014). *Traducción de fragmentos humorísticos de dos videojuegos*.

<http://repositori.uvic.cat/bitstream/handle/10854/3440/trealu_a2014_escribano_eric_traduccio_n_fragmentos.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Consulta: 05-05-2019]

El Taller del Traductor (2019). ¿Qué es la localización? (L10N).

<<https://eltallerdeltraductor.com/que-es-la-localizacion-l10n/>> [Consulta: 01-05-2019]

Retro informática (2008). *Historia de los videojuegos*.

<<https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>> [Consulta: 01-05-2019]

Vernet Díaz, Xavier (2015). *Dificultades en la traducción de videojuegos: Final Fantasy VII y su localización oficial*.

<https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg_26165/VERNET_DIAZ_XAVIER_1312377_TFGT114-15.pdf> [Consulta: 01-05-2019]

Wikipedia (2006). *Lexique du MMOG*.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Lexique_du_MMOG#A> [Consulta: 07-05-2019]

Wikiversity (2015). *Localization*.

<<https://en.wikiversity.org/wiki/Localization>> [Consulta: 05-05-2019]

Anexos

1. Texto original

1.1. Descripción de los personajes

Personaje	Rol	Positivo	Negativo	Evolución	Qué aporta al grupo
Recolector - Zephyr	Tanque	Soñador. Tenaz. Sentido práctico.	Calculador. Borde. Falta de empatía.	Aprende a usar sus emociones y dejar de herir sus amigos.	Liderazgo. Ideas y planes. Motivación. Seguridad.
Botánica - Kiara	Support	Fervorosa. Apasionado. Alegre. Positiva. Comunicadora.	Pasiva. Inocente. Dependiente.	Se vuelve más emprendedora y más independiente. No tan inocente.	Inteligencia. Comunicación. Alegria.
Ingeniero - Fergusson	Random	Trabajador. Disciplinado. Dispuesto a sacrificarse. Obediente (por creer en la causa). Imaginativo.	Antisocial. Inseguro. Introverso.	Gana confianza en él mismo y se da cuenta de lo que es capaz.	Manitas. Simpático. Emocionalmente perceptivo.
Ladrona - Lilith	Fighter	Valiente. Independiente. Pensamiento crítico.	Impulsiva. Colérica. Orgullosa y arrogante.	Va ganando confianza en el grupo y se va abriendo a ellos. Hasta poder sacrificarse por ellos.	Fuerza. Agilidad. Mirada pragmática y ayuda con los planes.

1.2. Menús del videojuego

Los menús del juego son:

Menú de inicio:

- **Jugar:** inicia una nueva partida.
- **Opciones:** despliega las opciones siguientes
 - Gráficos: abre el menú de gráficos.
 - Sonido: abre el menú de sonido.
- **Créditos:** se pregunta al jugador si quiere ver los créditos. Cada vez que diga que no, vuelve al menú principal. Si dice que sí, se le vuelve a preguntar una vez. Dos veces. Tres veces. Al cabo de la tercera vez, un chat se abre en el que uno de los diseñadores (Joan) dice «Hey, tíos, que aquí hay uno que quiere ver los créditos». Si sigue diciendo que sí, más y más diseñadores aparecen. Después de 5 veces de darle al sí, dicen «Vale, aquí tienes», se muestran los créditos y el jugador obtiene un logro.
- **Coleccionables:** permite al jugador acceder a los coleccionables que ha conseguido durante la aventura.

Menú de pausa:

Cualquiera de los jugadores puede abrir el menú de pausa durante toda la partida, tanto en modo local como on-line.

- **Continuar:** sale del menú de pausa.
- **Opciones:** despliega las opciones siguientes:
 - Gráficos: abre el menú de gráficos.
 - Sonido: abre el menú de sonido.
- **Salir:** sale un aviso para pedirle confirmación al jugador. En caso afirmativo, los jugadores vuelven a la pantalla de inicio.

1.3. Diálogos *in-game*

Zephyr: ¿Lo tenéis claro todos no? No hay que...

Lilith: ... no hay que llamar la atención. Ya te entendimos.

Kiara: No te preocupes, todo irá bien.

Zephyr: No me preocupo...

Police: ¡Policía! ¡Abrid ahora mismo!

Zephyr, kiara, lilith: "!!!"

Lilith: Mierda.

Marcus: Joder, Zephyr. ¡Me dijiste que no tendría problemas!

Zephyr: No te preocupes. Ya nos íbamos. ¡En marcha!

Zephyr: Tranquilos, todos. Esto no tiene por qué...

Police: ¡Atrapadlos!

Lilith: Os lo habéis buscado.

Kiara: ¿Crees que esto cuenta como «llamar la atención»?

Zephyr: Aún estamos a tiempo. ¡Vamos!

Police: ¡Deteneos ahora mismo!

Sandra: ¡Aaah!

Kassandra: ¡Se han vuelto locos!

Ramón: Se ha vuelto a agrietar la pared del cuarto.

Bellemire: ¿¡CÓMO!?! ¡Pero si la arreglamos hace nada!

Ramón: Ay, no grites por favor. Ya lo sé. Pero ya sabes.

Bellemire: ¡Mal nacidos!

Ramón: ¿Quién?

Bellemire (susurrando): Ya sabes quién.

Ramón: No puedes culparlos de todo, cariño.

Bellemire: ¿¡No!?! Y cómo explicas que la maldita pared se agriete casi cada mes, ¿eh?

Ramón: Chsss.

Bellemire: Entre eso y que subieron otra vez el precio de la maldita agua...

Ramón: Cariño...

Bellemire: ... que tenemos que caminar media hora para recibir una miseria de Mineral.

Bellemire: Maldita sea Ramón, ¿¡a quién quieres que culpe!?

Ramón (Bajo): Lo sé, lo sé. Pero no sirve de nada quejarse ahora. Y no hables tan fuerte. Que está rondando la policía.

Bellemire: *Suspiro* Tienes razón... Perdón.

Kiara: ¡Eh! ¡Creo que nunca vine por aquí!

Lilith: ¿Hay algo que no te ponga de buen humor?

Zephyr: Lilith...

Lilith: ¿¡Qué!?! ¡Es verdad!

Lilith: Si nos deshacemos de todos los que nos vieron... cuenta como que no llamamos la atención, ¿verdad?

Zephyr: ¿¡Qué estaban haciendo aquí!?

Lilith: ¿En serio teníamos que pasar por aquí?

Kiara: No es para tanto. Si saltamos con cuidado... Jeje.

Lilith: ¡Fácil de decir para ti, larguirucha!

Kiara: ¿Cómo?

Zephyr: ¡Sigamos!

Lilith: Esto está peor cada día.

Zephyr: Hum... pronto no quedará nada.

Kiara: ¡Pero ya lo solucionaremos!

Lilith: ¿Cómo? ¿Robando bombonas?

Kiara: Es un principio... al menos ayudamos a la gente.

Lilith: Hasta que no quede nadie a quien ayudar.

Zephyr: ¿Y cuál es tu solución, eh!?

Lilith: ¿Qué te pasa a ti ahora?

Kiara: Chicos...

Zephyr: Hum... Centrémonos en el plan, ¿vale?

Police: !!!

Lilith: Empiezan a estar asustados de nosotros, ¿eh? Bien.

Kiara: Woooh. ¡Es precioso!

Zephyr: Sí... sí que lo es.

Lilith: Bueno, ¿seguimos? Que no tenemos todo el día.

Zephyr: Sí, verdad. ¡Vamos!

Kiara: ¿A dónde se han metido?

Zephyr: Algo anda mal...

Lilith: Hum... demasiado tranquilo...

Frank: Ahí estáis.

Zephyr: Mierda. El no.

Frank: ¡ATRAPADLOS!

Lilith: Qué buen... amigo... que tienes.

Zephyr: Yo... no es... nos conocíamos hace tiempo.

Lilith: ¡HA! Ya no os creéis tan fuertes ahora, ¿eh!? ¿Qué nos vais a hacer? ¡Cabrones! ¡Sois unos cabrones, ladrones, mineros!

Zephyr: ¡Hey!

Lilith: Ups... Lo siento.

Zephyr: No pasa nada. Como si no estuviera acostumbrado.

Kiara: ¡Parece que podemos pasar por este edificio! ¿Alguien sabe dónde lleva esta?

Zephyr: Ni idea. Pero no debemos estar lejos del almacén.

Kiara: Creía que todos los parques habían sido destruidos...

Lilith: Sí, hace mucho tiempo que no viene nadie por aquí.

Kiara: Aun así... No sé. Hay cierta... belleza en esto. Ver que aún existen...

Lilith: ¿¡BELLEZA!?! Esto es un cementerio, Kiara. ¡Eres la única capaz de vez algo positivo en medio de esta mierda!

Kiara: ¿Qué quieres decir con eso?

Zephyr: Por favor, ahora no... aquí no.

Kiara: ¡Hey! ¡Ya hemos llegado!

Zephyr: Estad alertas, esto no ha acabado.

Policía: ¡Estáis en terreno Aethernal! No den ni un paso más.

Lilith: ¿Ah sí? Eso ya lo veremos.

Zephyr: ¿Estáis listas?

Lilith: ¿Para qué? No quedan guardias.

Zephyr: Id con cuidado, por si acaso.

Kiara: ¡Sí, señor!

Isador: Hasta aquí habéis llegado.

Zephyr: No tenemos por qué pelearnos, Isador.

Kiara: Solo hemos venido a por el oxígeno, eso es todo.

Isador: No os dejaré, escorias. Ya habéis hecho suficiente daño. Vamos, Monstro.

Lilith: Huh. ¡Que empiece el espectáculo!

Isador: ¡¡Aaagh!! ¡Dejadme... tranquilo! Patéticos... terroristas...

Lilith: ¡Vamos!

Kiara: ¿A dónde se ha metido?

Zephyr: Esto no ha acabado. ¡Cuidado!

Isador: ¡Estáis acabados, desgraciados derrochadores de aire!

Zephyr: No, Tú estás acabado.

1.4. Historia del juego

Historia/Ambientación general

278 años antes del principio de esta historia para ser precisos, el mundo se parecía bastante al que conocemos hoy en día. Pero la situación era muy tensa políticamente hablando. Hasta que un día todo explotó. Se declaró una guerra y rumores de amenazas de armas bacteriológicas empezaron a surgir por todo el mundo.

Año 4 Antes de Cúpula:

Cada comunidad reacciona a la guerra a su manera. Algunos países se unen a la guerra, otros se declaran neutrales... pero todos tienen que protegerse, lo que lleva a algunas ciudades a tomar medidas drásticas. En la región de Solaria, un grupo político llamado ECU (Esperanza, Cooperación y Unión) empieza a presentar al pueblo un proyecto innovador: una cúpula. Esta permitirá sobrevivir a cualquier amenaza bacteriológica y evitará tener que encerrarse bajo tierra. Pero para ello pusieron unas condiciones. Estas se pueden resumir con un fragmento de un discurso que se volvió muy famoso:

«Esta Cúpula que hoy nos encerrará, mañana hará libres a nuestros hijos, en un futuro mejor... Pues ella nos permite no solo sobrevivir, también nos permitirá disfrutar de una nueva vida para todos, a gusto. Un lujo que muy pocos, quizás nadie, se puede permitir en estos tiempos. Pero yo os lo ofrezco solo a cambio de unas pequeñas condiciones que tendréis que aceptar todos. Un proyecto como este es inmenso y sus costes son gigantescos. Por lo cual, si la Cúpula es aceptada, todos empezaremos de cero. No habrá más clases. Todos nos ayudaremos unos a otros. Todas vuestras riquezas actuales irán a la construcción de la Cúpula. Y todos, sin excepción, ayudarán con la elaboración de este proyecto.»

Aunque hay algunas quejas, estas no duran mucho y la propuesta termina siendo aceptada. Todos empiezan a trabajar. Algunos construyendo la Cúpula en sí, otros haciendo que la ciudad de dentro se vuelva auto sostenible.

En los 4 años de construcción, las tensiones a nivel mundial y nacional siguen subiendo debido a la guerra. Se sabe que en poco tiempo se empezarán a usar las temidas armas bacteriológicas. En Solaria siguen trabajando incansablemente, conscientes de que se acerca el peligro.

Primeros años y evolución

En los inicios:

Todos empezaron de cero su vida dentro de la Cúpula, tenían todos los recursos que necesitasen para 100 años, se creó vivienda para todo el mundo y aunque estaban encerrados dentro sabían que no vivían mal y que fuera habrían muerto, por lo que apreciaban a ECU por haberles brindado esta oportunidad. Aumenta la población.

Años 65 d. C. (después de la Cúpula):

Hay problemas de oxígeno serios por incidentes ocurridos y aparece la empresa AEternal que empieza a reciclar el oxígeno y a cobrar por él, vuelven a aparecer las clases sociales y con ellas las desigualdades.

Años 100 d. C.:

Aparece la mina de la cual extraen recursos que usan para, entre otras cosas, crear comida con una tecnología avanzada.

Años 120 d. C.:

Empieza el engaño, el oxígeno de fuera es respirable, la empresa lo sabe y empieza a aprovecharse y enriquecerse con ello.

Años 273 d. C.:

Todo sigue igual excepto que la población ha bajado de 250.000 a 150.000 en poco tiempo, unos 150 años.

La situación en el momento del juego

Han pasado 173 años desde que se predijo que tenía que desaparecer la Cúpula. La venta de oxígeno ha causado una gran desigualdad social y económica entre los habitantes de la Cúpula.

La empresa Aethernal ha ganado gran poder y popularidad. Tiene muchas influencias en la política de la ciudad y su gobierno, siendo Aethernal quien mueve los hilos desde las sombras.

Esta situación está empezando a crear tensiones, pero estas nunca llegan a nada más que pequeños actos de vandalismo en contra la autoridad. Sin embargo, la población sigue creyendo que realmente el aire de fuera de la Cúpula no se puede respirar y que algún día todo terminará.

1.5. Pitch para posibles publishers

1. El concepto:

Imagínense a Robin Hood y su pandilla, pero en una distopia ciberpunk en la cual se comercializa el oxígeno y se pueden hacer malabares con sus enemigos como si fueran pelotas de vóleybol.

El proyecto que os presentamos se llama Sold O2ut, un beat'em up basado en la cooperación con elementos de plataforma y de rpg, centrado en la narrativa.

2. Los 3 factores:

Hay 3 factores que diferencian Sold O2ut de otros juegos del mismo género.

El primero es el sistema de combate. El juego recuerda con nostalgia la edad de oro de los beat'em up de los años 80 y los **combates llenos de adrenalina** que la caracterizaba. También queríamos darle un toque moderno, haciéndolo todo en 3D e introduciendo nuevos tipos de cámara. No queríamos crear otro juego únicamente de scroll lateral. Finalmente, lo que realmente hace que el combate de Sold O2ut destaque es el **Volley Combat System**. Gracias a esto, los jugadores tratan a los enemigos como si fueran pelotas de vóleybol, pasándoselos entre ellos, lanzándolos al aire y aplastándolos contra el suelo. La idea detrás de esto era lograr crear un combate que fuera **dinámico** y que promueva la **cooperación**.

El segundo aspecto de diferenciación es lo que llamamos **Dark Cartoon**. Sold O2ut se desarrolla en un mundo distópico y adulto que contrasta con un arte más de animación. El juego también se centra en la **narrativa**. Los jugadores y los personajes se verán atrapados en un thriller profundo que tendrán que descubrir. Finalmente, cabe destacar la mecánica del oxígeno. El **oxígeno** tiene tanta importancia en la trama y en el mundo del juego que tuvimos que implementarlo en la jugabilidad. Por eso, el oxígeno funciona como el maná. Además, si la barra de oxígeno se agota, el personaje empieza a perder vida, como si se estuviera **sofocando**.

Por último, pero no menos importante, está la cooperación. Aunque podáis jugar y divertir os con Sold O2ut solos, es ante todo un **juego centrado en la cooperación**. El sistema de combate del cual hablamos antes, el diseño de personajes y de niveles, e incluso el sistema de puntos son creados pensando en la cooperación. Por ejemplo, ganáis más puntos al hacer un combo con un amigo y existen habilidades que pueden ser utilizadas para ayudar a los aliados si son usadas correctamente.

1.6. Consejos de la pantalla de carga

CONSEJOS

Los enemigos dejan burbujas de oxígeno detrás al ser derrotados. Recuerda recogerlas para no sofocar.

Los enemigos dejan burbujas de vida detrás al ser derrotados. Recuerda recogerlas para no morir.

Cada personaje tiene sus propios combos y habilidades especiales. Experimenta las combinaciones de teclas y mira los combos en el menú de pausa.

¿Por cierto, has notado que puedes empujar a tus aliados? Ve al borde de un precipicio y... pruébalo. Pero yo no he dicho nada.

Mantener pulsado el botón para saltar hace saltar más alto y más lejos. Puede ser útil si no logras llegar a una plataforma.

¿Tienes problemas con unos enemigos? Empújalos con el botón para empujar, no necesitas ese tipo de negatividad en tu vida.

Las plantas de Kiara solo funcionan durante los combates. Curarán a los jugadores que estén cerca únicamente si Kiara pega enemigos.

¿Sabías que puedes bloquear ataques? Pulsa el botón derecho R2 para crear un campo de energía a tu alrededor. Gracias a ello, no recibirás daño, pero perderás oxígeno con cada golpe. Ten cuidado.

Los ataques finales son habilidades poderosas que usan oxígeno para funcionar. ¡Pero no te preocupes, los enemigos te darán oxígeno para recargar!

¡Cuidado! ¡Si usas todo tu oxígeno empezarás a sofocarte! Caminarás lentamente y perderás vida. No uses la última brizna de oxígeno cuando tienes poca vida.

HISTORIA

El aparato mecánico que tiene Zephyr en un brazo se llama Extractor Electro Magnético, es la herramienta que usaba en su trabajo anterior. Era minero y este brazo mecánico está hecho para extraer ciertos minerales.

La vida bajo la Cúpula es auto sostenible. Se recicla el oxígeno (y se vende a precio elevado), se recicla el agua (y también se vende) y la comida se crea a partir de minerales especiales recolectados en una mina enorme en el centro de la ciudad.

Hope's Nest está dividida en círculos concéntricos. En el centro, se encuentra la Mina, principal fuente de alimentación de la ciudad, alrededor están las favelas (donde viven los protagonistas), a su alrededor la zona industrial, y al borde los barrios ricos.

La empresa que vende y recicla el oxígeno se llama Aethernal, en referencia a una palabra griega que denomina el aire respirado por los dioses, que era presuntamente diferente de Aer, el aire de los mortales y el nombre del grupo rebelde.

En Hope's Nest, la gente rica vive en el borde de la Cúpula en edificios muy altos. Estos les permiten vivir lejos de los gases tóxicos y ver fuera de la Cúpula.

La ciudad fue nombrada Hope's Nest por su fundador y en ese momento era un nombre adecuado. Pero con el paso de los años, la situación empeoró, unos vándalos pensaron que era mejor cambiar el nombre a «Hopeless» pintando grafitis en los carteles de la ciudad.

El grupo rebelde llamado Aer está formado por cuatro personas. Zephyr, el escudo y protector, es el líder. Luego esta Kiara, la médica, Lilith, los músculos, y Fergusson, el ingeniero.

Zephyr es el líder del grupo rebelde. Aunque es un gran soñador, no le gusta mostrar sus emociones. Le importa mucho su equipo y su gente.

Kiara viene de los barrios ricos. Por esa razón, es mucho más inocente que los otros miembros del equipo. También es muy empática. Es una botanista excelente y sueña con hacer que las plantas vuelvan a crecer en Hope's Nest.

Lilith siempre parece estar enfadada, pero esto viene del hecho que es la que lo ha pasado peor, al vivir en la parte más difícil de las favelas. Es la mejor luchadora del grupo y una muy buena planificadora.

Fergusson es el mejor ingeniero de Hope's Nest, pero él no lo sabe. Es demasiado bueno para su propio bien y le cuesta mucho confiar en sí mismo. Ha construido un robot de tres metros llamado Styx que considera como un amigo y usa para luchar.

Un tren de alta tecnología pasa por los barrios ricos y es utilizado para desplazarse y ver las vistas. La única manera de viajar por los barrios pobres es a pie.

La compañía de reciclaje de oxígeno, Aethernal, es dirigida por seis accionistas, uno de ellos es considerado como el verdadero líder. Ha demostrado ser más popular que el alcalde de la ciudad.

Hope's Nest fue fundada hace más de 250 años. Desde entonces, cada año hay una gran celebración llamada «Día del Comienzo» que se ha convertido en la fiesta más importante de Hope's Nest.

Hope's Nest fue creada para proteger a la gente de la guerra bacteriológica. Al principio, todo iba bien, pero debido a una mala planificación, el oxígeno empezó a agotarse después de 100 años. A partir de ahí, todo fue a peor...

Un gran río atraviesa la ciudad de Hope's Nest, pero el agua es tóxica y se recomienda no entrar en contacto directo con ella.

La gente habla, y se habla mucho de Aethernal y del poder que tiene. Incluso hay quien dice que el alcalde de Hope's Nest no tiene poder realmente y es controlado por Aethernal.

Los barrios pobres no son, desgraciadamente, los peores de Hope's Nest. Ciertas partes de la ciudad han caído, destruidas por desprendimientos de tierra. Ahora nadie va allí, y hay rumores de gritos y seres extraños viviendo ahí.

Cuando se fundó la ciudad bajo la Cúpula de Hope's Nest, una torre llamada «La Torre del Botón» fue construida. La leyenda cuenta que cuando el aire fuera de la Cúpula volverá a ser respirable, el alcalde pulsará el botón y la Cúpula se abrirá.

El objetivo de Aer era robar a los ricos para dar a los pobres. Nunca fue su intención descubrir todo eso. Nunca quisieron ver todo eso.

Es difícil encontrar agua en Hope's Nest, eso hace que sea casi imposible ducharse en los barrios pobres. Pero no es tan grave, ya que todos llevan máscaras de oxígeno y no pueden oler nada.

El oxígeno es tan tóxico bajo la Cúpula que todos tienen que llevar una máscara y un tanque. Eso hace que sea difícil cumplir las necesidades humanas básicas.