



**SCUOLA SUPERIORE PER MEDIATORI LINGUISTICI  
GREGORIO VII  
(D. M. n. 59 del 3 maggio 2018)**

**Tesi**

**Corso di Studi Biennale in Traduzione Specialistica e Interpretariato di Conferenza**

**Classe di laurea LM-94**

**TRADUZIONE SPECIALISTICA E INTERPRETARIATO**

**La traduzione videoludica: *Undertale***

**RELATORE**

*Prof.ssa* Marinella Rocca Longo

**CORRELATORE**

*Prof.ssa* Adriana Bisirri

**CANDIDATA: Martina Della Momma**

**ANNO ACCADEMICO 2022/2023**



## Sommario

|   |     |
|---|-----|
| Introduzione .....  | 1   |
| Capitolo 1 — I videogiochi e la traduzione videoludica .....                          | 3   |
| 1.1 Il videogioco.....  | 3   |
| 1.2 Tra controversie e valore didattico.....  | 7   |
| 1.3 Traduzione e localizzazione videoludica .....                                     | 12  |
| 1.3.1 Testi <i>in-game</i> .....  | 19  |
| 1.3.2 Doppiaggio e filmati.....   | 22  |
| 1.3.3 Comparto artistico .....  | 24  |
| 1.3.4 Processo di traduzione e localizzazione .....                                   | 28  |
| Capitolo 2 — <i>Undertale</i> : il fenomeno della traduzione amatoriale.....          | 35  |
| 2.1 Cos'è <i>Undertale</i> .....  | 35  |
| 2.1.1 Trama.....  | 37  |
| 2.2 Il fenomeno delle <i>fantranslations</i> .....                                    | 41  |
| 2.3 Analisi della traduzione amatoriale di <i>Undertale</i> : Spaghetti Project ..... | 46  |
| 2.3.1 Interfaccia Utente .....  | 47  |
| 2.3.2 <i>RUINS</i> .....  | 51  |
| 2.3.3 <i>SNOWDIN</i> .....  | 56  |
| 2.3.4 <i>WATERFALL</i> .....  | 64  |
| 2.3.5 <i>HOTLANDS</i> .....   | 68  |
| 2.3.6 <i>CORE</i> .....   | 76  |
| 2.3.7 <i>New Home</i> .....   | 76  |
| Capitolo 3 — Proposta di traduzione, analisi e commento.....                          | 79  |
| 3.1 Proposta di traduzione.....   | 79  |
| 3.2 Commento traduttologico.....  | 99  |
| Conclusioni .....   | 108 |
| Abstract.....   | 109 |
| Sitografia.....   | 156 |
| Bibliografia .....  | 157 |

## Introduzione

La seguente tesi si occupa di tracciare la storia dei videogiochi e di descrivere i processi della localizzazione videoludica tramite l'analisi della traduzione amatoriale di un videogioco e una proposta di traduzione alternativa.

Il principale movente dietro la scelta di ricercare e lavorare in questo ambito, oltre alla forte passione, è la scarsità di documenti accademici dedicati all'argomento. Questa tesi vuole essere un ulteriore testo fruibile da ricercatori e studiosi e il suo obiettivo è mettere in luce quanto complesso sia il lavoro di traduzione e localizzazione, mostrando quante ricerche richieda e quanto, talvolta, sia necessario ricorrere a soluzioni creative per ricreare l'effetto e l'emozione dell'opera originale quanto più fedelmente possibile. I traduttori che si occupano di traslare un videogioco in un'altra lingua e in un'altra cultura devono essere preparati in ambito tecnico-informatico, devono avere una vasta cultura dei videogiochi e del mondo pop per poter cogliere riferimenti e citazioni ed essere formati professionalmente dal punto di vista traduttivo e linguistico.

La scelta di tradurre e analizzare il videogioco "Undertale" deriva dalla volontà dello sviluppatore, Toby Fox, di porre l'accento sul dialogo e il confronto come unici mezzi validi per risolvere i conflitti. Ho ritenuto inoltre che fosse una valida sfida traduttiva, poiché colmo di citazioni, giochi di parole e battute.

La stesura dell'elaborato è stata possibile principalmente grazie allo studio di due dei testi accademici più rilevanti circa la localizzazione videoludica, ovvero *Translation and localisation in video games: Making entertainment software global* di Miguel Á. Bernal-Merino (2017) e *Game localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry* di Minako O'Hagan e Carmen Mangiron (2013). L'analisi della *fantranslation* e la produzione della proposta di traduzione sono state possibili grazie alla consultazione della traduzione ufficiale giapponese di "Undertale" e del volume *Legends of Localization - Book 3: UNDERTALE* di Clyde Mandelin (2022). La tesi è strutturata in tre capitoli principali. Il primo capitolo si concentra sulla storia e l'evoluzione dei videogiochi nella società e nel mercato, con una parentesi sulle controversie e il valore didattico, e si conclude con una digressione sulle principali aree che interessano la traduzione in un'opera videoludica e le tecniche maggiormente impiegate. Il secondo capitolo offre una panoramica su "Undertale", il

videogioco preso in analisi, illustrandone la trama, i personaggi e il valore morale; nel capitolo sono presenti, inoltre, cenni a cosa sia e come nasca una *fantranslation* e l'analisi traduttologica della traduzione amatoriale italiana realizzata dal gruppo "Spaghetti Project". Il capitolo conclusivo offre una traduzione italiana alternativa e un'analisi traduttologica della stessa.

# Capitolo 1 - I videogiochi e la traduzione videoludica

## 1.1 Il videogioco

I videogiochi rappresentano un settore talmente vasto ed eterogeneo da rendere complesso fornirne una definizione in maniera sintetica ed esauriente. Un modo corretto per definire il videogioco è riscontrabile nell'espressione *interactive electronic entertainment*. Per "interattivo" si intende qualsiasi processo di scambio comunicativo caratterizzato da feedback bidirezionale, anche in campi distanti dal videogioco.<sup>1</sup> Il termine "elettronico", invece, si limita alle tecnologie di supporto e non include i contenuti: l'elettronica è una scienza applicata che studia i metodi per la raccolta, l'elaborazione, la trasmissione e l'utilizzo dell'informazione. Infine, può essere definita "intrattenimento" qualsiasi forma di fruizione di beni e servizi a scopo di svago. La definizione di "intrattenimento elettronico interattivo" coincide con il punto in cui si incontrano i tre insiemi semantici delineati e può essere così riassunta: l'insieme delle forme di intrattenimento che utilizzano la tecnologia digitale e presentano una comunicazione attiva, pluridirezionale e in tempo reale.

Partendo da questa spiegazione, è possibile analizzare la parola "videogioco" scomponendola in due parti che distinguono il mezzo: quella tecnologica (la parte hardware, legata principalmente alle tecnologie *screen based*), indicata dal prefisso "video-", e quella emotiva e di intrattenimento (l'esecuzione del software), indicata dal suffisso "-gioco".<sup>2</sup>

L'industria dei videogiochi è cresciuta tanto da diventare uno dei maggiori fenomeni della nostra epoca.<sup>3</sup> Nonostante questa industria in continua espansione abbia un impatto significativo sulla nostra società, è ancora poco trattata ed esplorata nell'ambito della traduttologia e della scienza della traduzione: anche per quanto

---

1 Alinovi, F. (2011). 1 - Conoscere il videogioco. In *Game start! Strumenti per comprendere I Videogiochi* (pp. 10–11) Springer Milan.

2 Alinovi, F. (2011b). *Game start! Strumenti per comprendere I Videogiochi* (p.11). Springer Milan.

3 Gaming market analysis by region, platform (smartphone, console, PC, tablet, handheld controllers, head-mounted displays), gamer type and segment forecast to 2030. Market Research Reports & Consulting | GlobalData UK Ltd. (2023, June 22). <https://www.globaldata.com/store/report/gaming-market-analysis/>

riguarda la scelta della terminologia continua a esserci incertezza. Ci sono esperti che utilizzano il sopraccitato “intrattenimento elettronico interattivo” e c’è chi distingue *computer games*, *electronic games* e *digital games*. Questa instabilità terminologica può essere interpretata come sintomo della dinamicità di questo settore, così come della sua multidimensionalità, che consente l’elaborazione di diverse prospettive (O’Hagan 2007: 2). A seconda del punto di vista, i videogiochi di oggi possono essere considerati software interattivi, narrativi, *digital art*, realtà virtuale e intrattenimento multimediale, costituendo una propria area di ricerca interdisciplinare.

Riguardo le varie terminologie in uso in riferimento ai videogiochi, Bernal-Merino (2006: 23-25) ne distingue sette:

### 1. *Game*

Il termine *game*, “gioco”, è un iperonimo rispetto agli altri, è il termine più generico nel campo delle attività ricreative. Nonostante ci sia solitamente una componente di rivalità, lo scopo finale del gioco è intrattenere chi ne fruisce giocando o guardando altri giocare. Ci sono numerosi tipi di giochi e ognuno ha regole differenti, molti di questi hanno accompagnato gli esseri umani per secoli e secoli. Spesso si parla, infatti, di quanto il gioco possa rappresentare un importante mezzo di apprendimento per i bambini.<sup>4</sup>

Data la risonanza mediatica che i videogiochi hanno avuto nell’ultimo decennio, il termine “gioco” viene frequentemente utilizzato nell’industria dell’intrattenimento per riferirsi ai videogiochi. Possiamo citare come esempi siti web come *Game Developer*<sup>5</sup> o *GameSpot*<sup>6</sup>, così come il canale televisivo (non più attivo dal 2006) *Game Network*.

### 2. *Electronic game*

Nell’ambito tecnologico del XX secolo questo è il termine più comune e generico: qualsiasi tipo di gioco interattivo con un circuito integrato che consente il

---

<sup>4</sup> Learning through play - UNICEF. (n.d.). <https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf>

<sup>5</sup> <https://www.gamedeveloper.com/>

<sup>6</sup> <https://www.gamespot.com/>

suo funzionamento è tecnicamente considerato un "gioco elettronico". Ciononostante, non tutti i giochi elettronici possono essere definiti videogiochi: la componente "video" del termine si riferisce al dispositivo di feedback primario, cioè una televisione o un monitor.

### 3. *Video arcade game*

Erano così definiti inizialmente tutti quei giochi fruibili all'interno delle sale giochi. Il gioco, il monitor, gli altoparlanti e i controller erano inseriti in cabinati decorati, molto popolari negli anni '70 e '80. Hanno giocato un ruolo fondamentale nella crescita della popolarità dell'industria dell'intrattenimento digitale. Oggi il termine viene utilizzato per definire i primi videogiochi, come *Pac-Man* o *Space Invaders*, ancora popolari tra gli appassionati di *retro gaming*. Alcuni cellulari permettono la fruizione di diversi arcade games.

### 4. *Computer game*

Questo termine si riferisce alla natura del dispositivo necessario per avviare e fruire del gioco. Da questo punto di vista, la maggior parte dei videogiochi di oggi sono anche *computer games*. Il termine ora, però, ha leggermente cambiato significato e si riferisce alla piattaforma utilizzata per giocare, quindi in contrapposizione a *console games* o *mobile games*.

### 5. *Console game*

Le console sono dei computer adibiti alla sola fruizione di videogiochi. Solitamente, uno stesso videogioco viene rilasciato per più piattaforme e per più mercati internazionali. Possono essere fisse o portatili (anche dette *handheld*).

### 6. *Mobile game*

Gli sviluppatori hanno notato che gli *smartphone* rappresentano sempre più un buon dispositivo per la fruizione di videogiochi. Oggi giorno, sono molti i videogiochi inizialmente rilasciati per console o PC installabili sugli *smartphone*; alcuni esempi citabili sono *Gris*, *To The Moon*, *Life is Strange*.

## 7. Video game

Il termine è soggetto a un'incertezza ortografica in lingua inglese, come viene anche riportato da O'Hagan nell'articolo *Video games as a new domain for translation research* (2007): talvolta è riportato come unica parola, *videogame*, altre volte come due parole separate, *video game*, altre ancora è scritto *video-game*.

Generalmente, si definisce videogioco un computer game in cui un display video, come un monitor o una televisione, è il dispositivo di feedback primario.

Bernal-Merino (2006) sostiene che la definizione non sia esauriente e che i videogiochi siano una forma di intrattenimento multimediale interattiva alimentata da un computer, controllabile tramite tastiera, mouse o altre periferiche, come i *controller*, e visionabile grazie a uno schermo.

Nonostante il settore riscuota un gran successo, i numeri che caratterizzano il mercato italiano sono ben diversi da quelli statunitensi. Stando al rapporto annuale curato da IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association), il fatturato medio delle imprese italiane di produzione di videogiochi nel 2022 è tra i 130 e i 150 milioni di euro, ma il mercato principale rimane quello europeo nonostante abbia subito un calo e l'incidenza del mercato statunitense è aumentata ancora, passando dal 25% al 40%, mentre quella del mercato italiano è del 7%<sup>7</sup>. In generale, in Europa il mercato videoludico ha subito un rallentamento a seguito del 2008 a causa della forte crisi economica che ha colpito tutti i settori dei consumi. La maggior perdita è stata subita dal PC da gaming: i videogiocatori moderni prediligono le console e utilizzano il PC principalmente per i titoli *free to play*. In particolare, le console destinate a un uso casalingo sono le principali protagoniste del mercato videoludico, il che mostra un atteggiamento che relega il videogioco a un ambiente privato, di condivisione con amici e familiari. Un'altra componente che ha segnato il declino delle console portatili è il sempre più diffuso utilizzo degli smartphone come strumento per accedere ai videogiochi. Infatti, stando ai dati del rapporto citato precedentemente, le piattaforme preferite sono i dispositivi mobile (69,7%), seguiti da console (45,8%) e PC (38%).

---

<sup>7</sup> <https://www.fortuneita.com/2023/04/19/videogiochi-il-made-in-italy-cresce-il-mercato-italiano/#:~:text=Il%20fatturato%20medio%20dalle%20imprese,crescita%E2%80%9D%2C%20dice%20il%20report.>

## 1.2 Tra controversie e valore didattico

È un dato di fatto che il mondo videoludico venga spesso demonizzato, sminuito o rappresentato come potenzialmente dannoso dalla lente distorta dell'opinione pubblica. Anche oggi, giornalisti, analisti e intellettuali vedono male questo tipo di opera interattiva, nonostante il suo valore culturale sia globalmente riconosciuto. La maggior parte delle critiche mosse ai videogiochi deriva da luoghi comuni: il videogioco viene ancora considerato violento e diseducativo, qualcosa di nocivo per la salute o che porti all'isolamento. Alla radice di questo tipo di ideologia c'è una concezione di videogioco risalente agli anni Ottanta, radicalmente fissata nell'immaginario comune nonostante sia anacronistica e fuorviante: meccaniche ripetitive, schemi fissi, povertà narrativa e di contenuto, ossessione per il conseguimento del miglior punteggio possibile.

Intorno agli anni Settanta, numerose istituzioni religiose, associazioni culturali, politici e giornalisti hanno dato vita a una forte opposizione nei confronti della fruizione di videogiochi da parte dei più giovani, accusando questa forma di intrattenimento di spingere alla violenza e all'alienazione. La situazione si era fatta così intensa che, nel 1978, la comunità di Mesquite in Texas ha richiesto alla Corte Suprema degli Stati Uniti che i videogiochi (soprattutto lo sparattutto arcade *Space Invaders*) venissero dichiarati illegali. Nel 2005, la Corte Suprema ha promulgato una legge che impediva il noleggio e la vendita di videogiochi violenti ai minorenni al fine di proteggere i più giovani e di limitare i danni causati da questo tipo di immagini. Questa legge è stata poi dichiarata anticostituzionale nel 2011, poiché questo tipo di tesi non sono comprovate da studi empirici che attestino effettivamente che i videogiochi violenti portino comportamenti devianti.

Nel corso degli anni, numerosi studi hanno tentato invano di attestare possibili influenze negative del mondo videoludico sui comportamenti e sulla psiche di chi ne fruisce. Tra i vari studi che confutano questa convinzione, possiamo citare la ricerca condotta da Aaron Drummond dell'Università di Massey in Nuova Zelanda nel 2020, pubblicata nella rivista *Royal Society Open Science*. Questo studio ha rianalizzato e confrontato 28 ricerche di anni precedenti che si concentravano sulla correlazione tra videogiochi violenti e comportamenti violenti e ha dimostrato che la correlazione è così bassa e limitata che non è sufficiente nemmeno per essere considerata un possibile

effetto collaterale minore. Aaron Drummond afferma inoltre che l'impatto a lungo termine dei videogiochi violenti sull'aggressività dei giovani è pressoché zero.<sup>8</sup> Un'altra ricerca recente che ha portato simili risultati, pubblicata anch'essa su *Royal Society Open Science* nel 2019, è stata condotta da due ricercatori dell'Università di Oxford e dell'Università di Cardiff, Andrew Przybylski e Netta Weinstein. Nel loro studio hanno interrogato circa 1000 adolescenti e i loro genitori del Regno Unito circa le loro abitudini riguardo la fruizione di videogiochi. Ne è risultato che due terzi dei ragazzi e metà delle ragazze giocano abitualmente ai videogiochi, ma né loro né i rispettivi genitori hanno notato un incremento dell'aggressività o particolari cambiamenti nei loro comportamenti, neanche dal punto di vista della socialità. In conclusione, lo studio dimostra che non c'è alcuna correlazione tra la violenza nei giovani e la fruizione di videogiochi violenti.<sup>9</sup> Un'altra ricerca necessaria da citare è stata condotta da Rani Desai, professore di Psichiatria ed Epidemiologia presso l'Università di Yale, nel 2010. Rani Desai ha sottoposto 4028 adolescenti a un questionario riguardo la fruizione di videogiochi, con lo scopo di individuare possibili problematiche comportamentali associate alle loro abitudini. Anche in questo caso, è emerso che gli effetti negativi dei videogiochi sono molto sporadici: solo il 5% degli adolescenti in questione ha sviluppato una dipendenza dai videogiochi, il restante 95% ha avuto effetti positivi. Inoltre, i soggetti in cui sono stati riscontrati effetti negativi erano già affetti da disturbi psichici.<sup>10</sup>

Al di là di questa tipologia di ricerca, è importante riflettere sul videogioco in quanto medium artistico: così come i film, i videogiochi devono poter affrontare anche tematiche adulte per fini artistici o per veicolare determinati messaggi. Il mondo videoludico ha vissuto un'evoluzione di pari passo con quella tecnologica e a oggi la componente narrativa e grafica è importante quanto il *gameplay* stesso. Così come l'industria cinematografica gode del diritto di poter rappresentare qualsiasi tipo di storia o tematica senza suscitare sdegno, anche i videogiochi meriterebbero la stessa dignità. È, infatti, necessario ricordare che, proprio come i film, anche i videogiochi presentano un sistema di classificazione dei prodotti per contenuti e fasce d'età (fig.1 a-b).

---

<sup>8</sup> <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.200373>

<sup>9</sup> <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>

<sup>10</sup> <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21078729/>

Fra i primi enti a occuparsi di questa classificazione c'è l'ESRB (Entertainment Software Rating Board) americana, che da 1994 classifica i giochi in base ai contenuti, adoperando un codice basato su sigle e fasce d'età in base al target dell'opera, applicato sulla copertina del gioco come bollino (Fig. 1a). La classificazione avviene seguendo una serie di step: il *publisher* invia all'ESRB una documentazione dettagliata sul gioco insieme a un video comprendente anche i contenuti più espliciti riscontrabili all'interno dello stesso. La valutazione verrà condotta da un team di tre esperti, esterni all'industria di riferimento. Una volta assegnato il *rating*, l'ESRB verificherà che questo sia coerente con la documentazione fornita e i rispettivi contenuti e procederà poi con l'inviare la valutazione definitiva al *publisher*.

Fig. 1 a



Opera utilizzando una procedura analoga anche PEGI (Pan European Game Information); quest'ultimo, però, utilizza anche un sistema di simboli che comunicano direttamente quali sono le tematiche forti affrontate nell'opera, insieme alle fasce d'età (fig. 1b).

Fig. 1 b



Questi sistemi di classificazione hanno lo scopo di aiutare i genitori a evitare che i figli utilizzino i videogiochi in maniera irresponsabile e potenzialmente dannosa.

Un'altra accusa che viene spesso rivolta ai videogiochi è di essere la diretta causa di abitudini nocive e conseguenti problematiche legate alla salute. Si pensa che i videogiochi portino a coinvolgere l'attenzione di chi ne fruisce in maniera totalizzante, portando a spendere un numero eccessivo di ore di fronte allo schermo. Spesso ci si rivolge a questo fenomeno come *videogame addiction*, dipendenza dai videogiochi. Sono stati effettuati numerosi studi su questo tipo di dipendenza, tra cui quello del 2010 condotto da Aviv Malkiel Weinstein pubblicato su *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*. Una delle prime cose da notare è che l'uso eccessivo o compulsivo dei videogiochi non è clinicamente definibile una dipendenza secondo il *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV)*. Viene inoltre sottolineato che la causa di questo comportamento disfunzionale non è da riscontrare nei videogiochi stessi, quanto nell'individuo: il videogioco diventa un meccanismo di coping, data la ripetizione di attività positive o che generino appagamento e soddisfazione così come, nel caso dei videogiochi online, la possibilità di iniziare relazioni sociali. L'abuso di opere videoludiche può innescare nei soggetti dagli 11 ai 14 anni un meccanismo di ricompensa rispetto a situazioni di frustrazione, stress e paura.<sup>11</sup>

Se è vero che un utilizzo non consapevole e non controllato dei videogiochi da parte di soggetti molto giovani può essere potenzialmente dannoso, è vero anche che la fruizione gestita e monitorata dai genitori può portare numerosi effetti benefici. Nell'articolo *What Kids Learn That's POSITIVE from Playing Video Games*, Marc Prensky spiega che ogni videogiocatore apprende qualcosa dalle sue esperienze videoludiche, a prescindere dall'età, e che l'apprendimento può essere suddiviso in cinque differenti livelli: "How", "What", "Why", "Where" e "When/Whether".

### 1. *How*

---

<sup>11</sup> Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>

Secondo Prensky, imparare come (how) fare qualcosa è il livello più basilare e superficiale dell'apprendimento. Un videogiocatore apprende, più o meno rapidamente, come muoversi, che strategia utilizzare, che oggetto usare e come usarlo. Impara virtualmente a combattere e difendersi, impara a controllare cosa accade e come farlo accadere (a differenza di quanto può succedere generalmente in un film). Si sviluppa inoltre il riconoscimento di pattern, insieme alle abilità visuo-spaziali e visuo-percettive.

## 2. *What*

Il secondo livello di apprendimento consiste nell'imparare cosa (what) fare in un determinato gioco e, di conseguenza, anche cosa non fare. Si apprendono dunque le regole. A differenza dei giochi non elettronici, in cui le regole vanno apprese a priori, nei videogiochi le regole si apprendono con l'esperienza, tramite tentativi ed errori.

## 3. *Why*

Il terzo livello consiste nell'apprendere perché (why). I giocatori sono portati a imparare e comprendere le strategie legate al gioco e perché in alcune situazioni è meglio agire in un certo modo. Tra i vari "perché" che vengono appresi elencati da Prensky, possiamo citare:

- *Causa ed effetto;*
- *Utilizzo degli ostacoli come motivazione;*
- *Il valore della persistenza;*
- *Risultati controintuitivi.*

## 4. *Where*

Questo livello di apprendimento riguarda soprattutto il dove (*where*) a livello di contesto culturale e ambientale, si tratta di imparare a conoscere il mondo del videogioco insieme alle metafore e ai riferimenti che lo collegano al "mondo reale". Come Prensky stesso spiega, gli psicologi hanno numerose volte evidenziato che i bambini imparano a comprendere il proprio mondo soprattutto tramite i videogiochi e l'utilizzo di concetti importanti al loro

interno come amore, pericolo, tradimento, sacrificio. Inoltre, come tutti i medium artistici e le altre forme di espressione, i videogiochi riflettono e forniscono un'interpretazione delle sottoculture a cui appartengono.

Una delle tecniche più utilizzate nei videogiochi per l'apprendimento culturale del "dove" è l'immersività mentale: più il giocatore si sente coinvolto nel mondo in cui è ambientato il videogioco, più imparerà da questo. Anche l'apprendimento di una lingua straniera è estremamente facilitato grazie a questa tecnica.

#### 5. *When/Whether*

Il livello di *when/whether* (quando/se) consiste nello sviluppare la capacità decisionale morale e basata su una scala di valori, in altre parole riuscire a giudicare se un'azione sia giusta o sbagliata. Questo livello di apprendimento comprende anche tutti i messaggi emotivi inconsapevoli che influenzano questo tipo di decisioni, come allegorie, metafore, simbolismo.

In questa sezione, Prensky ci tiene anche a fornire la sua opinione circa l'impatto dei videogiochi violenti sulla psiche dei più giovani: a suo avviso, a meno che un soggetto non sia già altamente disturbato, è molto raro che la violenza in un'opera videoludica influenzi il comportamento nella vita di tutti i giorni. Ogni persona filtra costantemente i messaggi ricevuti da ogni media, automaticamente e inconsciamente.

In conclusione, Prensky sostiene che i videogiochi siano un prezioso aiuto per l'apprendimento di numerose abilità che vanno oltre la coordinazione oculo-manuale. L'opinione pubblica tende a esprimersi e concentrarsi sui videogiochi più violenti ignorando che la maggioranza dei prodotti dell'industria videoludica non rientrino in questa categoria e che sono sempre di più i videogiochi con messaggi forti, positivi e importanti.

### **1.3 Traduzione e localizzazione videoludica**

I videogiochi sono diventati popolari inizialmente nelle sale giochi in Stati Uniti, Canada e Giappone con titoli come *Pong* (Atari, 1972), *Space Invaders* (Taito, 1978)

e *Pac-Man* (Namco, 1979). Ben presto la popolarità si è diffusa anche in paesi come Germania, Spagna e Francia; nei primi stadi, dal momento che la maggior parte dei videogiochi inizialmente venivano sviluppati per il mercato statunitense e canadese, i videogiochi avevano testi e informazioni scritti in inglese. Fortunatamente, gli *arcade games* avevano meccaniche semplici da apprendere, quindi anche i giocatori che non conoscevano l'inglese riuscivano a fruirne senza troppe difficoltà.

Le cose sono però presto cambiate radicalmente: quella videoludica è ora un'industria multimiliardaria, tanto con le console e i pc quanto con i *mobile games* e gli *arcade*. Non è più possibile offrire prodotti solo in inglese o giapponese: la competizione è alta, il mercato è in crescita ed è imprescindibile fornire ai clienti ciò di cui hanno bisogno. L'evoluzione dei videogiochi ha reso l'esperienza di gioco ben diversa dalle sole semplici meccaniche, ora l'attenzione si focalizza sull'immersione nel mondo del gioco, sulla trama, sui dialoghi tra i personaggi. L'industria videoludica si sta lentamente rendendo conto di quanto siano importanti la traduzione e la localizzazione delle opere, anche dal punto di vista del marketing.

Il settore dei videogiochi richiede esperti traduttori con abilità che vanno oltre la sola conoscenza delle lingue coinvolte. Il traduttore videoludico deve avere una buona conoscenza del computer per poter utilizzare diversi software e lavorare con file di diversi formati, così come saper tradurre diversi tipi di testo, dal tecnico al pubblicitario, dal didattico al letterario.

Sebbene la storia e l'evoluzione del mondo videoludico sia ampiamente documentata, anche tramite testi accademici, è davvero scarsa l'attenzione riguardo la localizzazione videoludica; l'assenza di contenuti e di ricerca in questo ambito è una dimostrazione dello scarso interesse nei confronti del processo di globalizzazione dei videogiochi tramite la localizzazione. Per sopperire alla mancanza di fonti e di testi a riguardo, O'Hagan e Mangiron (2013) propongono un'analisi delle pratiche di localizzazione videoludica divisa in cinque fasi: prima fase (precedente a metà anni '80), fase di crescita (metà anni '80/metà anni '90), fase di sviluppo (metà anni '90/fine anni 90s), fase di maturazione (dal 2000 al 2005) e fase avanzata (dal 2005 in poi).

La prima fase è caratterizzata dall'inizio del videogioco moderno, segnato dallo sviluppo dei prototipi dei giochi *Tennis for two* (1958) e *Spacewar!* (1962), entrambi sviluppati negli Stati Uniti (O'Hagan, 2013). Questi prototipi hanno ispirato altri

giochi arcade, tra cui *Pong* (1972), prodotto da Atari. Da qui, hanno presa vita altri giochi che hanno segnato la storia, come *Pac-Man* (Namco, 1980) e *Space Invaders* (Taito, 1978). Questo tipo di giochi, però, avevano davvero pochi elementi che potessero richiedere una traduzione per essere venduti in altri mercati: le regole erano semplici e non c'erano praticamente dialoghi; inoltre, anche se sviluppati in Giappone, questi giochi usavano semplici frasi in inglese come *Game Over* e *High Score*, rendendoli facilmente fruibili anche nel resto del mondo. Ciononostante, alcuni elementi hanno necessitato dei cambiamenti: ad esempio, principalmente per evitare che le insegne dei cabinati potessero venire vandalizzate, la traslitterazione dal giapponese *Puck-Man* è stata cambiata in *Pac-Man*. Inoltre sono stati adattati i nomi dei quattro personaggi principale, i fantasmi, da アカベイ [“Reddie”], ピンキー [“Pinky”], アオスケ [“Bluey”] e グスタ [“Slowy”] a *Blinky*, *Pinky*, *Inky* e *Cyde* nella traduzione ufficiale inglese (O'Hagan, 2013). In questo periodo sono stati localizzati in giapponese anche alcuni giochi per computer americani, ma di solito il lavoro di traduzione si limitava ai manuali. Questo periodo è considerato un primo stadio della localizzazione videoludica, in cui il lavoro veniva ancora affidato a persone non professioniste.

La fase di crescita viene inaugurata dall'uscita della console Nintendo *Famicom* nel 1983 in Giappone, rilasciata nel resto del mondo come *Nintendo Entertainment System* (o NES). Il NES era anche la prima console utilizzabile con più giochi, quindi molti titoli Giapponese vennero diffusi nel mercato statunitense, nonostante la localizzazione venisse ancora considerata un aspetto secondario. Uno dei primi giochi in questo periodo a tentare di includere sequenze cinematografiche che necessitavano di venire tradotte è stato *Ninja Ryukenden* (Tecmo, 1988). Nonostante queste scene non fossero doppiate, mostrano i primi collegamenti tra localizzazione videoludica e traduzione audiovisiva (O'Hagan, 2013). Queste prime console avevano un problema per quanto riguarda i dialoghi nelle versioni originali giapponesi: la memoria limitata del *Famicom*, ad esempio, permetteva solo l'utilizzo di *hiragana* e *katakana*, senza *kanji*. Con l'avvento del *Super Famicom* (o SNES, *Super Nintendo Entertainment System*, 1990), iniziò a essere possibile includere i *kanji* nel testo, il che rese molto più brevi i dialoghi *on screen*. Questo creò diversi problemi per la localizzazione in lingue

europee a causa dello spazio limitato a disposizione su schermo. In questo periodo sono usciti titoli estremamente popolari ancora oggi, come il franchise Super Mario Bros. A scopo di rendere i giochi popolari per fini commerciali, alcune traduzioni e localizzazioni destinate al mercato statunitense hanno iniziato ad apportare umorismo e ironia ad alcuni dialoghi. Un esempio di libertà nella traduzione fatto da O'Hagan e Mangiron è quello del dialogo finale in Super Mario Bros 3 (1988) per NES. Nella versione originale, la Principessa Peach si limita a ringraziare e ad annunciare la fine del gioco, nella versione localizzata per gli Stati Uniti invece dice:

*Thank you! But our Princess is in another castle!*  
*...Just kidding. Ha ha ha! Bye Bye.*

Questa frase è una citazione a una frase ricorrente nel gioco. Questo tipo di traduzione rientra nella categoria della transcreazione (concetto approfondito nel paragrafo 1.3.4).

La fase di sviluppo va di pari passo con l'avanzamento tecnologico che ha avuto un impatto significativo sia sulla grafica e sul suono, che sull'intero *gameplay*, il che ha avuto delle ripercussioni anche sulla localizzazione. Alla fine degli anni '90, i giochi per console hanno iniziato a essere diffusi in altre lingue oltre a giapponese e inglese, soprattutto nelle lingue europee. Come precedentemente accennato, è stato necessario per traduttori e localizzatori tagliare porzioni di testo e ridurne il contenuto affinché potessero entrare nei box destinati ai dialoghi, come testimoniato anche da Ted Woosley, coordinatore della traduzione e localizzazione di *Final Fantasy VI* per SNES (O'Hagan, 2013). Il limite di spazio è ancora una problematica presente nelle traduzioni delle interfacce utenti e dei menù.

In questo periodo, come affermato da O'Hagan e Mangiron (2013), sono state prodotte molte traduzioni di scarsa qualità, che i fan delle serie hanno fatto circolare per intrattenimento. Il motivo principale dietro la bassa qualità è che i lavori non venivano affidati a persone competenti del settore; inoltre, c'erano dei limiti tecnici dovuti al fatto che i giochi non venivano sviluppati con l'idea di renderli adattabili, localizzabili e fruibili anche ad altri target, perché non era ancora diffuso il concetto di "internazionalizzazione" (O'Hagan, 2013) così come lo intendiamo oggi.

Verso la fine degli anni '90, con il successo della *Play Station* (Sony, 1994) e dei CD è nato anche il fenomeno della pirateria nell'ambito dei videogiochi. Parallelamente, ha iniziato ad ampliarsi sempre più la *fanbase* di media giapponesi, tra cui *anime* e *manga*.

La fase di maturazione, dal 2000 al 2005, ruota attorno all'implementazione di file audio doppiati, il che ha aperto le porte alla traduzione dei dialoghi destinati al ridoppiaggio dei personaggi, rendendo possibile l'utilizzo di numerose tecniche tipiche del sottotitolaggio e della traduzione audiovisiva. Uno degli aspetti su cui è diventato necessario porre particolare attenzione è la sincronizzazione labiale.

L'avanzamento della tecnologia ha fatto sì che anche il lavoro di localizzazione divenisse più complesso, il che ha richiesto maggiore attenzione e dedizione. In questo periodo hanno iniziato per questo a formarsi piccole aziende di localizzazione, aumentando la competizione e riducendo i prezzi dei servizi offerti (O'Hagan, 2013). È in questi anni che i traduttori di videogiochi iniziano a essere molto attivi nei processi creativi che ambiscono a rendere i giochi fruibili per un pubblico internazionale.

La fase avanzata, iniziata nel 2005 e tutt'ora in corso, si occupa di videogiochi che ambiscono a fornire esperienze di gioco varie, originali e intrattenenti, offrendo anche trame complesse, personaggi sviluppati e musica originale. Oggigiorno i giochi prodotti dalle aziende principali e per le console più famose vengono tradotti in almeno 10 lingue e molto spesso le versioni per i diversi mercati vengono rilasciate contemporaneamente a livello globale. Le produzioni dei titoli tripla A<sup>12</sup> sono paragonabili a quelle di grandi film.

Nonostante i progressi, sono ancora pochi i testi accademici dedicati a quest'area della traduzione e della localizzazione e talvolta si rivelano superficiali e poco dettagliati. Diverse conferenze, però, come la *IGDA (International Game Developers Association) Localization Summit*, hanno permesso a professionisti di tutto il mondo di presentare e condividere le proprie idee sul miglior modo per produrre traduzioni videoludiche di qualità.

A causa degli alti costi per lo sviluppo di titoli Tripla A e della competitività del mercato globale, è diventato obbligatorio oggi rilasciare i nuovi giochi in quanti più

---

<sup>12</sup> Classificazione utilizzata per i videogiochi prodotti e distribuiti da un editore di medie o grandi dimensioni.

paesi possibile per coprire l'investimento e guadagnare il massimo profitto. Un altro motivo che ha spinto l'industria ad avvicinarsi ulteriormente alla traduzione e alla localizzazione è l'opinione pubblica: i giochi che non vengono tradotti e adattati non sono visti di buon occhio in quanto poco accomodanti verso le altre culture.

Un esempio citato da Bernal-Merino (2017, 103) è quello di Microsoft riguardo il picchiaduro *Kakuto Chojin*: per creare atmosfera, è stata inclusa una parte della preghiera tradizionale musulmana ed è stato così diffuso anche nei paesi arabi. La comunità musulmana ha considerato l'accaduto blasfemo e offensivo.

L'industria videoludica è attualmente incentrata sugli aspetti tecnici e grafici ed è mossa principalmente dal mercato e dal profitto, il che implica che difficilmente linguisti, traduttori e localizzatori siano tenuti in considerazione. Questo risulta talvolta in prodotti tradotti in maniera insoddisfacente a causa di una mancanza di comunicazione, in una scarsa pianificazione e in scadenze estremamente brevi. È importante, però, sottolineare che la situazione sta gradualmente migliorando grazie anche all'apertura del mondo accademico alla scienza della traduzione.

Un immenso limite della traduzione videoludica è sempre derivato dalla scarsa considerazione che si ha del testo tradotto. È fondamentale partire dal concetto secondo cui, come spiega Bernal-Merino (2017, 103-104), il videogioco è sia un prodotto che un'opera d'arte, come riconosciuto da BAFTA (*British Academy of Film and Television Arts*) dal 2006. I videogiochi sono opere d'arte perché la loro creazione richiede lo stesso talento per la narrativa e lo *storytelling* necessari in letteratura, la stessa capacità cinematografica di un regista e la stessa maestria per la modellazione di una scultura. Nonostante si tratti a tutti gli effetti di arte, la traduzione dei prodotti videoludici è sempre stata percepita come qualcosa di meramente pratico per rendere il prodotto fruibile anche da consumatori che non parlano la lingua di origine dell'opera. È quindi spesso stato uno degli ultimi passaggi, precedente solo all'imballaggio. La traduzione di un'opera d'arte, però, implica una rielaborazione totale della stessa attraverso la lente di un'altra lingua, di un'altra cultura, di un'altra società. Nonostante la fedeltà al prototesto non garantisce che il messaggio non subisca alcun tipo di variazione o perdita, è necessario che il videogioco tradotto susciti le stesse emozioni in un giocatore che suscita in un altro quello in lingua originale. Una

resa letterale vocabolo per vocabolo è a malapena sufficiente e adeguata a tradurre il menù di un videogioco.

La traduzione di un videogioco comprende numerosi elementi differenti che in *Translation and Localisation in Video Games* di Bernal-Merino (2015) vengono divisi in cinque categorie principali:

1. Testi, comprendenti la narrazione, i tutorial, l'installazione, i file di aiuto e i messaggi di errore;
2. Il doppiaggio e i filmati;
3. Il comparto artistico, compresi i loghi;
4. La localizzazione, in riferimento all'adattamento del brand e dell'immagine della compagnia e del prodotto nelle versioni delle varie lingue;
5. L'imballaggio e il manuale.

La traduzione di tutti questi elementi richiede un traduttore che padroneggi la giusta terminologia così come la capacità di rendere testi narrativi nella maniera più coinvolgente e fedele all'originale possibile. La principale categoria in cui opera un traduttore videoludico rimane la prima, cioè quella dei testi. Le tipologie di testi da tradurre all'interno di un videogioco individuate da Bernal-Merino sono sette:

1. Narrativo: orale o scritto, è il tipo di testo che contiene le informazioni riguardo il mondo del videogioco e i suoi personaggi;
2. Dialogo: orale o scritto, rappresenta il modo di parlare dei personaggi in maniera interna o con altri personaggi dello stesso mondo;
3. Tecnico: contiene le informazioni riguardo il software e l'hardware necessari per fruire dell'opera;
4. Funzionale: è il testo dei vari menù, permette al giocatore di scegliere tra diverse opzioni;
5. Didattico: permette al giocatore di comprendere come giocare;
6. Pubblicitario: esorta il giocatore a comprare più prodotti;
7. Legale: avverte il giocatore dei propri diritti e doveri in quanto proprietario di una copia del gioco.

Di seguito, verranno approfondite le componenti che rappresentano una maggiore sfida per il traduttore, cioè testi *in-game*, doppiaggio e filmati e comparto artistico.

### 1.3.1 Testi *in-game*

I testi *in-game*, anche conosciuti come *onscreen text* (OST), sono le stringhe di testo riscontrabili nell'interfaccia utente, nei messaggi del sistema operativo e nel programma d'installazione.

- **Interfaccia utente**

L'interfaccia utente, anche detta UI (dall'inglese User Interface) è ciò a cui spesso ci si riferisce come “menù”. Consiste in una serie di caselle di testo che innescano specifiche azioni del computer. Solitamente, nei videogiochi la UI è composta da numerose opzioni, talvolta complesse, che permettono al giocatore di controllare le diverse caratteristiche del gioco, come il livello di difficoltà, le impostazioni grafiche, la sensibilità del controller.

Fig. 2



Versione inglese. *Persona 5 Royal*, 2019, Atlus. Tutti i diritti riservati.



Versione italiana. *Persona 5 Royal*, 2019, Atlus. Tutti i diritti riservati.

Nella figura 2 è possibile osservare la localizzazione inglese e quella italiana del menù principale di *Persona 5 Royal*.

Solitamente i testi dei menù sono presentati ai traduttori in tabelle o tabulati e il gioco non è loro accessibile per contestualizzare al meglio il testo, quindi un lavoro di semplice traduzione di un testo chiuso spesso diventa particolarmente soggetto a errori, poiché gli esperti si trovano nella situazione di tradurre basandosi su supposizioni e congetture. Questa parte del lavoro di traduzione videoludica si dimostra molto spesso problematica a causa del poco spazio disponibile nell'interfaccia, della quantità di concetti riassunti in poche parole e l'ordine casuale in cui vengono trascritti nelle tabelle. I traduttori hanno quindi il compito di trovare soluzioni traduttive corrette che presentino anche un numero di caratteri accettabile per lo spazio in cui verranno inserite. Talvolta questo non è possibile, quindi si ricorre anche alla riduzione di grandezza del font (com'è osservabile nella fig. 2, per la voce "Equipaggiamento"), nonostante questa scelta possa rendere più difficoltosa la lettura e risultare poco gradevole dal punto di vista estetico.

Un esempio calzante viene fornito da Bernal-Merino: nel gioco *Viva Piñata* del 2006 possiamo trovare la UI del negozio che in lingua originale si chiama "Costolot's store": il nome era un *pun* basato sulla sonorità simile a "costs a lot", cioè "costa molto". Questa informazione era difficile da intuire

per un traduttore basandosi sulla sola tabella con i termini, quindi nella traduzione spagnola il *pun* non è stato localizzato (fig. 3).

Fig. 3



Versione originale. *Viva Piñata*, 2006, Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati.



Versione spagnola. *Viva Piñata*, 2006, Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati.

- **Messaggi di sistema**

Quando si usa un computer o una console per giocare, è possibile che appaiano dei messaggi di sistema contenenti informazioni riguardo errori di sistema approvati dai produttori delle piattaforme (Microsoft, Sony, Nintendo ecc.) o messaggi promozionali degli editori del gioco. Questo tipo di testo include termini ufficiali e marchi registrati che non consentono margine

d'errore. La traduzione deve rispettare il modo in cui i messaggi sono stati formulati in lingua originale, così come la terminologia e la formattazione, seguendo le linee guida fornite per la localizzazione. Non sono permesse variazioni di alcun tipo, eccetto sotto approvazione dei proprietari della piattaforma in questione.

Come citato precedentemente, ogni lingua ha le proprie linee guida ufficiali a cui attenersi e i messaggi sono consegnati in tabelle, spesso senza contesto e non in ordine. Sempre più frequentemente, la traduzione è assistita da programmi che sfruttano la memoria di traduzione (*translation memory tools*), che possono rivelarsi particolarmente utili per assicurarsi di utilizzare sempre la traduzione ufficiale di termini specifici, rendendo anche il processo traduttivo più rapido.

- **Programma di installazione**

Questi programmi trasferiscono i file di gioco nell'hardware dell'utente e li organizzano in modo specifico, così da consentire l'avvio del gioco e il suo corretto funzionamento. Come nelle precedenti categorie, anche queste tipologie di testo contengono numerosi termini tecnici che richiedono precisione e accuratezza nella traduzione. Sono, tuttavia, generalmente brevi e sintatticamente semplici.

### 1.3.2 Doppiaggio e filmati

In questa sezione, verranno descritte e classificate le linee di testo dedicate ai file audio e alle sequenze video, in base alla classificazione di Bernal-Merino (2015).

- **Testi per il doppiaggio**

Bernal-Merino (2015) individua tre livelli di complessità per quanto riguarda i testi per il doppiaggio nel campo dei videogiochi:

1. *Lip-synchronisation*, ossia sincronizzazione del labiale, riscontrabile in trailer, filmati di introduzione al videogioco e animazioni *in game*. Si tratta del tipo di testo dedicato all'audio più complesso e dispendioso, giacché la

sincronizzazione del labiale è richiesta in tutte le versioni localizzate. Si tratta di file video in alta definizione, quindi richiedono un testo che si adatti a tutti i movimenti articolatori tanto in lingua originale quanto negli adattamenti.

2. Doppiaggi in cui deve combaciare solo la durata complessiva dei dialoghi, in quanto le bocche dei personaggi coinvolti non sono visibili.
3. *Voiceover*, ovvero file solo audio di parti del gioco in cui i volti dei personaggi non sono visibili. La durata dell'audio adattato e tradotto può essere più breve o più lunga rispetto all'originale. In questo tipo di audio sono compresi i suoni emessi da personaggi non di rilievo e da creature.

I testi per il doppiaggio includono i dialoghi e le voci narranti e sono presentati ai traduttori tramite tabelle excel. Le informazioni di questi file sono organizzate in colonne e ai traduttori vengono forniti i dettagli necessari, come il nome dei personaggi, il contesto, la descrizione della scena, l'inflessione utilizzata dai personaggi, il posto in cui il dialogo avviene, l'effetto dato all'audio e il nome del file.

La traduzione dedicata al doppiaggio in cui è necessario il *lip-synching* presenta numerose difficoltà, specie nei primi piani, in cui il labiale è ben visibile: gli ostacoli principali sono rappresentati dalle bilabiali (b, p, m), dalle fricative (f, v) e dalle vocali aperte e chiuse.

Spesso, nei videogiochi, i personaggi hanno parlate distintive, caratterizzate da specifici registri, cadenze e accenti. Questa scelta contribuisce a rendere i personaggi unici e facilmente riconoscibili, pertanto è essenziale che vengano tradotte e localizzate in maniera appropriata. Talvolta il traduttore deve collaborare con i doppiatori e con i tecnici del suono per fornire le giuste informazioni su come determinate frasi o parole vadano pronunciate o su quali effetti aggiungere alle voci.

Alcune compagnie, però, non forniscono le tabelle dei dialoghi seguendo linearità o l'ordine cronologico degli eventi, quindi può diventare complesso per un traduttore orientarsi e assicurare coerenza e coesione. Inoltre, non sempre ai traduttori vengono forniti i video con il labiale da seguire. Per sopperire a queste difficoltà, alcune case di produzione utilizzano software,

come FaceFX, che permettono alle animazioni di adattarsi alle stringhe di testo di ogni localizzazione.

- **Testi per il sottotitolaggio**

I sottotitoli per i videogiochi condividono poco con i sottotitoli per cinema o televisione. Solitamente, l'unica caratteristica necessaria è che il testo si adatti graficamente al design del gioco. I sottotitoli per i videogiochi non devono necessariamente seguire linee guida per quanto riguarda la posizione, la lunghezza o le tempistiche. Il fatto che non ci siano particolari restrizioni fa sì che, talvolta, un testo troppo lungo rimanga troppo poco tempo sullo schermo, così da renderne più difficile la lettura.

Alla luce della problematica evidenziata, appare evidente che, per rendere i videogiochi fruibili anche dalle persone ipoudenti o con difficoltà uditive, sarebbe necessario imporre delle linee guida per quanto riguarda i *time codes* e la visibilità dei sottotitoli.

### **1.3.3 Comparto artistico**

Un'altra sfida per il traduttore videoludico è tradurre e adattare il materiale grafico, sia per il merchandising, per l'interfaccia utente o per il packaging. Molto spesso si incappa in questo problema già partendo dal logo: si cerca di modificare il testo mantenendo lo stile artistico e grafico del logo originale quanto più possibile. Un esempio è visibile nel logo (Fig. 4) di Super Smash Bros. Ultimate (Nintendo, 2018), il cui titolo originale in giapponese è 大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL (Dairantou Smash Bros. SPECIAL, Nintendo, 2018).

Fig. 4



Logo nordamericano. *Super Smash Bros. Ultimate*, 2018, Nintendo. Tutti i diritti riservati.



Logo giapponese. *大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL*, 2018, Nintendo. Tutti i diritti riservati.

Un esempio, invece, di localizzazione per quanto riguarda il nome di un franchise è quello di *Yakuza* (Sega): il titolo originale giapponese, infatti, è *龍が如く* (*Ryū ga Gotoku*, *Like a dragon*). La scelta è stata dettata da ragioni di marketing, per rendere il prodotto più accattivante e il titolo più esplicito riguardo i contenuti del gioco (Fig. 5). Ciononostante, SEGA ha recentemente deciso di riprendere il titolo originale della serie traducendolo, così da essere coerente con il titolo originale.<sup>13</sup>

Fig. 5

<sup>13</sup> <https://www.digitaltrends.com/gaming/like-a-dragon-yakuza-name-change-explained-by-sega/>



A sinistra, copertina giapponese; a destra, copertina europea. 龍が如く 極, *Yakuza Kiwami*, SEGA, 2016. Tutti i diritti riservati.

Esistono, inoltre, una serie di esempi che coinvolgono adattamento e localizzazione prettamente grafici che hanno come obiettivo quello di attrarre più giocatori target nella cultura di destinazione. Tra questi, uno dei più famosi è senza dubbio quello di *Nier* (Square Enix): il primo spinoff della serie *Drakengard* è stato distribuito in Giappone in due versioni differenti, *NieR:Replicant* e *NieR:Gestalt* (Fig. 6). Oltre al titolo, differiscono due elementi fondamentali: *NieR:Replicant* vede come protagonista un giovane adolescente il cui scopo è salvare la sorella Yonah; in *NieR:Gestalt*, il protagonista è un uomo di mezz'età che cerca di salvare la figlia Yonah. La trama, per il resto, rimane del tutto inalterata. L'unica versione tradotta, localizzata e distribuita nel resto del mondo è stata *NieR:Gestalt*.

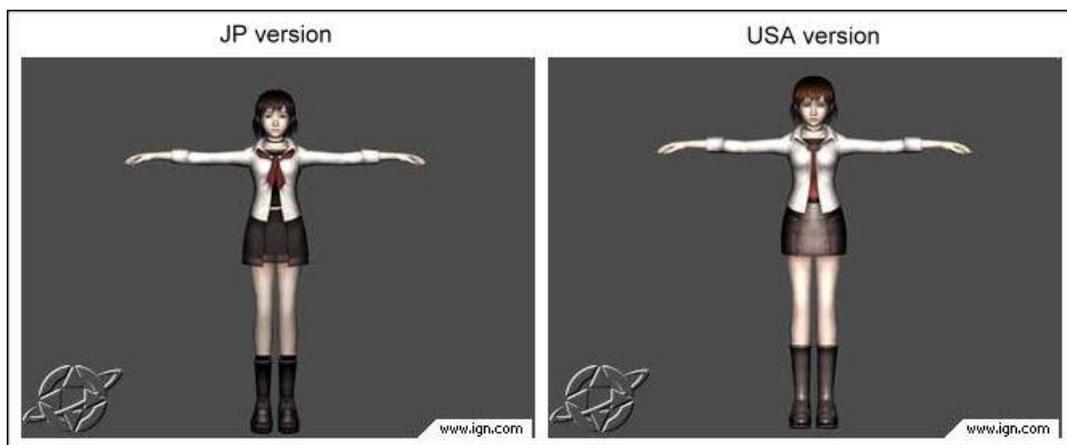
Un altro esempio simile è rappresentato da *Zero* (Tecmo), conosciuto come *Project Zero* in Europa e *Fatal Frame* negli Stati Uniti. Nella versione giapponese, la protagonista è una giovane adolescente, mentre nella versione occidentale il suo aspetto è quello di una donna più matura, con indosso degli abiti moderni anziché l'uniforme scolastica (Fig. 7).

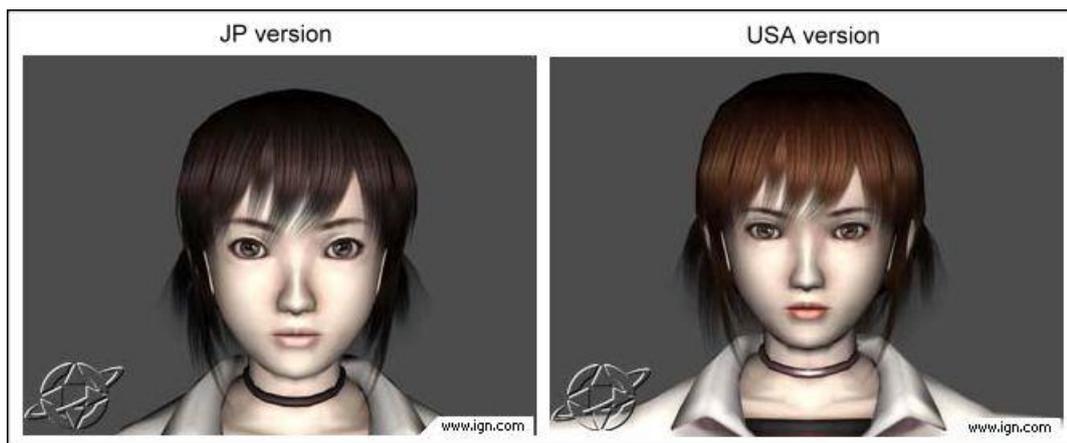
Fig. 6



A sinistra, *NieR:Gestalt*; a destra, *NieR:RepliCant*; Square Enix, 2010. Tutti i diritti riservati.

Fig. 7





*Zero/Project Zero/Fatal Frame, Tecmo, 2001.* Immagini di riferimento di [www.ign.com](http://www.ign.com). Tutti i diritti riservati.

### 1.3.4 Processo di traduzione e localizzazione

Il processo di traduzione localizzazione come descritto da Mangiron e O'Hagan (2013) è composto da tre fasi principali: prelocalizzazione, traduzione e post localizzazione.

La fase di prelocalizzazione è tutto il lavoro di preparazione per il processo di traduzione e localizzazione vero e proprio e assicura il corretto svolgimento del progetto nelle corrette tempistiche e con il minor numero di problemi possibili. In questa fase vengono svolti questi compiti:

- Creazione del kit di localizzazione, preparato principalmente dallo sviluppatore o dall'editore, contenente tutte le informazioni principali riguardo il progetto, inclusi i file e gli asset da tradurre;
- Designazione di un coordinatore della localizzazione e nomina dei vari traduttori;
- Lavoro preparatorio: i traduttori studiano il gioco, si informano riguardo la trama e il *gameplay*, preparano glossari con termini chiave, controllano lo stile dei dialoghi. Solitamente ai traduttori non viene fornito il gioco, ma devono cercare di conoscerlo il più possibile tramite ciò che viene fornito con il kit di localizzazione, in cui a volte ci sono anche delle versioni demo.

La fase di traduzione è senza dubbio la principale del processo di localizzazione. Ormai quasi tutti i titoli più importanti sono *sim-ship*, cioè escono simultaneamente in tutto il mondo, quindi il gioco in questa fase è ancora in sviluppo ed è pertanto frequente che i traduttori lavorino con un prototesto che subisce continui cambiamenti. Quando il gioco è *post-gold*, ovvero è già stato pubblicato e completato, il traduttore lavora con un prodotto terminato e stabile; quando il gioco *post-gold* è giapponese, solitamente viene prima tradotto in inglese statunitense, questa versione tradotta farà poi da prototesto per tutte le altre versioni, il che talvolta compromette l'esito della localizzazione in partenza. Solitamente, il doppiaggio sarà mantenuto in lingua originale e in inglese. Ci sono differenti complicazioni che i traduttori si trovano a dover affrontare, tra cui la mancanza di contesto e la mancanza di linearità per le porzioni da tradurre, ma anche i limiti di spazio, soprattutto per quanto riguarda le traduzioni da lingue come il giapponese o il cinese verso le lingue romanze. Proprio per questo è consigliato lasciare il 30% di spazio libero in una casella di testo. A volte si sopperisce a questa difficoltà rendendo il testo scorrevole. Un'altra difficoltà è l'utilizzo corretto dei *placeholders* nei testi in cui nomi, numeri e oggetti possono variare in base a determinate condizioni o alle azioni del giocatore. Come descritto da O'Hagan e Mangiron (2013), esistono casi in cui, per alcune lingue, i placeholder rappresentano un vero problema. Díaz Montón (2007) fa un esempio dallo spagnolo: in “%s” gets a “%d”, il *placeholder* “%s” sta per il nome del giocatore, mentre “%d” rappresenta l'oggetto ottenuto. Quando quest'ultimo verrà sostituito con i nomi dei vari oggetti in inglese, come *sword*, *hammer* o *shield*, non ci sarà nessun problema con l'articolo *a*. In spagnolo, invece, *espada*, *martillo* e *escudo* necessitano di concordanza con l'articolo che li precede. Per far fronte a questa difficoltà, Díaz Montón propone due soluzioni: l'utilizzo dei due punti al posto dell'articolo indeterminativo (es: *Mick ha conseguido: espada*) oppure l'omissione dell'articolo nella frase principale e l'inserimento dello stesso come parte del *placeholder* (“%s” ha conseguido “%d”, dove “%d” è sostituibile con *una espada*, *un martillo*, *un escudo*). Nella localizzazione è molto frequente anche l'utilizzo delle concatenazioni, cioè la combinazione di due o più stringhe di testo per evitare di dover ripetere la traduzione di stringhe simili, prodotte da un numero di alternative offerte dal gioco stesso. L'utilizzo di queste stringhe combinate a volte genera, però, degli errori nelle versioni tradotte. O'Hagan

e Mangiron (2013, p. 146-147) spiegano così l'esempio citato da Díaz Montón (2007) "You win a blue car". In questa frase, il colore della macchina può variare in base alle condizioni del gioco; questo significa che la frase verrà divisa in tre stringhe diverse nel codice di gioco: (1) "You win" (2) "a blue" e infine (3) "car". In spagnolo, la traduzione letterale frutto della concatenazione sarebbe grammaticalmente scorretta: (1) *Has ganado* (2) *un azul* (3) *coche*, dal momento che l'ordine corretto delle parole in una frase è sostantivo + aggettivo. In questo caso specifico, spiegano O'Hagan e Mangiron, il problema può essere risolto includendo una parte maggiore di testo nella prima stringa, eliminando la terza: (1) *Has ganado un coche* (2) *azul*. Qualora il gioco prevedesse la possibilità di vincere altri oggetti, sarebbe necessario ricorrere a un'altra soluzione, come cambiare l'ordine delle stringhe nella localizzazione o invertire il testo delle stringhe 2 e 3.

Una volta terminato il processo di traduzione, inizia la fase di *editing*, che consiste nella revisione e correzione del testo tradotto; talvolta questo lavoro può essere realizzato dal committente. Dopo l'*editing*, si passa alla fase di registrazione di eventuali dialoghi doppiati e quindi di localizzazione audio. È possibile che la traduzione venga leggermente modificata per questioni di sincronizzazione del labiale.

Terminato anche questo processo, si inizia l'ultima fase, cioè la post-localizzazione, suddivisa in due tappe principali: la fase di integrazione e quella di *debugging* e QA (*Quality Assurance*).

Durante l'integrazione, un team di tecnici si occupa di inserire i file di traduzione, inclusi gli audio e gli asset artistici, nel codice di gioco, producendone una versione localizzata, funzionante e utilizzabile, chiamata "prima alfa giocabile". Una volta creata questa versione alfa, inizia il processo di *debugging* e di QA. Il termine *debugging* indica un processo tramite il quale si ricercano e correggono *bug*, cioè errori nel codice di gioco, che ne rendono impossibile o difettosa l'esecuzione.<sup>14</sup> Un gruppo di *tester*, successivamente, giocherà una versione beta per controllarne la qualità e individuare ulteriori eventuali problemi. Man mano che vengono corretti i *bug*, saranno rilasciate e integrate nuove versioni aggiornate dette *build*. Una volta reso stabile il gioco e risolti tutti i bug principali, sarà pronta la versione pre-master; una volta eseguito un ulteriore test e corretti eventuali nuovi errori, verrà realizzata la

---

<sup>14</sup> <https://www.treccani.it/vocabolario/debugging/>

*release candidate* (RC), cioè la versione candidata per la pubblicazione. Il controllo qualità (QA) di una localizzazione prevede un'ulteriore revisione finale (successivo ai controlli effettuati durante la fase di *editing*), considerando che spesso il prototesto non è stabile, che a volte il metatesto viene visualizzato e corretto sotto forma di elenchi, che non sempre i traduttori hanno tutto il contesto necessario e che, soprattutto, sono diversi traduttori e localizzatori a curare la traduzione di un unico prodotto. Come indicato da O'Hagan e Mangiron (2013), in questa fase si individuano spesso errori appartenenti alle seguenti aree:

- Funzionalità: si tratta dei *bug* più critici perché riguardano la UI e il gioco stesso;
- Conformità: le versioni localizzate devono essere conformi a determinati requisiti tecnici e rispettare criteri legali e etici, oltre alle linee guida determinate dal committente;
- Errori linguistici: in questa categoria rientrano gli errori di grammatica, i refusi, gli errori di battitura e così via.

Una volta terminato anche il controllo qualità, la versione definitiva viene presentata allo sviluppatore e all'editore e, se approvata, viene poi prodotta e rilasciata.

Lo scopo principale di qualsiasi traduzione resta quello di rendere invariato il messaggio del metatesto nel prototesto. Nell'ambito videoludico, questo significa rendere l'esperienza di gioco più vicina possibile a quella fornita dal videogioco in lingua originale. Al fine di raggiungere questo scopo, il traduttore può scegliere come operare tramite le varie tecniche traduttologiche. Le seguenti sono le più ricorrenti, riconosciute da Alberto Fernández Costales (2012, 395-405).

#### 1. Traduzione addomesticante e traduzione estraniante

Lawrence Venuti (1995) individua due tipologie principali di traduzione: quella addomesticante (*domestication*) che adatta il prototesto alla cultura e al target della lingua in cui si traduce e quella estraniante (*foreignization*) che, al contrario, mantiene elementi tipici della cultura della lingua di partenza per

conferire esoticità all'opera. Quale tipo di approccio scegliere è una delle scelte principali per un traduttore videoludico. La scelta viene spesso influenzata dal tipo di atmosfera del gioco e dalla trama stessa: Costales cita come esempio di perfetta traduzione estraniante la saga di *Assassin's Creed* (Ubisoft), in cui gli elementi facenti parte della cultura italiana vengono preservati in ogni localizzazione, assieme all'utilizzo da parte di determinati personaggi di parole o espressioni in italiano, presenti anche nella versione inglese e in quella spagnola. Un altro adattamento in cui è stato scelto un approccio estraniante è quello inglese di *Persona 4* (Atlus), in cui sono stati mantenuti, oltre ai nomi giapponesi, anche gli onorifici tipici.

Un esempio, invece, di traduzione addomesticante citato da Mangiron e O'Hagan (2006) è la saga di *Final Fantasy* (Square Enix): lo scopo di questo tipo di localizzazione è di avvicinare il target al mondo del gioco, quindi spesso giochi di parole, riferimenti culturali e modi di dire vengono totalmente cambiati e adattati nella lingua di riferimento. Un altro esempio simile è riscontrabile in *Pokémon Scarlatto e Violetto* (Nintendo): il personaggio Capsi nella versione originale giapponese parla nel dialetto del Kansai, una delle otto regioni del Giappone, mentre in italiano questa caratteristica è stata adattata facendo parlare il personaggio in dialetto romanesco; anche il nome del personaggio è un adattamento interessante: in giapponese il suo nome è チリ (Chili), in italiano Capsi da capsicum, un genere di piante che include peperone e vari tipi di peperoncino. Una scelta simile è riscontrabile nell'adattamento di *World of Warcraft* (Blizzard), in cui la lingua parlata dai troll è detta "zandali", che in inglese è reso con un accento giamaicano o cubano mentre in italiano con l'accento napoletano.

## 2. Non-traduzione

In alcuni punti della traduzione, può rivelarsi vincente la scelta di non tradurre. La scelta di non tradurre nomi, termini, posti o espressioni può essere parte della strategia di estraniamento. Alcuni esempi vincenti di non-traduzione citati da Costales (2012) sono *Street Fighter* (Capcom) e *Tekken* (Namco), giochi in cui il giocatore si aspetta di trovare e apprendere una

terminologia specifica che, tradotta, non funzionerebbe per personaggi che utilizzano attacchi di arti marziali. Questa tecnica traduttiva è riscontrabile anche ogni volta che armi, oggetti o posti hanno un nome che fa riferimento a un luogo mitologico, a un evento biblico o a terminologia associata con la storia. Costales (2012) cita il fucile d'assalto "Lancer" o la città "Jacinto" in *Gears of War* (Epic Games).

### 3. Transcreazione

La transcreazione è un tipo di traduzione in cui al traduttore viene data carta bianca per poter ricreare quanto più fedelmente possibile l'esperienza e le emozioni del gioco per il target a cui si riferisce la traduzione. Questa strategia può essere utilizzata insieme ad altre strategie e in qualsiasi titolo, nonostante alcuni generi si prestino di più rispetto ad altri, come gli RPG, gli *action* o i giochi di avventura con trame ben sviluppate. Solitamente, come afferma Costales (2012), più la storia presenta elementi complessi e creativi ed emotivamente coinvolgenti, più è utile optare per la transcreazione. È possibile trovare un esempio di transcreazione nella saga *Pokémon* (Nintendo), in cui tutti i nomi dei pokémon cambiano totalmente dal giapponese all'inglese. Un ulteriore esempio può essere *Child of Light* (Ubisoft), in cui tutti i personaggi parlano in rime in inglese e i traduttori italiani hanno dovuto seguire lo stesso schema nella traduzione.

### 4. Traduzione letterale

Questa tecnica può rivelarsi vincente in casi in cui sono presenti numerosi tecnicismi, come per i titoli sportivi, i simulatori o i giochi di corse. Esempi citati da Costales (2012) sono *Forza Motorsport 3* o *Gran Turismo 4*, in cui sono presenti numerose informazioni circa le automobili presenti, come dettagli sul design, su pneumatici, sistemi di scarico e altre componenti che, solitamente, vengono tradotte letteralmente. Questo genere di giochi non ha trame articolate o particolarmente sviluppate, quindi la creatività del traduttore è sicuramente limitata e non è necessario ricorrere all'utilizzo di numerose strategie per preservare l'esperienza di gioco.

## 5. Fedeltà

Talvolta è possibile che il videogioco che si andrà a tradurre sia basato su un libro, su un film o su un fumetto, come *Harry Potter*, *Star Wars* o *Spiderman*. In questi casi, è probabile che ci siano numerosi riferimenti metatestuali alle opere da cui provengono. Diventa quindi necessario ed essenziale che il traduttore rimanga coerente con i contenuti presenti negli altri medium e nelle traduzioni conosciute degli stessi. La fedeltà deve essere quindi presente sia nei confronti dell'opera originale su cui si basa il videogioco, sia verso la traduzione della stessa (quando presente).

In maniera differente, ma altrettanto rilevante, la fedeltà è necessaria anche in videogiochi che fanno riferimento a fatti storici realmente accaduti, ad esempio *Age of Empire* (Microsoft).

## 6. Perdite e strategia di compensazione

Nei momenti in cui, in un lavoro di traduzione, si presenti un'impossibilità traduttiva o una rilevante perdita, i traduttori possono decidere di optare per una compensazione riscrivendo una porzione di testo che aggiunga ciò che si è perso e sacrificato in un altro punto. Una delle cose più complesse da tradurre e adattare è senza dubbio l'umorismo, i *pun*, ed è proprio quando un gioco di parole o una battuta è impossibile da rendere nella lingua target che si ha una perdita, parziale o totale, di significato.

Un'altra tecnica, seppur meno utilizzata, è l'omissione e può aiutare quando battute o giochi di parole risultano intraducibili. Costales (2012) cita come esempio di questo il gioco *Torrente* (Electronic Arts) in cui tutte le battute riguardanti il Club Atlético de Madrid sono state rimosse nella versione inglese.

## 7. Censura

A volte, l'obiettivo il concetto di fedeltà e l'obiettivo di rendere il più possibile il prototesto vicino al metatesto vengono meno quando è necessario adattare i contenuti alla cultura target sotto tutti i punti di vista. Ci sono casi in

cui gli argomenti trattati in un videogioco o il modo in cui vengono trattati non sono accettabili nella cultura di destinazione e il traduttore deve assumersi le responsabilità di come il prodotto verrà distribuito, quindi possono capitare casi in cui risulta necessario ricorrere alla censura. La censura è una tecnica oggetto di dibattiti e molto controversa. Diversi titoli che trattano di guerra, combattimento o toccano temi riguardanti la politica sono vietati in paesi del Medio Oriente.

Il campo della traduzione videoludica è ancora giovane e da poco preso in considerazione nell'ambito della scienza della traduzione. I videogiochi sono prodotti multimodali e multimediali (Cortales, 2012:404), quindi il lavoro di traduzione che c'è dietro rientra nella macrocategoria della traduzione audiovisiva. Il settore è in continua crescita e si suppone che anche l'importanza della traduzione videoludica crescerà di pari passo.

## **Capitolo 2 — *Undertale*: il fenomeno della traduzione amatoriale**

### **2.1 Cos'è *Undertale***

*Undertale* è un videogioco sviluppato da Toby Fox tramite GameMaker Studio, pubblicato il 15 settembre 2015. Toby Fox ne ha inoltre realizzato la colonna sonora.

Si tratta di un RPG, cioè *Role Playing Game* (in italiano conosciuto anche come gioco di ruolo o GDR). Gli RPG sono videogiochi in cui il giocatore interpreta uno o più personaggi all'interno di una storia o di un'avventura in un mondo immaginario o in una particolare ambientazione. In questo tipo di videogiochi, al giocatore viene data la possibilità di compiere scelte che avranno un impatto sul corso della trama e sul progresso del personaggio. Solitamente, negli RPG è possibile personalizzare i personaggi, sviluppandone le abilità, ottenendo oggetti, affrontando sfide e compiendo azioni che cambieranno il destino del protagonista o dell'intero mondo di gioco. I videogiochi RPG variano per stile e meccaniche di gioco, ambientazioni e complessità della trama: alcuni sono più focalizzati sull'azione, altri hanno una trama profonda e

coinvolgente. In generale, rispetto ad altri generi, gli RPG offrono una maggiore libertà di scelta e un coinvolgimento più profondo nella trama e nello sviluppo dei personaggi.

A una prima occhiata, *Undertale* non sembra particolarmente originale: la grafica è semplice, il sistema di combattimento non è di immediata comprensione e i dialoghi, se letti in maniera superficiale, sembrano quasi esclusivamente incentrati sullo *humor*. Ciò che invece fa *Undertale* è intersecare elementi di numerosi generi differenti e rompere le regole e gli schemi classici dei videogiochi, ribaltando le aspettative dei videogiocatori e proponendo qualcosa di totalmente diverso e unico.

Il *gameplay* consiste in una serie di puzzle e rompicapo che il giocatore deve risolvere per poter proseguire. Lungo il percorso, il protagonista incontrerà una serie di personaggi contro i quali inizieranno scontri. Il sistema di combattimento è a turni: i nemici attaccano secondo schemi *danmaku* (in inglese *bullet hell*, fig. 8) e il giocatore dovrà schivare i proiettili spostando l'ANIMA (*SOUL*) del protagonista, rappresentata da un cuore rosso. Durante il turno del protagonista, il giocatore avrà la possibilità di scegliere tra quattro opzioni: ATTACCO (*FIGHT*), AZIONE (*ACT*), OGGETTO (*ITEM*) E PIETÀ (*MERCY*). Selezionando ATTACCO, il giocatore ferirà il nemico; selezionando AZIONE, il giocatore potrà scoprire informazioni sul nemico o cambiarne l'umore; utilizzare un OGGETTO potrà apportare benefici al protagonista; scegliere PIETÀ permetterà di risparmiare la vita del nemico. La caratteristica principale del *gameplay* di *Undertale* è proprio questa: è un RPG in cui è possibile proseguire con la storia senza crudeltà e senza uccidere nessun nemico.

Fig. 8

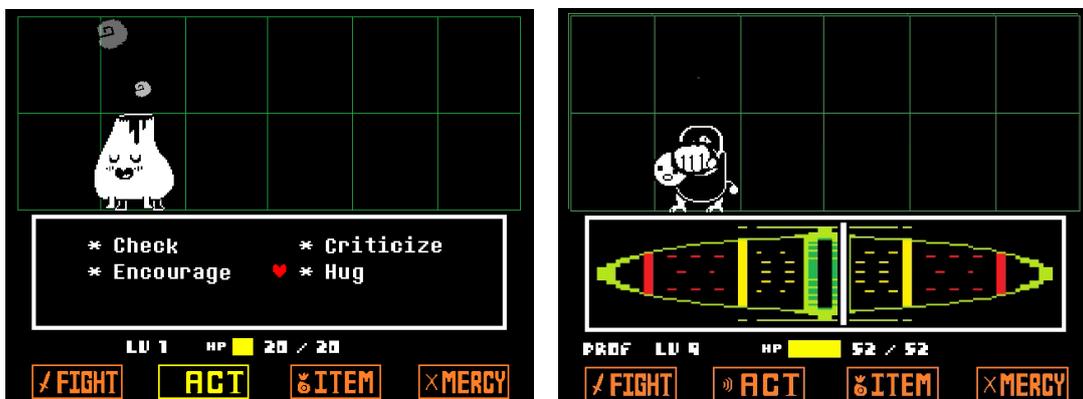


Combattimento contro Toriel. *Undertale* Toby Fox, 2015. Tutti i diritti riservati.

*Undertale* è un videogioco che parla di pregiudizi, di etica e di moralità. Andando contro ogni tipo di preconcetto secondo cui i videogiochi porterebbero i giocatori all'utilizzo della violenza come mezzo per risolvere i conflitti anche nella vita reale, *Undertale* invita a riflettere su quanto, e con quanta superficialità, la violenza venga vista come unica soluzione nei classici RPG. Quando il giocatore decide di selezionare AZIONE, si trova a dover comprendere le emozioni, lo stato d'animo e la personalità del mostro contro cui si sta battendo: non è semplice scegliere l'opzione giusta e può richiedere del tempo, ma rende l'esperienza di gioco ricca e mai banale. Al contrario, selezionando ATTACCO la meccanica è sempre la stessa, estremamente semplice: appare un target di forma ellittica e tutto ciò che il giocatore deve fare è premere un bottone quando la barra si avvicina al centro (Fig. 9).

Toby Fox cerca di far capire al giocatore che la scelta giusta è sempre la non-violenza, rendendo il gioco completo e godibile solo percorrendo la strada pacifista.

Fig. 9



A sinistra, la schermata che si apre selezionando AZIONE (ACT), a destra la schermata di combattimento che si apre selezionando ATTACCO (FIGHT). *Undertale* Toby Fox, 2015. Tutti i diritti riservati.

### 2.1.1 Trama

*Undertale* parla di un mondo in cui un tempo regnavano pacificamente due popolazioni: esseri umani e mostri. Un giorno, però, tra le due specie scoppiò una guerra da cui uscirono vittoriosi gli umani. Sette dei loro stregoni più potenti confinarono i mostri nel Sottosuolo (*Underground*) formando la Barriera, una specie

di muro magico che poteva essere superato dall'interno solo possedendo l'anima di un mostro e di quella di un umano. La Barriera poteva inoltre essere distrutta con il potere di sette anime umane unite.

Diversi anni dopo, un giovane umano decide di salire il Monte Ebott, dal quale si dice che nessuno faccia ritorno. Il giovane umano scopre un'enorme cavità nella montagna, nella quale cade accidentalmente. Così il protagonista, ritrovatosi nelle Rovine, incontra Flowey, un fiore parlante. Dopo essersi posto in maniera amichevole e affabile, Flowey attacca l'umano alla sprovvista riducendolo in fin di vita e spiegando lui che è quella la natura del suo mondo, in cui uccidi o vieni ucciso. La storia prosegue grazie all'aiuto offerto all'umano da Toriel, un mostro dalle sembianze di capra che ricopre il ruolo di custode delle Rovine. Dopo essere stato accolto da Toriel e messo da lei in guardia sui pericoli che incontrerà lungo il cammino, il protagonista lascia le Rovine e si avventura nel Sottosuolo alla ricerca di un modo per tornare in Superficie.

La storia, i dialoghi e il finale cambiano in base alle azioni del giovane umano nei confronti dei mostri che incontra. Le tre principali diramazioni della storia sono il Percorso Neutrale (*Neutral Route*), il Percorso Pacifista (*Pacifist Route*) e il Percorso Genocida (*Genocide Route*). Il Percorso Neutrale è accessibile risparmiando la vita di almeno un mostro, invece al Percorso Pacifista si può accedere solo se non si elimina alcun mostro. Il Percorso Genocida, invece, si percorre quando il giocatore uccide ogni mostro che incontra.

### **2.1.2 Personaggi principali**

I personaggi di Undertale si dividono in quattro categorie principali: personaggi principali, miniboss, NPC (dall'inglese *Non-Playable Character*, personaggio non giocabile) e venditori. Di seguito verranno brevemente descritti i personaggi principali della storia.

#### **1. Flowey**

Flowey è il primo personaggio che il protagonista incontra in *Undertale*. Procedendo con la storia, Flowey diventerà il principale antagonista nel

Percorso Pacifista e in quello Neutrale. Il primo incontro con questo personaggio permetterà al giocatore di vedere come funziona il sistema di combattimento.

Dal punto di vista traduttologico, è importante notare che Flowey abbia un accento tipico del sud degli Stati Uniti, com'è evidente da termini come "Howdy", e utilizza intercalari come "Gosh" o "Golly". Nonostante l'approccio amichevole, Flowey mostra ben presto la sua vera natura, crudele e spietata. È quindi fondamentale rendere al meglio il cambiamento repentino nel suo modo di esprimersi.

## 2. Toriel

Il secondo personaggio principale che incontra il protagonista è Toriel, un mostro dall'aspetto che ricorda una capra. Salva il protagonista da Flowey e fa lui da guida attraverso le Rovine. È l'ex moglie di Asgore, re del Sottosuolo, e la madre di Asriel.

È anche il primo boss, poiché tenta di scoraggiare il protagonista a lasciare le Rovine. Le interazioni iniziali con Toriel fungono anche da tutorial, termine da cui prende ispirazione il suo nome.

Toriel sogna di diventare un'insegnante, è intelligente e molto materna, ma le sue linee di testo presentano numerose battute e freddure.

## 3. Sans

Sans è il fratello di Papyrus. Il suo nome deriva dal font "Comic Sans", con cui sono scritti tutti i suoi dialoghi. È uno scheletro che utilizza la telecinesi, il suo occhio sinistro si illumina di blu e il destro di giallo, colori che simboleggiano pazienza e giustizia.

È pigro, a volte apatico, e i suoi dialoghi sono caratterizzati da un certo fatalismo. Anche lui, come Toriel, utilizza spesso giochi di parole e battute.

## 4. Papyrus

Papyrus è il fratello di Sans. Il suo nome è un rimando al font “Papyrus”. È uno scheletro alto con un ghigno sul volto. Si tratta di un personaggio egocentrico, ma piuttosto ingenuo, solo, alla costante ricerca di approvazione altrui. I suoi dialoghi sono scritti interamente in maiuscolo e con l’omonimo font.

#### 5. Undyne

Undyne è un mostro dalle sembianze di pesce antropomorfo ed è il capo delle Guardie Reali. È il boss principale della zona *Waterfall*. È un personaggio caratterizzato da una forte passione per gli ideali in cui crede. Il nome deriva dalle creature mitologiche dette ondine o undine, dal latino *unda*, onda.

#### 6. Alphys

Alphys è un mostro rettiliano ed è lo scienziato reale. È l’unico dei personaggi principali a non combattere mai il protagonista. È estremamente timida e questo si manifesta tramite la balbuzie che caratterizza la maggior parte delle sue linee di dialogo. È molto intelligente e analitica, ma ha poca fiducia nelle proprie capacità e in ciò che crea. Il suo nome è l’anagramma di *shy pal*, amica timida.

#### 7. Mettaton

Mettaton è un robot dotato di anima ed è stato creato da Alphys. È l’unica star televisiva del Sottosuolo e sarà il boss finale del Nucleo (*CORE*). Si tratta di un personaggio fortemente narcisista e carismatico che ama esibirsi. Nonostante la personalità egocentrica, è uno dei pochi personaggi a non avere pregiudizi nei confronti degli umani.

#### 8. Asgore Dreemurr

Asgore è il sovrano del Sottosuolo, è l’ex marito di Toriel e il padre di Asriel. Non è cattivo né malvagio, ma copre il ruolo di antagonista principale poiché il suo scopo è di raccogliere sette anime di sette umani per rompere la barriera che tiene in trappola i mostri. È gentile e tranquillo, anche lui ha

l'accento del sud degli Stati Uniti. Quando gli altri personaggi parlano di lui, spesso il nome è scritto in maiuscolo, talvolta in rosso o in giallo, per sottolineare la sua influenza in quanto *leader* e il rispetto che provano nei suoi confronti. Il suo nome è un anagramma della parola latina *aegros*, che significa “dall'animo inquieto”, triste, mesto, addolorato. È inoltre l'anagramma di *a gorse*: il *gorse*, o fiore di Bach, è un fiore giallo dai semi tossici, spesso associato alla depressione e alla disperazione; numerosi fiori di Bach possono essere trovati anche attorno al trono del personaggio.

#### 9. Asriel Dreemurr

Asriel è il figlio di Toriel e Asgore. È ufficialmente introdotto nella parte finale del gioco, ma viene rivelato che è in realtà resuscitato come Flowey per intervento di Alphys. Di conseguenza, anche lui ha un accento tipico del sud degli Stati Uniti. Prima della sua morte, Asriel era docile e amorevole, ma dopo essere resuscitato come Flowey, privo di un'anima, è incapace di provare amore e compassione e sviluppa un forte istinto omicida. L'anagramma del nome “Asriel Dreemurr” è “Serial Murderer”, cioè “Assassino Seriale”.

Una delle caratteristiche principali di *Undertale* è la rottura della quarta parete; alcuni personaggi fanno anche riferimento a scelte effettuate in salvataggi precedenti, garantendo un forte coinvolgimento del giocatore nella trama e nelle dinamiche del gioco.

### 2.2 Il fenomeno delle *fantranslations*

Le *fantranslations* sono traduzioni amatoriali create dai fan per gli altri fan e sono una delle espressioni più rilevanti della cosiddetta “cultura partecipativa” (*participatory culture*). Per cultura partecipativa si intende la svolta partecipativa da parte dei pubblici dei media, quindi l'insieme di pratiche e linguaggi che si strutturano attorno ai media e che vengono promosse da persone che non si limitano a coprire il ruolo di semplici consumatori, ma che si comportano attivamente come produttori. Il

termine fa riferimento alla produzione originale o alla modifica di contenuti che vengono pubblicati dai fruitori delle opere su internet.

Le *fantranslations* rientrano in quelle che Minako O'Hagan definisce "traduzioni generate da utenti", cioè le traduzioni realizzate grazie alla libera partecipazione di utenti appartenenti a un determinato spazio digitale, solitamente basate sulla conoscenza individuale delle lingue coinvolte e del medium tradotto (O'Hagan, 2009). Molto spesso queste traduzioni amatoriali sono prodotte senza scopo di lucro.

Dallo studio di numerose *fantranslation* di varia natura, risultano riscontrabili quattro aspetti fondamentali (O'Hagan, 2009):

- La collaborazione e la comunicazione tra fan, resa possibile dalla tecnologia, consente la formazione di gruppi di lavoro in grado di portare avanti con successo diversi progetti, spesso in maniera comparabile a un lavoro professionale in termini di gestione del lavoro e relative tempistiche;
- Nonostante la dubbia legalità, spesso i titolari dei diritti d'autore tollerano la pratica della *fantranslation*, soprattutto perché contribuisce alla diffusione del prodotto in diverse aree geografiche e all'esposizione dello stesso a un pubblico molto più ampio;
- I traduttori amatoriali decidono di propria volontà di prendere parte a un progetto traduttivo senza alcuna retribuzione, manifestando una forte motivazione;
- La conoscenza e competenza dei fan riguardo il medium tradotto a volte può sopperire alla mancanza di conoscenza tecnica e formazione accademica come traduttori.

Le *fantranslations* dei videogiochi sono fortemente collegate al sottotitolaggio *fan-made (fansub)* di varie opere, spesso animate e di origine giapponese. Questo tipo di traduzione amatoriale di sottotitoli ha recentemente iniziato a essere soggetto di analisi e studio da parte della scienza della traduzione nel campo della traduzione audiovisiva.

Il concetto dei *fansub* è nato nelle comunità di appassionati di animazione giapponese (*anime*) per contrastare la forte censura che caratterizzava questo tipo di prodotto nel mondo occidentale. Proprio per questo, i *fansub* sono spesso non conformi alle norme e regole della traduzione audiovisiva, al punto che la loro natura sperimentale ha dato vita al concetto di “sottotitoli abusivi” (O’Hagan, 2009). O’Hagan (2009) spiega che le prime forme di *fansub* sono databili agli anni ’80, quando venivano ancora utilizzate le VHS. Nonostante il fenomeno del *fansub* sia diventato soggetto di studio anche nel campo della scienza della traduzione, è ancora davvero poco l’interesse accademico mostrato riguardo le *fantranslations* dei videogiochi. Uno dei pochi aspetti che è stato analizzato è quello del *ROM-hacking*: ciò su cui tutte le ricerche accademiche concordano è che i fan sono soliti modificare e manipolare i contenuti delle ROM dei videogiochi per modificarne i dialoghi e tradurli da una lingua a un’altra. Ciò implica che venga infranto il Digital Millennium Copyright Act negli Stati Uniti e la direttiva europea sul copyright in Europa. Considerando anche la necessità di collaborare con un hacker per questo scopo, è evidente che la traduzione amatoriale di un videogioco sia molto più complessa a livello tecnico e molto più dispendiosa a livello di tempistiche della traduzione di un altro medium.

Una delle caratteristiche principali di tutte le *fantranslations* è il sapiente utilizzo della tecnologia da parte dei fan che se ne occupano, sia per quanto riguarda la realizzazione della traduzione stessa che la gestione e la divisione del lavoro tra i membri che compongono i team, spesso ubicati in diverse zone geografiche. Nonostante il tipo di traduzione portata a termine non venga vista favorevolmente dai traduttori professionali, il tipo di approccio alla traduzione da parte dei fan sta lentamente entrando anche nel campo della produzione a livello commerciale. Ci sono infatti stati casi in cui gruppi che si occupavano di *fantranslations* sono stati assunti da aziende per occuparsi della traduzione ufficiale di un’opera. La qualità della traduzione prodotta può variare, ma la mancanza di preparazione come traduttori a volte viene compensata dalla conoscenza del genere (O’Hagan 2009).

In Italia, possiamo citare fra i fan dell’animazione giapponese che sono entrati nell’industria della traduzione e della localizzazione senza preparazione accademica o professionale nell’ambito Gualtiero Cannarsi, noto per aver lavorato presso editori

come Granata Press<sup>15</sup> e Dynamic Italia<sup>16</sup> e per distributori come Lucky Red<sup>17</sup> e Yamato Video<sup>18</sup>. Nonostante Cannarsi lavori da anni nel settore e si sia occupato della traduzione di numerose produzioni importanti come *Kiki – Consegne a domicilio* e *Laputa – Castello nel cielo*, entrambe dello Studio Ghibli<sup>19</sup>, o ancora *Neon Genesis Evangelion*, serie cult dello studio Gainax<sup>20</sup>, i suoi adattamenti e le sue traduzioni sono sempre state al centro di critiche e controversie, soprattutto per la scelta di tradurre in italiano utilizzando la struttura delle frasi tipica della lingua giapponese.

Ciò che accomuna maggiormente le *fantranslations* ai *fansub* è la volontà di replicare quanto più possibile i testi originali. Questo può entrare in forte contrasto con l'obiettivo principale della localizzazione videoludica, cioè fornire fedelmente la stessa esperienza di gioco che è stata vissuta dai giocatori appartenenti alla cultura della lingua originale. È molto comune la mancanza di fiducia da parte dei fan nei confronti delle traduzioni ufficiali, considerate dagli stessi troppo lontane o poco fedeli, talvolta anche a causa dei tempi ristretti e della mancanza di contesto che caratterizzano il lavoro dei traduttori professionisti. In generale, però, spesso ciò che spinge i fan di un videogioco a iniziare un lavoro di traduzione amatoriale è l'impossibilità di giocare per molti nei paesi in cui non sia stata rilasciata una traduzione ufficiale. Questo accade spesso con i J-RPG, poiché il possibile profitto ricavato dal rilasciarne una versione tradotta ufficiale in alcuni paesi non basterebbe a coprire le spese necessarie per realizzare la traduzione e localizzazione.

Un fenomeno che spesso si verifica quando viene rilasciata una traduzione ufficiale di un gioco poco tempo dopo l'uscita della sua *fantranslation* è che gli altri fan non accettino quella ufficiale o se ne lamentino. Clyde Mandelin (2022) chiama questo fenomeno *imprinting*: sostiene infatti che molto spesso il pubblico tenda

---

<sup>15</sup> La Granata press è stata, dal 1989 al 1996, una casa editrice con sede a Bologna che si è occupata della pubblicazione di libri, riviste, fumetti e manga e anime giapponesi.

<sup>16</sup> La Dynamic Italia, ora nota come Dynit S.r.l., è una casa editrice italiana di anime e manga fondata nel 1995. Tra i clienti della Dynit possiamo citare Rai, Mediaset, Netflix, Amazon Prime Video e il portale VVVVID.

<sup>17</sup> La Lucky Red è una società italiana di distribuzione e produzione di film, fondata nel 1987.

<sup>18</sup> La Yamato Video, o Yamato S.r.l., è un'azienda italiana di produzione e distribuzione di anime, fondata nel 1991, con sede principale a Milano.

<sup>19</sup> Lo Studio Ghibli (株式会社スタジオジブ) è uno studio cinematografico di film d'animazione giapponese fondato nel 1985 a Tokyo.

<sup>20</sup> La Gainax (株式会社ガイナックス) è uno studio di animazione giapponese fondato nel 1984 a Tokyo.

inconsapevolmente ad affezionarsi alla prima traduzione di cui fruisce, nonostante i possibili errori o la qualità complessiva del lavoro. Mandelin porta come esempio calzante di ciò proprio il modo in cui il pubblico ha accolto la traduzione ufficiale di *Undertale* in giapponese. A marzo 2016, alcuni appassionati del videogioco hanno rilasciato una *patch* in grado di sostituire ogni testo in inglese nel gioco originale con la rispettiva traduzione in giapponese. Nonostante questo abbia permesso al gioco di ottenere un immenso successo anche in Giappone, erano numerosi i suoi limiti: il primo era che la maggior parte delle persone giocava su console o dispositivi mobile e non su pc, il secondo è che non tutti erano disposti a comprare il gioco e poi a modificarne i contenuti per poterne fruire. Per tutte queste ragioni, a novembre 2016 Toby Fox ha annunciato lo sviluppo la traduzione ufficiale di *Undertale* in giapponese. Nel 2017 è stata pubblicata per pc e *Play Station 4*, nel 2018 è stata rilasciata su *Nintendo Switch* e, infine, per *Xbox One* nel 2021. Nonostante l'entusiasmo di molti nell'avere la possibilità di giocare a *Undertale* non solo nella propria lingua madre, ma anche su console, molti fan hanno reagito screditando la traduzione ufficiale e considerandola poco fedele o innecessaria. Nel corso del tempo, questo dibattito ha perso risonanza e ora entrambe le traduzioni sono famose e apprezzate per diverse ragioni.

### 2.3 Analisi della traduzione amatoriale di Undertale: Spaghetti Project

Il progetto di traduzione amatoriale di *Undertale* dal nome “Spaghetti Project” nasce nel 2015, a seguito della pubblicazione da parte di un utente di Reddit<sup>21</sup> di nome AlexVixgeck di un post in cui affermava di aver iniziato a lavorare alla sua traduzione amatoriale del gioco nella sua lingua madre, lo spagnolo. AlexVixgeck, inoltre, rilascia uno strumento da lui sviluppato di nome *TranslaTale*, ideato per aiutare altri *fantranslator*.<sup>22</sup> È in seguito a questi post su Reddit che il team, composto da sviluppatori, grafici e traduttori amatoriali, prende vita.

Il team di Spaghetti Project rilascia la propria traduzione nel 2017. L’analisi di seguito si basa sul percorso pacifista della versione 1.1 della traduzione.

I primi elementi da prendere in analisi sono le scelte traduttive riguardo i nomi propri. Possiamo notare come i nomi dei personaggi principali siano stati lasciati identici agli originali. Questa scelta si rivela vincente sia per quanto riguarda la risposta dei giocatori e della community, sia a livello traduttivo: il nome Toriel viene da *tutorial*, un termine ormai ampiamente diffuso anche in Italia; anche il nome Undyne, da “undina”, mantiene senza problemi il rimando alla mitologia.

I nomi delle aree del mondo di gioco, invece, sono state tutte tradotte, eccetto il Monte Ebott: anche questa è una scelta condivisibile, giacché Toby Fox stesso ha dichiarato di aver scelto questo nome perché, letto al contrario, in inglese suona come “Toby” (Mandelin, 2022). La prima zona che il giocatore incontra, in lingua originale *Underground*, è stata tradotta in “Sottosuolo”, mentre *Ruins* in “Rovine”. In entrambi i casi è stato deciso di utilizzare traduzioni letterali. L’area seguente, *Snowdin*, in inglese è un gioco di parole con l’espressione “*snowed in*”; nella traduzione italiana amatoriale è stato tradotto con “Nevischio”, con una perdita del *pun*. La zona che il giocatore incontra successivamente è *Waterfall*, qui tradotta in Cascade, tramite trasposizione (da singolare a plurale). La penultima zona, *Hotland*, è stata tradotta in “Roventerra” creando un gioco tra il termine “rovente” e il termine “terra”, riprendendo il significato del nome originale. L’ultima area, *New Home*, è stata

---

<sup>21</sup> Reddit è un sito di intrattenimento e forum in cui gli utenti possono pubblicare contenuti come post o collegamenti ipertestuali.

<sup>22</sup> <https://blog.undertaleita.net/>

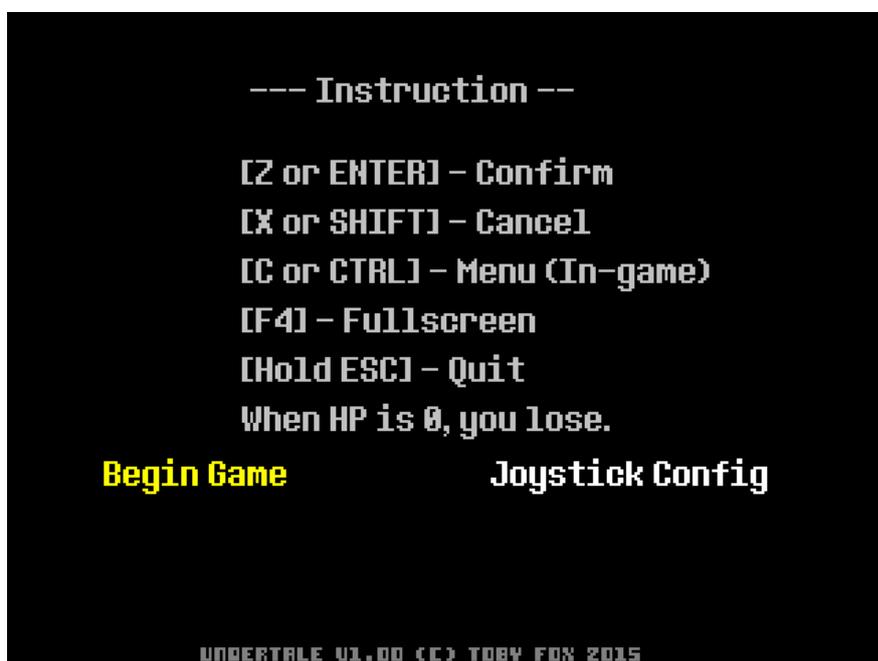
tradotta in “La Nuova Casa”, utilizzando una traduzione letterale con l’aggiunta dell’articolo determinativo.

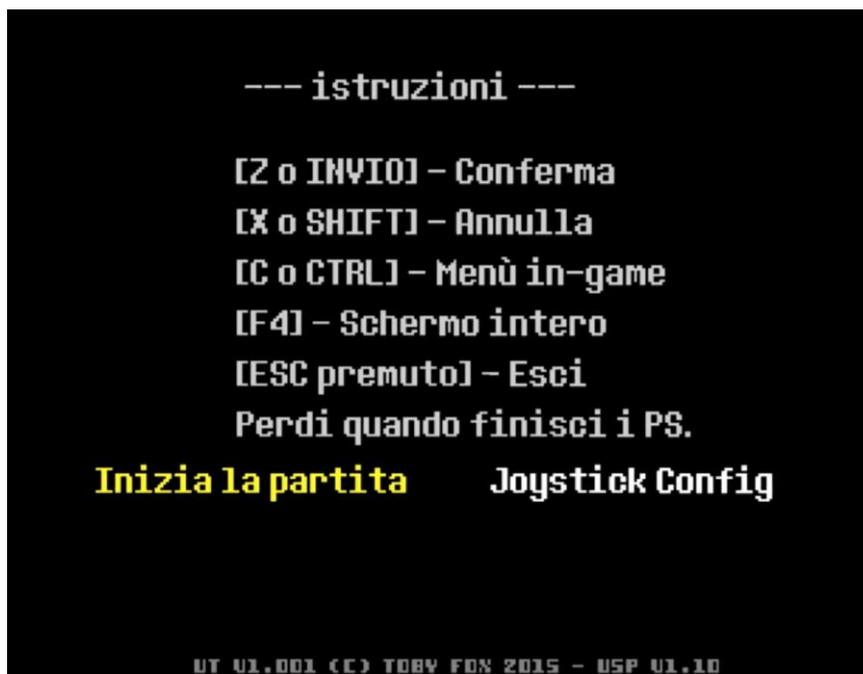
Di seguito, verranno analizzate le traduzioni di varie porzioni di testo ed elementi del gioco, confrontandole con la rispettiva versione originale.

### 2.3.1 Interfaccia Utente

Poco dopo l’avvio del gioco, si apre il menù (Fig. 10). È possibile notare il primo refuso: la parola “Istruzioni” è stata scritta con l’iniziale minuscola e non si tratta di una scelta stilistica, com’è possibile confermare consultando la versione in lingua originale. È stato inoltre scelto di modificare la scritta in basso: da “When HP is 0, you lose” a “Perdi quando finisci i PS”. È stata utilizzata una modulazione, cambiando il punto prospettico. Inoltre, HP (*Hit Points, Health*) è stato adattato in PS (Punti Salute), com’è consueto negli RPG.

Fig. 10





In alto, il menù originale; in basso, il menù della *fantranslation* a cura di Spaghetti Project. *Undertale* Toby Fox, 2015. Tutti i diritti riservati.

La sezione “Joystick Config” non è stata tradotta e riporta tutte le voci in lingua originale.

Il menù *in game*, invece, è stato così tradotto:

| <i>Versione originale</i> | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------|------------------------------|
| LV                        | LV                           |
| HP                        | HP                           |
| G                         | G                            |
| ITEM                      | OGG                          |
| STAT                      | STATO                        |
| CELL                      | CELL                         |

Sono presenti alcuni errori dal punto di vista traduttologico: “HP” è altrove sempre stato tradotto in “PS”; “G” sta per *gold* e andrebbe quindi sostituita l’iniziale

con “O” (oro) o scritta l’intera parola, non occupando troppo spazio. “LV” è stato invece correttamente lasciato invariato: Toby Fox ha giocato sul fatto che “LV” sia la classica abbreviazione di *level*, mentre Flowey rivela che in questo gioco significhi *love*; in realtà, a fine gioco, si scopre che LV sta per *Level of Violence*. Anche in italiano “LV” rimanda a “livello” e nella traduzione del dialogo iniziale di Flowey è stata mantenuta la versione *love*: il traduttore si è reso visibile guidando il target alla comprensione, spiegandone il significato in italiano (Fig. 11); le iniziali sono anche adatte per “Livello di Violenza”. La voce “ITEM” è stata tradotta in “OGG”, “oggetto” abbreviato. *STAT*, ossia *statistics/stats*, è stato tradotto in “STATO”: probabilmente il traduttore ha cercato un’alternativa a “statistiche” che potesse occupare lo giusto spazio nel menù. “CELL”, che qui abbrevia “CELL PHONE”, è rimasto “CELL”: si tratta di un’abbreviazione abbastanza familiare anche al target italiano per la parola “cellulare”. È inoltre possibile analizzare la voce “STATO”:

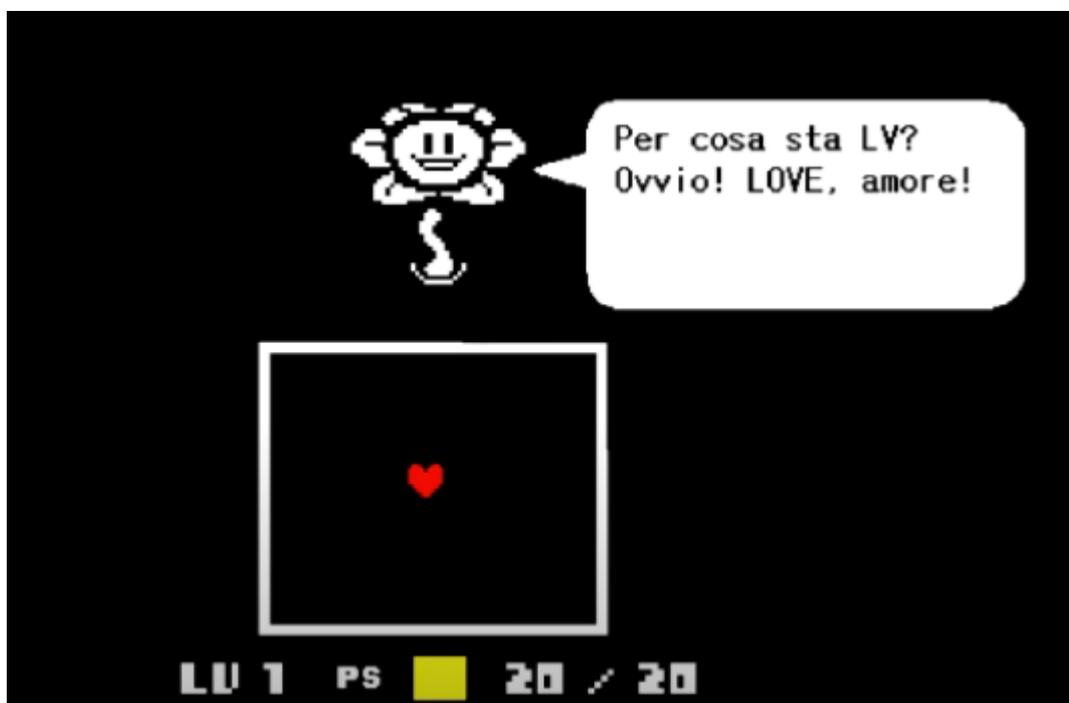
| <i>Versione originale</i> | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------|------------------------------|
| LV                        | LV                           |
| HP                        | PS                           |
| AT                        | AT                           |
| EXP                       | PE                           |
| DF                        | DF                           |
| NEXT                      | PROX                         |
| WEAPON                    | ARMA                         |
| ARMOR                     | EQUIP                        |
| GOLD                      | ORO                          |

Possiamo notare come qui, invece, “PS” e “ORO” sono stati correttamente tradotti. Quando possibile, sono state mantenute le stesse abbreviazioni (AT per *ATTACK/ATTACCO*, DF per *DEFENSE/DIFESA*). “EXP” è stato adattato in “PE”, una scelta che qui si rivela vincente: in *Undertale*, viene rivelato a fine gioco che “EXP” non sta per *Experience Points* (quindi “Punti Esperienza”), ma per *Execution Points* (Punti Esecuzione).

Per adattare “Prossimo” con lo stesso numero di caratteri di “NEXT”, i traduttori di Spaghetti Project hanno adattato in “PROX”. Hanno inoltre scelto di tradurre letteralmente “WEAPON” in “ARMA”, mentre hanno modificato “ARMOR” in “EQUIP” (Equipaggiamento) al posto di “armatura”, probabilmente per non renderlo troppo simile alla voce “arma” proprio sopra.

Utilizzando il CELLULARE è possibile notare come sia stata adattata l’onomatopea dello squillo del telefono da “Ring” a “Drin”.

Fig. 11



Dialogo tradotto, *fantranslation* a cura di Spaghetti Project. *Undertale* Toby Fox, 2015. Tutti i diritti riservati.

L’ultima sezione da analizzare per quanto riguarda i menù è la schermata di combattimento.

| <i>Versione originale</i> | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------|------------------------------|
| FIGHT                     | LOTTA                        |

|       |        |
|-------|--------|
| ACT   | AGISCI |
| ITEM  | USA    |
| MERCY | PIETÀ  |

Si tratta di traduzioni letterali, eccezion fatta per “*ITEM*”, sezione in cui è stato deciso di optare per una modulazione, passando a “USA”.

### 2.3.2 *RUINS*

Nella sezione *RUINS* (ROVINE nella *fantranslation*) incontriamo due tra i personaggi principali: Flowey e Toriel. Il nome “Rovine” è una citazione al videogioco *Brandish* (Nihon Falcom, 1991) che non ha mai ricevuto una traduzione italiana ufficiale (Mandelin, 2022).

In questa sezione è possibile analizzare numerosi riferimenti alla cultura pop e dei videogiochi inseriti da Toby Fox nei dialoghi, insieme ad altre scelte stilistiche. Ad esempio, in una delle stanze in cui il giocatore si ritrova nei primi minuti di gioco, è presente un cartello che nella versione originale riporta scritto “Three out of four grey rocks recommend you push them”. Nella traduzione amatoriale troviamo “Tre massi su quattro consigliano di essere spinti”. Si è perso un riferimento culturale che andava adattato in italiano: l’autore sta infatti citando la classica frase utilizzata negli spot pubblicitari, in particolare quelli inerenti a dentifrici o prodotti per la cura dell’igiene orale (Mandelin, 2022). In questi spot negli Stati Uniti di solito viene detto “4 out of 5 dentists recommend...”, mentre in italiano siamo soliti sentire “9 dentisti su 10 consigliano...”.

Un altro riferimento culturale andato perduto si trova in una frase pronunciata da Toriel.

| <i>Versione originale</i>     | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|-------------------------------|------------------------------|
| It will take a little longer. | Ci vorrà ancora un pochino.  |
| Please understand.            | Ti prego di pazientare.      |

La versione originale è un riferimento a quello che veniva definito il motto di Satoru Iwata, precedentemente CEO di Nintendo, venuto a mancare nel 2015. Questa frase era diventata estremamente popolare poiché spesso pronunciata da Iwata nelle dirette per Nintendo. In Italia, i canali ufficiali di Nintendo erano soliti tradurre questa frase in “Sono certo che comprenderete”.

Nel dialogo con il mostro Vegetoid, tradotto in “Verduroide” nella *fantranslation*, è presente un riferimento culturale specifico per il target statunitense:

| <i>Versione originale</i> | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------|------------------------------|
| Not monitored by USDA     | Privo di marchio DOP         |

Il team di Spaghetti Project ha correttamente individuato la problematica traduttiva e ha optato per una sostituzione culturale di campo leggermente differente, ma facilmente accessibile al target di riferimento: lo USDA, o Dipartimento dell’Agricoltura degli Stati Uniti d’America, è un dipartimento responsabile delle politiche agrarie, il cui scopo principale è garantire la produzione alimentare del paese e la sua sicurezza.

Una scelta curiosa della traduzione curata da Spaghetti Project è quella di definire il personaggio Napstablook uno spettro. È possibile notare come i traduttori della versione giapponese ufficiale del gioco abbiano deciso di optare per お化け (*obake*), cioè un fantasma, un mostro, una creatura soprannaturale, scartando termini come 幽霊 (*yūrei*) oppure 亡霊 (*bōrei*), entrambi indicanti lo spirito di una persona morta (Mandelin, 2022). Si deduce quindi che Napstablook non sia uno spettro, l’anima inquieta di una persona non più in vita, ma un essere soprannaturale<sup>23</sup>. Sarebbe pertanto opportuno definirlo “fantasma”<sup>24</sup>.

Il nome di questo personaggio deriva dalla parola inglese *nap* (pisolino) ed è anche un riferimento a Napster, un programma di file sharing attivo dal 1999 al 2001. Quando il team di traduttori che si è occupato della versione giapponese ha proposto un adattamento del nome in “Winnybohre” (riferimento a Winny, un altro programma

<sup>23</sup> <https://www.treccani.it/vocabolario/spettro/>

<sup>24</sup> <https://www.treccani.it/vocabolario/fantasma/>

di file sharing diffuso in Giappone e popolare negli anni 2000), Toby Fox ha preferito lasciare il nome originale, ragione per cui adattare questo e altri nomi di personaggi principali, ormai molto noti alla community di *Undertale* in tutto il mondo, non sarebbe stata una scelta felice.

Un interessante adattamento del team di Spaghetti Project è quello del seguente dialogo, pronunciato dalla seconda di quattro rane in fila, in cui viene spiegato che per impostare il gioco a schermo intero è necessario premere il tasto F4:

| <i>Versione originale</i>                      | <i>Traduzione amatoriale</i>                      |
|--|---|
| But what does “F4” stand for?<br>“Four frogs”? | Ma cosa significherebbe “F4”?<br>“Forza quattro”? |

Un oggetto molto importante nella prima parte della storia e delle rovine è sicuramente la *butterscotch pie* che Toriel prepara al protagonista. La *butterscotch pie* è un dolce americano a base di burro, zucchero e cannella con una frolla. Nella traduzione amatoriale è stato deciso di tradurla con “Crostata al caramello e cannella”. In una situazione come questa si può optare per una sostituzione culturale (tenendo a mente che l’oggetto si vede nel gioco, come in fig. 12) o per una traduzione più esplicita che guidi il giocatore alla comprensione, com’è stato fatto in questo caso. La traduzione del nome del dolce dovrebbe inoltre essere coerente con la versione originale nel modo in cui viene abbreviato nell’inventario: Toby Fox ha volontariamente abbreviato in *Buttspie* per suscitare ilarità nelle battaglie casuali e in *pie* in quelle principali, per sottolinearne invece la drammaticità. Nella traduzione amatoriale, il nome abbreviato del dolce non è stato tradotto (Fig. 13).

È possibile inoltre notare che in un dialogo Toriel cita la *snail pie*, un riferimento al videogioco *Illusion of Gaia* (Enix, 1993) noto come *Illusion of Time* in Europa. Il gioco non ha mai ricevuto un adattamento ufficiale in italiano, perciò è stato tradotto letteralmente in “crostata di lumache”, perdendo un possibile rimando.

Fig. 12



*Butterscotch pie*, intera e fetta. *Undertale* Toby Fox, 2015. Tutti i diritti riservati.

Fig. 13



Screenshot della *fantranslation* (Spaghetti Project). *Undertale* Toby Fox, 2015. Tutti i diritti riservati.

Toriel è appassionata di freddure, giochi di parole e *pun*. Ne pronuncia uno già nei primi minuti di gioco:

|                           |                              |
|---------------------------|------------------------------|
| <i>Versione originale</i> | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------|------------------------------|

|   |   |
|---|---|
| What did the skeleton tile his roof with?<br>SHIN-gles! | Dove vanno in vacanza gli scheletri?<br>...sulla COSTA! |
|---|---|

È stata tentato di mantenere la presenza di un *pun* con una traduzione tramite equivalenza con un riferimento alle coste (o costole).

Nella stanza di Toriel è possibile accedere al suo diario, nel quale è presente un altro *pun* sugli scheletri.

| <i>Versione originale</i>  | <i>Traduzione amatoriale</i>  |
|--|---|
| Why did the skeleton want a friend?<br>Because she was feeling BONELY... | Perché lo scheletro voleva un amico?<br>Perché si sentiva OSSOLO... |

In questo caso, è stato fatto il tentativo di lasciare lo stesso tipo di battuta, cambiando soltanto il gioco di parole finale.

Un'ultima sezione delle ROVINE da analizzare è il modo in cui sono stati tradotti i nomi dei vari NPC.

| <i>Versione originale</i> | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------|------------------------------|
| Dummy                     | Pupazzo                      |
| Froggit                   | Cracrana                     |
| Loox                      | Marmocchio                   |
| Migosp                    | Blatteo                      |
| Moldsmal                  | Gelatina                     |
| Vegetoid                  | Verduroide                   |
| Whimsun                   | Ghiribizzo                   |

Eccetto *Dummy*, per cui è stata utilizzata una traduzione letterale, sono stati adattati tutti gli altri nomi. *Froggit* è un nome composto da *frog* (rana) e *ribbit* (l'onomatopea inglese del verso della rana), quindi “Cracrana” è la fusione di “cracra” e “rana”.

Il nome originale di *Loox* gioca con la parola *looks* (*to look*, guardare), essendo il mostro caratterizzato da un solo occhio grande; si è cercato di ricreare lo stesso tipo

di gioco traducendo in “Marmocchio”, contenente la parola “occhio”. “Verduroide” è un adattamento diretto di *Vegetoid* (contenente la parola *vegetable*, vegetale, verdura). “Ghiribizzo”, invece, è stato scelto perché *Whimsun* contiene il termine *whim*, che significa appunto ghiribizzo, capriccio, data anche la personalità del mostro. “Blatteo” si discosta notevolmente dall’originale *Migosp*, derivante dal mostro di nome Mi-Go presente nei racconti di H.P. Lovecraft e contenente anche un riferimento alla parola *gospel*; la traduzione italiana ha preferito basarsi sull’aspetto del personaggio e sull’assonanza con un nome proprio. Infine, il nome *Moldsmal*, formato dalle parole *mold* (da *gelatin mold*, stampo per gelatina) e *small* (piccolo), nella versione italiana è stato tradotto in “Gelatina”.

### 2.3.3 SNOWDIN

L’area successiva è *SNOWDIN* (NEVISCHIO). In questa area si incontrano due dei personaggi principali, Sans e Papyrus. I loro dialoghi sono colmi di giochi di parole, battute e freddure che possono rivelarsi particolarmente ostiche da tradurre e adattare. Di seguito, alcuni esempi.

| <i>Versione originale</i>   | <i>Traduzione amatoriale</i>                          |
|---|---|
| I’ve gotten a ton of work done today.<br>A skele-ton.                   | Ti stai preoccupando fin troppo.<br>Fin scheletroppo. |
| Wow, sounds like you’re really working<br>yourself... down to the bone. | Wow, vedo che ti stai impegnando fino<br>all’osso.    |
| Don’t sweat it, kid. I’ll keep an eye-<br>socket out for ya.            | Non preoccuparti. Ti terrò d’orbita.                  |

Uno dei puzzle ideati da Sans e Papyrus presenta delle parole crociate, tra cui alcune senza senso. È possibile notare come alcuni errori inseriti di proposito (*kid’s*, *kidz*) non siano stati ricreati nella traduzione (fig. 14).

Fig. 14

### Monster Kidz Word Search

Ice-E



GIASFCLFUBREHBER  
NPBAUUUJJCSEOMEQ  
IWLNOTELEKSTMFB  
RLXETMONSTERMNGO  
PMDIAMREMAUJHIT  
SCIGARSUXRSOUDCW

Hey Kids!  
Can you help  
me solve this  
puzzle?

fall monster cigars  
winter skeletons cig  
spring mermaid giasfclfebrehber  
summer robot hot

### Parole Intrecciate per Bimbi Mostri

Ghiaccio



GGMOSTROBOTESTATEX  
NTOHNOUUAONHREVNIY  
IORTELEHCSSIGAROH  
RSIREHAREVAMIRPVF  
PREBHARBEFLCFSAGI  
STRPAGANTROVISTAV

Eh, Bambini!  
Mi Potreste  
Riutare con  
questa puzzle?

autunno estate primavera  
estate robot robot  
giasfclfebrehber scheletro  
inverno sigaro  
mostro sirena

A sinistra, la versione originale; a destra, la traduzione amatoriale (Spaghetti Project). *Undertale* Toby Fox, 2015. Tutti i diritti riservati.

In un dialogo successivo tra Sans e il protagonista, Sans afferma che Papyrus indossa un costume cucito a mano da loro nelle settimane precedenti perché ritiene sia il suo “battle body”. Questa è una citazione al videogioco *Mega Man X3* (Capcom, 1995) e nella traduzione ufficiale italiana è tradotta in “Corazza da guerra”, quindi andrebbe così riportata nella traduzione di *Undertale*. Sfortunatamente la citazione è andata perduta nella *fantranslation*, in cui è stato tradotto con “uniforme da battaglia”.

Un mostro che presenta numerose battute complesse da adattare è quello di nome Snowdrake nella versione originale, tradotto in Draghiaccio dal team di Spaghetti Project. Il nome gioca sull’assonanza con *snowflake* (fiocco di neve), da cui trae ispirazione anche l’aspetto. Toby Fox ha detto ai traduttori ufficiali giapponesi di poter adattare il nome liberamente, anche in qualcosa che rimandi ad un volatile, ma ha esplicitamente richiesto di caratterizzarlo come comico (Mandelin, 2022). Nella traduzione giapponese, questo aspetto è stato rimarcato caratterizzando la sua parlata con il dialetto di Osaka, tipicamente associato alla commedia (Mandelin, 2022).

| <i>Versione originale</i>                  | <i>Traduzione amatoriale</i>                         |
|--|--|
| Snowdrake is pleased with its “cool” joke. | Draghiaccio è fiero del suo gioco di parole f(r)igo. |
| M...m..macaroni and “freeze”.              | Mi-mi... mi chiamano an“gelo”.                       |
| “Chill” out...                             | “Raffredda” i bollenti spiriti...                    |
| Fights you in “cold” blood.                | Battaglia a sangue “freddo”.                         |

|                              |                                  |
|------------------------------|----------------------------------|
| Ice puns are “snow” problem. | Le “freddure” sono il mio forte. |
| Better not snow “flake” out! | Non “rabbrivire” dalla paura!    |

In quest’area del gioco è presente un personaggio interessante di nome Jerry. Jerry a volte torna nel combattimento con la scritta “*Return of Jerry*”, una citazione alla schermata di game over del gioco *Zelda II: The Adventure of Link* (Nintendo, 1988) in cui è possibile leggere “*Return of Ganon*”. Questo riferimento si è perso nella traduzione amatoriale. Il modo di parlare di Jerry, a detta di Toby Fox, doveva essere molto fastidioso e pieno di citazioni alla cultura dei primi *meme* di internet. Un esempio di questo è la frase in lingua originale “Why are we doing this? What a fail.”; i riferimenti di Jerry non sono stati adattati nella *fantranslation*, quindi Jerry risulta solo supponente.

È presente una coppia di mostri il cui nome originale, *Dogi*, è stato adattato in Caniugi: si tratta di una compensazione, poiché il nome di uno dei due cani in lingua originale è *Dogamy* e fa riferimento al loro essere cani e al fatto che sono una coppia fissa, mentre in italiano questa sfumatura si è persa con la traduzione del nome in Cantonio. Il nome dell’altro cane è *Dogaressa* in lingua originale, cioè il nome che veniva dato alla moglie del Doge di Venezia; questo riferimento viene eliminato nella traduzione amatoriale e il nome diventa Cagnese. In italiano hanno quindi deciso di creare *pun* con la parola “cane” e veri nomi italiani (Antonio e Agnese). Quando questi due cani incontrano il protagonista, affermano:

*Here’s that weird smell. It makes me want to eliminate.*

*...Eliminate YOU!*

Clyde Mandelin spiega che Toby Fox ci ha tenuto a specificare nelle note per i traduttori giapponesi che questa battuta ha un secondo significato: *eliminate* in questo contesto sta anche per espellere o espletare i propri bisogni fisiologici. Questa seconda lettura è andata persa nella traduzione amatoriale, in cui il verbo è stato tradotto letteralmente come “eliminare”.

In lingua originale, inoltre, questi due personaggi citano l’iconica battuta di Henry Youngman, un celebre comico inglese cresciuto negli Stati Uniti, popolare fin

dal 1930, cioè “*Take my wife... please!*”, modificandola in “*Take my wife... ‘s fleas!*”. In italiano questa battuta è stata eliminata e sostituita con “Tiriamo la coda all’umano”, un rimando al modo di dire italiano “Tira la coda al cane”.

All’interno di *Snowdin* è presente un posto di guardia in cui, in lingua originale, c’è una scatola di *pomerainsins*, un gioco di parole tra *pomeranian*, la razza canina, e *raisins*, l’uvetta. Nella *fantranslation* è stato adattato in “can-diti”. Questo gioco di parole si ritrova anche nel combattimento contro *Gyftrot*, nella traduzione amatoriale “Regalce”.

| <i>Versione originale</i>                       | <i>Traduzione amatoriale</i>                  |
|---|---|
| You removed the box of non-dog-related raisins. | Hai rimosso la scatola di canditi senza cani. |

Il nome *Snowdin*, oltre al gioco di parole precedentemente citato, contiene in sé la possibilità di creare un altro gioco di parole con il termine *inn* (locanda): infatti, la locanda del villaggio si chiama *Snowed Inn*. In italiano, la possibilità di ricreare un gioco di parole tra la locanda e il nome del villaggio è andata persa e la locanda è stata chiamata semplicemente “Locanda Innevata”.

Tra i curiosi oggetti acquistabili nel negozio del villaggio, ce ne sono due, entrambi fonte di problematiche traduttive: il primo è quello che viene abbreviato in *CinnaBun*, che si rivela non essere l’abbreviazione di *Cinnamon bun*, ma di *Cinnamon Bunny*. La descrizione dell’oggetto è infatti:

*A cinnamon roll in the shape of a bunny.*

In italiano questo oggetto è stato chiamato Cancannella, probabilmente riprendendo i vari giochi di parole inerenti ai cani presenti in questa area, senza alcun tipo di abbreviazione che possa sembrare fuorviante. La descrizione è stata di conseguenza così adattata:

*Una spirale di cannella a forma di cane.*

La descrizione riporta inoltre la traduzione letterale, errata, di *cinnamon roll*, nome di un dolce Svedese conosciuto anche come *Kanelbulle*.

L'altro oggetto in lingua originale si chiama *Bisicle*. Quando viene consumato diventa *Unisicle*. Si tratta di un gioco di parole che coinvolge sia il termine *popsicle*, ghiacciolo, che i termini *bicycle* e *unicycle*, quindi “bicicletta” e “monociclo”. In italiano hanno deciso di utilizzare il termine “Biscotto” e di trasformarlo in “Unicotto” quando consumato la prima volta.

Nel villaggio sono presenti diverse insegne che nella traduzione amatoriale sono state adattate (*SHOP* > *NEGOZIO*, *INN* > *LOCANDA* ecc.). Tra queste, è interessante prendere in esame l'insegna della biblioteca (Fig. 15): in lingua originale, l'insegna presenta un errore. C'è scritto *LIBRARBY* anziché *LIBRARY*, confermato dalla bibliotecaria. In italiano, l'errore è diventato *BIBLOTECA*.

Fig. 15

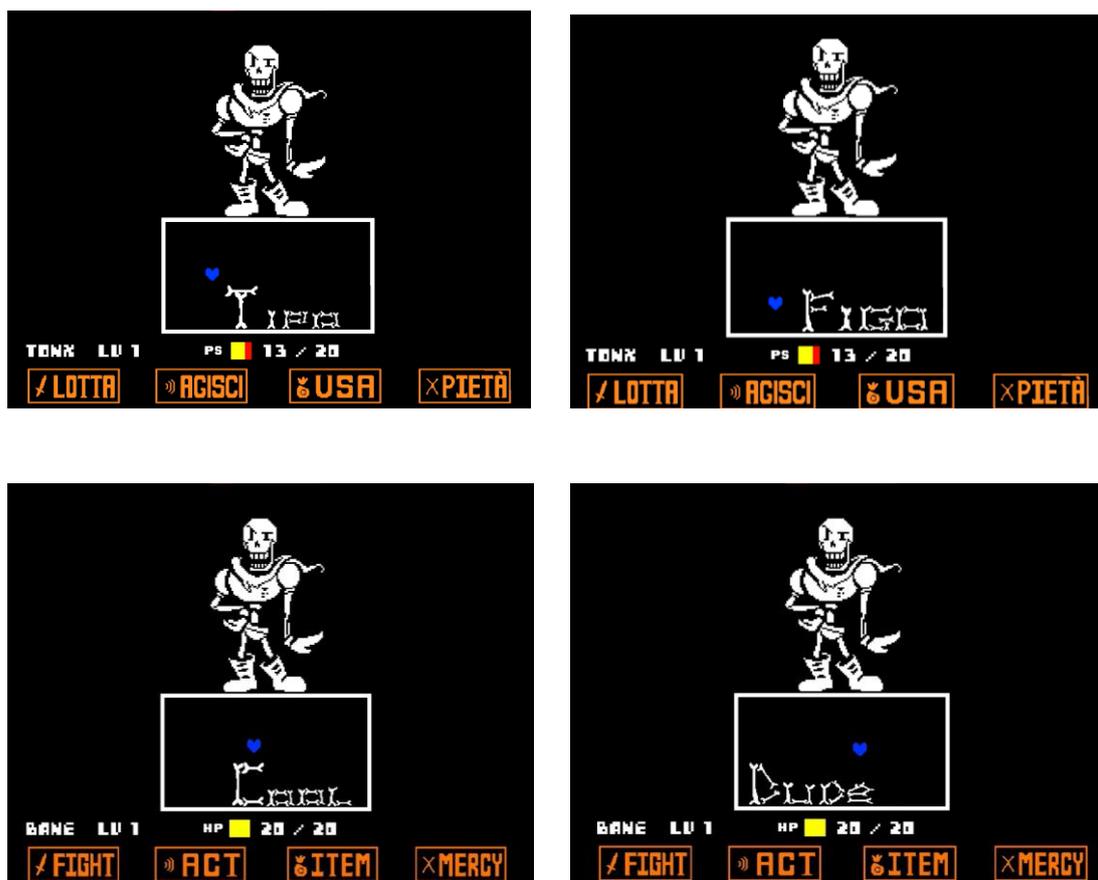


A sinistra, screenshot dell'insegna *LIBRARBY* nella versione originale; a destra, screenshot dell'insegna *BIBLOTECA* nella *fantranslation* (Spaghetti Project). *Undertale* Toby Fox, 2015. Tutti i diritti riservati.

Dopo aver superato la zona del villaggio, il giocatore dovrà scontrarsi con Papyrus. Dopo un certo numero di turni, Papyrus userà il suo attacco speciale: nella versione originale si tratta della scritta *Cool Dude* composta da ossa. Toby Fox ha chiesto ai traduttori giapponesi che l'attacco venisse adattato con due parole composte dallo stesso numero di caratteri e che potessero risultare di pari difficoltà da schivare

(Mandelin, 2022), perciò l'adattamento della fantranslation risulta particolarmente funzionale: viene mantenuto lo stesso significato dell'originale con lo stesso numero di caratteri ed è stato correttamente realizzato dal punto di vista grafico (Fig. 16).

Fig. 16



Confronto tra la versione di Spaghetti Project (in alto) e quella originale (in basso). *Undertale* Toby Fox, 2015. Tutti i diritti riservati.

Dopo la battaglia con Papyrus, se il giocatore perde per tre volte consecutive, il personaggio dirà una battuta speciale con un abuso di superlativi. Di seguito la versione originale e il modo in cui è stata tradotta dal team di Spaghetti Project.

|                           |                              |
|---------------------------|------------------------------|
| <i>Versione originale</i> | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------|------------------------------|

|  |  |
|--|--|
| I am the persistentest! And if you think you are persistentester... that is wrong! Gramatically wrong! Because the correct form would be... “not as persistentest as Papyrus, the persistentestest!” | Sono il più persistenterrimo! E se tu pensi di essere più persistentissimo... ti sbagli! Ti sbagli grammaticalmente! Perché la forma corretta sarebbe... “non persistente come Papyrus, il più persistentissimo” |
|--|--|

Nella traduzione amatoriale si è perso l’effetto di estrema esagerazione che caratterizza la parlata di Papyrus, così come la sua grammatica rivisitata. Inoltre, nella battuta finale, manca un superlativo assoluto.

Dopo aver terminato lo scontro con Papyrus, è possibile visitare casa sua e di Sans. All’ingresso si trova un calzino con su diversi biglietti applicati dai due fratelli. Tra questi, leggiamo nella versione originale:

*You moved it two inches! Move it to your room!*

Nella traduzione amatoriale troviamo:

*L’hai spostato di un paio di centimetri! Spostalo in camera tua!*

Nonostante si tratti di un dettaglio che non ha impatto sulla storia, occorre sottolineare che *two inches* corrispondono a cinque centimetri, quindi c’è stata superficialità nell’utilizzo della tecnica dell’adattamento.

Dopo aver visitato la casa di Sans e Papyrus, è possibile avere un appuntamento con quest’ultimo. Durante l’appuntamento, Papyrus chiede al giocatore di trovare il suo segreto; se si analizzano le sue scarpe, nelle risposte sarà presente un *pun* basato sull’assonanza tra la parola *soul* (anima) e *sole* (suola).

| <i>Versione originale</i>   | <i>Traduzione amatoriale</i>  |
|---|---|
| Human souls are stronger than monster souls... but the soles of our shoes on the other hand...! Are about the same. | Le anime degli umani sono più sole dei mostri... Ma le scarpe dei mostri invece sono più soole! |

I traduttori amatoriali hanno tentato di ricreare un gioco simile ma tra parole “sole” e “suole”, dovendo rimanere sempre nell’ambito delle scarpe affinché avesse senso.

Sempre nella zona di *Snowdin*, sotto alcune specifiche circostanze, è possibile ricevere una chiamata da Sans con un dialogo particolare:

| <i>Versione originale</i>   | <i>Traduzione amatoriale</i>                          |
|---|---|
| Hey. Is your refrigerator running?<br>(if you say yes)  | Ehi. Il tuo frigorifero funziona?<br>(se rispondi sì) |
| Nice. I’ll be over to deposit the brewskis.<br>Thanks for letting me know. Good communication is important. | Bene. Passerò a lasciare qualche birra.               |

La battuta di Sans in lingua originale è un esempio di *anti-joke*: la battuta “*Is your refrigerator running? ...Then you better go catch it!*” è un tipico scherzo telefonico molto conosciuto dal target originale. L’aspettativa è infatti che Sans prosegua così nella sua telefonata, invece risponde seriamente ed è proprio questo ribaltamento della situazione a suscitare ilarità. Nella *fantranslation* l’*anti-joke* non è stato adattato.

Uno dei mostri contro cui il giocatore combatte in quest’area si chiama *Greater Dog* in lingua originale; nel gioco è presente anche *Lesser Dog*. Questi due nomi fanno riferimento alle due costellazioni *Canis Major* e *Canis Minor*. Nella *fantranslation* questa citazione si è persa: anziché tradurre in “Cane Maggiore” e “Cane Minore”, cioè i nomi italiani delle costellazioni in questione, i due mostri sono stati chiamati “Cagnolone” e “Cagnolino”.

Infine, la tabella con la lista di tutti gli NPC dell’area e la conseguente traduzione di Spaghetti Project.

| <i>Versione originale</i> | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------|------------------------------|
| Ice Cap                   | Testa di Ghiaccio            |
| Snowdrake                 | Draghiaccio                  |

|         |         |
|---------|---------|
| Gyftrot | Regalce |
| Jerry   | Jerry   |

### 2.3.4 WATERFALL

Uno dei primi personaggi che si incontrano in questa area di gioco è nuovamente Sans. I traduttori del team Spaghetti Project hanno deciso di colorare i suoi dialoghi di regionalismi come *fo*, tipicamente toscano, o *lasciasta*’, e di caratterizzarlo con modi di scrivere tipici di internet degli anni 2015/2016 (*chevvuoi*, *bella*). Nella versione originale non sono presenti queste sfumature, ma a volte ci sono contrazioni tipiche dello slang americano (*whaddy*). Inoltre, è stato tradotto grub (slang per cibo) con “rancio”, termine che si riferisce al pasto di soldati o marinai.

Nel secondo punto di salvataggio di *Waterfall*, la casella riporta il seguente testo:

*A feeling of dread hangs over you...*

*But you stay determined.*

Questo testo è stato tradotto con:

*Un senso di paura incombe su di te...*

*Ma mantieni determinazione.*

Nella traduzione italiana manca l’articolo determinativo prima di “determinazione”.

Uno dei mostri della zona, in lingua originale *Woshua*, cita prima di attaccare una frase tratta da *Macbeth* di William Shakespeare.

| <i>Versione originale</i> | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------|------------------------------|
| Out, darned spot!         | Scompari, macchia maledetta! |

Per quanto la versione riportata dal team di Spaghetti Project sia accettabile, la traduzione della battuta in questione, pronunciata da Lady Macbeth, è conosciuta principalmente come “Via, macchia maledetta!”.

L’uccellino sulla schiena del mostro in lingua originale dice *tweet*, onomatopea del cinguettio. Nella *fantranslation*, questa onomatopea è stata sostituita da “pulisc”.

Un altro personaggio di quest’area si chiama Aaron. Si tratta di un mostro dalle sembianze di cavalluccio marino bodybuilder. Di seguito l’adattamento di alcune frasi del suo combattimento.

| <i>Versione originale</i>                                      | <i>Traduzione amatoriale</i>  |
|--|---|
| This seahorse has a lot of HP (Horsepower).                    | Questo cavallone marino ha molti PS (Punti Stallone).                                   |
| You flex. Aaron flexes very hard... He flexes out of the room! | Contrai il bicipite. Aaron contrae fortissimo... Aaron flette i muscoli ed è nel vuoto! |
| Education? Hobby? Talent?                                      | Istruzione? Hobby? Talento?   |
| Aaron is sweating bullets. Literally.                          | Aaron suda freddo.  |

È possibile notare alcuni adattamenti, come HP – Horsepower e PS – Punti Stallone o l’utilizzo dell’equivalenza con l’espressione “sudare freddo” per tradurre “to sweat bullets”. Appare evidente, però, la difficoltà riscontrata dal team di traduttori amatoriali nel tradurre “He flexes out of the room”.

Inoltre, Toby Fox ha segnalato che la frase “*Education? Hobby? Talent?*” è una citazione al personaggio Dir. HR (Mandelin, 2022), un boss dalle sembianze di bodybuilder nel gioco *Breath of Fire II* (Capcom, 1994), distribuito in Europa nel 1996. Il gioco, sfortunatamente, non ha mai ricevuto una traduzione italiana ufficiale.

Procedendo nell’area, il giocatore incontra Gerson, proprietario di un negozio. Selezionando la voce “Parla” è possibile domandare lui il significato dell’emblema “Delta Rune”. Nella traduzione di questo dialogo è presente un refuso (Fig. 17).

Fig. 17



Screenshot del refuso nel dialogo nella *fantranslation* (Spaghetti Project). *Undertale* Toby Fox, 2015. Tutti i diritti riservati.

Un personaggio particolare di *Waterfall* è Temmie, tributo a Temmie Chang, l'artista che ha lavorato ai design di *Undertale* per Toby Fox. Il personaggio di Temmie è caratterizzato, in lingua originale, da una parlata sgrammaticata, parodia del modo di scrivere su internet degli adolescenti nel 2010-2015. Nel gioco, è possibile accedere al Villaggio dei Temmie in cui tutti gli abitanti, dallo stesso aspetto, parlando in questo modo eccetto uno, che sostiene di chiamarsi Bob. Sono presenti alcuni *pun* riguardanti i Temmie.

| <i>Versione originale</i>          | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|------------------------------------|------------------------------|
| Rated Tem outta Tem.               | Non Tem nessuno.             |
| You're filled with detemmienation. | Ti riempi di detemminazione. |

Mentre la seconda battuta rimane pressoché invariata, la prima subisce un adattamento: la versione originale gioca sull'assonanza tra Tem e *ten*, non traducibile letteralmente, quindi il team di Spaghetti Project ha deciso di stravolgere totalmente la frase, creando una versione comunque adatta al contesto che giochi con il nome e un'assonanza con il verbo "temere".

Verso la fine dell'area, il giocatore dovrà combattere contro Undyne. Prima dell'inizio della bossfight, una delle principali del gioco, è presente questa linea di dialogo:

| <i>Versione originale</i>       | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------------|------------------------------|
| I, UNDYNE, will knock you down! | Io, UNDYNE, ti farò a pezzi! |

Questa frase di Undyne, come spiegato da Toby Fox, viene da quella pronunciata da Garland, l'antagonista di *Final Fantasy* (Square, 1987), prima della sua *bossfight* ed è stato richiesto che venisse inserita la versione corrispondente nella traduzione giapponese ufficiale di *Undertale* (Mandelin, 2022). La versione ufficiale italiana è “Io, Garland, vi annienterò tutti!”, pertanto Undyne dovrebbe pronunciare le stesse parole.

Per concludere la sezione su *Waterfall*, di seguito la lista dei nomi degli NPC e le rispettive traduzioni contenute nella *fantranslation*.

| <i>Versione originale</i> | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------|------------------------------|
| Woshua                    | Tilavo                       |
| Aaron                     | Aaron                        |
| Moldsmal                  | Gelatina                     |
| Moldbygg                  | Gelatona                     |
| Shyren                    | Insirena                     |
| Mad Dummy                 | Pu-pazzo                     |
| Temmie                    | Temmie                       |

Eccetto i nomi senza alcun tipo di gioco di parole (Aaron, Temmie), tutti gli altri sono stati adattati. *Moldsmal*, incontrata anche in *Snowdin*, qui si evolve anche in *Moldbygg*. È lampante il rimando, contenuto nei due nomi, alle parole *small* (piccola) e *big* (grande); è stato effettuato un gioco con la parola “gelatina”, contenente già al suo interno il suffisso alterativo diminutivo *-ina*, modificata in “gelatona” con il suffisso alterativo accrescitivo *-ona*. Il nome del mostro *Shyren* è un *pun* tra la parola *siren* e il termine *shy*; è facilmente supponibile che in italiano sia stato tentato un gioco

della parola “sirena” con il termine “insicura”, da cui Insirena. Molto funzionante è la trovata di creare un *pun* laddove non c’era –compensando eventuali perdite di giochi di parole nel corso della traduzione– con Pu-pazzo, contenente il termine “pazzo”.

### 2.3.5 HOTLANDS

La sezione successiva si chiama in lingua originale *Hotlands*, qui tradotto come Roventerra, giocando con i termini “Rovente” e “terra”.

Poco dopo l’entrata, sono presenti due guardie reali che bloccano l’ascensore per ordine di Undyne. È necessario notare la mancata traduzione di “Ms” in “Signora” o nella forma abbreviata “Sig.ra” (Fig. 18).

Procedendo nella zona, sarà possibile incontrare il traghettatore del fiume, il cui genere non è specificato. Questo personaggio pronuncia casualmente una serie di frasi:

| <i>Versione originale</i>   | <i>Traduzione amatoriale</i>  |
|---|---|
| Tra la la. Uh oh. Suddenly, feeling tropical...                             | Tra la la. Uh oh. All’improvviso... ho voglia di tropici, avviso.                                 |
| Tra la la. Temmie Village... the room before the darkening lantern room...  | Tra la la. Dei Temmie, è posto il luogo... la stanza prima che della lanterna si spenga il fuoco. |
| Tra la la. The waters are wild today. That’s good luck.                     | Tra la la. Acque mosse, oggi. Portan fortuna se ci viaggi...                                      |
| Tra la la. What’s a game you can play with a dog? Asking for a friend...    | Tra la la. Se col cane tu giocherai... Un amico in lui avrai.                                     |
| Tra la la. You can never have too many hot dogs... Sadly, this is not true. | Tra la la. Non c’è limite, mi pare a quanti hot-dog puoi portare.<br>...Forse.                    |

Sembrirebbe che i traduttori abbiano deciso di dare alle battute del traghettatore un certo ritmo, non presente nella versione originale, tramite rime o assonanze. Così facendo alcune linee sono diventate particolarmente intricate, come quella che dovrebbe fornire indicazioni al giocatore su dove trovare il Villaggio dei Temmie.

Tornando all'entrata della casa di Undyne a *Waterfall*, è possibile passare del tempo con lei per intervento di Papyrus. Proprio lui spinge il giocatore a dare a Undyne un regalo:

| <i>Versione originale</i>                       | <i>Traduzione amatoriale</i>                     |
|---|--|
| My friend brought a gift for you, on their own! | Ti ha portato un regalino per te, per conto suo! |

Nella versione tradotta è presente una ridondanza innecessaria.

Fig. 18



Screenshot della mancata traduzione nella *fantranslation* (Spaghetti Project). *Undertale* Toby Fox, 2015. Tutti i diritti riservati.

Dopo essere passato per il laboratorio di Alphys, il giocatore incontrerà Mettaton, il robot da lei creato. La *catchphrase* di Mettaton in lingua originale, “Ohhhh yes!” è stata adattata in “Ohhhh sìiii!”. Quando entra in scena, sopra di lui è presente la scritta *GAME SHOW* che, nella traduzione ufficiale giapponese, è stata adattata in *QUIZ SHOW* perché questo genere di programmi televisivi sono così conosciuti in Giappone. Sarebbe stato opportuno effettuare la stessa modifica per il target italiano in modo da rendere accessibile il contenuto immediatamente a chiunque. Inoltre, in lingua originale Mettaton chiama sempre il protagonista *Darling* mentre nella traduzione giapponese ufficiale è stato scelto コネコ *koneko*, “gattino”. La scelta della

*fantranslation* di tradurre in “tesoro” risulta troppo vicino al modo in cui hanno tradotto il modo di Toriel di chiamare il protagonista (in lingua originale *my child*, nella *fantranslation* “tesoro mio”).

Alphys successivamente migliora il telefono del protagonista che, da quel momento in poi, riceverà aggiornamenti sugli stati da lei pubblicati sui social network.

| <i>Versione originale</i>  | <i>Traduzione amatoriale</i>  |
|--|---|
| omg ive had my claw over the last digit for 5 minutes                                | omg è da 5 minuti che ho l’unghia sull’ultima cifra   |
| claws haven’t shook like that since undyne called me to ask about the weather... v.v | le unghie non tremavano così da quando undyne mi ha chiamata per chiedermi del clima... v.v |
| WAIT THERE’S NO WEATHER DOWN HERE WHY DID SHE CALL ME                                | ASPE NON C’È UN CLIMA QUAGGIÙ PERCHÉ MI HA CHIAMATA   |
| CUte PIC OF ME RIGHT NOW ^.^   | IMMY CARINA DI ME ^.^   |

Il modo in cui scrive Alphys è tipico degli adolescenti su internet nel 2015, comprese le *emoticon*. È però necessario sottolineare che “unghia” non sia il traduttore corretto per *claw*, soprattutto nel caso di Alphys che ha le sembianze di un dinosauro. È stato deciso di adattare la parlata adolescenziale in italiano anche con abbreviazioni più o meno utilizzate, come *aspe* e *immy*.

Progredendo nella zona, Mettaton costringerà il protagonista a partecipare al suo programma di cucina. Sul bancone, nella versione originale, apparirà la scritta *Cooking with a killer robot*, che cita il titolo di numerosi programmi di cucina statunitensi. Nella traduzione amatoriale italiana è stato adattato in *La prova del Robot*, in riferimento al noto programma di cucina “La prova del Cuoco”, in onda dal 2000 al 2020.

Nel secondo piano di *Hotlands* è possibile incontrare nuovamente Sans con un chiosco che, nella versione originale, vende hot dogs. È interessante analizzare tutti i giochi di parole riguardo questo oggetto e la rispettiva localizzazione.

| <i>Versione originale</i> | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------|------------------------------|
|---------------------------|------------------------------|

|  |   |
|--|---|
| yeah. ‘dog. apostrophe-dog. it’s short for hot-dog.  | sì. “ino”. paninino. abbreviativo di panino.  |
| another h’dog? here you go...  | un altro panininino? eccolo qua...  |
| here, you can have a hot cat instead.  | tieni, ti posso dare delle bagatt.  |
| (Aprendo l’oggetto nel menù)<br>“Hot Dog...?” Heals 20 HP<br>The “meat” is made of something called a “water sausage”. | (Aprendo l’oggetto nel menù)<br>“Canino...?” Cura 20 PS<br>La “carne” è fatta di qualcosa chiamata “salsiccia d’acqua”. |

L’ironia di tutti questi dialoghi ruota attorno al possibile fraintendimento nel chiamare solo dog (cane) il cibo da parte di Sans. Sarebbe risultato intraducibile optando per una traduzione letteraria, quindi i traduttori hanno optato per un adattamento con una perdita riguardante i giochi di parole sui cani, mantenendo però quella riguardante i gatti (*hot cat – bagatt*), la cui motivazione risulta così poco chiara al target che fruisce della traduzione. Aprendo il menù, anziché “paninino”, troviamo “canino”: questo rivela che probabilmente, in un primo momento, il team di Spaghetti Project avesse pensato di mantenere il gioco nello stesso ambito nella traduzione e che poi abbia optato per un’altra versione, dimenticando di modificare il nome dell’*asset*. È inoltre da sottolineare come l’aggiunta di un suffisso a una parola (panino – panininino) non possa fare di questo il suo abbreviativo, in quanto più lungo: non si tratta di una scelta mirata a suscitare ironia, poiché nell’originale *‘hot* può abbreviare effettivamente la parola “hot-dog”.

Tra i nemici che è possibile incontrare casualmente in quest’area è presente *Pyrope*, un mostro infuocato il cui corpo è composto da una corda. Come suggerisce l’aspetto, il nome gioca con i termini *pyro*, dal greco “fuoco”, e *rope*, corda. In italiano, questo nome è stato adattato in Pirocorda: si perde l’assonanza e il gioco con la parola *pyrope*, il nome di una gemma, e rimane piuttosto letterale. Ci sono diversi giochi di parole che ruotano attorno a questo personaggio.

| <i>Versione originale</i>  | <i>Traduzione amatoriale</i>            |
|----------------------------|---|
| Pyrope bounds towards you! | Pirocorda si allaccia al combattimento! |
| Sorry!! I’m all tied up!!  | Scusa!! Ho le mani legate!!             |

Procedendo nella parte destra del secondo piano di quest'area, il protagonista dovrà affrontare due guardie reali. La loro parlata è caratterizzata da *filler words* come *like* e da termini informali di registro colloquiale, come *chill*, *dude* e *bro*.

| <i>Versione originale</i> | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------|------------------------------|
| Well, just stay chill.    | Beh, scialla.                |
| What is it, bro?          | Che c'è, fra?                |
| Bro...                    | Frate'...                    |
| Bummer.                   | Cacchio.                     |
| Like, perish and stuff.   | Tipo, crepa, ecc. ecc.       |

Il team che ha curato la traduzione amatoriale ha cercato di conferire l'aspetto giovanile alla parlata italiana delle guardie, ad esempio adattando *stay chill* con *scialla*, termine estremamente colloquiale utilizzato soprattutto dagli adolescenti, così come *bro* con *fra* o *frate'*.

Giunto di fronte all'hotel di Mettaton, Sans inviterà il protagonista a cena con lui. Durante questa cena, racconterà un aneddoto tramite cui si comprende che abbia conosciuto Toriel. Nella storia sono presenti due battute con "toc-toc" (*knock-knock jokes*), di seguito la versione originale l'adattamento della *fantranslation*.

| <i>Versione originale</i>   | <i>Traduzione amatoriale</i>   |
|---|--|
| -Knock-knock.<br>-Who's there?<br>-"Dishes".<br>-Dishes who?<br>-Dishes a very bad joke.              | -Toc toc.<br>-Chi va là?<br>-"Mac".<br>-Mac chi?<br>-No tranquilla, lascio tutto pulito. |
| -Knock-knock.<br>-Who's there?<br>-Old lady.<br>-Old lady who?<br>-Oh, I didn't know you could yodel! | -Toc toc.<br>-Chi è?<br>-"Sca"<br>-Sca chi?<br>-Oh no, grazie, preferisco la dama.       |

Il primo *knock-knock joke* in lingua originale gioca sull’assonanza tra *dishes* e *this is*, mentre quello italiano, totalmente modificato, gioca sulla sonorità prodotta da “Mac chi?”, identica a “macchi”. Il secondo *joke* nella versione originale gioca sulla sonorità prodotta da “Old lady who?”, che ricorda il tipico canto *yodel*. La seconda battuta in italiano, come la precedente, gioca sul modo in cui le parole “Sca chi?”, pronunciate insieme, ricordino la parola “scacchi”.

Nello stesso ristorante in cui il protagonista cena con Sans, è possibile interagire con il padre di *Snowdrake* (Draghiaccio nella *fantranslation*). È interessante notare che il team di Spaghetti Project abbia pensato di adattare addomesticando il personaggio, facendolo parlare in romanesco (seppur, talvolta, in maniera erronea o con influenze di altri dialetti, come quello toscano); in lingua originale parla inglese standard, eccetto per *father* e *mother*, che pronuncia *fathah* e *mothah*. Toby Fox ha dichiarato che il suo intento era quello di farlo parlare come un “padre ebreo” (Mandelin, 2022).

| <i>Versione originale</i>  | <i>Traduzione amatoriale</i>                                       |
|--|--|
| I’m the resort comedian.   | So’ er cabarettista de sto posto.                                  |
| I’m very funny.  | So’ divertente.  |
| Since his mothah passed on, he couldn’t stand. Living at home anymore. | Quando la su madre è morta, nun ce ‘a faceva più. A vivere a casa. |

Un altro adattamento interessante è quello dei due personaggi Bratty e Catty: in lingua originale, le due parlano *Valleyspeak*, una parlata tipica del gruppo sociale nato in California i cui membri sono chiamati *valley girls* e *val dudes*. Questo dialetto colloquiale è caratterizzato dall’utilizzo estremamente frequente della parola *like* come *filler word*, da un tono di voce più acuto e dal fenomeno del *vocal fry* o laringalizzazione. In italiano, la *fantranslation* traduce perlopiù in maniera letterale, sostituendo *like* con “tipo”.

| <i>Versione originale</i>    | <i>Traduzione amatoriale</i>  |
|------------------------------|-------------------------------|
| The stuff inside, is like... | La roba qui dentro, è tipo... |

|   |   |
|---|---|
| TOTALLY wicked expensive.<br>But, like, this stuff we found is like...<br>TOTALLY wicked cheap. | ASSOLUTAMENTE costosa.<br>Ma, tipo, questa roba che abbiamo trovato è tipo...<br>ASSOLUTAMENTE economica. |
| Where do we get the garbage?<br>Like, the garbage store, duh!!                                  | Dove prendiamo tutta la roba?!!<br>Tipo, dal negozio di roba, no?!!                                       |
| Oh my God.<br>He's a total goober.<br>He's a big, fuzzy goofball!!                              | Oh mio Dio.<br>È un tale scemotto.<br>È una grossa, fessacchiotta palla di pelo!!                         |

Nella traduzione ufficiale giapponese, la parlata di Bratty e Catty è stata adattata con il linguaggio della sottocultura *gyaru* (ギャル).

All'interno dell'MTT Resort è possibile acquistare cibo al ristorante. Gli oggetti hanno tutti dei nomi che fanno riferimento a Mettaton e alla sua grandiosità.

| <i>Versione originale</i>             | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------------------|------------------------------|
| Starfait                              | Ghiaccielo                   |
| Glamburger                            | Glamburger                   |
| Legendary Hero                        | Eroe Leggendaro              |
| Steak in the Shape of Mettaton's Face | Bisteccaton                  |

Il primo oggetto acquistabile, *Starfait*, è un gioco tra le parole *star* e *parfait*, un semifreddo di origine francese. In italiano è stato adattato in "Ghiaccielo": è stato mantenuto il riferimento, seppur in modo vago, alle stelle e al cielo e il dolce resta freddo; pecca in coerenza rispetto al disegno visibile dietro (Fig. 19). Il panino di nome Glamburger è rimasto invariato nella *fanstranlation*. L'oggetto *Legendary Hero* è un riferimento all'*hero sandwich*, anche detto soltanto *hero*: si tratta di un panino di origine italo-americano famoso a New York. In italiano è stato tradotto letteralmente, rendendo questo riferimento incomprensibile. Infine, l'oggetto dal nome *Steak in the Shape of Mettaton's Face* è stato adattato in Bisteccaton, creando un gioco di parole tra bistecca e Mettaton. Inoltre, il personaggio che gestisce il ristorante nella versione

originale si riferisce al protagonista come *little buddy*. Nella traduzione amatoriale è stato adattato in “scricciolo”.

Fig. 19



Screenshot del menù nell’MTT Resort. *Undertale* Toby Fox, 2015. Tutti i diritti riservati.

Prima di analizzare la successiva area, verranno mostrati i nomi e i rispettivi adattamenti di tutti gli NPC che è possibile incontrare casualmente in questa zona.

| <i>Versione originale</i> | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------|------------------------------|
| Vulkin                    | Vulcarina                    |
| Tsuderplane               | Tsundaereo                   |
| Royal Guards              | Guardie Reali                |
| Pyrope                    | Pirocorda                    |

Al nome Vulkin è stato aggiunto un riferimento alle caratteristiche del personaggio, rendendolo così Vulcarina. Tsuderplane e Tsudaereo fanno entrambi riferimento al termine giapponese tsundere (ツンデレ) che indica un personaggio con una personalità inizialmente scontrosa, che si dimostra più dolce e amichevole nel tempo. *Royal Guards* è stato tradotto letteralmente in Guardie Reali.

### 2.3.6 CORE

L'area che segue *Hotlands* e che precede *New Home* si chiama *Core* ed è molto breve. In italiano è stata tradotta come Nucleo. Nel combattimento contro Mettaton è possibile notare che, in lingua originale, nella sezione *ACT* è possibile selezionare *Burn* che, dopo la telefonata di Alphys, si trasforma in *Turn*. Nella versione italiana questa assonanza si è persa: *Burn* è stato tradotto letteralmente in “Brucia” e *Turn* è stato tradotto letteralmente in “Gira”.

Uno dei nemici che è possibile incontrare casualmente in questa zona è *Knight Knight*: il nome è un gioco di parole con la sonorità di “*night night*”: infatti questo mostro deve essere fatto addormentare per venire risparmiato. Nella *fantranslation* è stato chiamato Valletto, un gioco di parole con il termine, appunto, “valletto” e “va’ a letto”.

Il mostro *Madjick*, invece, è uno dei pochi il cui nome non è stato tradotto: in inglese viene dall'unione delle parole *mad* e *magic*.

Di seguito, la lista dei mostri e la traduzione dei loro nomi.

| <i>Versione originale</i> | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------|------------------------------|
| Final Froggit             | Craccrana Finale             |
| Whimsalot                 | Ghiribasta                   |
| Madjick                   | Madjick                      |
| Knight Knight             | Valletto                     |
| Astigmatism               | Astigmatismo                 |

### 2.3.7 New Home

L'ultima sezione del gioco prima delle battaglie finali è *New Home*, nella *fantranslation* tradotto in La Nuova Casa. Si tratta di una versione in bianco e nero della casa che si vede all'inizio del gioco, nelle Rovine, dove vive Toriel. In una delle stanze di questa casa si vede un quadro; interagendoci, la descrizione è la seguente:

| <i>Versione originale</i> | <i>Traduzione amatoriale</i> |
|---------------------------|------------------------------|
|---------------------------|------------------------------|

|  |   |
|--|---|
| (Macaroni art of a flower.)<br>(‘For King Dad!’) | (Il disegno di un fiore fatto con la pasta.)<br>(‘Per il Re Papà!’) |
|--|---|

Questa è, in realtà, una citazione al cartone animato *Adventures of Super Mario Bros. 3*, in italiano conosciuto come “Le Avventure di Super Mario” (Mandelin, 2022). All’interno del cartone, gli scagnozzi di Bowser (nel cartone italiano Re Attila) si riferiscono lui in lingua originale come *King Dad* e in italiano come “papà reale”. Procedendo verso la stanza del trono, il giocatore incontrerà Sans che spiegherà per cosa stanno gli acronimi PE e LV:

| <i>Versione originale</i>  | <i>Traduzione amatoriale</i>   |
|--|--|
| You will be judged. You will be judged for your every action. You will be judged for every EXP you’ve earned. What’s EXP? It’s an acronym. It stands for “execution points”. | Affronterai il giudizio. Il giudizio per ogni tua singola azione. Il giudizio per ogni PE che hai guadagnato. Cos’è “PE”? È un acronimo. Significa “punti esecuzione”. |
| LOVE, too, is an acronym. It stands for “Level of Violence”.   | Anche LV è un acronimo. Significa “Livello di Violenza”.   |
| You never gained LOVE, but you gained love.  | Non hai mai guadagnato LOVE, ma hai guadagnato amore.  |

Fino alla fine del gioco non ci sono particolari sezioni da analizzare, eccetto nei titoli di coda, in cui vengono elencati i vari personaggi: è possibile notare che il mostro di *Waterfall*, Aaron, così chiamato nel corso del gioco anche nella traduzione amatoriale, è qui riportato con il nome di Rocco: è possibile che l’idea di adattarne il nome sia stata scartata ma che non sia stato cambiato questo *asset*.

In conclusione, nonostante la traduzione non sia di livello professionale, il team di Spaghetti Project ha condotto un buon lavoro, soprattutto considerando che tutto il lavoro è stato gestito e organizzato senza alcun guadagno e in maniera autonoma da persone non del settore.

## Capitolo 3 — Proposta di traduzione, analisi e commento

Nel seguente e ultimo capitolo verrà proposta una traduzione italiana parziale di *Undertale* comprendente alcuni dialoghi dei suoi personaggi principali, gli oggetti e l'interfaccia utente, a seguito della quale saranno analizzate, giustificate e commentate le tecniche traduttive utilizzate.

### 3.1 Proposta di traduzione

#### 1. Istruzioni

| <i>Versione originale</i>    | <i>Proposta di traduzione</i>  |
|------------------------------|--------------------------------|
| [Z or ENTER] – Confirm       | [Z o INVIO] – Conferma         |
| [X or SHIFT] – Cancel        | [X o MAIUSC] – Annulla         |
| [C or CTRL] – Menu (In-game) | [C o CTRL] – Menù di gioco     |
| [F4] – Fullscreen            | [F4] – Schermo intero          |
| [Hold ESC] – Quit            | [ESC premuto] – Esci           |
| When HP is 0, you lose.      | Perdi quando i tuoi PS sono 0. |

#### 2. Configurazione joystick

| <i>Versione originale</i>  | <i>Proposta di traduzione</i> |
|----------------------------|-------------------------------|
| JOYSTICK CONFIG            | CONFIG JOYSTICK               |
| CONFIRM – [Z + ENTER] :: 2 | CONFERMA – [Z + INVIO] :: 2   |
| CANCEL – [X + SHIFT] :: 1  | ANNULLA – [X + MAIUSC] :: 1   |
| MENU – [C + CTRL] :: 4     | MENU – [C + CTRL] :: 4        |
| ANALOG SENSITIVITY         | SENSIBILITÀ ANALOGICO         |
| DIR CHOICE                 | PREF DIREZIONE                |
| RESET TO DEFAULT           | RIPRISTINA PREDEFINITI        |
| CONTROL TEST               | TEST CONTROLLI                |

#### 3. Oggetti

| <i>Versione originale</i>     | <i>Proposta di traduzione</i>      |
|-------------------------------|------------------------------------|
| “Monster Candy” – Heals 10 HP | “Caramella Mostruosa” – Cura 10 PS |

|   |   |
|---|---|
| Has a distinct, non-licorice flavor.  | Ha un deciso sapore non di liquirizia.  |
| “Stick” – Weapon AT 0<br>Its bark is worse than its bite.                               | “Bastone” – Arma AT 0<br>Non mettere tra le ruote.  |
| “Spider Donut” – Heals 12 HP<br>A donut made with Spider Cider in the batter.           | “Ciambella Ragna” – Cura 12 PS<br>Una ciambella fatta con farina di Castagna Ragna.           |
| “Spider Cider” – Heals 24 HP<br>Made with whole spiders, not just the juice.            | “Castagna Ragna” – Cura 24 HP<br>Fatta con impasto di ragni interi.                           |
| “Butterscotch Pie” – All HP<br>Butterscotch-cinnamon pie, one slice.                    | “Torta al mou” – Tutti i PS<br>Una fetta di torta con caramello mou e cannella.               |
| “Bisicle” – Heals 11 HP<br>It’s a two-pronged popsicle, so you can eat it twice.        | “Duplo” – Cura 11 PS<br>È un doppio dolcetto, così puoi mangiarlo due volte.                  |
| “Unisicle” – Heals 11 HP<br>It’s a SINGLE-pronged popsicle. Wait, that’s just normal... | “Uniplo” – Cura 11 PS<br>È un SINGOLO dolcetto. Aspetta, così è normale...                    |
| “Abandoned Quiche” – Heals 34 HP<br>A psychologically damaged spinach egg pie.          | “Quiche Abbandonata” – Cura 34 PS<br>Uno sformato di uova e spinaci psicologicamente provato. |
| “Popato Chisps” – Heals 13 HP<br>Regular old popato chisps.                             | “Papatine” – Cura 13 HP<br>Una classica busta di papatine firtte.                             |

#### 4. Introduzione

| <i>Versione originale</i>   | <i>Proposta di traduzione</i>  |
|---|--|
| Long ago, two races ruled over Earth: HUMANS and MONSTERS.<br>One day, war broke out between the two races. | Tanto tempo fa, sulla Terra regnavano due specie: UMANI e MOSTRI.<br>Un giorno scoppiò una guerra tra le due specie. |

|  |  |
|--|--|
| <p>After a long battle, the humans were victorious. They sealed the monsters underground with a magic spell.</p> <p>Many years later...</p> <p style="text-align: center;">MT. EBOTT<br/>201X</p> <p>Legends say that those who climb the mountain never return.</p> | <p>Dopo una lunga battaglia, gli umani trionfarono. Confinarono i mostri nel sottosuolo con un incantesimo.</p> <p>Tanti anni dopo...</p> <p style="text-align: center;">MONTE EBOTT<br/>201X</p> <p>La leggenda narra che chi scala la montagna non fa più ritorno.</p> |
|--|--|

#### 5. IU Combattimento

| <i>Versione originale</i> | <i>Proposta di traduzione</i> |
|---------------------------|-------------------------------|
| FIGHT                     | ATTACCO                       |
| ACT                       | AZIONE                        |
| ITEM                      | OGGETTO                       |
| MERCY                     | PIETÀ                         |

#### 6. ROVINE

|        | <i>Versione originale</i>  | <i>Proposta di traduzione</i>   |
|--------|--|---|
| Flowey | <p>Howdy!</p> <p>I'm FLOWEY. FLOWEY the FLOWER!</p> <p>Hmm... You're new to the UNDERGROUND, aren'tcha?</p> <p>Golly, you must be so confused. Someone ought to teach you how things work around here! I guess little old me will have to do.</p> <p>Ready? Here we go!</p> <p>See that heart? That is your SOUL, the very culmination of your</p> | <p>Ehilà!</p> <p>Sono FLOWEY, FLOWEY il piccolo FIORE!</p> <p>Mmh... Sei nuovo nel SOTTOSUOLO, eh?</p> <p>Perbacco, devi essere così confuso! Qualcuno dovrebbe insegnarti come funziona da queste parti! Immagino dovrai accontentarti di questo fiorellino. Ci sei? Iniziamo!</p> |

|        |   |   |
|--------|---|---|
|        | <p>being! Your SOUL starts off weak, but can grow strong if you gain a lot of LV.</p> <p>What's LV stand for? Why, LOVE, of course! You want some LOVE, don't you? Don't worry, I'll share some with you!</p> <p>Down here, LOVE is shared through...</p> <p>Little white... "friendliness pellets". Are you ready? Move around! Get as many as you can!</p> <p>Hey buddy, you missed them. Let's try again, okay?</p> <p>You idiot. In this world, it's kill or BE killed. Why would ANYONE pass up an opportunity like this!?</p> <p>Die.</p> | <p>Vedi quel cuoricino? È la tua ANIMA, l'apice della tua essenza! La tua ANIMA all'inizio è debole, ma con tanto LV può diventare fortissima.</p> <p>Cosa significa LV? Oh, sta per LOVE, che significa AMORE!</p> <p>Vuoi un po' di AMORE, vero? Non ti preoccupare, te ne do un po' io!</p> <p>Quaggiù, l'AMORE si condivide con... piccoli... "proiettili dell'amicizia".</p> <p>Siamo pronti? Muoviti!</p> <p>Prendine il più possibile!</p> <p>Ehi, li hai mancati tutti.</p> <p>Riproviamoci, ok?</p> <p>Idiota. In questo mondo, o uccidi o SARAI ucciso. CHI mai sprecherebbe una simile occasione?!</p> <p>Muori.</p> |
| Toriel | <p>What a terrible creature, torturing a poor, innocent youth... Ah, do not be afraid, my child. I am TORIEL, caretaker of the RUINS. I pass through this place every day to see if anyone has fallen down. You are the first human to come here in a long time. Come! I will guide you through the catacombs. This way.</p>  | <p>Quale orrenda creatura torturerebbe mai un essere così docile e innocente? Ah, non avere paura, gioia mia. Sono TORIEL, custode delle ROVINE. Passo di qui ogni giorno per vedere se qualcuno ci è caduto. Sei il primo essere umano che viene qui dopo tanto</p>  |



7. NEVATE

|                | <i>Versione originale</i>   | <i>Proposta di traduzione</i>   |
|----------------|---|---|
| Sans           | <p>Don't you know how to greet a new pal? Turn around and shake my hand.</p> <p>hehehe... the old whoopee cushion in the hand trick. it's ALWAYS funny. anyways, you're a human, right? that's hilarious.</p> <p>i'm sans. sans the skeleton. im actually supposed to be on watch for humans right now. but... y'know... i dont really care about capturing anybody. now my brother, papyrus... he's a human-hunting FANATIC.</p> <p>hey, actually, i think it's him over there. i have an idea. go through this gate thingy. yeah, go right through. my bro made the bars too wide to stop anyone.</p> <p>quick, behind that conveniently-shaped lamp.</p> | <p>Non sai come salutare un nuovo amico? Girati e stringimi la mano.</p> <p>hehehe... il vecchio trucco del cuscino pernacchia. è SEMPRE divertente. comunque sia, sei un essere umano, vero? che ridere.</p> <p>io sono sans. sans lo scheletro. teoricamente ora sarei di guardia per vedere se passano umani, ma... sai... non me ne frega niente di catturare qualcuno. mio fratello papyrus, invece... è un FANATICO della caccia all'umano.</p> <p>ehi, in realtà credo che quello laggiù sia lui. ho un'idea. attraversa questo coso. sì, sì, attraversalo proprio. mio fratello ha fatto le sbarre troppo larghe per riuscire a fermare qualcuno.</p> <p>veloce, vai dietro quella lampada dalla forma incredibilmente conveniente.</p> |
| Sans e Papyrus | <p>- sup, bro?</p> <p>- YOU KNOW WHAT –SUP–, BROTHER! IT'S BEEN EIGHT</p>   | <p>- che dici, fra?</p> <p>- LO SAI CHE DICO, FRATELLO! SONO PASSATI</p>  |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p>DAYS AND YOU STILL HAVEN'T...<br/> RECALIBRATED.<br/> YOUR.<br/> PUZZLES!<br/> YOU JUST HANG AROUND OUTSIDE YOUR STATION!<br/> WHAT ARE YOU EVEN DOING?!?<br/> - staring at this lamp. it's really cool. do you wanna look?<br/> - NO!! I DON'T HAVE TIME FOR THAT!! WHAT IF A HUMAN COMES THROUGH HERE?!? I WANT TO BE READY!!!<br/> I WILL BE THE ONE! I MUST BE THE ONE!<br/> I WILL CAPTURE A HUMAN!<br/> THEN, I, THE GREAT POPYRUS... WILL GET ALL THE THINGS I UTTERLY DESERVE!<br/> RESPECT...<br/> RECOGNITION...<br/> I WILL FINALLY ABLE TO JOIN THE ROYAL GUARD!<br/> PEOPLE WILL ASK, TO, BE MY, -FRIEND?-<br/> I WILL BATHE IN A SHOWER OF KISSES EVERY MORNING.</p> | <p>OTTO GIORNI E NON HAI ANCORA...<br/> RICALIBRATO.<br/> I TUOI.<br/> ROMPICAPO.<br/> SEI SEMPRE A BIGHELLONARE FUORI DALLA TUA POSTAZIONE!<br/> CHE COSA STARESTI FACENDO ORA, POI?!<br/> - guardo questa lampada. è davvero pazzesca. vuoi vedere?<br/> - NO!! NON HO TEMPO PER QUESTE COSE!!<br/> UN UMANO POTREBBE PASSARE PER DI QUI!!<br/> DEVO ESSERE PRONTO!!!<br/> LO FARÒ IO! DEVO FARLO IO!<br/> CATTUERÒ UN ESSERE UMANO!<br/> E FINALMENTE IO, IL GRANDE POPYRUS...<br/> OTTERRÒ TUTTO QUELLO CHE MERITO DAVVERO!<br/> RISPETTO...<br/> STIMA...<br/> FINALMENTE ENTRERÒ NELLA GUARDIA REALE!<br/> LA GENTE MI CHIEDERÀ.<br/> DI.<br/> ESSERE.</p> |
|--|---|--|

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | <p>- hmm... maybe this lamp will help you.</p> <p>- SANS!! YOU ARE NOT HELPING!!</p> <p>YOU LAZYBONES!!</p> <p>ALL YOU DO IS SIT AND BOONDOGGLE!</p> <p>YOU GET LAZIER AND LAZIER EVERY DAY!</p> <p>- hey, take it easy. i've gotten a ton of work done today. a skele-ton.</p> <p>- SANS!!!</p> <p>- come on. you're smiling.</p> <p>- I AM AND I HATE IT! SIGH...</p> <p>WHY DOES SOMEONE AS GREAT AS ME... HAVE TO DO SO MUCH TO GET SOME RECOGNITION...</p> <p>- wow, sounds like you're really working yourself... down to the bone.</p> | <p>MIA AMICA!!!</p> <p>SARÒ RICOPERTO DA UNA VALANGA DI BACI OGNI MATTINA.</p> <p>- mmh... forse questa lampada può aiutarti.</p> <p>- SANS!! NON SEI D'AIUTO!!</p> <p>SMIDOLLATO CHE NON SEI ALTRO!!</p> <p>SAI SOLO STARE SEDUTO A PERDERE TEMPO! DIVENTI OGNI GIORNO PIÙ PIGRO!</p> <p>- hey, rilassati. oggi ho lavorato troppo. direi anche scheletroppo.</p> <p>SANS!!!</p> <p>- e dai. stai sorridendo.</p> <p>- È VERO E LO ODIO!</p> <p>SIGH... PERCHÉ UNA PERSONA GRANDIOSA COME ME... DEVE FARE COSÌ TANTO SOLO PER AVERE UN PO' DI RICONOSCIMENTO...</p> <p>- wow, sembri davvero determinato... fino all'osso.</p> |
|--|---|---|

### 7.1 NPC di NEVATE

|                           |                               |
|---------------------------|-------------------------------|
| <i>Versione originale</i> | <i>Proposta di Traduzione</i> |
| Lesser Dog                | Cane Minore                   |

|           |                      |
|-----------|----------------------|
| Ice Cap   | Cappello di Ghiaccio |
| Snowdrake | Cinciallegro         |
| Gyftrot   | Decorena             |
| Jerry     | Jerry                |

## 8. ACQUACADENTE

|         | <i>Versione originale</i>   | <i>Proposta di traduzione</i>   |
|---------|---|---|
| Papyrus | <p>H... HI, UNDYNE! I'M HERE WITH MY DAILY REPORT... UHHH... REGARDING THAT HUMAN I CALLED YOU ABOUT EARLIER... HUH? DID I FIGHT THEM? Y-YES! OF COURSE I DID! I FOUGHT THEM VALIANTLY! ...WHAT? DID I CAPTURE THEM? W-W-WELL... NO. I TRIED VERY HARD, UNDYNE, BUT IN THE END... I FAILED. YOU'RE GOING TO TAKE THE HUMAN'S SOUL YOURSELF... BUT UNDYNE, YOU DON'T HAVE TO DESTROY THEM! YOU SEE... ...I UNDERSTAND. I'LL HELP YOU IN ANY WAY I CAN.</p> | <p>C-CIAO, UNDYNE! SONO QUI PER IL RAPPORTO GIORNALIERO... UHHH... RIGUARDO L'ESSERE UMANO DI CUI TI PARLAVO PRIMA AL TELEFONO... EH? SE CI HO COMBATTUTO? S-SÌ! CERTO CHE SÌ! HO COMBATTUTO VALOROSAMENTE! SE HO CATTURATO L'ESSERE UMANO, DICI? CE L'HO MESSA TUTTA, UNDYNE, MA ALLA FINE... HO FALLITO. PRENDERAI LA SUA ANIMA DA SOLA, QUINDI... MA, UNDYNE, NON DEVI PER FORZA FARGLI DEL MALE! SAI... ...CAPISCO. TI AIUTERÒ COME MEGLIO POSSO.</p> |

|               |  |  |
|---------------|--|--|
| <p>Undyne</p> | <p>Seven.<br/>Seven human souls, and King Asgore will become a god.</p> <p>Six.<br/>That's how many we have collected thus far.</p> <p>Understand?<br/>Through your seventh and final soul, this world will be transformed.</p> <p>First, however, as is customary for those who make it this far...<br/>I shall tell you the tragic tale of our people.<br/>It all started, long ago...<br/>...<br/>No, you know what? SCREW IT! WHY SHOULD I TELL YOU THAT STORY WHEN YOU'RE ABOUT TO DIE!?!<br/>YOU! You're standing in the way of everybody's hopes and dreams! Alphys's history books made me think humans were cool...<br/>With their giant robots and flowery swordswomen.<br/>BUT YOU?<br/>You're just a coward! Hiding behind that kid so you could run away from me again!<br/>And let's not forget your wimpy goody-two-shoes-shtick!</p> | <p>Sette.<br/>Sette anime umane e Re Asgore diventerà un dio.</p> <p>Sei.<br/>Sono le anime che abbiamo preso finora.</p> <p>Capisci?<br/>Con la tua settima e ultima anima, questo mondo si trasformerà.</p> <p>Prima, però, com'è consuetudine per chi arriva fin qui...<br/>Ti racconterò la tragica storia del mio popolo.<br/>Tutto ha avuto inizio molto tempo fa...<br/>...<br/>No, sai che ti dico? AL DIAVOLO! PERCHÉ DOVREI RACCONTARTI QUELLA STORIA SE STAI PER MORIRE?!<br/>TU! Sei di intralcio per le speranze e i sogni di tutti! I libri di storia di Alphys mi avevano convinta che gli umani fossero fighi... con i loro robot giganti e le eleganti spadaccine.<br/>MA TU?<br/>Sei soltanto vile! Pensare di nasconderti dietro quel</p> |
|---------------|--|--|

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | <p>Oooh! I'm making such a difference by hugging random strangers! You know what would be more valuable to everyone?</p> <p>IF YOU WERE DEAD!!!</p> <p>That's right, human!</p> <p>Your continued existence is a crime! Your life is all that stands between us and our freedom!</p> <p>Right now, I can feel everyone's hearts pounding together! Everyone's been waiting their whole lives for this moment!</p> <p>But we're not nervous at all. When everyone puts their hearts together, they can't lose!</p> <p>Now, human! Let's end this, right here, right now. I'll show you how determined monsters can be!</p> | <p>bambino per poter scappare di nuovo da me...</p> <p>Per non parlare della tua recita da debole anima pia! Oooh, io sì che faccio la differenza andando ad abbracciare sconosciuti a caso! Sai cosa avrebbe davvero valore per tutti?</p> <p>LA TUA MORTE!!!</p> <p>Hai capito bene, essere umano!</p> <p>Il fatto che tu esista ancora è un crimine! La tua vita è tutto ciò che ci separa dalla libertà!</p> <p>In questo preciso momento riesco a sentire i cuori di tutti battere all'unisono! Stanno tutti aspettando questo momento da tutta la vita!</p> <p>Ma non siamo affatto agitati. Quando uniamo tutti i nostri cuori, non possiamo perdere!</p> <p>Ora, essere umano! Facciamola finita, qui e ora. Ti farò vedere quanto determinati sanno essere i mostri!</p> |
|--|---|---|

### 8.1 NPC di ACQUACADENTE

| <i>Versione originale</i> | <i>Proposta di traduzione</i> |
|---------------------------|-------------------------------|
| Woshua                    | Vasco                         |
| Aaron                     | Aaron                         |
| Moldsmal                  | Gelatina                      |

|           |          |
|-----------|----------|
| Moldbygg  | Gelatona |
| Shyren    | Timidina |
| Mad Dummy | Pu-Pazzo |
| Temmie    | Temmie   |

## 9. LAVALANDIA

|        | <i>Versione originale</i>  | <i>Proposta di traduzione</i>   |
|--------|--|---|
| Alphys | <p>H-h-hiya! I'm Dr. Alphys.<br/> I'm ASGORE's royal scientist!<br/> B-b-but, ahhhh, I'm not one of the<br/> “bad guys”! Actually, since you<br/> stepped out of the RUINS, I've,<br/> um...<br/> ...been “observing” your journey<br/> through my console.<br/> Your fights... your friendships...<br/> Everything!<br/> I was originally going to stop you,<br/> but...<br/> Watching someone on a screen<br/> really makes you root for them.<br/> S-so, ahhh, now I want to help<br/> you! Using my knowledge, I can<br/> easily guide you through Hotland!<br/> I know a way right to ASGORE's<br/> castle, no problem!<br/> ...<br/> Well, actually, umm, there's just a<br/> tiny issue. A long time ago, I made<br/> a robot named Mettaton.</p> | <p>E-e-ehi! Sono la dottoressa<br/> Alphys. Sono la scienziata reale<br/> di ASGORE! M-m-ma, aaah,<br/> non sono una dei “cattivi”!<br/> A dire il vero, da quando hai<br/> messo piede fuori dalle<br/> ROVINE, ho, uhm...<br/> ...“osservato” il tuo viaggio<br/> con la mia console.<br/> I tuoi combattimenti... le tue<br/> amicizie... tutto!<br/> All'inizio volevo fermarti,<br/> ma... guardare qualcuno<br/> tramite uno schermo ti fa venire<br/> voglia di fare il tifo per lui.<br/> Q-quindi, aaah, ora voglio<br/> aiutarti! Grazie alla mia<br/> conoscenza posso farti da guida<br/> per Lavalandia! Conosco una<br/> strada per arrivare subito al<br/> castello di ASGORE, senza<br/> problemi!<br/> ...</p> |

|          |  |  |
|----------|--|--|
|          | <p>Originally, I built him to be an entertainment robot.</p> <p>Uh, you know, like a robotic TV star or something. Anyway, recently I decided to make him more useful. You know, just some small practical adjustments.</p> <p>Like, um... Anti... anti-human combat features?</p> <p>Of c-course, when I saw you coming, I immediately decided... I have to remove those features!</p> <p>Unfortunately, I may have made a teensy mistake while doing so.</p> <p>And, um... Now he's an unstoppable killing machine with a thirst for human blood?</p> <p>Ehehehehe...</p> <p>Heh.</p> <p>But, ummm, hopefully we won't run into him!</p> | <p>Be', in realtà, uhmm, ci sarebbe una piccola cosina. Molto tempo fa ho creato un robot di nome Mettaton.</p> <p>Inizialmente l'avevo creato affinché fosse un robot di spettacolo. Sì, ecco, tipo una specie di celebrità robotica della TV. Però di recente ho deciso di renderlo più utile. Cioè, giusto un paio di modifiche pratiche.</p> <p>Tipo, uhm... d-delle funzioni di combattimento anti... anti-umano?</p> <p>O-ovviamente, quando ho visto che stavi arrivando, ho immediatamente deciso... di rimuovere quelle funzioni!</p> <p>Sfortunatamente, potrei aver fatto un microscopico errore mentre le rimuovevo e... uhm... ora è un'inarrestabile macchina da guerra con un'implacabile sete di sangue umano?</p> <p>Eheheheh...</p> <p>Heh.</p> <p>Ma, uhmmm, magari riusciremo a non incontrarlo!</p> |
| Mettaton | <p>OHHHH YES!</p> <p>WELCOME, BEAUTIES...</p>  | <p>OOOOH SÌ!</p>   |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  | <p>...TO TODAY'S QUIZ SHOW!!!<br/> OH BOY!<br/> I CAN ALREADY TELL IT'S<br/> GONNA BE A GREAT SHOW!<br/> EVERYONE GIVE A BIG<br/> HAND FOR OUR WONDERFUL<br/> CONTESTANT!<br/> NEVER PLAYED BEFORE,<br/> GORGEOUS?<br/> NO PROBLEM!<br/> IT'S SIMPLE! THERE'S ONLY<br/> ONE RULE. ANSWER<br/> CORRECTLY... OR YOU DIE!!!</p> | <p>BENVENUTI,<br/> MERAVIGLIOSI<br/> SPETTATORI... AL QUIZ DI<br/> OGGI!<br/> SO GIÀ CHE SARÀ UNO<br/> SPETTACOLO<br/> SENSAZIONALE!<br/> FATE TUTTI UN GRANDE<br/> APPLAUSO AL NOSTRO<br/> MERAVIGLIOSO<br/> CONCORRENTE!<br/> NON HAI MAI GIOCATO,<br/> BELLEZZA?<br/> NESSUN PROBLEMA! È<br/> SEMPLICE!<br/> C'È UNA SOLA REGOLA.<br/> RISPONDI IN MANIERA<br/> CORRETTA... O MUORI!!!</p> |
|--|--|---|

#### 9.1 NPC di Lavalandia

| <i>Versione originale</i> | <i>Proposta di traduzione</i> |
|---------------------------|-------------------------------|
| Vulkin                    | Vulcarina                     |
| Tsuderplane               | Tsundereplano                 |
| Royal Guards              | Guardie Reali                 |
| Pyrope                    | Cordardente                   |

#### 10. NUCLEO

|                      | <i>Versione originale</i>   | <i>Proposta di traduzione</i>  |
|----------------------|---|--|
| Mettaton e<br>Alphys | <p>OH YES. THERE YOU ARE,<br/> DARLING. IT'S TIME TO<br/> FINALLY STOP THE<br/> “MALFUNCTIONING” ROBOT.</p> | <p>OH SÌ. ECCOTI QUI,<br/> DOLCEZZA. È GIUNTA<br/> FINALMENTE L'ORA DI</p> |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  | <p>...NOT!!!<br/> MALFUNCTION?<br/> REPROGRAMMING?<br/> GET REAL.<br/> THIS WAS ALL JUST A BIG<br/> SHOW. AN ACT. ALPHYS HAS<br/> BEEN PLAYING YOU FOR A<br/> FOOL THE WHOLE TIME.<br/> AS SHE WATCHED YOU ON<br/> THE SCREEN, SHE GREW<br/> ATTACHED TO YOUR<br/> ADVENTURE.<br/> SHE DESPERATELY WANTED<br/> TO BE A PART OF IT. SO SHE<br/> DECIDED TO INSERT<br/> HERSELF INTO YOUR STORY.<br/> SHE REACTIVATED<br/> PUZZLES.<br/> SHE DISABLED ELEVATORS.<br/> SHE ENLISTED ME TO<br/> TORMENT YOU.<br/> ALL SO SHE COULD SAVE<br/> YOU FROM DANGERS THAT<br/> DIDN'T EXIST. ALL SO YOU<br/> WOULD THINK SHE'S THE<br/> GREAT PERSON... THAT<br/> SHE'S NOT. AND NOW, IT'S<br/> TIME FOR HER FINEST HOUR.<br/> AT THIS VERY MOMENT,<br/> ALPHYS IS WAITING<br/> OUTSIDE THE ROOM.<br/> DURING OUR "BATTLE", SHE</p> | <p>FERMARE IL ROBOT<br/> "MALFUNZIONANTE".<br/> ...COME NO!!!<br/> MALFUNZIONAMENTO?<br/> RIPROGRAMMARE?<br/> SII REALISTA.<br/> ERA TUTTO UN GRANDE<br/> SPETTACOLO.<br/> UNA RECITA. ALPHYS TI<br/> HA PRESO IN GIRO TUTTO<br/> IL TEMPO.<br/> MENTRE TI OSSERVAVA<br/> SULLO SCHERMO SI È<br/> AFFEZIONATA ALLA TUA<br/> AVVENTURA.<br/> VOLEVA A TUTTI I COSTI<br/> FARNE PARTE, QUINDI HA<br/> DECISO DI INSERIRSI<br/> NELLA TUA STORIA.<br/> HA RIATTIVATO I PUZZLE.<br/> HA DISATTIVATO GLI<br/> ASCENSORI.<br/> MI HA INGAGGIATO PER<br/> TORMENTARTI.<br/> TUTTO CIÒ PER POTERTI<br/> SALVARE DA PERICOLI<br/> CHE NON ESISTEVANO.<br/> TUTTO CIÒ AFFINCHÉ<br/> PENSASSI CHE FOSSE LA<br/> GRANDIOSA PERSONA...<br/> CHE NON È.</p> |
|--|--|---|

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>WILL INTERRUPT. SHE WILL PRETEND TO “DEACTIVATE” ME, “SAVING” YOU ONE FINAL TIME.</p> <p>FINALLY.</p> <p>SHE’LL BE THE HEROINE OF YOUR ADVENTURE.</p> <p>YOU’LL REGARD HER SO HIGHLY SHE’LL EVEN BE ABLE TO CONVINCING YOU NOT TO LEAVE.</p> <p>...OR NOT.</p> <p>YOU SEE, I’VE HAD ENOUGH OF THIS PREDICTABLE CHARADE. I HAVE NO DESIRE TO HARM HUMANS. FAR FROM IT, ACTUALLY.</p> <p>MY ONLY DESIRE IS TO ENTERTAIN. AFTER ALL, THE AUDIENCE DESERVES A GOOD SHOW, DON’T THEY?</p> <p>AND WHAT’S A GOOD SHOW... WITHOUT A PLOT TWIST?</p> <p>- H-hey!!! Wh-wh-what’s going on!?</p> <p>Th-th-the door just locked itself!</p> <p>- SORRY, FOLKS!</p> <p>THE OLD PROGRAM’S BEEN CANCELLED!!!</p> | <p>E ORA È IL SUO MOMENTO DI GLORIA.</p> <p>IN QUESTO PRECISO ISTANTE, APLHYS STA ASPETTANDO FUORI DALLA PORTA.</p> <p>DURANTE LA NOSTRA “BATTAGLIA”, CI INTERROMPERÀ. FINGERÀ DI “DISATTIVARMI”, “SALVANDOTI” UN’ULTIMA VOLTA.</p> <p>FINALMENTE.</p> <p>SARÀ L’EROINA DELLA TUA AVVENTURA.</p> <p>AVRAI UNA COSÌ ALTA CONSIDERAZIONE DI LEI CHE RIUSCIRÀ PERSINO A CONVINCERTI DI NON ANDARTENE.</p> <p>...OPPURE NO.</p> <p>VEDI, NE HO AVUTO ABBASTANZA DI QUESTA FARSA PREVEDIBILE. NON HO ALCUN DESIDERIO DI FAR MALE AGLI UMANI.</p> <p>TUTT’ALTRO.</p> <p>IL MIO UNICO DESIDERO È INTRATTENERE.</p> <p>DOPOTUTTO, IL PUBBLICO MERITA UN BELLO SPETTACOLO, NON CREDI?</p> |
|--|--|--|

|  |  |   |
|--|--|---|
|  | <p>BUT WE'VE GOT A FINALE THAT WILL DRIVE YOU WILD!!<br/> REAL DRAMA!!<br/> REAL ACTION!!<br/> REAL BLOODSHED!!<br/> ON OUR NEW SHOW...<br/> "ATTACK OF THE KILLER ROBOT!"<br/> YES, I WAS THE ONE THAT RE-ARRANGED THE CORE!<br/> I WAS THE ONE THAT HIRED EVERYONE TO KILL YOU!<br/> THAT, HOWEVER, WAS A SHORT-SIGHTED PLAN. YOU KNOW WHAT WOULD BE A HUNDRED TIMES BETTER? KILLING YOU MYSELF!</p> | <p>E COSA SAREBBE UN BELLO SPETTACOLO... SENZA UN COLPO DI SCENA?<br/> - E-ehi!!! Co-co-cosa succede!?<br/> L-l-la porta si è chiusa da sola!<br/> - SPIACENTE, GENTE!<br/> IL VECCHIO PROGRAMMA È STATO CANELLATO!!!<br/> MA HO UN FINALE CHE VI FARÀ IMPAZZIRE!<br/> VERO DRAMMA!!<br/> VERA AZIONE!!<br/> VERO SANGUE!!<br/> NEL NOSTRO NUOVO SPETTACOLO...<br/> "L'ATTACCO DEL ROBOT ASSASSINO!"<br/> SÌ, SONO STATO IO A RIORGANIZZARE IL NUCLEO! SONO STATO IO AD ASSUMERE TUTTI PER UCCIDERTI!<br/> È STATO UN PIANO AVVENTATO, PERÒ. SAI COSA SAREBBE MILLE VOLTE MEGLIO?<br/> UCCIDERTI CON LE MIE MANI!</p> |
|--|--|---|

10.1 NPC del NUCLEO

|                           |                               |
|---------------------------|-------------------------------|
| <i>Versione originale</i> | <i>Proposta di traduzione</i> |
|---------------------------|-------------------------------|

|               |                  |
|---------------|------------------|
| Final Froggit | Craccrana Finale |
| Whimsalot     | Capriccione      |
| Madjick       | Incantatonto     |
| Knight Knight | Guardianotte     |
| Astigmatism   | Astigmatismo     |

## 11. CASA NUOVA

|      | <i>Versione originale</i>   | <i>Proposta di traduzione</i>   |
|------|---|---|
| Sans | <p>So you finally made it. The end of your journey is at hand. In a few moments, you will meet the king. Together... You will determine the future of this world. That's then. Now. You will be judged. You will be judged for your every action. You will be judged for every EXP you've earned. What's EXP? It's an acronym. It stands for "execution points". A way of quantifying the pain you have inflicted on others. When you kill someone, your EXP increases. When you have enough EXP, your LOVE increases. LOVE, too, is an acronym. It stands for "Level of Violence". A way of measuring someone's capacity to hurt. The more you kill, the easier it becomes to distance yourself. The more you distance yourself, the less you will hurt. The more easily</p> | <p>Quindi finalmente ce l'hai fatta. La fine del tuo viaggio è alle porte. Tra poco incontrerai il re. Insieme... determinerete la sorte di questo mondo. Ma questo verrà dopo. Ora verrai giudicato. Verrai giudicato per ogni tua singola azione. Verrai giudicato per ogni PE guadagnato. Cos'è un PE? È un acronimo. Sta per "punti esecuzione". Un modo per quantificare il dolore che hai inflitto agli altri. Quando uccidi qualcuno, i tuoi PE aumentano. Quando hai abbastanza PE, aumenta il tuo LV. Anche LV è un acronimo. Sta per "Livello di Violenza". Un modo per misurare la capacità che ha qualcuno di infliggere dolore. Più uccidi, più facile diventa prendere le distanze. Più prendi le distanze, meno sarà doloroso.</p> |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>you can bring yourself to hurt others.</p> <p>...but you. you never gained any LOVE. ‘course, that doesn’t mean you’re completely innocent or naive. just that you kept a certain tenderness in your heart. no matter the struggles or hardships you faced... you strived to do the right thing. you refused to hurt anyone. even when you ran away, you did it with a smile. you never gained LOVE, but you gained love. does that make sense? maybe not.</p> <p>...now. you’re about to face the greatest challenge of your entire journey. your actions here... will determine the fate of the entire world. if you refuse to fight... asgore will take your soul and destroy humanity. but if you kill asgore and go home... monsters will remain trapped in the underground. what will you do?</p> <p>well, if i were you, i would have thrown in the towel by now. but you didn’t get this far by giving up, did you? that’s right. you have something called “determination”. so as long as you hold on... so as long as you do what’s in your</p> | <p>Meno sarà doloroso, più facile diventerà ferire gli altri.</p> <p>...ma tu. non hai mai guadagnato LV, o LOVE. ovviamente, non significa tu sia totalmente innocente e senza macchia. significa però che hai mantenuto sempre della sensibilità nel cuore. nonostante le difficoltà e le avversità... hai fatto del tuo meglio per fare la cosa giusta. non hai mai ferito nessuno. anche quando hai deciso di fuggire, lo hai fatto con un sorriso. non avrai guadagnato LOVE, ma hai guadagnato amore. che poi, in un certo senso, sarebbe la stessa cosa.</p> <p>...tornando a noi. stai per affrontare la sfida più grande di tutto il tuo viaggio. le tue azioni determineranno il destino del mondo intero. se ti rifiuti di combattere... asgore prenderà la tua anima e distruggerà l’umanità. ma se uccidi asgore e vai a casa... i mostri rimarranno intrappolati nel sottosuolo. cosa farai?</p> |
|--|--|--|

|        |   |  |
|--------|---|--|
|        | <p>heart... i believe you can do the right thing.</p> <p>alright. we're all counting on you, kid. good luck.</p>  | <p>be', se fossi stato in te avrei già gettato la spugna. ma non hai fatto tutta questa strada per arrenderti, no? è vero. tu hai quel qualcosa che si chiama "determinazione".</p> <p>quindi finché tieni duro... finché fai ciò che ti dice il cuore... so che puoi fare la cosa giusta.</p> <p>ok, contiamo tutti su di te, pulce. buona fortuna.</p>   |
| Asgore | <p>Dum dee dum...</p> <p>Oh? Is someone there?</p> <p>Just a moment!</p> <p>I have almost finished watering these flowers.</p> <p>...Here we are!</p> <p>Howdy! How can I...</p> <p>Oh.</p> <p>...</p> <p>I so badly want to say, "would you like a cup of tea?".</p> <p>But... You know how it is.</p> <p>Nice day today, huh?</p> <p>Birds are singing, flowers are blooming...</p> <p>Perfect weather for a game of catch.</p> <p>...</p> <p>You know what we must do.</p> | <p>La la la...</p> <p>Oh? C'è qualcuno?</p> <p>Solo un momento!</p> <p>Ho quasi finito di innaffiare i fiori.</p> <p>...Ecco fatto!</p> <p>Ehilà! Come posso...</p> <p>Oh.</p> <p>...</p> <p>Mi piacerebbe tanto dire "vorresti una tazza di tè?".</p> <p>Ma... sai com'è.</p> <p>Bella giornata oggi, eh?</p> <p>Gli uccellini cinguettano, i fiori stanno sbocciando...</p> <p>Tempo perfetto per giocare a palla.</p> <p>...</p> <p>Sai cosa dobbiamo fare.</p> |

|  |   |
|--|---|
| <p>When you are ready, come into the next room.</p> <p>How tense... Just think of it like... A visit to the dentist.</p> <p>Are you ready? If you are not, I understand. I am not ready either.</p> <p>This is the barrier. This is what keeps us all trapped underground.</p> <p>...</p> <p>If...</p> <p>If by chance you have any unfinished business...</p> <p>Please do what you must.</p> | <p>Quando te la senti, vieni nell'altra stanza.</p> <p>Che tensione... Fingi di... stare andando dal dentista.</p> <p>Siamo pronti? Se non lo sei, lo capisco. Non lo sono neanche io. Questa è la barriera. È ciò che ci tiene in trappola nel sottosuolo.</p> <p>...</p> <p>Se...</p> <p>Se per caso hai qualche questione in sospeso...</p> <p>Per favore, fa' ciò che devi.</p> |
|--|---|

### 3.2 Commento traduttologico

Nel menù iniziale, denominato “Istruzioni” (*Instructions*), ho scelto di adottare una traduzione letterale per le prime due voci, ovvero “Conferma” e “Annulla”. Ho invece optato per una trasposizione nella traduzione di *in-game* come “di gioco”, al fine di conferire naturalezza e facilitare la comprensione del menù al target italiano. La frase situata alla fine della sezione “istruzioni” è stata tradotta mediante una trasposizione inversa o tecnica testa-coda. Inoltre, ho inserito le corrispondenti traduzioni per i nomi dei tasti (ad esempio, *enter* è stato tradotto come “invio” e *shift* come “maiusc”).

Per quanto concerne il menù di configurazione dei joystick, ho preferito impiegare un approccio letterale per tutte le opzioni, con una coerente sostituzione dei nomi dei tasti in maniera rispetto a quanto precedentemente tradotto. Per la voce *DIR CHOICE*, tradotta in “PREF DIREZIONE”, ho sostituito il termine *choice* (scelta) con “preferenza” al fine di evitare l’utilizzo di un’abbreviazione ambigua nel menù.

Nella sezione “oggetti” non sono stati riportati e tradotti tutti e 50 gli oggetti esistenti nel gioco, ma solo i più interessanti e complessi dal punto di vista

traduttologico. Il primo elemento della lista è *Monster Candy*, e la traduzione “Caramella Mostruosa” è frutto dell’interpretazione del termine *monster* come sostantivo con funzione di aggettivo, con il doppio significato di “con fattezze di mostro” e di “gigante, enorme”, ambiguità che ho tentato di preservare in italiano.

Per quanto riguarda l’oggetto *stick*, “bastone”, è necessario focalizzarsi sulla descrizione piuttosto che sul nome. Nell’originale, è presente un gioco di parole con il termine *bark*, che può significare sia “corteccia” che “latrato”. Prendendo ispirazione dalla traduzione ufficiale giapponese, che ha adattato questo gioco di parole da un proverbio 「犬も歩けば棒に当たる」 (*inu mo arukeba bou ni ataru*, letteralmente “Anche i cani possono calpestare un bastone camminando”, il cui significato è “È necessario tenere conto delle possibili conseguenze negative se si compie un’azione invadente”), ho tradotto la descrizione come “Non mettere tra le ruote”, facendo riferimento all’espressione italiana “Mettere il bastone tra le ruote”.

Nella lista degli oggetti si trova anche *Spider Donut*, la cui descrizione menziona che è stata realizzata con *Spider Cider*, un altro oggetto del gioco. Poiché la particolarità del nome *Spider Cider* è la rima tra le due parole, ho deciso di adattarlo in “Castagna Ragna”, mantenendo sia il riferimento all’ambito alimentare che la rima con un termine legato agli aracnidi (“ragna” è un termine arcaico per “ragno”, ormai in disuso, ma facilmente comprensibile).

Un oggetto di particolare rilevanza nella trama di questo videogioco è la *Butterscotch Pie*. Poiché non esiste un equivalente italiano per questo dolce tipico degli Stati Uniti, ho proceduto con la sostituzione culturale di *butterscotch* con “mou”, un tipo di caramello conosciuto anche al target italiano, con consistenza e sapore simile all’originale. Entrambe le preparazioni, inoltre, sono a base di caramello con aggiunta di burro. La scelta del termine “mou” deriva anche dalla necessità di trovare un nome che potesse essere abbreviato in modo umoristico nel menù di combattimento: la soluzione pensata sarebbe “moumou”, con un richiamo sia al verso della mucca che a un noto dessert da frigo.

L’adattamento di *Bisicle* e *Unisicle* ha rappresentato una sfida. In questo caso, prendendo ispirazione dalla traduzione ufficiale giapponese, ho optato per un alimento che contenesse un rimando a “due” o “doppio” nel nome. La soluzione individuata è

“duplo”, un nome che rimanda immediatamente a un celebre dolce ampiamente conosciuto in Italia. Una volta consumato, l’oggetto si trasforma in “Uniplo”.

*Abandoned Quiche* è stato tradotto mediante traduzione letterale, perché il *twist* sul significato funziona in modo analogo anche in italiano. Ho utilizzato una trasposizione inversa nella sua descrizione.

L’ultimo oggetto analizzato è *Popato Chisps*, una storpiatura di *potato chips*. Per questa ragione, ho ricreato lo stesso tipo di suono con la parola italiana “patatine” che in questo caso diventa “papatine”. Ho effettuato un’omissione, compensata poi nella descrizione (“Una classica busta di papatine firtte”), per evitare ridondanza nel nome.

La sezione successivamente tradotta è quella dell’introduzione nel gioco. Nella prima riga ho tradotto utilizzando una trasposizione inversa e un riempimento. Il termine *race* è stato tradotto in “specie”, poiché “razza” non ha una connotazione neutrale in italiano. Sono stati omessi il pronome personale soggetto *they* per rendere il testo scorrevole e naturale, e l’aggettivo “magico”, in quanto ridondante se preceduto da “incantesimo”. La collocazione *legends say* è stata sostituita con la sua equivalente italiana, “la leggenda narra”.

La sesta sezione riguarda i principali dialoghi della zona ROVINE. Il primo dialogo tradotto è quello di Flowey: la sua parlata originale è caratterizzata da un accento del sud degli Stati Uniti. L’accento particolare è stato eliminato, ma è stato compensato con un saluto specifico (“Ehilà”) che verrà poi ripreso da Asgore a fine gioco, con termini inconsueti come “Perbacco” e con una serie di diminutivi che aiutano a conferire al suo modo di parlare iniziale un carattere innocente, quasi fiabesco e molto amichevole. Ho inoltre deciso di mantenere *LOVE* come significato di LV, seguendo un approccio di traduzione visibile per agevolare la comprensione dell’utente italiano. La scelta è giustificata dalla volontà di mantenere l’illusione che LV, abbreviazione utilizzata anche in italiano per “livello”, abbia un significato positivo, rivelando successivamente che si tratta dell’acronimo di “Livello di Violenza”. È opportuno presumere che la parola *love* sia sufficientemente conosciuta dal target. È stata omessa la parola *buddy*, in quanto il genere del protagonista di *Undertale* non viene mai specificato; pertanto è fondamentale utilizzare sempre termini neutri.

Sono state apportate una serie di modifiche mirate a catturare al meglio il modo di parlare di Toriel. Ho tradotto *my child* in “gioia mia” per mantenere la neutralità di genere del protagonista. Nella prima frase ho utilizzato una modulazione e ho trasformato l’affermazione in un’interrogativa, mentre “giovane”, termine che richiederebbe una concordanza in genere dell’aggettivo, è stato sostituito con “essere”. Lo stesso principio è stato applicato a *innocent one*, tradotto con un riempimento in “anima innocente”.

Nella porzione di testo successiva, sempre relativa a Toriel, sono state apportate ulteriori modifiche per mantenere la neutralità di genere, come nella prima frase (“Hai agito”) o nella penultima (“senza di me”), entrambe rotazioni del punto prospettico.

Il personaggio di Napstablook ha delle linee di dialogo caratterizzate dall’utilizzo di lettere minuscole e da un uso abbondante di puntini sospensivi. L’unica modifica significativa apportata è la sostituzione di *they*, utilizzato come pronomi neutro, con un riempimento: “l’essere umano”.

La maggior parte dei nomi dei mostri NPC incontrabili nelle ROVINE sono stati tradotti mediante adattamento per ricreare l’umorismo del gioco. *Dummy* è stato tradotto letteralmente in Pupazzo per consentire il gioco di parole in “Pu-pazzo” più avanti nel gioco. *Froggit* è stato tradotto in Craccrana, come pensato anche dal team di Spaghetti Project, perché il nome gioca con *frog*, “rana” e *froggit*, il suo verso, in italiano “cra”. Ho tradotto *Whimsun* in Capricciro: il mostro in questione è rappresentato in un continuo lamento, come suggerito dal termine *whim*, perciò ho fuso la sua traduzione, “capriccio”, con un vero nome, Ciro. Lo stesso ragionamento è stato fatto con *Migosp*: per mantenere la parte del nome “gosp-”, facendolo suonare come un nome effettivo, è stato chiamato Gospino. Per quanto riguarda Vegetoid, invece, ho utilizzato un calco traducendo in Vegetoide, poiché richiama la stessa immagine anche nel target italiano. Infine, seguendo lo spunto della traduzione amatoriale, *Moldsmal* è stato chiamato Gelatina.

L’area successiva, in lingua originale *Snowdin*, è stata chiamata Nevate. La scelta deriva dalla volontà di mantenere il riferimento alla neve e conferire al nome un suono plausibile per una città. Infatti, secondo la toponomastica italiana<sup>25</sup>, il suffisso

---

<sup>25</sup> [https://www.treccani.it/enciclopedia/toponomastica\\_%28Enciclopedia-Italiana%29/](https://www.treccani.it/enciclopedia/toponomastica_%28Enciclopedia-Italiana%29/)

–ate è uno dei più frequenti e spesso indicava la presenza di un corso d’acqua, presente all’interno di *Snowdin*.

Il modo di parlare di Sans è caratterizzato da termini slang e giovanili, lettere minuscole e giochi di parole. Per rendere al meglio il suo modo di fare e il suo carattere, ho fatto alcune scelte che si discostano leggermene dal metatesto: ad esempio, “*that’s hilarious*” è stato adattato in “che ridere”, utilizzando una trasposizione, trattandosi di un modo di dire molto utilizzato in ambienti informali; un altro caso in cui è stata apportata una modifica è nella traduzione di “*conveniently-shaped lamp*”, tradotto in “lampada dalla forma incredibilmente conveniente”, in cui ho adoperato la tecnica del riempimento per enfatizzare l’ironia. Nel dialogo tra Sans e Papyrus l’obiettivo principale era evidenziare le personalità contrastanti dei due fratelli. La frase di registro basso “*sup, bro?*” è stata adattata in “che dici, fra?”, mentre per la traduzione di *cool* in questo specifico contesto ho optato per “pazzesca”, più spontaneo, naturale e molto utilizzato in contesti colloquiali. Il termine *shower* nella frase “*I will bathe in a shower of kisses*”, pronunciata da Papyrus, è stato tradotto con “valanga”, in quanto miglior traduttore in questo contesto. Inoltre, *lazybones*, contenente *bones* e quindi *pun* perché i personaggi sono due scheletri, è stato adattato in “smidollato”, con rimando a “midollo”. Il gioco di parole *skele-ton* è stato adattato in “scheletroppo”, funzionando allo stesso modo; ho lasciato fedele la battuta “*you’re really working yourself... down to the bone*” traducendola in “sembri davvero determinato... fino all’osso”, essendo un modo di dire molto comune anche in italiano.

I nomi degli NPC sono stati adattati seguendo diversi ragionamenti. *Ice Cap* è stato tradotto letteralmente in Cappello di Ghiaccio, perché il nome non contiene particolari giochi di parole e il cappello è un elemento fondamentale della sua caratterizzazione. *Lesser Dog* è stato tradotto con il nome italiano della costellazione a cui è ispirato, cioè Cane Minore. *Snowdrake* è stato adattato in Cinciallegro perché Tobyfox, nella realizzazione della traduzione ufficiale in giapponese (Mandelin, 2022), ha dichiarato che il nome poteva essere stravolto, purché alludesse al fatto che il personaggio è un volatile e desidera essere un comico: la cinciallegra è un tipo di uccello e il nome contiene il termine “allegra”, che si presta bene ad anticiparne la personalità. *Gyftrot*, essendo una renna decorata, è stato chiamato Decorena, mentre Jerry è rimasto invariato.

La zona successiva, in lingua originale *Waterfall*, è stata adattata come Acquacadente: l'ispirazione viene dal borgo laziale Acquapendente e riprende il significato letterale dall'inglese, è coerente con la struttura dell'area e ha un suono plausibile per una città.

I due dialoghi analizzati appartengono a Papyrus e Undyne. Nel dialogo di Papyrus non sono emerse particolari problematiche traduttive, eccetto la necessità di mantenere la neutralità quando ci si rivolge al protagonista, il che ha portato alla scelta di ripetere l'intera espressione "essere umano", utilizzando riempimenti.

Lo stesso discorso si applica per il dialogo di Undyne: ho apportato delle modifiche per l'adattamento della frase "*You're just a coward! Hiding behind that kid so you could run away from me again! And let's not forget your wimpy goody-two-shoes-shtick!*", diventata in italiano "Sei soltanto vile! Pensare di nasconderti dietro quel bambino per poter scappare di nuovo da me... Per non parlare della tua recita da debole anima pia!". Sono stati sostituiti tutti i termini che richiedevano specificazioni di genere, anche ricorrendo a riempimenti. Inoltre è stato utilizzato l'iponimo "unisono" per tradurre *together* nella frase "*I can feel everyone's hearts pounding together*".

Per quanto riguarda i nomi degli NPC, per *Moldbygg* è stato utilizzato lo stesso ragionamento di *Moldsmal*, quindi è stato adattato in Gelatona; Aaron e Temmie sono rimasti invariati, essendo personaggi con nomi propri e fattezze basati rispettivamente su un amico e una collaboratrice di Toby Fox. *Mad Dummy* è stato adattato in Pu-Pazzo, mentre *Shyren* è diventato "Timidina", perdendo il riferimento a *siren* e utilizzare un nome più diretto, frutto dell'unione della parola "timida" e del nome "Dina". *Woshua* è stato adattato in Vasco perché è sia un nome vero (anche *Woshua* ricorda il nome Joshua) che un riferimento al corpo del mostro, composto da una vasca.

La nona tabella è incentrata sulla zona originariamente denominata *Hotland*. La mia proposta di traduzione è Lavalandia: la scelta deriva dalla volontà di lasciare lo stesso suffisso nell'equivalente forma italiana, il che ha portato alla ricerca di un termine che potesse ricondurre al calore o all'estetica del luogo: la terra si trova sotto un mare di lava, quindi l'opzione Lavalandia risulta appropriata e anche funzionale a livello sonoro.

Nel dialogo di Alphys, la frase “*since you stepped out of the RUINS*” è stata tradotta con la più letterale versione “da quando hai messo piede fuori dalle ROVINE” per evitare di dover declinare in genere il participio passato del verbo “uscire”. L’aggiunta del condizionale nella frase “ci sarebbe una piccola cosina” contribuisce a enfatizzare l’incertezza del personaggio. È possibile notare inoltre il riempimento nella frase “un’inarristabile macchina da guerra con un’implacabile sete di sangue umano”, motivato dalla volontà di rendere ancora più drammatica la frase in italiano.

Per quanto riguarda il dialogo appartenente a Mettaton, invece, sono presenti un riempimento e un’omissione. Il riempimento è in “Meravigliosi spettatori” e serve a conferire più naturalezza e a rendere più scorrevole il testo, mentre l’omissione è nella stessa riga, subito dopo: è stato scritto solo “quiz”, omettendo “show”, perché più facilmente comprensibile dal target.

La sezione riguardo Lavalandia si conclude con l’analisi delle traduzioni dei nomi degli NPC. *Tsunderplane* è stato tradotto in Tsundereplano: il nome fa riferimento allo stereotipo giapponese *tsundere* e il termine è comune a entrambi i target a cui si rivolge il gioco. Rimanendo quindi vicini al nome originale mediante una traduzione letterale, il nome resta funzionale. *Royal Guards* è stato tradotto letteralmente in Guardie Reali. Per *Vulkin* è stato fatto lo stesso ragionamento del team di Spaghetti Project ed è dunque stato inserito il *pun* con “vulcano” e la personalità del mostro, rendendo il nome Vulcarina. Infine, ho tradotto *Pyrope* in Cordardente, tentando di mantenere il riferimento alle fiamme e alla corda, fondendo la sillaba finale della prima parola con quella iniziale della seconda.

La penultima area è denominata in lingua originale *CORE*, tradotta letteralmente in NUCLEO. Questa zona è caratterizzata da numerosi puzzle e incontri con i nemici e termina con un monologo di Mettaton. In questa porzione di testo è presente il termine con cui Mettaton è solito rivolgersi al protagonista, *darling* in lingua originale, che ho tradotto in “dolcezza”, termine neutro. È stato omissa *this* nella frase “*This was all just a big show*”, traducendo quindi “Era tutto un grande spettacolo” per conferire naturalezza al testo. La frase “*Alphys has been playing you for a fool*” è stata adattata in “Alphys ti ha preso in giro tutto il tempo”.

Ho optato per un'altra omissione nella frase "*Far from it, actually*", tradotta in "Tutt'altro", per evitare fosse eccessivamente ridondante. La frase finale è stata modificata in "Ucciderti con le mie mani", con una serie di riempimenti.

Per quanto riguarda gli NPC della sezione del NUCLEO, per coerenza con *Froggit*, *Final Froggit* è stato tradotto in Craccrana Finale (come nella traduzione amatoriale), così come *Whimsalot* è diventato Capriccione, mantenendo un rimando all'accrescimento della forza, rispetto al precedente Capricciro (*Whimsun*). Il mostro *Astigmatism* è l'unico il cui nome è stato tradotto letteralmente in Astigmatismo. *Knight Knight*, il cui nome gioca sulla lettura uguale a *night night*, è stato tradotto in Guardianotte, fusione tra il termine "guardiano" con "notte". Infine, *Madjick*, il cui nome suona come *magic*, essendo un mago, ma con *mad* all'interno in riferimento alla sua personalità, è stato tradotto in Incantatonto, giocando con le parole "incantatore" e "tonto".

L'ultima zona prima dei combattimenti finali, priva di NPC, si chiama *New Home*. La proposta di traduzione è Casa Nuova: la posizione dell'aggettivo a seguito del sostantivo conferisce al nome più naturalezza. Il primo dialogo analizzato appartiene a Sans: è importante notare che, all'inizio del dialogo, le parole riportano un corretto uso delle maiuscole per amplificare la serietà del momento, accompagnate da un cambio in font. In questa porzione di testo sono stati effettuati alcuni cambiamenti per la traduzione: nella frase "*That's then. Now. You will be judged.*", "*now*" è stato inserito direttamente nel terzo periodo, diventando quindi "Ma questo verrà dopo. Ora verrai giudicato." per rendere il testo più naturale e scorrevole. Più avanti, è stato sostituito "*LOVE*" con l'acronimo LV, per rendere più comprensibile la spiegazione dell'acronimo. Questo cambiamento ha reso necessarie ulteriori modifiche: è stato esplicitato più vanti, tramite riempimento, "LV o LOVE", rimanendo coerente con quanto detto da Flowey all'inizio del gioco. La necessità di esplicitare entrambe le forme serve a rendere fruibile al target il *pun* poco dopo: "Non avrai guadagnato LOVE, ma hai guadagnato amore. Che poi, in un certo senso, sarebbe la stessa cosa". Il termine *kid* pronunciato da Sans è stato adattato in "pulce", termine affettuoso utilizzato per rivolgersi a persone più piccole, sempre neutrale.

Il dialogo di Asgore si apre con “*Dum dee dum*”, adattato in “La la la” in italiano, più naturale. Il saluto *howdy* è stato tradotto in “ehilà”, per coerenza con Flowey. Il termine *catch* è stato tradotto in “palla” tramite iperonimo.

## Conclusioni

Grazie all'approfondimento della teoria della localizzazione videoludica e allo studio dei testi accademici disponibili a riguardo, è stato possibile tracciare la sintesi dell'evoluzione di questo settore della traduzione e del medium del videogioco e l'impatto che ha avuto sulla società e sul mercato.

Lo studio delle tecniche principali e le conoscenze pregresse in ambito videoludico e, nello specifico, riguardo il prodotto *Undertale*, sono state consolidate ulteriormente grazie al testo *Legends of Localization* (Mandelin, 2022), che ha permesso di seguire passo dopo passo i processi creativi dei traduttori ufficiali del gioco in giapponese e le note dell'autore del videogioco, Toby Fox, riguardo ogni citazione culturale presente nei dialoghi. L'acquisizione di queste nozioni ha reso possibile una dettagliata e precisa analisi della *fantranslation* italiana realizzata dal gruppo Spaghetti Project, procedendo con ordine per ogni macroarea del videogioco tenendo in considerazione nomi propri, nomi di luoghi, linee di dialogo, oggetti e descrizioni.

Successivamente, è stata realizzata una proposta di traduzione parziale, incentrata principalmente sull'interfaccia utente, sugli oggetti, sui dialoghi più importanti dei personaggi principali, sui nomi propri degli NPC e sui nomi delle zone in cui è suddiviso l'universo di *Undertale*. Nella parte finale dell'elaborato sono state motivate e argomentate le scelte traduttive fondamentali, spiegando anche le tecniche traduttologiche maggiormente utilizzate.

Con la stesura di questo elaborato è stato possibile dimostrare quanto lavoro sia presente dietro ogni singola stringa di testo nella localizzazione di un prodotto videoludico e quante abilità e conoscenze è fondamentale che il traduttore di un videogioco sappia mettere in pratica. La localizzazione videoludica è un settore in continua evoluzione ed espansione che merita la stessa attenzione e dignità di ogni altro settore traduttivo.

## **Abstract**

This paper delves into the evolution and the impact of the video game industry on our society, with a specific focus on how it has contributed to the development of video game localization. The motivation behind researching this topic stems from a profound passion for both translation and video games, as well as the recognition of the need for more academic literature in this often overlooked area of translation studies.

The paper is organized into three chapters. The first chapter explores the history and evolution of video games, examining how society perceives this medium. This introduction is followed by a section discussing video game localization and the primary techniques employed by translators in this field.

The second chapter provides an introduction to the game ‘Undertale’ and offers a detailed analysis of fan-translations, explaining what it entails. It also delves into the ‘Undertale’ fan-translation project carried out by the team ‘Spaghetti Project’. The final chapter presents a translation proposal and provides an analysis of the proposed translation.

## **Chapter 1 — Video games and video game translation**

### **1.1 What is a video game?**

Video games can be defined as interactive electronic entertainment. In this definition, ‘interactive’ refers to the exchange of two-way communication, ‘electronic’ pertains to the supporting technologies involved and ‘entertainment’ signifies the use of goods and services for leisure and enjoyment. The term ‘video game’ itself comprises two components: the technological aspect indicated by the prefix ‘video-’, primarily associated with screen-based technologies, and the suffix ‘-game’, which represents the emotional and entertainment component related to software execution. The term ‘video game’ has been a subject of discussion among experts, with Bernal-Merino (2006) identifying seven common terminologies.

#### **1. Game**

This is the most generic term, defining any activity whose primary goal is to entertain through playing or watching others play.

#### **2. Electronic game**

This term encompasses all types of interactive games operated by computer circuitry.

3. Video arcade game

Refers to games playable on arcade machines with built-in monitors, speakers, and controllers, which were highly popular in the 70s and 80s.

4. Computer game

Initially, this term referred to the type of device required to play games. However, in contemporary usage, it primarily describes the gaming platform, distinguishing it from console and mobile games.

5. Console game

Consoles are dedicated gaming devices used exclusively for playing video games. They can come in both handheld or home console forms.

6. Mobile game

Mobile games are games played on smartphones, which are increasingly popular as gaming devices.

7. Video game

The term 'video game' has always been uncertain regarding its spelling (O'Hagan, 2007). It can be found as a single word, 'videogame', as two separate words, 'video game', or as 'video-game'. In any case, a video game is typically defined as a computer game in which a video display, such as a monitor or television, serves as the primary feedback device.

Bernal-Merino (2006) posits that these definitions fail to adequately describe what a video game is. To address this, he presents an alternative definition, characterizing a video game as an interactive multimedia entertainment format powered by a computer, controllable through various input devices such as a keyboard, mouse or controller.

## **1.2 Controversies and educational value**

It is undeniable that public opinion often perceives video games as violent, non-educational forms of entertainment that lead to social isolation. These misconceptions stem from outdated beliefs about video games, including concerns about repetitive mechanics, narrative and content lacking depth, and an obsession with achieving high

scores. Several studies have explored whether video games can lead to increased aggression, such as the research conducted by Aaron Drummond at Massey University in 2020 and the study by Andrew Przybylski at Oxford University and Netta Weinstein at Cardiff University in 2019. The majority of these studies have found no significant correlation between daily video game consumption and the development of violent behaviors in children and teenagers.

Furthermore, it is important to recognize that video games are a form of artistic media, much like films. Therefore, video game should enjoy the same rights as films when it comes to conveying mature content to convey specific messages. To guide audiences toward appropriate content, the gaming industry employs a categorization system that classifies its products in different categories, based on the target and the content.

Society often points to video games as a cause of addiction. However, several studies have delved into this controversy and the consensus is that excessive or compulsive video game does not meet the clinical definition of addiction according to the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (or DSM-IV). Furthermore, the root cause of this behavior is not found within the video games themselves but within the individuals who develop it. It has been demonstrated that, in many cases, video games serve as coping mechanisms for individuals dealing with other traumas and fears, particularly for those who are more emotionally vulnerable.

It is true that unmonitored and unaware use of video games by very young individuals can be potentially dangerous. However, it is also true that supervised and informed use of video games can be beneficial for the learning process. Marc Prensky (2002) identifies five different levels of learning through video games:

1. **How:** According to Prensky, learning how to do something is the most basic and superficial level of learning. Gamers learn through how to move, use specific items, act, fight and defend themselves through video games. Playing video games also fosters the development of pattern recognition, visual-spatial skills, and visual-perceptual skills.
2. **What:** The second level of learning involves understanding what to do in a particular game, as well as what not to do. In other words, players learn the

rules and the consequences of breaking them. Rules are typically acquired through experience, trial and error.

3. **Why:** The third level of learning revolves around ‘why’. Gamers have to learn and understand strategies, cause-effect, persistence, the use of obstacles as motivation and counterintuitive results.
4. **Where:** This is the fourth level of learning, and it focuses on learning within a cultural and environmental context. Kids often come to understand their own world through video games.
5. **When/Whether:** The fifth and last level of learning is based on the development of moral and value-based decision-making abilities. In other words, one learns to understand when and whether a certain action is right or wrong.

In conclusion, Prensky argues that video games can be beneficial in teaching a wide range of skills beyond just eye-hand coordination.

### **1.3 Video game localization**

Video games gained immense popularity in Japan, the USA, and Canada, thanks to titles like ‘Pong’ (Atari, 1972), ‘Space Invaders’ (Taito, 1978) and ‘Pac-Man’ (Namco, 1979). Initially, video gamers were simple, featuring minimal text mostly in English and were highly intuitive. However, the gaming landscape rapidly evolved. The gaming industry now plays a significant role in the economy, with a rapidly growing market. It’s no longer acceptable to release games exclusively in Japanese and English. This realization underscores the crucial and essential role of video game translation.

Video game translators need to possess a diverse skill set. They must have strong computer knowledge, enabling them to work with various software and handle different files formats. Moreover, they must be adept at translating different kinds of text. Even though video game history is highly documented, it is very difficult to find academic literature about video game localization. For this reason, O’Hagan and Mangiron (2013) proposed an analysis of five stages in the history of video game localization: early days (before the mid-1980s), growth phase (mid-1980s to mid-1990s), development phase (the mid- to late 1990s), maturing phase (early 2000 to 2005), and advancing phase (2005 to the present).

The early days involved the beginning of modern video games, marked by the development of prototypes like ‘Tennis for Two’ (1958) and ‘Spacewar!’ (1962). These prototypes inspired arcade games such as ‘Pong’ (1972) and ‘Pac-Man’ (1980), as mentioned earlier. These games had very few elements that required translation; the rules were simple, and there was no dialogue. Nevertheless, some elements needed to be changed for various reasons. For example, the names of the four ghosts in ‘Pac-Man’ were localized: アカベイ [“Reddie”], ピンキー [“Pinky”], アオスケ [“Bluey”] and グズタ [“Slowy”] were changed into Blinky, Pinky, Inky and Cyde in the official English translation.

The growth phase began in 1983 with the release of the Nintendo Famicom console, short for Family Computer, the Japanese name for the Nintendo Entertainment System (NES). One of the first games to introduce cinematic sequences was ‘Ninja Ryukenden’ (Tecmo, 1988), which marked the first attempts at video game translation. One of the biggest challenges was the limited dialogue space; the memory constraints of the Famicom allowed only hiragana and katakana. However, with the release of the Super Famicom (or SNES, Super Nintendo Entertainment System) in 1990, it became possible to include kanji, which significantly shortened on-screen texts. This posed significant challenges for European languages translations. Additionally, during this stage, many franchises, like Super Mario Bros., had a tendency to add humor and irony to the translations to increase the games’ popularity.

The development phase progressed alongside technological advancements, which had a significant impact on graphics, sound, and gameplay. These factors collectively contributed to the growth of localization. During this stage, many poorly translated games gained popularity, often due to fans making fun of them. There were primarily two reasons behind the poor quality of these translations: most of them were not handled by experts, and many games were not originally designed for the global market; they were not created with of internationalization in mind. By the end of the 1990s, with the success of the PlayStation console (Sony, 1994), another challenge emerged – the problem of piracy.

The maturing phase revolved around the implementation of dubbed audio files in video games, which opened the doors to the audiovisual translation part of video

game localization. During those years, translators started being very active in the creative process that makes a game playable all over the world.

The advancing phase, which is still ongoing, aims to offer complex and emotional gaming experiences. Nowadays, new games are released in at least 10 different languages, and triple-A productions are comparable to film productions. Translating a video game entails various elements, which Bernal-Merino (2015) categorized into five main categories:

1. In-game texts: this category includes narration, tutorials, installation strings, help files, and error messages.
2. Voice-over and cinematics: it involves translating spoken dialogues and cinematic sequences.
3. Art: this category encompasses elements like logos that may require translation or adaptation.
4. Localization: this involves branding and technical glossaries to ensure the game is culturally relevant and technically accurate for the target audience.
5. Packaging and manuals: translators may also work on translating packaging materials and user manuals for physical copies of the game.

To successfully translate all these elements, translators must possess a strong competence in technical glossaries. A translator's primary focus is on the various types of text within a game, as identified by Bernal-Merino:

1. Narrative: this text conveys information about the world of the video game and its characters and can be presented through spoken or written means.
2. Dialogue: heard or written, this type of text represents how characters communicate with each other or with themselves.
3. Technical: this text provides detailed information about the software and hardware requirements necessary to play the game.
4. Functional: it is the text portion found in menus, it allows the player to select between different game options;
5. Didactic: this kind of texts educate and guide players to use the game application.
6. Promotional: these texts aim to encourage users to buy more products.

7. Legal: these texts advise the players about their rights and responsibilities as owners of the product.

These categories and types of text form the foundation of a comprehensive approach to video game translation, ensuring that the game is not only linguistically accurate but also culturally relevant and engaging for the target audience.

The primary challenge encountered by video game translators involve in-game texts, voice-over and cinematics, and artworks.

In-game texts, also referred to as on-screen texts (OST), encompass text lines found within the user interface, operating system messages, and game installers. The user interface (UI), commonly known as the menu, contains a series of text boxes that trigger specific computer actions. Unfortunately, translators typically receive this type of text in tables or spreadsheets without contextual information. Consequently, what may appear to be a straightforward task can easily become error-prone. Furthermore, the limited space within menus necessitates that translators devise concise yet functional replacements that convey the intended meaning within a specific character limit, all while ensuring readability.

Operating system messages can appear when using a computer or a console, typically consisting of error messages sanctioned by platform manufacturers such as Microsoft, Sony, and Nintendo, as well as promotional messages. This category of text contains official terminology and trademarks that do not permit any form of variation or translation error. Video game translators receive specific guidelines tailored to the target language they are translating into.

Installers also feature specific terminology that demands precision and accuracy during the translation process. They are usually brief and syntactically straightforward texts.

Regarding voice-over and cinematics, Bernal-Merino (2015) categorizes text strings into two main groups: texts for voice-over and texts for subtitling.

In the category of text for voice-over, Bernal-Merino (2015) identifies three levels of complexity:

1. Lip-Synchronization: this is commonly found in trailers, introductory cinematics, and in-game animations. It represents the most challenging and

time-consuming type of voice-over, as it requires lip-synch in every language. The translated audio must match the facial movement of the characters accurately.

2. Dubbing: in dubbing, the primary goal is to match the final length of the dialogues because the characters' mouth movements are not visible.
3. Voiceover: audio-only files used in parts of the game where characters' faces are not visible. The length of the translated audio can vary from the original audio. This category includes ambient dialogues and random sounds uttered by creatures and less significant characters.

Texts for subtitling in video games differ from traditional cinema or TV subtitles. Generally, the primary requirement for video game subtitles is to maintain a style consistent with the game's design and graphics. Unlike traditional subtitles, video game subtitles are not subject to specific length, position, and timing guidelines, which can sometimes affect their readability.

Artworks must undergo translation processes too, particularly in the context of logos, merchandising, UI, and packaging. When translating a logo, it becomes necessary to modify the text while preserving the original art style and graphics to the greatest extent possible. In some cases, even titles and character designs must be adapted to resonate with different cultures, enhancing their appeal and driving sales. Examples of the localization process in titles is the transformation of the Sega title 龍が如く (Ryū ga Gotoku), into 'Yakuza' for the global market, and the physical changes made to the protagonist of 'Project Zero' (also known as 'Fatal Frame' in the USA), from a teenager to a young woman.

As described by Mangiron and O'Hagan (2013), the translation process in video game localization comprises three main stages: pre-localization, translation, and post-localization.

The pre-localization stage involves all the preparatory work necessary for the translation process to proceed smoothly, ensuring the project's correct development, adherence to timelines, and minimizing potential issues. During this stage, various tasks are undertaken:

- Creation of the Localization Kit: typically prepared by the developer or publisher, this kit contains essential information about the project, including assets and files to be translated.
- Appointment of a localization coordinator and translators: key personnel responsible for managing the localization project and the actual translation work.
- Preparatory work: translators thoroughly study the game, its story, and gameplay. They create glossaries with key terms and ensure consistency in dialogue style among different translators working on the same project.

The translation stage is arguably the most critical phase of the localization process. In today's global market, many major titles are sim-ship, which means that they are simultaneously released worldwide. This means that during the translation stage, the game is often still in development, posing challenges for translators who must work with a text that is subject to ongoing changes. Translators face the additional challenge of translating and localizing without direct access to the game itself. Proper use of placeholders in the translated text is also crucial.

Following the translation stage, the editing phase commences, involving the revision and correction of the translated text. Subsequently, voice-overs and dubbing are recorded, with slight adjustments made to the translated text to synchronize with lip movements.

The post-localization stage consists of two main phases: integration, and debugging and quality assurance (QA). During integration, a team of engineers incorporates translated files, including audio and artwork assets, into the game code, resulting in a localized version known as the 'first playable alpha'. The debugging and QA process follows, where experts search for and correct bugs, which are errors in the game code. Testers play the beta version to assess quality and identify any remaining issues. As bugs are progressively fixed, new game builds are released until a stable version, the pre-master, is achieved. Once the pre-master has undergone testing, the release candidate (RC) becomes available. The quality assurance process involves a thorough analysis of the product. During this phase, various issues may be identified, including typos and linguistic errors, bugs related to the game itself and its UI, and elements in the localized version that do not comply with specific legal, ethical and

rating criteria. Once the QA phase is officially completed, the final version of the product is presented to both the developer and the publisher. Upon their approval, the game is produced and released.

The primary goal of a translation is always to preserve the essence of the original message as faithfully as possible. In video game localization, this means the gaming experience should remain as close to the original as possible. To achieve this goal, translators may employ various translation techniques. The following are the most commonly used, as outlined by Alberto Fernández Costales (2012).

1. Domestication and foreignization: Lawrence Venuti (1995) distinguished between two types of translation approaches: domestication, which adapts the source text to the culture of the target language, and foreignization, which retains elements typical of the source language's culture to impart an exotic flavor to the product.
2. No translation: In specific parts of a translation, choosing not to translate can be a valuable option. Costales (2012) provides examples, such as the specific terminology in games like *Street Fighter* (Capcom) or *Tekken* (Namco), where translating martial arts attacks would not be suitable.
3. Transcreation: Transcreation is a technique that grants translators significant creative freedom, allowing them to devise solutions. It is a common approach in video game translation.
4. Literal translation: This technique is primarily used for jargon and technical terms, such as those found in sports video games, simulators, or racing games.
5. Loyalty: Sometimes a video game may be the adaptation of another work, such as a book or a film. In such cases, it is imperative for the translator to remain loyal to these source materials. Loyalty to the source text and historical events (e.g., in historical video games) is also essential.
6. Loss of meaning and compensation strategies: In some instances, the original text contains elements that cannot be seamlessly translated, resulting in a significant loss of meaning. To tackle this issue, translators may employ compensation strategies. These strategies involve the incorporation of additional text or context that conveys the meaning that might be lost in translation.

7. **Censorship:** Fidelity to the source text sometimes takes a backseat to the necessity of adapting the product to the sensibilities and regulations of the target culture. Video games can often delve into sensitive and controversial subjects, including war, politics, or other forbidden topics, particularly in regions like the Middle East. In such cases, the translator shoulders the weighty responsibility of determining how the product will be distributed. Censorship emerges as a potential solution to navigate cultural disparities and comply with legal restrictions. This approach ensures that the essence of the game remains intact while mitigating potential cultural clashes and adhering to local regulations.

The field of video game localization is relatively young and has often been overlooked in the broader scope of translation studies. Video games are complex, multimodal, and multidimensional products, which places them in the purview of the audiovisual translation branch. However, the importance of video game localization continues to grow at a rapid pace.

## **Chapter 2 — ‘Undertale’: the phenomenon of fantranslation**

### **2.1 What is ‘Undertale’?**

‘Undertale’ is a video game developed by Toby Fox using GameMaker Studio, released on September 15<sup>th</sup>, 2015. Toby Fox also composed the game’s soundtrack.

‘Undertale’ is classified as an RPG (Role-Playing Game), a genre where players assume the role of one or more characters in a fictional world, engaging in a narrative or adventure. Typically, players can make choices that influence the story’s progression and outcome. They often have the option to enhance their character’s skills and equipment by defeating monsters and other creatures. What sets ‘Undertale’ apart from the norm is it allows players to choose whether to kill or spare monsters, with the true ending achievable only through mercy. This video game talks about prejudice, ethics and morality. By subverting every preconception and idea according to which video games are violent, ‘Undertale’ encourages players to think before acting, empathize with the monsters, and employ non-violent means to resolve conflicts. The

only way to experience the game at its fullest (also on a gameplay perspective) is to reject any form of violence.

The gameplay consists of two elements: puzzle-solving the monster encounters. 'Undertale' features a turn-based combat system where enemies attack in a '*danmaku*' (bullet hell) style and players must dodge bullets moving the protagonist's SOUL, represented by a red heart. Players have four options during their turn: FIGHT, ACT, ITEM and MERCY. By selecting FIGHT, players will hurt the enemy; ACT lets players gather information about the enemy or affect the enemy's mood; ITEMS can give the protagonist some advantages; choosing to have MERCY spares the enemy's life.

### **2.1.1 Main story**

'Undertale' tells the story of a world in which, once upon a time, two different races lived together in harmony: humans and monsters. Suddenly, a war broke out between the two races and, after a long battle, humans won. Seven of their most powerful magicians sealed the monsters in the Underground with a magical barrier. To go through the barrier, one must possess both a human and a monster soul, and only seven human souls together could break the barrier once and for all.

Years later, a young human decides to climb Mt. Ebott from which, legend has it, no one returns. The human stumbles upon a cavity and falls into the Underground. The protagonist wakes up in the RUINS and meets Flowey, who tries to kill them. Saved by Toriel, the human starts a journey in the Underground looking for a way to come back on the surface.

One of the most interesting aspects of 'Undertale' is that its narrative adapts to the choices players make. There are three main routes: the neutral route, achievable by sparing the life of at least one monster, the pacifist route, accessible only by sparing every single monster's life, and the genocide route, which is the result of eliminating every monster the player meets. The pacifist route is the only one that offers the true ending.

### **2.1.2 Main characters**

The characters in ‘Undertale’ are categorized into four main groups: main characters, minibosses, NPCs (Non-Playable Characters), and vendors. One thing to keep in mind is that the protagonist’s gender is unknown, so it is appropriate to use the neutral pronouns ‘they/them’. The following are the main characters of the game.

1. Flowey

Flowey is the first character the protagonist meets in ‘Undertale’. He evolves into the real antagonist of both the neutral and pacifist routes. From a linguistic perspective, Flowey has a southern USA accent, reflected in expressions like ‘Howdy’ and ‘Golly’. At first, he uses a very friendly and childish way of speaking, then shows his true nature, evil and cruel. Players later discover that Flowey is the reincarnation of Asriel, the child of Asgore and Toriel.

2. Toriel

‘Toriel’, whose name is a play on the word ‘tutorial’, is a goat-like monster. She actually serves as a tutorial for the player. She rescues the protagonist from Flowey and guides them through the Ruins. Toriel is King Asgore’s ex-wife and Asriel’s mother. She is very intelligent and dreams about becoming a teacher, but she also loves pranks and puns.

3. Sans

Sans, the brother of Papyrus, derives his name from the ‘Comic Sans’ font, which is the font of his dialogues. He is a skeleton and possesses telekinesis abilities; his left eye can turn blue, while his right eye can turn yellow, symbolizing patience and justice. Sans is known for his laid-back and apathetic nature, along with a shared love of puns and pranks with Toriel.

4. Papyrus

He is Sans’s brother. His name, too, comes from the ‘Papyrus’ font. He is a self-centered, but also very naïve, skeleton, constantly seeking validation from others. His dialogues are all written in caps lock and with the font ‘papyrus’.

5. Undyne

Undyne is an anthropomorphic fish-like monster and she leads the Royal Guards. She is the main boss of Waterfall. She is driven by a strong passion

for her ideals. Her name alludes to the mythological creature called *ondina* or *undina*, from the latin word *unda*, meaning ‘wave’.

#### 6. Alphys

Alphys is a reptilian monster and she is the Royal Scientist. She is the only character that never fights the protagonist. She is extremely shy and she usually stutters. She is intelligent and analytical, but lacks self-confidence. Her name is anagram of ‘shy pal’.

#### 7. Mettaton

Mettaton is a robot with a soul, created by Alphys. He is the only TV star of the Underground and he is the final boss of the Core.

He is very charismatic and narcissist and he loves to perform. Despite his personality, he does not have prejudices towards humans.

#### 8. Asgore Dreemurr

Asgore is the king of the Underground, he is Toriel’s ex-husband and Asriel’s father. He is not a villain, but he plays the role of the main antagonist because his primary goal is to collect seven human souls to break the barrier and free the monsters. He is quiet, calm and collected and he too, as Flowey, has a southern accent. The name ‘Asgore’ is the anagram of the latin word *aegros*, which means ‘with an anxious and restless soul’. It is also the anagram of ‘a gorse’, a yellow flower with toxic seeds, associated with depression and desperation, which adorns the throne room.

#### 9. Asriel Dreemurr

Asriel is Toriel and Asgore’s son. He is introduced in the final part of the game and he is reincarnated into Flowey due to Alphys’ experimentation. Before his death, Asriel was very docile and caring, but being reborn as Flowey without a soul, he found himself unable to feel love and compassion.

‘Undertale’ is also known for its innovative fourth-wall-breaking elements and references to previous saving files, enhancing players’ engagement and immersion.

## **2.2 The fan translation phenomenon**

The term ‘fan translation’ refers to amateur translations created by fans, for fans. These translations are a prominent example of participatory culture, which is a culture

where consumers also act as contributors. Fan translations fall under what O'Hagan (2009) defines as 'user-generated translations', i.e., translations produced through the voluntary participation of users in a specific digital space, often based on their individual knowledge of the languages and the medium involved. O'Hagan (2009) identified four key recurring aspects of fan translations:

- The collaboration and communication between fans, made possible by technology, facilitate the creation of workgroups capable of carrying on multiple projects, often with a high degree of professionalism in terms of timings and project management;
- Despite the questionable legality of the practice, copyright holders often tolerate fan translations, mainly because they contribute to the spreading of the product in other areas around the world;
- Amateur translators willingly participate in these projects without any financial compensations;
- Fans' extensive knowledge of the translated medium can sometimes compensate for the lack of formal academic and technical training as translators.

Video game fan translations are closely related to fan-made subtitling, also known as fan subs. This practice originally emerged within the Japanese animation (anime) fan community as a response to the censorship of Western distribution. For this reason, fan subs often deviate from rules and norms in audiovisual translation, to the extent that they have given rise to the concept of 'abusive subtitles' (O'Hagan, 2009). O'Hagan also explains that the first forms of fan subs date back to the 1980s, when VHS tapes were at their peak. While fan subs have become a subject of study in translation studies, video game fan translations have not received the same level of attention. Research has mainly focused on the practice of fans hacking ROMs to manipulate and modify in-game dialogues and assets, violating the Digital Millennium Copyright Act in the USA and the EU copyright legislation.

One of the most distinctive characteristics of fan translations is the technological competence of fans. Despite the disapproval of professional translators regarding these unauthorized translations, there have been instances where fans have been hired by companies to work on official video game translations.

The primary goal of both fan subs and fan translations is to closely replicate the source text. However, this can sometimes conflict with the primary goal of video game localization, which is to faithfully recreate the gaming experience for the audience in the target language. It is common for fans to have reservations about official translations, often perceiving them as not loyal to the source text. Typically, though, what motivates fans to work on fan translations is the lack of an official translation in their country and language. This is often the case for Japanese role-playing games (JRPGs) where the potential profits might not be enough to cover the costs of translation and localization.

### **2.3 The ‘Undertale’ fan translation**

The Italian ‘Undertale’ fan translation project, known as ‘Spaghetti Project’, began in 2015 after a Reddit user named AlexVixgeck published a post explaining how he initiated his own Undertale fan translation from English to Spanish. He utilized a tool he developed called ‘TranslaTale’, primarily designed to help other fans in translating Undertale. The Italian fan translation was released in 2017, and this essay’s analysis is based on the pacifist route of version 1.1.

One of the initial considerations is the choice regarding the translation (or non-translation) of the proper nouns. The main characters’ names remain the same as in the source text. However, the names of the game’s areas have been localized, with the exception of ‘Mt. Ebott’, which, as confirmed by Toby Fox himself (Mandelin, 2022), reads as ‘Toby’ when reversed. ‘Underground’ and ‘Ruins’ were translated literally as ‘Sottosuolo’ and ‘Rovine’. The city ‘Snowdin’ was rendered as ‘Nevischio’, thought it lost the pun ‘snowed in’. ‘Waterfall’ was translated as ‘Cascate’, changing the noun from singular to plural. ‘Hotland’ became ‘Roventerra’, with the fan translators creating a name that references both ‘hot’ and ‘land’ in Italian, while playing with the sounds of the words. The last area, ‘New Home’, was named ‘La Nuova Casa’, adding the definitive article ‘La’.

In general, the fan translation team decided to adapt the names of NPCs to recreate puns. For example, they translated ‘Froggit’ as ‘Craccrana’, following the same structure: both include the frog noise onomatopoeia (‘ribbit’ in English, ‘cra’ in Italian) and the word ‘frog’. Another example is the translation of the monster ‘Vegetoid’ as

‘Verduroide’, where the Italian version uses the translation of the word ‘vegetable’ (‘verdura’) and the suffix ‘-oid’, which becomes ‘-oide’.

One thing to note about the fan translation is how complex it has been to adapt the various jokes present in the game, particularly those pronounced by Sans. Some puns have been successfully maintained with the same kind of irony and humor, while others have unfortunately lost part of their meaning. Among the well-translated ones, there is ‘I’ve gotten a ton of work done today. A skele-ton.’, which was adapted to ‘Ti stai preoccupando fin troppo. Fin scheletroppo.’. Both puns have the same kind of joke and almost the same meaning.

In the first area, the Ruins, there are noticeable references that have been lost in the fan translation. For example, Toriel pronounces the sentence: “It will take a little longer. Please understand.”. This is a pop culture reference to Satoru Iwata, former Nintendo CEO. This quote became incredibly popular in the 2010s, but unfortunately, the fan translation did not use the official Nintendo translation “Sono certo che comprenderete”, adapting it to the context as “Sono certa che comprenderai”. Instead, the Spaghetti Project team chose to translate it to “Ti prego di pazientare”, which means “Please, be patient”. On the other hand, one problem that has been correctly resolved is the description of the monster Vegetoid, which reads: “Not monitored by USDA”. The USDA, or United States Department of Agriculture, is a department that promotes agricultural production and works to assure food safety. The translation is “Privo di marchio DOP”, where “DOP” means ‘protected designation of origin’, which assures that a certain product has been produced in a specific geographic region.

The second area, Snowdin, is characterized by numerous skeleton puns and introduces Sans and Papyrus. In Snowdin, as in the Ruins, some references have been lost in translations. One of the most notable examples is ‘battle body’, referring to Papyrus’s outfit. This reference comes from the video game ‘Mega Man X3’ (Capcom, 1995), and the official Italian version of the item is ‘corazza da guerra’, but Undertale’s fan translation calls it ‘uniforme da battaglia’. Some other puns found in this section of the game are associated with Snowdrake, called ‘Draghiaccio’ in the fan translation. For example, during fights, he says “Fights you in ‘cold’ blood”, which in the fan translation is rendered as “Battaglia a sangue ‘freddo’”, maintaining the same semantic pun. There are also a few items with puns that posed challenges for the fan translation

team. Among these is ‘pomeraisins’, a pun playing with ‘pomeranian’ and ‘raisins’. This pun is also referenced in Gyftrot’s fight: “You removed the box of non-dog related raisins”. In Italian, the item has been translated as ‘can-diti’, a pun on ‘canditi’ (candied fruits), which includes ‘can-’ similar to ‘cane’ (dog). The sentence in the fight against Gyftrot (translated as ‘Regalce’) has been rendered as “Hai rimosso la scatola di canditi senza cani”, literally meaning “You removed the box of candied fruits without dogs”. It is also worth noting the good job the Spaghetti Project team did in adapting Papyrus’s attack, represented graphically with the writing ‘Cool Dude’: Toby Fox requested that the Japanese translators find a solution with the same number of characters (Mandelin, 2022). The Italian fan translation team translated it literally as “Tipo Figo”, respecting Toby Fox’s request.

Moving on to Waterfall, one noticeable aspect is that Sans’s dialogues in the fan translation feature a Tuscan accent, but he has no specific accent in the original version. One of the notable translation challenges in this area likely revolved around adapting all the ‘Temie’ jokes and puns. Temmie is a character inspired by one of the artists who worked with Toby Fox on the game, and there are many sentences like “Rated Tem outta Tem”, which has been translated as “Non Tem nessuno”, a play on the name and the Italian verb ‘temere’, which means ‘to fear’. Similarly, “You’re filled with detemmienation” is translated into “detemminazione”, which mirrors the equivalent joke. In this area, there is also a dummy who becomes angry with the protagonist. In the original version, this character is simply called ‘Mad Dummy’. However, the fan translation team decided to add an extra layer of humor by naming it ‘Pu-Pazzo’, emphasizing the presence of the word ‘pazzo’ (crazy) within the word ‘pupazzo’ (dummy).

After Waterfall, the protagonist reaches the Hotland. Here the player meets the ‘river person’, who can transport protagonist to the previous areas by boat. The gender of this character is unknown, and they deliver different lines every time the protagonist boards the boat. It is worth noting that the translators chose to make these lines rhyme, even if it occasionally makes the sentences somewhat challenging to understand. Another section worth mentioning is the series of status updates posted by Alphys on social medias. The Italian fan translation version might come across as somewhat

unconventional and not entirely reflective of the way teenagers used to write on social medias in the 2010s.

Some inconsistencies can be found in Sans's dialogues about hot dogs: at first, the joke of the *'dog*, which should be short for 'hotdog', has been translated as 'paninino', essentially 'panino' with an additional '-ino' suffix, indicating the diminutive form. However, in the menu, the same item is called 'canino', a play on the words 'panino' and 'cane' (dog).

In the last section of the Hotland, there are numerous knock-knock jokes that have been modified and successfully adapted in Italian.

The area of the Core is relatively short and mostly consists of puzzles, but we can notice some monsters' names adaptations, such as 'Knight Knight' translated as 'Valletto', which alludes to the Italian word for 'manservant', but that also sounds like 'va' a letto', meaning 'go to bed', thus maintaining the pun present in the original name.

The final area, New Home, presents a black and white version of Toriel's home found in the Ruins. Among the items in the area, we can see a picture of a flower. The original description reads 'For King Dad!'. This is a quote from Adventures of Super Mario Bros. 3 (Mandelin, 2022) and the official Italian equivalent should be 'Papà Reale'. Unfortunately, the fan translation team missed the reference and translated it literally as 'Re Papà'.

Generally speaking, despite being an amateur work, the Spaghetti Project team has done a commendable job in attempting to recreate the game experience for the Italian audience.

### **Chapter 3 — Translation proposal and analysis**

In this chapter, I have provided a partial Italian translation of the main items, proper nouns and dialogues in 'Undertale'.

Starting with the UI, I used the literal translation technique to translate the first two options, 'Confirm' and 'Cancel', as 'Conferma' and 'Annulla'. I decided to use a transposition, translating 'in-game' with 'di gioco', to make it easier and clearer to read. I also added the equivalent names for keyboard keys (e.g., 'enter' as 'invio', 'shift' as 'maiusc' and so on).

In the joystick configuration menu, I translated every option using the literal translation technique, always replacing the English keyboard keys with their equivalent Italian names. For the option ‘DIR CHOICE’, which I translated as ‘PREF DIREZIONE’, I replaced the word ‘choice’ with ‘preferenza’ to avoid potential confusion.

In the item section, I chose to focus on and analyze the most interesting names from a translation perspective. The first item in the list is ‘Monster Candy’, which I translated as ‘Caramella Mostuosa’, to capture the dual meaning of the word ‘monster’ as both a noun and an adjective. Regarding the item ‘stick’, the particularly interesting aspect to adapt is its description. In the original version, it says “Its bark is worse than its bite”, playing on the word ‘bark’ that means both the hard outer cover of a tree and the loud noise of dogs, referring to the famous expression “someone’s bark is worse than their bite”. In Italian, I adapted it to “Non mettere tra le ruote”, referring to another Italian idiomatic expression. In the item list we also encounter ‘Spider Donut’, whose description mentions that it is made with ‘Spider Cider’, another item in the game. The most notable feature of the name ‘Spider Cider’ is the rhyme, so I adapted it to ‘Castagna Ragna’: the two nouns rhyme, one refers to the food item (‘castagna’ means ‘chestnut’) and the other refers to spiders (‘ragna’ is the archaic form of the word ‘ragno’, which means ‘spider’). One of the most significant items in the game is the ‘Butterscotch pie’. Since this kind of pie is not well-known in Italy, there is no direct equivalent. For this reason, I chose to rename it as ‘Torta al mou’. ‘Mou’ is a type of caramel, well-known to the Italian audience, which also contains butter, similar to butterscotch. Furthermore, I had to devise a humorous way to shorten it in the fight menu, so I came up with ‘moumou’, which not only references a famous industrial dessert in Italy but also mimics the sound made by cows.

Adapting ‘Bisicle’ and ‘Unisicle’ was perhaps the most challenging task. I came up with the idea of translating them into ‘Duplo’ and ‘Uniplo’, drawing inspiration from the official Japanese translation, which also used the name of a famous candy. The item ‘Abandoned Quiche’ played on the dual meaning of the word ‘abandoned’, so I could easily translate it as ‘Quiche Abbandonata’ using the literal translation technique. Lastly, the last item I analyzed and adapted was ‘Popato Chisps’, which I translated as ‘Papatine’. I recreated the same mistake in the Italian translation, but I

decided to use the reduction technique by omitting ‘fritte’ and adding it in the description: “Una classica busta di papatine firtte”.

Regarding the dialogues, it is crucial to note that the protagonist’s gender is unknown, so many things were changed to maintain a neutral tone in Italian, a language that does not have a neutral pronoun.

I decided to use a literal translation for the name ‘RUINS’, so I translated it as ‘ROVINE’. In this section, I translated dialogues pronounced by Flowey, Toriel, and Napstablook. About Flowey, it was crucial to compensate for the loss of the southern accent, so I decided to translate some words with unusual Italian words, for example ‘Perbacco’, and some diminutives. The word ‘buddy’ was omitted due to a lack of a neutral translation term.

I made some minor changes to better adapt Toriel’s speech. First of all, ‘my child’ was translated as ‘gioia mia’; it was challenging to find a motherly nickname that was also gender-neutral. For the same reason, ‘innocent one’ was adapted as ‘anima innocente’, and two sentences were changed (from ‘you’ve done excellently’ to ‘hai agito in modo eccellente’, and from ‘by yourself’ to ‘senza di me’).

The only major change in Napstablook’s dialogue is the substitution of the neutral pronoun ‘they’ with ‘l’essere umano’.

‘Snowdin’ was adapted as ‘Nevate’; the reason is that in Italian toponymy, the suffix ‘-ate’ refers to places with a watercourse, and it is typical of the Northern regions, which are the ones where it snows the most. Sans’s dialogues have been translated while trying to characterize his way of speaking with the same young, ironic, and funny tone. This means that sometimes it has been inevitable to deviate a little from the source text. In this section, there were also two skeleton puns, which have been translated this way:

| Source text  | Translation proposal                               |
|--|--|
| i’ve gotten a ton of work done today. a skele-ton.                   | oggi ho lavorato troppo. direi anche scheletroppo. |
| wow, sounds like you’re really working yourself... down to the bone. | wow, sembri davvero determinato... fino all’osso.  |

Of course, the way his dialogues (full lower cases) and Papyrus's (full upper cases) are written has been preserved, as it is a crucial way of depicting their personalities.

The area called 'Waterfall' has been translated as 'Acquacadente', which suits the meaning of the English name and also reminds the name of an Italian area, 'Acquapendente'. Undyne's dialogue has been slightly modified to avoid any words that required gender specifications. For example, 'You're just a coward! Hiding behind that kid so you could run away from me again! And let's not forget your wimpy goody-two-shoes-shtick!' has been adapted as 'Sei soltanto vile! Pensare di nasconderti dietro quel bambino per poter scappare di nuovo da me... Per non parlare della tua recita da debole anima pia!'

I translated the next area, 'Hotland', as 'Lavalandia'. The choice comes from the desire to use the same suffix and a word that evokes the area's aesthetic. I decided to emphasize some elements in Alyphys's dialogue to better convey her shyness and insecurity. I also used an expansion in the sentence 'An unstoppable killing machine with a thirst for human blood, translating it as 'Un'inarrestabile macchina da guerra con un'implacabile sete di sangue umano', to highlight the dramatic effect.

In Mettaton's dialogue, we can see both a reduction and an expansion. The expansion is in the translation of 'Welcome, beauties', which in my proposal is 'Benvenuti, meravigliosi spettatori'. The reduction is in 'quiz show', translated simply as 'quiz' to make it more readable for the target.

I used the literal translation technique for the section 'Core', which I translated as 'Nucleo'. The main dialogue in this area is spoken by Mettaton; I decided to adapt the way he calls the protagonist, 'Darling', as 'Dolcezza', which is a neutral term. I used two reductions to make the text clearer.

The last area, 'New Home', has been translated as 'Casa Nuova'. The first dialogue is spoken by Sans, and it was important to adapt the shift in his way of talking after the judgment. I substituted the word 'LOVE' with the acronym 'LV' to make the explanation more understandable; this made another change necessary, for example 'LV o LOVE', using an expansion. The word 'kid' has been adapted as 'pulce', a neutral term.

Asgore's dialogue presents the word 'Howdy', which has been translated as 'Ehilà', for consistency with Flowey's first dialogue. The singing 'Dum dee dum' has been translated using a cultural substitution as 'La la la'.

### **Conclusions**

By studying and delving into the theory of video game localization, I have been able to describe the history and evolution of this specific branch of translation studies and its impact on the market. Books such as 'Legends of Localization' (Mandelin, 2022) and 'Game localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry' (O'Hagan and Mangiron, 2013) have enabled the analysis of Undertale's Italian fan translation. Combined with the knowledge I acquired through university studies, I had the tools to propose my personal translation.

This thesis aims to highlight the complexity and significance of the work of a video game localizator is and the numerous technical competencies required in this often-overlooked field of audio-visual translation.

## Abstracto

Esta tesis ahonda en la evolución y el impacto de la industria de los videojuegos en nuestra sociedad, centrándose específicamente en su contribución al desarrollo de la localización de videojuegos. La motivación para investigar este tema surge de una profunda pasión tanto por la traducción como por los videojuegos, así como del reconocimiento de la necesidad de más literatura académica en esta área de los estudios de traducción, a menudo pasada por alto.

La tesis se divide en tres capítulos. El primero explora la historia y la evolución de los videojuegos, examinando cómo la sociedad percibe este medio. A esta introducción le sigue una sección en la que se analiza la localización de videojuegos y las principales técnicas empleadas por los traductores en este campo. El segundo capítulo presenta el juego «Undertale» y ofrece un análisis detallado de las fan-traducciones, explicando en qué consisten. También profundiza en el proyecto de fan-traducción de «Undertale» llevado a cabo por el equipo «Spaghetti Project». El último capítulo presenta una propuesta de traducción y ofrece un análisis de la misma.

### Capítulo 1 — Videojuegos y traducción de videojuegos

#### 1.1 ¿Qué es un videojuego?

Los videojuegos pueden definirse como entretenimiento electrónico interactivo. En esta definición, «interactivo» hace referencia al intercambio de comunicación bidireccional, mientras que «electrónico» se refiere a las tecnologías de apoyo implicadas y «entretenimiento» significa el uso de bienes y servicios para el ocio y el disfrute. El término «videojuego» consta de dos componentes: el aspecto tecnológico indicado por el prefijo «video-», asociado principalmente a las tecnologías basadas en pantallas, y el sufijo «-game», que representa el componente emocional y de entretenimiento relacionado con la ejecución del *software*. El término «videojuego» ha sido objeto de debate entre los expertos, y Bernal-Merino (2006) ha identificado siete terminologías comunes.

1. *Game*

Es el término más genérico y define cualquier actividad cuyo objetivo principal sea entretener, jugando o viendo jugar a otros.

2. *Electronic game*

Este término engloba todos los tipos de juegos interactivos operados por circuitos informáticos.

3. *Video arcade game*

Hace referencia a juegos que se pueden jugar en máquinas recreativas con monitores, altavoces y controles integrados, muy populares en las décadas de los 70 y 80.

4. *Computer game*

Originalmente, este término se refería al tipo de dispositivo necesario para jugar. En el uso contemporáneo se refiere principalmente a la plataforma de juego, diferenciándola de los juegos de consola y móvil.

5. *Console game*

Las consolas son dispositivos dedicados exclusivamente a los videojuegos, ya sean portátiles o de sobremesa.

6. *Mobile game*

Los juegos para móviles se juegan en teléfonos inteligentes, que están cada vez más en auge como dispositivos de juego.

7. *Video game*

El término «video game» siempre ha sido ambiguo en cuanto a su ortografía (O'Hagan, 2007). Puede encontrarse escrito como una sola palabra, «videogame», como dos palabras separadas, «video game», o como «video-game». En cualquier caso, un videojuego suele definirse como un juego de ordenador en el cual una pantalla de vídeo, como un monitor o un televisor, sirve como dispositivo principal de retroalimentación.

Bernal-Merino (2006) sostiene que estas definiciones no describen adecuadamente lo que es un videojuego. Para abordar esta cuestión, presenta una definición alternativa, caracterizando un videojuego como un formato de entretenimiento multimedia interactivo impulsado por un ordenador, controlable a través de diversos dispositivos de entrada, como un teclado, un ratón o un mando.

## **1.2 Controversias y valor educativo**

Es innegable que la opinión pública percibe a menudo los videojuegos como formas de entretenimiento violentas y no educativas que conducen al aislamiento

social. Estas ideas erróneas tienen su origen en creencias anticuadas sobre los videojuegos, como la preocupación por las mecánicas repetitivas, la narrativa y los contenidos carentes de profundidad y la obsesión por conseguir puntuaciones altas. Varios estudios han explorado si los videojuegos pueden conducir a un aumento de la agresividad, como la investigación realizada por Aaron Drummond en la Universidad de Massey en 2020 y el estudio de Andrew Przybylski en la Universidad de Oxford y Netta Weinstein en la Universidad de Cardiff en 2019. La mayoría de estos estudios no han encontrado una correlación significativa entre el consumo diario de videojuegos y el desarrollo de conductas violentas en niños y adolescentes.

Además, es importante reconocer que los videojuegos son una forma de medio artístico, al igual que las películas. Por lo tanto, los videojuegos deberían gozar de los mismos derechos que las películas a la hora de transmitir contenidos maduros para transmitir mensajes específicos. Para orientar al público hacia contenidos apropiados, la industria del videojuego emplea un sistema de categorización que clasifica sus productos en diferentes categorías, en función del objetivo y el contenido.

La sociedad suele señalar a los videojuegos como causa de adicción. Sin embargo, varios estudios han ahondado en esta polémica y el consenso es que el videojuego excesivo o compulsivo no se ajusta a la definición clínica de adicción según el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (o MDE; en el original en inglés, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* o DSM-IV). Además, la raíz de este comportamiento no se encuentra en los videojuegos en sí, sino en los individuos que lo desarrollan. Se ha demostrado que, en muchos casos, los videojuegos sirven como mecanismos de afrontamiento para individuos que se enfrentan a otros traumas y miedos, sobre todo para aquellos que son más vulnerables emocionalmente.

Es cierto que el uso no supervisado e inconsciente de los videojuegos por parte de individuos muy jóvenes puede ser potencialmente peligroso. Sin embargo, también es cierto que el uso supervisado e informado de los videojuegos puede ser beneficioso para el proceso de aprendizaje. Marc Prensky (2002) identifica cinco niveles diferentes de aprendizaje a través de los videojuegos:

1. Cómo (*How*): Según Prensky, aprender a hacer algo es el nivel más básico y superficial del aprendizaje. Los jugadores aprenden a través de los videojuegos a moverse, utilizar objetos específicos, actuar, luchar y defenderse. Jugar a videojuegos

también fomenta el desarrollo del reconocimiento de patrones, las habilidades visuales-espaciales y las habilidades visuales-perceptivas.

2. Qué (*What*): El segundo nivel de aprendizaje implica comprender qué hay que hacer en un juego, así como qué no hay que hacer. En otras palabras, los jugadores aprenden las reglas y las consecuencias de infringirlas. Las reglas se adquieren normalmente a través de la experiencia, el ensayo y el error.

3. Por qué (*Why*): El tercer nivel de aprendizaje gira en torno al "por qué". Los jugadores tienen que aprender y comprender las estrategias, la causa-efecto, la persistencia, el uso de los obstáculos como motivación y los resultados contraintuitivos.

4. Dónde (*Where*): Este es el cuarto nivel de aprendizaje, y se centra en el aprendizaje dentro de un contexto cultural y ambiental. Los niños a menudo llegan a comprender su propio mundo a través de los videojuegos.

5. Cuándo (*When/Whether*): El quinto y último nivel de aprendizaje se basa en el desarrollo de habilidades morales y de toma de decisiones basadas en valores. En otras palabras, se aprende a entender cuándo y si una determinada acción es correcta o incorrecta.

En conclusión, Prensky sostiene que los videojuegos pueden ser beneficiosos para enseñar una amplia gama de habilidades que van más allá de la mera coordinación ojo-mano.

### **1.3 Localización de videojuegos**

Los videojuegos ganaron una inmensa popularidad en Japón, Estados Unidos y Canadá gracias a títulos como «Pong» (Atari, 1972), «Space Invaders» (Taito, 1978) y «Pac-Man» (Namco, 1979). Al principio, los videojuegos eran sencillos, presentaban textos mínimos, la mayoría en inglés, y eran muy intuitivos. Sin embargo, el panorama de los juegos evolucionó rápidamente. En la actualidad, la industria del videojuego desempeña un papel importante en la economía, con un mercado en rápido crecimiento. Ya no es aceptable lanzar juegos exclusivamente en japonés e inglés. Esta constatación subraya el papel crucial y esencial de la traducción de videojuegos. Los traductores de videojuegos deben poseer un conjunto de habilidades diversas. Deben tener sólidos conocimientos informáticos que les permitan trabajar con diversos

programas y manejar distintos formatos de archivo. Además, deben ser expertos en la traducción de distintos tipos de texto. Aunque la historia de los videojuegos está muy documentada, es muy difícil encontrar bibliografía académica sobre la localización de videojuegos. Por este motivo, O'Hagan y Mangiron (2013) propusieron un análisis de cinco etapas en la historia de la localización de videojuegos: los primeros días (antes de mediados de la década de 1980), la fase de crecimiento (de mediados de la década de 1980 a mediados de la década de 1990), la fase de desarrollo (de mediados a finales de la década de 1990), la fase de maduración (de principios de 2000 a 2005) y la fase de avance (de 2005 a la actualidad).

Los primeros días supusieron el inicio de los videojuegos modernos, marcados por el desarrollo de prototipos como «Tennis for Two» (1958) y «Spacewar!» (1962). Estos prototipos inspiraron juegos arcade como «Pong» (1972) y «Pac-Man» (1980), como ya se ha mencionado. Estos juegos tenían muy pocos elementos que requirieran traducción; las reglas eran sencillas y no había diálogos. Sin embargo, hubo que cambiar algunos elementos por diversas razones. Por ejemplo, los nombres de los cuatro fantasmas de 'Pac-Man' se localizaron: アカベイ [Reddie], ピンキー [Pinky], アオスケ [Bluey] y グズタ [Slowy] se cambiaron por *Blinky*, *Pinky*, *Inky* y *Cyde* en la traducción oficial inglés.

La fase de crecimiento comenzó en 1983 con el lanzamiento de la consola *Nintendo Famicom*, abreviatura de *Family Computer*, el nombre japonés de la *Nintendo Entertainment System* (NES). Uno de los primeros juegos en introducir secuencias cinemáticas fue «Ninja Ryukenden» (Tecmo, 1988), que marcó los primeros intentos de traducción de videojuegos. Uno de los mayores retos era el limitado espacio de diálogo; las limitaciones de memoria de la *Famicom* solo permitían el *hiragana* y el *katakana*. Sin embargo, con el lanzamiento de la *Super Famicom* (o SNES, *Super Nintendo Entertainment System*) en 1990, fue posible incluir *kanji*, lo que acertó considerablemente los textos en pantalla. Esto supuso un reto importante para las traducciones a los idiomas europeos. Además, durante esta etapa, muchas franquicias, como «Super Mario Bros», tendían a añadir humor e ironía a las traducciones para aumentar la popularidad de los juegos.

La fase de desarrollo progresó paralelamente a los avances tecnológicos, que tuvieron un impacto significativo en los gráficos, el sonido y la jugabilidad. Estos factores

contribuyeron colectivamente al crecimiento de la localización. Durante esta etapa, muchos juegos mal traducidos ganaron popularidad, a menudo debido a que los aficionados se burlaban de ellos. La mala calidad de estas traducciones se debía principalmente a dos razones: la mayoría de ellas no estaban a cargo de expertos, y muchos juegos no se diseñaron originalmente para el mercado mundial; no se crearon pensando en la internacionalización. A finales de los 90, con el éxito de la consola *PlayStation* (Sony, 1994), surgió otro reto: el problema de la piratería. La fase de maduración giró en torno a la implementación de archivos de audio doblados en los videojuegos, lo que abrió las puertas a la parte de traducción audiovisual de la localización de videojuegos. Durante esos años, los traductores empezaron a ser muy activos en el proceso creativo que hace que un juego sea jugable en todo el mundo.

La fase de avance, que aún continúa, tiene como objetivo ofrecer experiencias de juego complejas y emotivas. Hoy en día, se lanzan nuevos juegos en al menos 10 idiomas diferentes, y las producciones *triple A* son comparables a las cinematográficas. Traducir un videojuego conlleva varios elementos, que Bernal-Merino (2015) categorizó en cinco categorías principales:

1. Textos dentro del juego: esta categoría incluye la narración, los tutoriales, las cadenas de instalación, los archivos de ayuda y los mensajes de error.
2. Voz en off y cinemáticas: implica la traducción de diálogos hablados y secuencias cinemáticas.
3. Arte: esta categoría engloba elementos como logotipos que pueden requerir traducción o adaptación.
4. Localización: implica la creación de marcas y glosarios técnicos para garantizar que el juego sea culturalmente relevante y técnicamente preciso para el público objetivo.
5. Empaquetado y manuales: los traductores también pueden traducir el material de empaquetado y los manuales de usuario de las copias físicas del juego.

Para traducir con éxito todos estos elementos, los traductores deben poseer una gran competencia en glosarios técnicos. Según Bernal-Merino, un traductor se centra principalmente en los distintos tipos de texto de un juego:

1. Narrativa: este texto transmite información sobre el mundo del videojuego y sus personajes y puede presentarse por medios orales o escritos.
2. Diálogo: escuchado o escrito, este tipo de texto representa cómo los personajes se comunican entre sí o consigo mismos.
3. Técnico: este texto proporciona información detallada sobre los requisitos de software y hardware necesarios para jugar al videojuego.
4. Funcional: es la parte de texto que se encuentra en los menús, permite al jugador seleccionar entre diferentes opciones de juego.
5. Didáctico: este tipo de textos educan y guían a los jugadores en el uso de la aplicación de juego.
6. Promocionales: estos textos tienen como objetivo animar a los usuarios a comprar más productos.
7. Legales: estos textos informan a los jugadores sobre sus derechos y responsabilidades como propietarios del producto.

Estas categorías y tipos de texto constituyen la base de un enfoque integral de la traducción de videojuegos, que garantice que el juego no solo sea preciso desde el punto de vista lingüístico, sino también culturalmente relevante y atractivo para el público destinatario. Los principales retos a los que se enfrentan los traductores de videojuegos son los textos del juego, la voz en off, las cinemáticas y las ilustraciones. Los textos del juego, también denominados textos en pantalla, engloban las líneas de texto que se encuentran dentro de la interfaz de usuario, los mensajes del sistema operativo y los instaladores del juego. La interfaz de usuario (IU), comúnmente conocida como menú, contiene una serie de cuadros de texto que desencadenan acciones específicas del ordenador. Los traductores suelen recibir este tipo de texto en tablas u hojas de cálculo sin información contextual. En consecuencia, lo que puede parecer una tarea sencilla puede convertirse fácilmente en propensa a errores. Además, el espacio limitado de los menús obliga a los traductores a idear sustitutos concisos, pero funcionales que transmitan el significado deseado dentro de un límite específico de caracteres, garantizando al mismo tiempo la legibilidad.

Los mensajes del sistema operativo pueden aparecer al utilizar un ordenador o una consola, y suelen consistir en mensajes de error sancionados por los fabricantes de plataformas como *Microsoft*, *Sony* y *Nintendo*, así como mensajes promocionales. Esta

categoría de texto contiene terminología oficial y marcas comerciales que no permiten ningún tipo de variación ni error de traducción. Los traductores de videojuegos reciben directrices específicas adaptadas al idioma de destino al que traducen.

Los instaladores también presentan una terminología específica que exige precisión y exactitud durante el proceso de traducción. Suelen ser textos breves y sintácticamente sencillos.

En cuanto a la locución y la cinemática, Bernal-Merino (2015) clasifica las cadenas de texto en dos grandes grupos: textos para locución y textos para subtitulación.

En la categoría de textos para locución, Bernal-Merino (2015) identifica tres niveles de complejidad:

1. Sincronización labial: es habitual en tráilers, cinemáticas introductorias y animaciones de videojuegos. Representa el tipo de voz en off más complicado y que requiere más tiempo, ya que requiere sincronización labial en todos los idiomas. El audio traducido debe coincidir con precisión con el movimiento facial de los personajes.

2. Doblaje: en el doblaje, el objetivo principal es hacer coincidir la longitud final de los diálogos, porque los movimientos de la boca de los personajes no son visibles.

3. Voz en off: archivos de solo audio que se utilizan en partes del juego en las que no se ven las caras de los personajes. La duración del audio traducido puede variar con respecto al audio original. Esta categoría incluye diálogos de ambiente y sonidos aleatorios pronunciados por criaturas y personajes menos significativos.

Los textos para subtítular en videojuegos difieren de los subtítulos tradicionales de cine o televisión. Por lo general, el principal requisito de los subtítulos de videojuegos es mantener un estilo coherente con el diseño y los gráficos del juego. A diferencia de los subtítulos tradicionales, los subtítulos de videojuegos no están sujetos a directrices específicas de longitud, posición y tiempo, lo que a veces puede afectar a su legibilidad.

Las obras de arte también deben someterse a procesos de traducción, sobre todo en el contexto de logotipos, merchandising, interfaz de usuario y envases. Al traducir un logotipo, es necesario modificar el texto, conservando en la mayor medida posible el estilo artístico y los gráficos originales. En algunos casos, incluso los títulos y los diseños de los personajes deben adaptarse para que resuenen en diferentes culturas, aumentando su atractivo e impulsando las ventas. Ejemplos del proceso de localización

de títulos son la transformación del título de Sega 龍が如く (Ryū ga Gotoku), en «Yakuza» para el mercado global, y los cambios físicos realizados en el protagonista de «Project Zero» (también conocido como «Fatal Frame» en los Estados Unidos), de adolescente a mujer joven.

Como describen Mangiron y O'Hagan (2013), el proceso de traducción en la localización de videojuegos consta de tres etapas principales: pre localización, traducción y poslocalización.

La fase de pre localización incluye todo el trabajo preparatorio necesario para que el proceso de traducción se desarrolle sin problemas, garantizando el correcto desarrollo del proyecto, el cumplimiento de los plazos y la minimización de posibles problemas. Durante esta fase se llevan a cabo diversas tareas:

- Creación del kit de localización: normalmente preparado por el desarrollador o editor, este kit contiene información esencial sobre el proyecto, incluidos los activos y archivos que deben traducirse.

- Designación de un coordinador de localización y traductores: personal clave responsable de gestionar el proyecto de localización y el trabajo de traducción propiamente dicho.

- Trabajo preparatorio: los traductores estudian a fondo el juego, su historia y jugabilidad. Crean glosarios con términos clave y garantizan la coherencia en el estilo de los diálogos entre los distintos traductores que trabajan en el mismo proyecto.

La fase de traducción es posiblemente la más crítica del proceso de localización. En el mercado global actual, muchos títulos importantes son *sim-ship*, lo que significa que se lanzan simultáneamente en todo el mundo. Esto significa que, durante la fase de traducción, el juego suele estar aún en desarrollo, lo que plantea retos a los traductores, que deben trabajar con un texto sujeto a cambios continuos. Los traductores se enfrentan al reto adicional de traducir y localizar sin tener acceso directo al propio juego. El uso adecuado de marcadores de posición en el texto traducido también es crucial.

Tras la fase de traducción, comienza la de edición, que implica la revisión y corrección del texto traducido. Posteriormente, se graban las voces en off y el doblaje, con ligeros ajustes en el texto traducido para sincronizarlo con los movimientos de los labios. La etapa poslocalización consta de dos fases principales: integración, y depuración y

control de calidad (*QA*). Durante la integración, un equipo de ingenieros incorpora al código del juego los archivos traducidos, incluidos los activos de audio e ilustraciones, lo que da lugar a una versión localizada conocida como la «primera alfa jugable». A continuación tiene lugar el proceso de depuración y control de calidad, en el que los expertos buscan y corrigen bugs, es decir, errores en el código del juego. Los probadores reproducen la versión beta para evaluar la calidad e identificar los problemas que puedan quedar. A medida que se van corrigiendo los errores, se publican nuevas versiones del juego hasta que se alcanza una versión estable, la *pre-master*. Una vez que la versión *pre-master* se ha sometido a pruebas, se publica la versión candidata (*RC*). El proceso de control de calidad implica un análisis exhaustivo del producto. Durante esta fase, pueden detectarse diversos problemas, como erratas y errores lingüísticos, fallos relacionados con el propio juego y su interfaz de usuario, y elementos de la versión localizada que no cumplen determinados criterios legales, éticos y de clasificación. Una vez concluida oficialmente la fase de control de calidad, se presenta la versión final del producto al desarrollador y al editor. Tras su aprobación, el juego se produce y se pone a la venta.

El objetivo primordial de una traducción es siempre preservar la esencia del mensaje original con la mayor fidelidad posible. En la localización de videojuegos, esto significa que la experiencia de juego debe ser lo más parecida posible al original. Para lograr este objetivo, los traductores pueden emplear diversas técnicas de traducción. Las siguientes son las más utilizadas, según expone Alberto Fernández Costales (2012).

1. Domesticación y extranjerización: Lawrence Venuti (1995) distinguió entre dos tipos de enfoques de traducción: la domesticación, que adapta el texto de origen a la cultura de la lengua de destino, y la extranjerización, que conserva elementos propios de la cultura de la lengua de origen para impartir un sabor exótico al producto.

2. No traducción: En partes concretas de una traducción, optar por no traducir puede ser una opción valiosa. Costales (2012) ofrece ejemplos, como la terminología específica de juegos como «Street Fighter» (Capcom) o «Tekken» (Namco), en los que traducir ataques de artes marciales no sería adecuado.

3. Transcreación: La transcreación es una técnica que concede a los traductores una gran libertad creativa, permitiéndoles idear soluciones. Es un enfoque habitual en la traducción de videojuegos.

4. Traducción literal: Esta técnica se utiliza principalmente para la jerga y los términos técnicos, como los que se encuentran en los videojuegos deportivos, los simuladores o los juegos de carreras.

5. Fidelidad: A veces, un videojuego puede ser la adaptación de otra obra, como un libro o una película. En estos casos, es imperativo que el traductor se mantenga fiel a estos materiales de origen. También es esencial la lealtad al texto de partida y a los acontecimientos históricos (por ejemplo, en los videojuegos históricos).

6. Pérdida de sentido y estrategias de compensación: En algunos casos, el texto original contiene elementos que no pueden traducirse sin problemas, lo que supone una pérdida significativa de significado. Para hacer frente a este problema, los traductores pueden emplear estrategias de compensación. Estas estrategias implican la incorporación de texto o contexto adicional que transmita el significado que podría perderse en la traducción.

7. Censura: La fidelidad al texto original a veces queda relegada a un segundo plano ante la necesidad de adaptar el producto a las sensibilidades y normas de la cultura de destino. A menudo, los videojuegos se adentran en temas delicados y controvertidos, como la guerra, la política u otros asuntos prohibidos, sobre todo en regiones como Oriente Próximo. En estos casos, el traductor asume la pesada responsabilidad de determinar cómo se distribuirá el producto. La censura surge como posible solución para sortear las disparidades culturales y cumplir las restricciones legales. Este enfoque garantiza que la esencia del juego permanezca intacta al tiempo que mitiga los posibles choques culturales y se adhiere a la normativa local.

El campo de la localización de videojuegos es relativamente joven y a menudo se ha pasado por alto en el ámbito más amplio de los estudios de traducción. Los videojuegos son productos complejos, multimodales y multidimensionales, lo que los sitúa en el ámbito de la rama de la traducción audiovisual. Sin embargo, la importancia de la localización de videojuegos sigue creciendo a un ritmo vertiginoso.

## Capítulo 2 - «Undertale»: el fenómeno de la *fan translation*

### 2.1 ¿Qué es «Undertale»?

*Undertale* es un videojuego desarrollado por Toby Fox con *GameMaker Studio*, que salió a la venta el 15 de septiembre de 2015. Toby Fox también compuso la banda sonora del juego.

*Undertale* está clasificado como un *RPG (Role-Playing Game)*, un género en el que los jugadores asumen el papel de uno o más personajes en un mundo ficticio, involucrándose en una narrativa o aventura. Normalmente, los jugadores pueden tomar decisiones que influyen en la progresión y el desenlace de la historia. A menudo tienen la opción de mejorar las habilidades y el equipo de sus personajes derrotando a monstruos y otras criaturas. Lo que diferencia a *Undertale* de la norma es que permite a los jugadores elegir entre matar o perdonar a los monstruos, y que el verdadero final solo puede alcanzarse a través de la piedad. Este videojuego habla de prejuicios, ética y moralidad. Al subvertir toda idea preconcebida según la cual los videojuegos son violentos, *Undertale* anima a los jugadores a pensar antes de actuar, a empatizar con los monstruos y a emplear medios no violentos para resolver los conflictos. La única forma de experimentar el juego en toda su plenitud (también desde el punto de vista de la jugabilidad) es rechazar cualquier forma de violencia.

La jugabilidad consta de dos elementos: la resolución de puzles y los encuentros con monstruos. *Undertale* presenta un sistema de combate por turnos en el que los enemigos atacan al estilo «danmaku» (*bullet hell*) y los jugadores deben esquivar las balas moviendo el alma (*SOUL*) del protagonista, representada por un corazón rojo. Los jugadores tienen cuatro opciones durante su turno: *FIGHT*, *ACT*, *ITEM* y *MERCY*. Al seleccionar *FIGHT*, los jugadores harán daño al enemigo; *ACT* permite a los jugadores reunir información sobre el enemigo o afectar a su estado de ánimo; los *ITEM* pueden dar al protagonista algunas ventajas; elegir tener misericordia (*MERCY*) perdona la vida al enemigo.

#### 2.1.1 Historia principal

*Undertale* cuenta la historia de un mundo en el que, antaño, convivían en armonía dos razas diferentes: humanos y monstruos. De repente, estalló una guerra entre las dos razas y, tras una larga batalla, ganaron los humanos. Siete de sus magos

más poderosos sellaron a los monstruos en el Subsuelo con una barrera mágica. Para atravesar la barrera, uno debe poseer tanto un alma humana como un alma monstruosa, y solo siete almas humanas juntas podrían romper la barrera de una vez por todas.

Años más tarde, un joven humano decide escalar el monte Ebott, del que, según cuenta la leyenda, nadie regresa. El humano tropieza con una cavidad y cae al subsuelo. El protagonista despierta en las Ruinas (*RUINS*) y se encuentra con Flowey, que intenta matarlo. Salvado por Toriel, el humano inicia un viaje por el Subsuelo buscando la forma de volver a la superficie.

Uno de los aspectos más interesantes de *Undertale* es que su narrativa se adapta a las decisiones de los jugadores. Hay tres rutas principales: la ruta neutral, que se consigue perdonando la vida de al menos un monstruo, la ruta pacifista, a la que solo se puede acceder perdonando la vida a todos los monstruos, y la ruta del genocidio, que es el resultado de eliminar a todos los monstruos con los que se encuentra el jugador. La ruta pacifista es la única que ofrece el verdadero final.

### **2.1.2 Personajes principales**

Los personajes de *Undertale* se clasifican en cuatro grupos principales: personajes principales, minibosses, PNJ (Personajes No Jugables o NPC, por su sigla en inglés, de *Non Playable Character*) y vendedores. Hay que tener en cuenta que se desconoce el género del protagonista. Los siguientes son los personajes principales del juego.

#### **1. Flowey**

Flowey es el primer personaje que conoce el protagonista en *Undertale*. Se convierte en el verdadero antagonista tanto de la ruta neutral como de la pacifista. Desde una perspectiva lingüística, Flowey tiene acento del sur de los Estados Unidos, que se refleja en expresiones como «Howdy» y «Golly». Al principio, utiliza una forma de hablar muy amistosa e infantil, para luego mostrar su verdadera naturaleza, malvada y cruel. Los jugadores descubren más tarde que Flowey es la reencarnación de Asriel, el hijo de Asgore y Toriel.

#### **2. Toriel**

Toriel, cuyo nombre es un juego de palabras con «tutorial», es un monstruo con aspecto de cabra. En realidad sirve de tutorial para el jugador. Rescata al protagonista

de Flowey y lo guía a través de las Ruinas. Toriel es la exmujer del rey Asgore y madre de Asriel. Es muy inteligente y sueña con ser profesora, pero también le encantan las bromas y los juegos de palabras.

### 3. Sans

Sans, el hermano de Papyrus, deriva su nombre de la fuente «Comic Sans», que es la fuente de sus diálogos. Es un esqueleto y posee habilidades de telequinesis; su ojo izquierdo puede volverse azul, mientras que el derecho puede volverse amarillo, simbolizando la paciencia y la justicia. Sans es conocido por su naturaleza relajada y apática, junto con un amor compartido por los juegos de palabras y las bromas con Toriel.

### 4. Papyrus

Es el hermano de Sans. Su nombre también proviene de la fuente «Papyrus». Es un esqueleto egocéntrico, pero también muy ingenuo, que busca constantemente la validación de los demás. Todos sus diálogos están escritos en mayúsculas y con la fuente «papyrus».

### 5. Undyne

Undyne es un monstruo antropomórfico con forma de pez y lidera la Guardia Real. Es la jefa principal de *Waterfall*. Le mueve una gran pasión por sus ideales. Su nombre alude a la criatura mitológica llamada *ondina* o *undina*, de la palabra latina *unda*, que significa «ola».

### 6. Alphys

Alphys es un monstruo reptiliano y es la Científica Real. Es el único personaje que nunca lucha contra el protagonista. Es extremadamente tímida y suele tartamudear. Es inteligente y analítica, pero le falta confianza en sí misma. Su nombre es un anagrama de «shy pal», amiga tímida.

### 7. Mettaton

Mettaton es un robot con alma, creado por Alphys. Es la única estrella televisiva del Subsuelo y es el jefe final del Núcleo.

Es muy carismático y narcisista y le encanta actuar. A pesar de su personalidad, no tiene prejuicios hacia los humanos.

### 8. Asgore Dreemurr

Asgore es el rey del Subsuelo, es el exmarido de Toriel y el padre de Asriel. No es un villano, pero desempeña el papel de antagonista principal porque su objetivo principal es reunir siete almas humanas para romper la barrera y liberar a los monstruos. Es callado, tranquilo y sereno y también, como Flowey, tiene acento sureño. El nombre «Asgore» es el anagrama de la palabra latina aegros, que significa «con alma ansiosa e inquieta». También es el anagrama de 'un tojo', una flor amarilla con semillas tóxicas, asociada a la depresión y la desesperación, que adorna la sala del trono.

#### 9. Asriel Dreemurr

Asriel es el hijo de Toriel y Asgore. Es introducido en la parte final del juego y se reencarna en Flowey debido a la experimentación de Alphys. Antes de su muerte, Asriel era muy dócil y cariñoso, pero al renacer como Flowey sin alma, se encontró incapaz de sentir amor y compasión.

«Undertale» también es conocido por sus innovadores elementos que rompen la cuarta pared y las referencias a archivos de guardado anteriores, lo que aumenta el compromiso y la inmersión de los jugadores.

### **2.2 El fenómeno de las *fan translations***

El término *fan translation* hace referencia a las traducciones de amateur creadas por fans, para fans. Estas traducciones son un ejemplo destacado de cultura participativa, es decir, una cultura en la que los consumidores también actúan como colaboradores. Las traducciones de aficionados se enmarcan dentro de lo que O'Hagan (2009) define como «traducciones generadas por los usuarios», es decir, traducciones producidas mediante la participación voluntaria de los usuarios en un espacio digital específico, a menudo basándose en su conocimiento individual de las lenguas y el medio en cuestión. O'Hagan (2009) identificó cuatro aspectos clave recurrentes en las traducciones de los aficionados:

- La colaboración y la comunicación entre aficionados, posibles gracias a la tecnología, facilitan la creación de grupos de trabajo capaces de llevar a cabo múltiples proyectos, a menudo con un alto grado de profesionalidad en cuanto a plazos y gestión de proyectos;

- A pesar de la cuestionable legalidad de la práctica, los titulares de los derechos de autor suelen tolerar las traducciones de aficionados, sobre todo porque contribuyen a la difusión del producto en otras zonas del mundo;

- Los *fan translators* participan de buen grado en estos proyectos sin compensación económica alguna;

- Los amplios conocimientos de los aficionados sobre el medio traducido pueden compensar a veces la falta de formación académica y técnica formal de los traductores.

Las traducciones de los aficionados a los videojuegos están estrechamente relacionadas con los subtítulos hechos por los aficionados, también conocidos como fan subs. Esta práctica surgió originalmente en la comunidad de aficionados a la animación japonesa (*anime*) como respuesta a la censura de la distribución occidental. Por este motivo, los *fan subs* suelen desviarse de las reglas y normas de la traducción audiovisual, hasta el punto de que han dado lugar al concepto de «subtítulos abusivos» (O'Hagan, 2009). O'Hagan también explica que las primeras formas de *fan subs* se remontan a la década de 1980, cuando las cintas VHS estaban en su apogeo. Aunque los *fan subs* se han convertido en objeto de estudio en los estudios de traducción, las traducciones de videojuegos realizadas por fans no han recibido el mismo grado de atención. La investigación se ha centrado principalmente en la práctica de los fans de piratear las ROM para manipular y modificar los diálogos y los activos del juego, violando la *Digital Millennium Copyright Act* de los Estados Unidos y la legislación de derechos de autor de la UE.

Una de las características más distintivas de las traducciones realizadas por aficionados es su competencia tecnológica. A pesar de la desaprobación de los traductores profesionales ante estas traducciones no autorizadas, se han dado casos en los que los fans han sido contratados por empresas para trabajar en traducciones oficiales de videojuegos.

El objetivo principal tanto de los subs como de las traducciones de fans es reproducir fielmente el texto original. Sin embargo, a veces esto puede entrar en conflicto con el objetivo principal de la localización de videojuegos, que es recrear fielmente la experiencia de juego para el público en el idioma de destino. Es habitual que los aficionados tengan reservas sobre las traducciones oficiales, ya que a menudo las perciben como poco fieles al texto original. Sin embargo, lo que suele motivar a

los aficionados a trabajar en traducciones de fans es la falta de una traducción oficial en su país e idioma. Este suele ser el caso de los juegos de rol japoneses (*JRPG*), en los que los beneficios potenciales pueden no ser suficientes para cubrir los costes de traducción y localización.

### **2.3 La fan translation de «Undertale»**

El proyecto italiano de traducción fan de «Undertale», conocido como «Spaghetti Project», comenzó en 2015 después de que un usuario de Reddit llamado AlexVixgeck publicara un post explicando cómo inició su propia traducción fan de Undertale del inglés al español. Utilizó una herramienta que desarrolló llamada «TranslaTale», diseñada principalmente para ayudar a otros fans a traducir «Undertale». La traducción fan al italiano se publicó en 2017, y el análisis de esta tesis se basa en la ruta pacifista de la versión 1.1.

Una de las consideraciones iniciales es la elección relativa a la traducción (o no traducción) de los nombres propios. Los nombres de los personajes principales siguen siendo los mismos que en el texto original. Sin embargo, los nombres de las zonas del juego se han localizado, con la excepción de «Mt. Ebott», que, según confirmó el propio Toby Fox (Mandelin, 2022), se lee como «Toby» al invertirlo. «Underground» y «Ruins» se tradujeron literalmente como «Sottosuolo» y «Rovine». La ciudad «Snowdin» se tradujo como «Nevischio», aunque se perdió el juego de palabras «snowed in». «Cascada» se tradujo como «Cascate», cambiando el sustantivo de singular a plural. «Hotland» se convirtió en «Roventerra», y los traductores aficionados crearon un nombre que hace referencia tanto a «hot» como a «land» en italiano, jugando al mismo tiempo con los sonidos de las palabras. La última zona, «New Home», se llamó «La Nuova Casa», añadiendo el artículo definitivo «La».

En general, el equipo de traductores aficionados decidió adaptar los nombres de los PNJ para recrear juegos de palabras. Por ejemplo, tradujeron «Froggit» por «Craccrana», siguiendo la misma estructura: ambos incluyen la onomatopeya del ruido de la rana («ribbit» en inglés, «cra» en italiano) y la palabra «frog». Otro ejemplo es la traducción del monstruo «Vegetoid» como «Verduroide», donde la versión italiana utiliza la traducción de la palabra «vegetal» («verdura») y el sufijo «-oid», que se convierte en «-oide».

Un aspecto a destacar de la traducción fan es lo complejo que ha resultado adaptar los diversos chistes presentes en el juego, sobre todo los pronunciados por Sans. Algunos juegos de palabras se han mantenido con éxito con el mismo tipo de ironía y humor, mientras que otros, por desgracia, han perdido parte de su significado. Entre los bien traducidos, está «I've gotten a ton of work done today. A skele-ton.», que se adaptó a «Ti stai preoccupando fin troppo. Fin scheletroppo». Ambos juegos de palabras tienen el mismo tipo de chiste y casi el mismo significado.

En la primera zona, las Ruinas, hay referencias notables que se han perdido en la traducción de los fans. Por ejemplo, Toriel pronuncia la frase: «It will take a little longer. Please understand.». Se trata de una referencia de la cultura pop a Satoru Iwata, antiguo consejero delegado de Nintendo. Esta cita se hizo increíblemente popular en la década de 2010, pero por desgracia, la traducción de los fans no utilizó la traducción oficial de Nintendo «Sono certo che comprenderete», adaptándola al contexto como «Sono certa che comprenderai». En su lugar, el equipo de Spaghetti Project optó por traducirlo como «Ti prego di pazientare», que significa «Por favor, ten paciencia». Por otro lado, un problema que se ha resuelto correctamente es la descripción del monstruo Vegetoid, que reza: «Not monitored by USDA». El USDA, o Departamento de Agricultura de los Estados Unidos, es un departamento que promueve la producción agrícola y trabaja para garantizar la seguridad alimentaria. La traducción es «Privo di marchio DOP», donde «DOP» significa «denominación de origen protegida», que asegura que un determinado producto se ha producido en una región geográfica concreta.

La segunda zona, *Snowdin*, se caracteriza por numerosos juegos de palabras esqueléticos e introduce Sans y Papyrus. En *Snowdin*, como en las Ruinas, algunas referencias se han perdido en las traducciones. Uno de los ejemplos más notables es «battle body», en referencia al atuendo de Papyrus. Esta referencia proviene del videojuego «Mega Man X3» (Capcom, 1995), y la versión oficial italiana del objeto es «corazza da guerra», pero la *fan translation* de «Undertale» lo llama «uniforme da battaglia». Otros juegos de palabras que aparecen en esta sección del juego están asociados a *Snowdrake*, llamado «Draghiaccio» en la traducción de los fans. Por ejemplo, durante las peleas, dice «Fights you in 'cold' blood», que en la *fan translation* se traduce como «Battaglia a sangue 'freddo'», manteniendo el mismo juego de

palabras semántico. También hay algunos juegos de palabras que han supuesto un reto para el equipo de traducción. Entre ellos está «pomeraisins», un juego de palabras entre «pomerania» y «raisins».

También se hace referencia a este juego de palabras en la pelea de Gyftrot: «You removed the box of non-dog related raisins». En italiano, el objeto se ha traducido como «can-diti», un juego de palabras con «canditi» (frutas confitadas), que incluye «can-» similar a «cane» (perro). La frase en la lucha contra Gyftrot (nombre traducido como «Regalce») se ha traducido como "Hai rimosso la scatola di canditi senza cani", que literalmente significa «Has sacado la caja de frutas confitadas sin perros». También hay que destacar el buen trabajo que hizo el equipo de Spaghetti Project al adaptar el ataque de Papyrus, representado gráficamente con la escritura «Cool Dude»: Toby Fox pidió a los traductores japoneses que encontraran una solución con el mismo número de caracteres (Mandelin, 2022). El equipo de fans italianos lo tradujo literalmente como «Tipo Figo», respetando la petición de Toby Fox.

Pasando a *Waterfall*, un aspecto notable es que los diálogos de Sans en la traducción de los fans presentan un acento toscano, pero no tiene ningún acento específico en la versión original. Uno de los principales retos de la traducción en este ámbito fue probablemente la adaptación de todos los chistes y juegos de palabras de Temmie. Temmie es un personaje inspirado en uno de los artistas que trabajaron con Toby Fox en el juego, y hay muchas frases como «Rated Tem outta Tem», que se ha traducido como «Non Tem nessuno», un juego con el nombre y el verbo italiano «temere», que significa «temer». Del mismo modo, «You're filled with detemmiation» se traduce por «detemminazione», que refleja el chiste equivalente. En esta zona también hay un muñeco que se enfada con el protagonista. En la versión original, este personaje se llama simplemente «Mad Dummy». Sin embargo, el equipo de *fan translators* decidió añadir una capa extra de humor bautizándolo como «Pu-Pazzo», enfatizando la presencia de la palabra «pazzo» (loco) dentro de la palabra «pupazzo» (muñeco).

Después de *Waterfall*, el protagonista llega a *Hotland*. Aquí el jugador se encuentra con la «persona del río», que puede transportar al protagonista a las zonas anteriores en barco. Se desconoce el género de este personaje, que pronuncia frases diferentes cada vez que el protagonista sube a la barca. Cabe destacar que los traductores han optado por hacer que estas frases rimen, aunque a veces resulte difícil entenderlas. Otra

sección digna de mención es la serie de actualizaciones de estado publicadas por Alphys en las redes sociales. La versión italiana traducida por los fans puede parecer poco convencional y no refleja del todo la forma en que los adolescentes solían escribir en las redes sociales en la década de 2010.

Se pueden encontrar algunas incoherencias en los diálogos de Sans sobre los perritos calientes: al principio, el chiste del «'dog», que debería ser la abreviatura de «hotdog», se ha traducido como «paninino», esencialmente «panino» con un sufijo adicional «-ino», que indica la forma diminutiva. Sin embargo, en el menú, el mismo producto se llama «canino», un juego de palabras entre «panino» (bocadillo) y «cane» (perro). En la última sección de *Hotland*, hay numerosos chistes de toc-toc que han sido modificados y adaptados con éxito en italiano.

La zona del Núcleo es relativamente corta y consiste principalmente en puzles, pero podemos observar algunas adaptaciones de nombres de monstruos, como «Knight Knight» traducido como «Valletto», que alude a la palabra italiana para «criado», pero que también suena como «va' a letto», que significa «vete a la cama», manteniendo así el juego de palabras presente en el nombre original.

La última zona, *New Home*, presenta una versión en blanco y negro de la casa de Toriel que se encuentra en las Ruinas. Entre los objetos de la zona, podemos ver el dibujo de una flor. La descripción original dice «For King Dad!». Se trata de una cita de «Las aventuras de los hermanos Súper Mario» (Mandelin, 2022) y el equivalente oficial en italiano debería ser «Papà Reale». Por desgracia, el equipo de traducción de los fans pasó por alto la referencia y lo tradujo literalmente como «Re Papà».

En general, a pesar de ser un trabajo amateur, el equipo de Spaghetti Project ha hecho un trabajo encomiable al intentar recrear la experiencia del juego para el público italiano.

### **Capítulo 3 - Propuesta de traducción y análisis**

En este capítulo, he proporcionado una traducción parcial al italiano de los principales elementos, nombres propios y diálogos de «Undertale».

Empezando por la interfaz de usuario, he utilizado la técnica de traducción literal para traducir las dos primeras opciones, «Confirm» y «Cancel», como «Conferma» y «Annulla». Decidí utilizar una transposición, traduciendo «in-game» por «di gioco», para que fuera más fácil y claro de leer. También he añadido los nombres equivalentes

para las teclas del teclado (por ejemplo, «enter» como «invio», «shift» como «maiusc», etc.).

En el menú de configuración del *joystick*, he traducido todas las opciones utilizando la técnica de traducción literal, sustituyendo siempre las teclas del teclado en inglés por sus nombres equivalentes en italiano. Para la opción «DIR CHOICE», que traduje como «PREF DIREZIONE», sustituí la palabra «choice» por «preferenza» para evitar posibles confusiones.

En la sección de objetos, he optado por centrarme y analizar los nombres más interesantes desde el punto de vista de la traducción. El primer elemento de la lista es «Monster Candy», que traduje como «Caramella Mostruosa», para captar el doble significado de la palabra «monster» como sustantivo y adjetivo. En cuanto al objeto «stick», el aspecto especialmente interesante de adaptar es su descripción. En la versión original, dice «Its bark is worse than its bite», jugando con la palabra «bark» que significa tanto cortezar de un árbol como el ladrido de los perros, haciendo referencia a la famosa expresión inglés «Someone's bark is worse than their bite». En italiano, lo he adaptado como «Non mettere tra le ruote», en referencia a otra expresión idiomática italiana. En la lista de objetos también encontramos «Spider Donut», cuya descripción menciona que está hecho con «Spider Cider», otro objeto del juego. Lo más destacable del nombre «Spider Cider» es la rima, así que lo he adaptado a «Castagna Ragna»: los dos sustantivos riman, uno hace referencia al campo alimenticio («castagna» significa «castaña») y el otro se refiere a las arañas («ragna» es la forma arcaica de la palabra «ragno», que significa «araña»). Uno de los elementos más significativos del juego es el «Butterscotch pie». Como este tipo de tarta no es muy conocido en Italia, no existe un equivalente directo. Por este motivo, he optado por rebautizarla como «Torta al mou». «Mou» es un tipo de caramelo, bien conocido por el público italiano, que también contiene mantequilla, similar al *butterscotch*. Además, tuve que idear una forma humorística de acortarlo en el menú de lucha, así que se me ocurrió «moumou», que no solo hace referencia a un famoso postre en Italia, sino que también imita el sonido que hacen las vacas.

Adaptar «Bisicle» y «Unisicle» fue quizá la tarea más difícil. Se me ocurrió traducirlos por «Duplo» y «Uniplo», inspirándome en la traducción oficial japonesa, que también utilizaba el nombre de un famoso dulce. El artículo «Abandoned Quiche» jugaba con

el doble sentido de la palabra «abandonada», por lo que pude traducirlo fácilmente como «Quiche Abbandonata» utilizando la técnica de traducción literal. Por último, el último elemento que analicé y adapté fue «Popato Chisps», que traduje como «Papatine». He recreado el mismo error en la traducción italiana, pero he decidido utilizar la técnica de reducción omitiendo «chisps» y añadiéndolo en la descripción: «Una classica busta di papatine firtte».

En cuanto a los diálogos, es crucial señalar que se desconoce el sexo del protagonista, por lo que se cambiaron muchas cosas para mantener un tono neutro en italiano, un idioma que no tiene un pronombre neutro.

Decidí utilizar una traducción literal para el nombre «RUINS», así que lo traduje como «ROVINE». En esta sección, traduje los diálogos pronunciados por Flowey, Toriel y Napstablook. En cuanto a Flowey, era crucial compensar la pérdida del acento sureño, así que decidí traducir algunas palabras con palabras italianas poco habituales, por ejemplo «Perbacco», y algunos diminutivos. La palabra «buddy» se omitió por falta de un término de traducción neutro.

Hice algunos cambios menores para adaptar mejor el habla de Toriel. En primer lugar, «my child» se tradujo como «gioia mia»; fue difícil encontrar un apodo materno que también fuera neutro en cuanto al género. Por la misma razón, «innocent one» se adaptó como «anima innocente», y se cambiaron dos frases (de «You've done excellently» a «Hai agito in modo eccellente», y de «By yourself» a «senza di me»).

El único cambio importante en el diálogo de Napstablook es la sustitución del pronombre neutro «they» por «l'essere umano».

«Snowdin» se adaptó como «Nevate»; la razón es que en la toponimia italiana, el sufijo «-ate» se refiere a lugares con un curso de agua, y es típico de las regiones del Norte, que son donde más nieva. Los diálogos de Sans se han traducido intentando caracterizar su forma de hablar con el mismo tono joven, irónico y divertido. Esto significa que a veces ha sido inevitable desviarse un poco del texto original. En esta sección también había dos juegos de palabras esqueléticos, que se han traducido de esta manera:

| Texto de origen                                    | Propuesta de traducción                            |
|--|--|
| i've gotten a ton of work done today. a skele-ton. | oggi ho lavorato troppo. direi anche scheletroppo. |

|  |   |
|--|---|
| wow, sounds like you're really working yourself... down to the bone. | wow, sembri davvero determinato... fino all'osso. |
|--|---|

Por supuesto, se ha conservado la forma de escribir sus diálogos (escritos completamente en minúsculas) y los de Papyrus (escritos completamente en mayúsculas), ya que es una forma crucial de representar sus personalidades.

La zona llamada «Waterfall» se ha traducido como "Acquacadente", que se ajusta al significado del nombre inglés y también recuerda el nombre de una zona italiana, «Acquapendente». El diálogo de Undyne se ha modificado ligeramente para evitar cualquier palabra que requiriera especificaciones de género. Por ejemplo: «You're just a coward! Hiding behind that kid so you could run away from me again! And let's not forget your wimpy goody-two-shoes-shtick!», se ha adaptado como «Sei soltanto vile! Pensare di nasconderti dietro quel bambino per poter scappare di nuovo da me... Per non parlare della tua recita da debole anima pia!».

La siguiente zona, «Hotland», la traduje como «Lavalandia». La decisión se debe al deseo de utilizar el mismo sufijo y una palabra que evoca la estética de la zona. Decidí acentuar algunos elementos del diálogo de Alyphys para transmitir mejor su timidez e inseguridad. También utilicé una expansión en la frase «An unstoppable killing machine with a thirst for human blood», traduciéndola como «Un'inarrestabile macchina da guerra con un'implacabile sete di sangue umano», para resaltar el efecto dramático.

En el diálogo de Mettaton, podemos ver tanto una reducción como una expansión. La expansión está en la traducción de «Welcome, beauties», que en mi propuesta es «Benvenuti, meravigliosi spettatori». La reducción está en «quiz show», traducido simplemente como «quiz» para hacerlo más legible para el destinatario.

Utilicé la técnica de traducción literal para la sección «Core», que traduje como «Nucleo». El diálogo principal de esta zona es de Mettaton; decidí adaptar la forma en que llama al protagonista, «Darling», como «Dolcezza», que es un término neutro. Utilicé dos reducciones para aclarar el texto.

La última zona, «New Home», se ha traducido como «Casa Nuova». El primer diálogo lo pronuncia Sans, y era importante adaptar el cambio en su forma de hablar tras el juicio. He sustituido la palabra «LOVE» por la sigla «LV» para hacer más

comprensible la explicación; esto ha hecho necesario otro cambio, por ejemplo, «LV o LOVE», utilizando una expansión. La palabra «kid» se ha adaptado como «pulce», un término neutro.

El diálogo de Asgore presenta la palabra «Howdy», que se ha traducido como «Ehilà», por coherencia con el primer diálogo de Flowey. El canto «Dum dee dum» se ha traducido mediante una sustitución cultural como «La la la».

### **Conclusiones**

Al estudiar y profundizar en la teoría de la localización de videojuegos, he podido describir la historia y la evolución de esta rama específica de los estudios de traducción y su impacto en el mercado. Libros como «Legends of Localization» (Mandelin, 2022) y «Game localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry» (O'Hagan y Mangiron, 2013) han permitido analizar la *fan translation* de «Undertale». Combinado con los conocimientos adquiridos a través de los estudios universitarios, disponía de las herramientas necesarias para proponer mi traducción personal.

Esta tesis pretende poner de relieve la complejidad y la importancia del trabajo de un localizador de videojuegos y las numerosas competencias técnicas que se requieren en este campo de la traducción audiovisual, que a menudo se pasa por alto.

## Sitografia

- [https://jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](https://jostrans.org/issue06/art_bernal.php)
- <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21078729/>
- <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>
- [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/26956/1/MonTI\\_04\\_17.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/26956/1/MonTI_04_17.pdf)
- <https://undertale.fandom.com/wiki/Undertale>
- <https://www.digitaltrends.com>
- <https://www.fortuneita.com>
- <https://www.gamedeveloper.com>
- <https://www.gamespot.com>
- <https://www.globaldata.com>
- <https://www.globaldata.com/store/report/gaming-market-analysis/>
- <https://www.treccani.it>
- <https://www.unicef.org>

## Bibliografia

- Accordi Rickards, F., & Vannucchi, F. (2013). *Il videogioco - Mercato, giochi e giocatori*. Mondadori Università.
- Alinovi, F. (2011b). *Game start! Strumenti per comprendere I Videogiochi*. Springer Milan.
- Bernal-Merino, M. Ángel (2017). *Translation and localisation in video games: Making entertainment software global*. Routledge Taylor & Francis Group.
- Diaz Montón, Diana. (2007). "It's a Funny Game."
- Mandelin, C. (2022). *Legends of Localization - Book 3: UNDERTALE*.
- O'Hagan, M. (2009). *Evolution of user-generated translation: Fansubs, translation hacking and crowdsourcing*. *The Journal of Internationalization and Localization*
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. John Benjamins Publishing Company.
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (n.d.). Game Localisation: Unleashing Imagination with "Restricted" Translation. Dublin.
- O'HAGAN, Minako (2007), "Video games as a new domain for translation research", in Revista Tradumàtica - Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació 05: 1-7.
- Prensky, M. (2002). *What Kids Learn That's POSITIVE From Playing Video Games*. <https://marcprensky.com/>.
- Seraphine, F. (2018). *Ethics at Play in Undertale: Rhetoric, Identity and Deconstruction* (thesis).
- Venuti, L. (2018). *The translator's invisibility: A history of translation*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Weinstein, A. M. (2010). *Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users*. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>