

**Breve guía  
sobre la  
localización de  
videojuegos:  
*Cuphead***

**Marta España Delgado**

Tutor/a: Paula Igareda  
Seminari 204: Traducció i mitjans  
de com.

Curs 2017-2018



## **ABSTRACT**

One of the main problems of translating videogames is the poor amount of data we are able to find. In spite of how relevant videogames have become in our market, little research on its translation has been done. This end-of-degree project puts its effort on giving some basic guidance in order to overcome some of the most basic problems one can run into. The first part of this article is a compilation of relevant information that any translator should know before developing its task on any localization project, and the second one, a useful analysis of the practice based on the translation of the videogame *Cuphead* (StudioMDHR, 2017). These two parts promote some reflections about the fields that concern us, such as the importance of the experience for the gamer and the procedures that a translator must take into account to build up a decent translation.

## TABLA DE CONTENIDO

1.	Introducción	1
1.1.	Motivación	1
1.2.	Metodología	1
1.3.	Estructura	1
1.4.	Objetivos	2
2.	¿Qué es un videojuego?	2
3.	¿Qué es la localización?	3
4.	El proceso de localización	4
4.1.	Fase 1: la prelocalización	4
4.2.	Fase 2: la traducción	4
4.3.	Fase 3: la postlocalización	5
4.4.	Fase 4: producción y distribución	5
4.5.	GILT	6
5.	Géneros	6
5.1.	Acción	8
5.2.	Aventura	8
5.3.	Aventura gráfica	9
5.4.	Conducción	9
5.5.	Deportes	9
5.6.	Educativo	9
5.7.	Estrategia	9
5.8.	Plataformas	10
5.9.	Puzle	10
5.10.	Rol	10
5.11.	Simulación	10
6.	Niveles de localización	11
7.	¿Qué requiere de localización?	13
8.	Los modelos de localización	14
9.	La fase de traducción de la localización	15
9.1.	La traducción del código	15
9.2.	La traducción de los nombres propios	17
9.3.	La traducción de los referentes culturales	18
9.3.1.	La traducción de los juegos de palabras	18
9.3.2.	Las alusiones	19
9.4.	Cuestiones ortográficas	20
9.4.1.	Cuestiones fonológicas	20
9.4.2.	Cuestiones ortotipográficas	22
9.5.	La oralidad fingida	23
10.	La traducción de <i>Cuphead</i> (StudioMDHR, 2017)	24
10.1.	<i>Cuphead</i> (StudioMDHR, 2017)	24
10.2.	El encargo	25
10.3.	La traducción del código	26
10.4.	La traducción de los nombres propios	28
10.4.1.	Nombres de personajes	28
10.4.1.1.	Cuphead y Mugman	28
10.4.1.2.	La estructura de los nombres	29
10.4.1.3.	Los referentes culturales	30
10.4.1.3.1.	Los juegos de palabras	30

10.4.1.3.2.	Las alusiones	31
10.4.1.4.	Cuestiones fonológicas	33
10.4.2.	Topónimos	33
10.5.	La traducción de los referentes culturales	34
10.5.1.	La traducción de los juegos de palabras	34
10.5.2.	Las alusiones	35
10.6.	Cuestiones ortográficas	36
10.6.1.	Cuestiones fonológicas	36
10.6.2.	Cuestiones ortotipográficas	37
10.7.	La oralidad fingida	38
11.	Conclusión	41
12.	Bibliografía	42
13.	Ludografía	46
14.	Anexos	48
14.1.	La traducción de los archivos artísticos	48
14.2.	La traducción de los archivos de texto en pantalla	53

## **1. INTRODUCCIÓN**

### **1.1. Motivación**

El sector de los videojuegos es uno de los más prolíferos económicamente dentro del mercado audiovisual y los prejuicios que separaban a potenciales jugadores de los videojuegos se han disipado y cada vez más personas de todo tipo de edades y sexos disfrutan de ellos. Sin embargo, en el campo del *software* y la traducción, su papel ha quedado relegado a un producto en tierra de nadie y pocas disciplinas estudian en profundidad estos productos. Por tanto, vista la poca información recogida en el ámbito académico sobre el funcionamiento de los videojuegos y su traducción, el presente trabajo pretende servir de guía para futuros estudiantes interesados en la práctica de la localización y acercar el sector de los videojuegos al contexto académico en relación a la traducción, para así contribuir a la no muy abundante literatura sobre el tema.

### **1.2. Metodología**

Tras decidir que quería aportar mi granito de arena a expandir la práctica de la localización basando el estudio en un ejemplo práctico, polifacético y actual, me dispuse a escoger el juego sobre el que realizaría mi localización. Consideré que *Cuphead* (StudioMDHR, 2017) era el candidato perfecto dado a que está disponible en varias plataformas, no está localizado a ninguna lengua, se lanzó hace menos de un año, ha sido todo un éxito y tiene un amplio abanico de elementos lingüísticos y contextuales relevantes y dignos de mención. Tras localizar el videojuego en cuestión, habiéndome informado debidamente sobre el tipo de traducción al que me enfrentaba, hice un breve resumen de los diferentes aspectos observables en el juego como los referentes culturales y las líneas de código, entre otros. Seguidamente, redacté brevemente el marco teórico de las cuestiones generales presentadas y el del sector de la localización y los videojuegos y analicé la resolución de la traducción. En última instancia, redacté la introducción, las conclusiones y el *abstract*.

### **1.3. Estructura**

El presente trabajo está estructurado en varios bloques que, en su totalidad, espero ayuden a una mejor comprensión del mundo de la localización y de su traducción, aunque sirva solo de mera introducción a este campo.

El primer bloque consiste en la contextualización del producto y el campo de estudio: el videojuego y la localización. Se trata de una breve explicación de la esencia de los videojuegos, de la definición de la localización y del funcionamiento de un proyecto de este ámbito y las diferentes formas de localizar que pueden tomarse.

En el segundo, se examinan diferentes cuestiones que aparecerán más tarde en la traducción del videojuego. Los apartados comprendidos en este bloque están destinados a una mayor concepción de cómo abordar ciertos asuntos que puedan provocar dudas: como casos en que se presenta incompatibilidad entre fonemas de dos lenguas distintas.

El tercer bloque es el análisis de la traducción. En él se tratan las cuestiones previamente enmarcadas teóricamente de manera práctica, es decir, observando un ejemplo real y la solución tomada, siempre justificada. Obviamente, se trata solo de algunos ejemplos que pueden caracterizar cada apartado, no del conjunto de la traducción.

Finalmente, se exponen las conclusiones. Dichas conclusiones serán las extraídas a partir de la realización y finalización del trabajo, tomando en consideración tanto lo expuesto explícitamente en el trabajo como la totalidad de la traducción. En otras palabras, las conclusiones no omitirán las deducciones sacadas de la práctica de la traducción íntegra del videojuego.

#### **1.4. Objetivos**

El objetivo principal de este trabajo tiene una doble vertiente. Por un lado, proporcionar una propuesta de traducción que cumpla con las expectativas de un jugador y que, por tanto, no hiera la experiencia del usuario. Para ello, se basará en los estudios previos de traducción de distintos temas. Por otro lado, se trata de una primera aproximación a una guía de localización.

Como objetivo oculto en el trabajo, a lo largo del mismo, cuando deba hacerse referencia a la persona que ejerce el oficio de la traducción, se usará el femenino como genérico, para visibilizar el trabajo de las mujeres, una idea tomada de Martínez Tejerina (2016: 20-21).

## **2. ¿QUÉ ES UN VIDEOJUEGO?**

Si bien un videojuego es fundamentalmente un juego electrónico pensado para jugarse en un dispositivo electrónico, es indispensable añadir que cualquier *software* de videojuegos, en general, está diseñado para el entretenimiento de los jugadores y que, su mayor

preocupación es la de sumergir a los usuarios del producto en el mundo del juego (O'Hagan y Mangiron, 2013: 19). Por tanto, la definición de Esposito (2005: 2) parece bastante adecuada cuando comenta:

«A videogame is a *game* which we *play* thanks to an *audiovisual apparatus* and which can be based on a *story*».

Asimismo, se crea una relación cibernética entre el jugador y el juego, de la manera análoga a como ocurre en el cine entre un film y el espectador (Giddings y Kennedy, 2006: 142-143): el jugador responde a unos estímulos provocados por el videojuego. Los videojuegos modernos aprovechan la multimodalidad para atrapar al jugador (O'Hagan y Mangiron, 2013: 19).

Los videojuegos pueden reproducirse en diferentes dispositivos electrónicos. Actualmente, el mercado con mayor número de ingresos lo constituye el de las consolas de sobremesa como PlayStation, pese a que ordenadores, consolas portátiles y *smartphones* tienen la capacidad, hoy en día, de utilizarse como soporte de videojuegos (Asociación Española de Videojuegos, 2015: 23-27).

Es justo por este motivo por el que los videojuegos pueden lanzarse paralelamente para varias plataformas o, incluso, algunas compañías pueden reservarse los derechos de un juego y, consecuentemente, monopolizar los beneficios. Es el caso de *Halo: The Master Chief Collection* (Microsoft Studios, 2014) que es exclusivo para Xbox One. La plataforma para la que se va a lanzar un videojuego es un elemento importante a la hora de completar la traducción, pues cada plataforma tiene una determinada terminología, como se verá más adelante.

### 3. ¿QUÉ ES LA LOCALIZACIÓN?

Muchas son las definiciones de localización, algunas contienen más especificaciones que otras, pero la simpleza no implica error. El glosario<sup>1</sup> de la Asociación de Estándares del Sector de la Localización (LISA) explica la localización o *l10n* como «The process of modifying products or services to account for differences in distinct markets» y añade que se trata del proceso «of adapting software for a particular geographical region (locale) [...]».

---

<sup>1</sup> El glosario fue actualizado por última vez en 2010.

Por otro lado, Méndez González (2015: 19) afirma que la localización es un proceso complejo y relativamente poco conocido en el marco de la traducción, puesto que «la adecuación lingüística y cultural de un videojuego para diferentes mercados» va más allá de lo textual y, por lo tanto, de lo que podría considerarse la traducción tradicional. También, Escribano (2014: 19) describe el proceso de localización como «la traducción de productos multitextuales de software que va más allá de la simple traducción», ya que esta disciplina se centra en «la aceptación del producto en la cultura receptora» y no en conservar la identidad de la cultura de salida.

Por tanto, la localización se puede explicar como un proceso complejo en el que personas de varios oficios trabajan juntas para lograr que el producto original, en el que se incluye el *software*, esté lo más adaptado posible a la cultura meta o *locale*. La misión de la localización de videojuegos, en particular, es preservar la experiencia de la versión original en la meta, de forma que los usuarios jueguen al videojuego como si se hubiera desarrollado para su mercado nacional (Mangiron y O'Hagan, 2006: 15).

#### **4. EL PROCESO DE LOCALIZACIÓN**

Una de las características principales de la localización es que se trata de un proceso complejo y compuesto por varias fases en las que participan trabajadores de diferentes ámbitos: desde diseñadores, hasta *testers* (aquellos que se encargan de jugar al juego para encontrar los *bugs* o errores y perfeccionarlo), pasando por las traductoras. Así pues, la traducción es solo una pequeña pieza de la maquinaria que es la localización. Siguiendo las pautas marcadas por O'Hagan y Mangiron (2013: 128-142), estos son los pasos que constituyen el proceso de localización:

##### **4.1. Fase 1: la prelocalización**

Esta fase consiste en preparar la localización para asegurar el buen desarrollo del proyecto. Pautar los tiempos de preparación para así minimizar los problemas que puedan surgir, distribuir el volumen de trabajo o permitir la familiarización con el proyecto que se va a llevar a cabo son algunos de los aspectos que se tratan en esta fase.

##### **4.2. Fase 2: la traducción**

La fase de traducción es la más importante de todo el proceso, pues sin ella no habría localización alguna. Esta fase la puede realizar cualquier traductora o persona entendida en traducción que además domine los problemas o errores que puedan aparecer durante

el proceso. Los tejemanajes de la fase de traducción de un proyecto de localización son variados, pues no solo se debe saber traducir contando con las herramientas y conocimientos básicos de traducción, como lo son los procedimientos traductológicos, sino que también se debe controlar la terminología en cuestión y los recursos a los que acceder. Además, cabe tener en cuenta el espacio disponible, el sentido de la lectura, las variables y las concatenaciones. En esta fase también se incluyen la edición y la grabación del doblaje.

### 4.3. Fase 3: la postlocalización

La postlocalización consiste en la compilación e integración de todos los archivos en el código del videojuego y la creación de la primera versión localizada del videojuego del proyecto; es lo que suele llamarse «versión alfa».

Tras esta primera versión se lleva a cabo un control de calidad en el que participan los *testers*. De las correcciones del control de calidad sobre la versión alfa, se realizará la versión beta, una versión mejorada. Se vuelven a realizar comprobaciones sobre esta versión, aunque esta vez puede que no esté reservada a los trabajadores, sino que algunos jugadores ajenos al proyecto o *beta testers* pueden jugar la versión a cambio de retroalimentar a los creadores sobre la experiencia. Finalmente, se aplicarán los arreglos pertinentes y se lanzará el juego.

FECHA	NÚMERO DE ERROR	TIPO DE ERROR	TEXTO ERRÓNEO	SOLUCIÓN PROPUESTA	BUILD	ESTADO	COMENTARIOS
22/10/2013	1	Overrun	Empurrar	Empurra	2	Cerrado	
22/10/2013	2	Overrun	Recoller	Colle	2	Cerrado	
							En Maniac Mansion se optó por usar imperativos, para evitar el solapamiento. Puede ser una solución alternativa.
22/10/2013	3	Overrun	Pechar	Pecha	2	Cerrado	
27/10/2013	4	Overrun	Dar	Dalle	2	Cerrado	
27/10/2013	5	Overrun	Tirar	Tira	2	Cerrado	
27/10/2013	6	Overrun	Usar	Usa	2	Cerrado	
27/10/2013	7	Overrun	Abrir	Abre	2	Cerrado	
27/10/2013	8	Overrun	Falar con	Fala con	2	Cerrado	
27/10/2013	9	Overrun	Mirar	Mira	2	Cerrado	

Figura 1. *Posible informe de errores* extraído de Trágora Formación (2018).

### 4.4. Fase 4: producción y distribución

Una vez el producto ha alcanzado el margen de perfección esperado, empieza la producción del mismo. Seguidamente se distribuirán a los minoristas quienes se encargarán de que el videojuego localizado llegue a manos de los consumidores.

#### 4.5. GILT

Una de las maneras más comunes de definir el proceso de localización es mediante la sigla GILT, sigla formada a partir de las palabras globalización, internacionalización, localización y traducción, otra taxonomía de las fases de la localización (El Taller del Traductor, 2018; Medrano, 2001-2007).



Figura 2. Ciclo del desarrollo de un producto (Álvarez, 2018).

#### 5. GÉNEROS

Pero, en contra de todo pronóstico, la localización de un videojuego no está subyugada únicamente al mensaje original y a la equivalencia de sensaciones en la lengua meta, sino que está estrechamente relacionada al género del videojuego en cuestión. El género de un videojuego, según Belli y Raventós (2008: 167), «designa un conjunto de juegos que poseen una serie de elementos comunes», así pues, se trata de una forma de dividirlos y distinguirlos. La clasificación en géneros de los videojuegos no está muy bien diferenciada; de hecho, la prensa especializada en videojuegos difiere en géneros y cada revista cuenta con sus propias categorizaciones. Eso es así debido a que los videojuegos

no suelen quedarse dentro de las barreras de un género, sino que toman fragmentos de varios de ellos, sobre todo cuando quieren innovar o desmarcarse de entre otros. Además, como es natural también en la música, muchas de las características de los videojuegos son compartidas por varios géneros.

Hobby Consolas	MeriStation
Géneros	
Shoot'em up	Acción
Aventura/Acción	Aventura
Fútbol	Aventura gráfica
Plataformas	Conducción
Velocidad	Deportes
Rol	Educativo
Lucha	Estrategia
Estrategia	Plataformas
Deportivos	Puzle
Varios	Rol
	Simulación
Subgéneros	
	Arcade
	Basados en turnos
	Beat'em up
	Disparos
	Shooter en primera persona
	Entrenamiento mental
	Gestión
	Infiltración
	Juego masivo multijugador
	Minijuegos
	Musical
	Sandbox
	Shoot'em up
	Survival Horror

	Tiempo real
	Táctico
	Vida virtual

Figura 3. Tabla comparativa entre la clasificación por géneros de la revista *Hobby Consolas* y la revista *MeriStation* (Trágora Formación, n.d.).

Como se puede observar en la tabla (Figura 3), la división por géneros de la revista *MeriStation* es mucho más completa que la de la famosa *Hobby Consolas* y, de hecho, es la que mejor se ajusta a la realidad. Por lo tanto, en este trabajo se seguirá la clasificación marcada por *MeriStation*. Pero, para ello, es determinante describir<sup>2</sup> brevemente los principales géneros de videojuegos.

### 5.1. Acción

Los videojuegos de acción se centran mayormente en terminar con todos los enemigos y acostumbran a ser frenéticos. Es el género que engloba más subgéneros, lo cual provoca que también sea uno de los géneros más controvertidos a la hora de llevar a cabo la clasificación. Los videojuegos de acción suelen tener bastante texto a traducir ya que cuentan con una trama, menús, mapas, etc. Un claro y conocido ejemplo de este género es la saga *Tomb Raider* (Core Design, 1996), en la cual la protagonista llevará a cabo un sinfín de acciones: explorar el terreno, enfrentarse a enemigos, conseguir tesoros y resolver rompecabezas son algunas de ellas.

### 5.2. Aventura

Se trata de un género que engloba los videojuegos en los que se explora el entorno, se resuelven rompecabezas, se superan secciones de plataformas y se liquidan enemigos. Como se puede comprobar es muy similar al género de acción, salvo porque la temática está más relacionada con la aventura que con la acción y, por tanto, suele haber un mayor número de localizaciones en los videojuegos de aventura. Este tipo de videojuegos tiene una gran cantidad de texto, pues se suelen establecer muchas conversaciones. La traductora, por lo tanto, debe controlar la oralidad fingida y saber reflejar las características propias de la lengua original en la lengua meta. La saga *Uncharted* (Naughty Dog, 2007) es un buen ejemplo para este género.

<sup>2</sup> Las descripciones de los géneros presentadas están fundadas en la información de Diez (2017: 6-11) y de Trágora Formación (2018).

### **5.3. Aventura gráfica**

Este género se podría definir como una novela gráfica o una película interactiva. Se basa principalmente en conversar con otros personajes, en recoger objetos y en resolver rompecabezas, normalmente sin presión de tiempo alguna. Claramente, este es el género con mayor cantidad de texto. Los juegos de la aclamada aventura gráfica episódica *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) cumplen con todas estas características.

### **5.4. Conducción**

Este tipo de videojuegos consiste en controlar vehículos y competir en carreras. No acostumbran a tener demasiado texto, sin embargo, es importante controlar la terminología específica del sector del motor y de los videojuegos relacionados. Para ilustrar este género uno puede imaginarse el videojuego *The Crew* (Ivory Tower, 2014).

### **5.5. Deportes**

En este género se incluyen todos los videojuegos relacionados con el mundo del deporte, a excepción de la conducción. Hay más bien poco texto en pantalla, aunque el juego original suele contar con diálogos o comentarios hablados por actores de doblaje. Un ejemplo es la saga de videojuegos *FIFA* (EA Sports, 1993).

### **5.6. Educativo**

Como su propio nombre indica, se trata de un género centrado fundamentalmente en productos relacionados con el aprendizaje. No solo está enfocado a los más pequeños de la casa, sino que también puede tratarse de videojuegos para aprender idiomas o cualquier otra disciplina concreta. No suelen presentar grandes retos ni necesitan de habilidades especiales. El volumen de texto en estos juegos varía según la materia a enseñar/aprender. Un conocidísimo ejemplo es el videojuego *Brain Training* (Nintendo, 2005) al que tantas personas se aficionaron en el momento de su lanzamiento.

### **5.7. Estrategia**

Los videojuegos de estrategia incluyen todos los títulos basados en el uso de la planificación y en las maniobras: comandar ejércitos o tropas y tomar decisiones sobre un mapa o trozo de mapa son algunas de las acciones más comunes. También entran dentro de esta categoría los videojuegos de gestión de empresas o entidades. El texto a

traducir lo constituyen principalmente los menús y las acciones disponibles. Por ejemplo: *Age of Empires* (Ensemble Studios y Skybox Labs, 1997).

### **5.8. Plataformas**

En este género el jugador está al mando de un personaje que debe avanzar por un escenario de forma normalmente no violenta, es decir, saltando, corriendo, agachándose, esquivando a los enemigos, etc. Este tipo de videojuegos no suele tener apenas texto. El ejemplo más clásico de este género son los títulos de *Mario Bros.* (Nintendo, 1983).

### **5.9. Puzle**

El objetivo principal de este género es la resolución de rompecabezas de mayor o menor complejidad. Así pues, se pone a prueba el ingenio del jugador. Un buen ejemplo es la saga *El profesor Layton* (Level-5, 2007).

### **5.10. Rol**

Los videojuegos de rol son aquellos que ofrecen al jugador la posibilidad de encarnarse en un personaje personalizado y vivir una historia extensa que suele verse modificada según las decisiones que el jugador vaya tomando, al igual que la experiencia y las habilidades. Debido a las numerosas posibilidades que ofrece este tipo de videojuego, el texto a traducir suele ser voluminoso y, en el caso de las sagas, contener muchísima terminología relacionada con el videojuego. En este género se puede incluir el título *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, Escalation Studios e Iron Galaxy Studios, 2011).

### **5.11. Simulación**

El objetivo de los videojuegos de este género es que el jugador pueda controlar máquinas con la máxima fidelidad a la realidad posible, sin salir de la comodidad y la seguridad de su casa. Así pues, tratan de simular el funcionamiento real de aviones o trenes, por ejemplo. La cantidad de texto es ínfima para evitar entorpecer la experiencia del jugador. Un ejemplo podría ser *Microsoft Flight Simulator* (Microsoft, 1982).

De la misma manera que sucede en la traducción tradicional en que, por ejemplo, una traductora literaria ha de especializarse en los géneros literarios y saber cómo enfrentarse a cada uno de ellos, los géneros en los videojuegos requieren de ciertos conocimientos previos. El motivo de que la traducción de estos productos requiera de entrenamiento

específico y habilidades de documentación es la gran variedad de videojuegos disponible en el mercado y las grandes diferencias que los separan. Es más, no solo se trata del tema del videojuego, también hay que tener en mente el *gameplay* (Bateman, 2006: 26; Bernal-Merino, 2006: 2). El *gameplay* de un videojuego puede ser la denominación de la forma en que se ha de jugar un videojuego o la de la experiencia de jugarlo, en otras palabras, es la «experience of playing a game with reference to the whole host of processes associated with active playing» (O’Hagan y Mangiron, 2013: 8). Por tanto, un videojuego tiene un tema sobre el que se escribirá la historia principal y un *gameplay* que será la forma en la que este se jugará: la saga *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) sigue la línea del género de aventuras en cuanto a trama se refiere, pero particularmente a la hora de batallar, salta a la vista que se trata de un juego de rol.

## 6. NIVELES DE LOCALIZACIÓN

Cuando se habla de niveles de localización se hace referencia a hasta qué punto un juego va a estar localizado o no: puede no localizarse, puede localizarse parcialmente o localizarse por completo. O’Hagan y Mangiron (2013: 141-142) sostienen que los niveles de la localización dependen fundamentalmente del mercado y son los siguientes:

- No localización: algunos títulos no se localizan, sino que se venden en el idioma original, como es el caso de *Cuphead* (StudioMDHR, 2017).
- Localización del empaquetado: aquello que se localiza son básicamente los manuales de juego y las cajas. Por ejemplo, la caja (Figura 4) y el manual (Figura 5) de *Fable III* (Lionhead Studios, 2010).

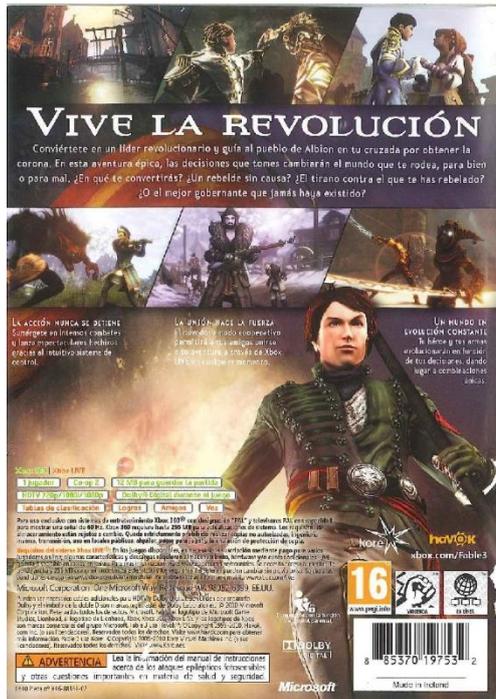


Figura 4. Contraportada de *Fable III* (Lionhead Studios, 2010).



Figura 5. Páginas del manual de *Fable III* (Lionhead Studios, 2010).

- Localización parcial: en este nivel se localiza todo el texto, excepto las voces. Aquí se incluye *The Walking Dead* (Telltale Games, 2011).
- Localización total: todos y cada uno de los archivos del juego se traducen. Hoy en día se pueden encontrar ejemplos infinitos de videojuegos localizados totalmente y uno de ellos sería *Child of Light* (Ubisoft Montreal, 2014).

Hoy en día las desarrolladoras tienden a preferir la localización total en vez del nivel mínimo de localización, ya que, aunque los gastos incrementen (y, en consecuencia, los riesgos), las ganancias pueden incrementar de manera desorbitada (Schliem, 2012: 8). Por otro lado, la localización parcial resulta útil en aquellos países cuya tradición cinematográfica es la subtitulación y no el doblaje, puesto que una localización total, en el caso de cinemáticas, por ejemplo, podría resultar algo extraña al jugador hasta el punto de repelerle. De la misma manera, en los países con tradición de doblaje, la localización total podría considerarse la opción más acertada.

## 7. ¿QUÉ REQUIERE DE LOCALIZACIÓN?

Los videojuegos constan de numerosos archivos que han de localizarse como lo son las cinemáticas (fragmentos de animación relevantes para la historia que forman parte de la misma y en los que el jugador no debe actuar), el texto *in-game* o el texto en imagen, entre otros. Cualquier traductora acostumbrada a realizar un trabajo repetitivo no dudaría en recurrir a glosarios para agilizar el proceso de localización y este campo no es una excepción. Pero para crear glosarios útiles cabe diferenciar entre los dos tipos básicos de terminología: aquella relacionada con el *hardware* y aquella relacionada con el *software*.

El primer tipo hace referencia a todos los términos propios de cada compañía o consola (Trágora Formación, 2018). Es decir, el término inglés *stick*, se localiza diferente para una consola PlayStation que para una consola Microsoft: el primero se llama *joystick* mientras que el segundo, *stick*. Este tipo de terminología es la llamada de plataforma o TRC (*Technical Certification Requirements*).

El segundo tipo representa la terminología del mismo videojuego (Trágora Formación, 2018), por ejemplo, como se suele llamar a ciertos comandos en la saga del videojuego. Un claro ejemplo de la necesidad de glosarios se ve a la hora de localizar un juego como *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2005) en que cada personaje tiene una historia conocida, armas determinadas y cuyos seguidores están tan inmersos en el universo del videojuego que se percatarían del más mínimo error.

Microsoft		Nintendo		PlayStation		
Xbox 360	Xbox One	3DS	Wii U	PS3	PS4	PS Vita

stick	stick		N/A	joystick		
home	Página principal	Inicio	botón HOME	Inicio	pantalla de inicio	Inicio
downloadable content	contenido descargable		contenido adicional	contenido descargable		

Figura 6. Tabla de TRC. Información extraída de Trágora Formación (2018).

En cuanto a los archivos que se traducen, Bernal Merino (2007: 4) y O’Hagan y Mangiron (2013: 122-125) coinciden fundamentalmente en la siguiente clasificación:

- Texto en pantalla: es decir, todo lo que aparece en el monitor cuando se juega. El texto en pantalla incluye los menús o los tutoriales, entre otros. A pesar de ser importante seguir la historia, el texto en pantalla no debería entorpecer la experiencia del jugador. Dietz (2006: 126) lo justifica diciendo que la interfaz del videojuego, por ejemplo, pausar el juego e ir al menú, crea una barrera entre el jugador y la “realidad” del videojuego.
- Los archivos artísticos: están compuestos por todas las imágenes, mapas, señales, carteles, etc. que contienen texto y que han de adaptarse para las versiones localizadas.
- Los archivos de audio y cinemáticas: en esta categoría entran todos los componentes que contienen audio que ha de localizarse.
- Materiales imprimidos: son todos aquellos elementos que acompañan al videojuego como lo puede ser el manual. Este tipo de textos solo se localizan para la versión física, puesto que con la versión virtual el contenido descargable suele ser únicamente el videojuego, las expansiones o cualquier otro elemento jugable.

## 8. LOS MODELOS DE LOCALIZACIÓN

El proceso de localización se puede llevar a cabo mediante el modelo *outsourcing* o el modelo *in-house*. Cada uno de ellos tiene diferentes ventajas y desventajas, y dependen básicamente de la preferencia general del mercado nacional. El siguiente apartado está basado en las observaciones de O’Hagan y Mangiron (2013: 116-121) y Dietz (2007).

La tendencia natural en los mercados estadounidenses y europeos es la de seguir el modelo *outsourcing*. Dicho modelo consiste en delegar el proceso del proyecto en un

*vendor* especializado y, por lo tanto, es este quien está al mando de la integración y el respeto de los archivos en las diferentes versiones jugables del producto y quien se preocupa de contratar a las traductoras que trabajarán en el proyecto (las cuales acostumbran a trabajar de forma independiente y sin contacto alguno con el resto del equipo de traducción). La existencia de esta figura encarece el proceso y es por ello por lo que este constituye el modelo de localización más caro.

El problema de este modelo reside en que el equipo de traducción necesita de información contextual apropiada, algo que a menudo suele escasear puesto que las empresas parecen recelosas de proporcionar los fragmentos del texto que quepa traducir. Además, el documento del texto original suele ser una hoja de cálculo con segmentos descontextualizados e inconexos. El resultado de la descontextualización dificulta el trabajo de los *testers* y daña la experiencia del jugador.

En el mercado japonés existe un claro favoritismo por el modelo *in-house* caracterizado porque la desarrolladora coordina el proyecto de principio a fin. Un coordinador elige a un equipo de traductoras autónomas que trabajan (normalmente) con el juego finalizado o casi finalizado. El contra de este proceso tan respetuoso con las traductoras y *testers* es una demora en el lanzamiento del juego localizado en comparación al juego original.

## **9. LA FASE DE TRADUCCIÓN DE LA LOCALIZACIÓN**

Gil y Vida (2007:33-34) afirman que jugar con videojuegos implica activar muchas de nuestras capacidades y habilidades: control, concentración, atención, «y mucha, pero mucha emoción». Pero lo que Gil y Vida no contemplaron es que su traducción requiere de tantas capacidades y habilidades como jugarlo. Los enredos de la traducción se ven plasmados en esta vertiente de la misma, como en cualquier otra. A continuación, se presentan varios temas a los que una traductora de videojuegos debería prestar atención.

### **9.1. La traducción del código**

Como se ha mencionado anteriormente, los enredos de la traducción se ven plasmados en la localización, como en la traducción literaria, por ejemplo. Sin embargo, de la misma forma que la traducción jurídica tiene peculiaridades, la traducción de *software* tiene la suya: el tratamiento del código.

La mayoría de proyectos de localización envía archivos descontextualizados para su traducción. Los archivos están integrados por segmentos de texto del videojuego y no

necesariamente ordenados cronológicamente según la historia. Este hecho implica que la traductora recibe un texto fragmentado y desordenado que ha de entender gracias a la información previa obtenida y a su capacidad de contextualización. En cuanto a la información previa: los datos del juego que se esté traduciendo resultan tan relevantes como estar familiarizado con otros videojuegos, ya que la inmersión dentro de este mundo construye una base sobre la cual entender los archivos con más facilidad.

A cerca de esto, O'Hagan y Mangiron (2013: 120) opinan que a pesar de que las desarrolladoras cada vez están más concienciadas sobre la necesidad de proporcionar una buena cantidad de contexto y datos por tal de conseguir la mejor traducción posible, las desarrolladoras más pequeñas pueden no conceder suficiente información sobre el producto y enviar a la traductora una serie de documentos Excel «with text string and with any contextual information». No parece que Muñoz (2010) esté errado al decir que, si la localización de videojuegos está poco investigada, la situación de las herramientas informáticas dedicadas a este campo no es mejor. Afirma que la norma es usar documentos Excel, a causa, quizás, de su popularidad entre las aplicaciones ofimáticas y de la fácil importación y exportación del texto.

Además, declara por correspondencia (Muñoz, [comunicación personal, 23 de febrero de 2018]) que no existe una estructura fija para este tipo de archivos en la localización de videojuegos. Puede que haya diversos archivos, uno para diálogos y otro para menús, y que cada uno conste de varias hojas en función del número de escenas, por ejemplo. En otras ocasiones, hay archivos que incluyen todos los textos y la manera de identificar al personaje y la situación se ofrece en diferentes columnas.

	A	B	C	D
	IDs (don't translate)	English	Translation	Comments
2	<!-- TITLE SCREEN -->			
3	STR_PRESS_START	« TOUCH TO START »		
4	STR_ITUNES	<b>ARE YOU LEGEND?</b> Could we introduce you to more XXX games in the App Store? They're just a tap away!		Takes the user the the App Store on tapping YES.
5	STR_FACEBOOK	<b>VAMPIRES NEED LOVE TOO!</b> Help us spread the good word and like XXX on Facebook! Go there now?		Takes the user to the Facebook page of Dracula Twins on tapping YES.
6	<!-- SAVE GAME SCREEN -->			
7	STR_NEWGAME	EMPTY		
8	STR_TAP_TOCREATE	TAP TO\CREATE\NEW GAME		\n means manual linebreak
9	STR_LVL_SHORT	LVL		\n means manual linebreak
10	STR_PROGRESS_SLOT	Overall\nProgress		
11	STR_YESNO_ERASE	<b>ERASE SAVE DATA?</b> Do you want to erase this save data?		
12	STR_ERASE	ERASE		
13				
14				
15				
16				
17				
18				

Figura 7. Ejemplo simple de documento Excel a localizar aportado por Muñoz (comunicación personal, 23 de febrero de 2018).

Respecto a las líneas de código, cuando son visibles en el texto en forma, por ejemplo, de etiquetas, no deben omitirse ni modificarse o se alteraría visualmente el producto final. En otras palabras, eliminar una línea de código de un segmento podría provocar que no apareciera el comando a pulsar cuando fuera necesario realizar una acción, lo cual impediría el correcto desarrollo del juego.

En cuanto al número de líneas, lo tradicional es que los subtítulos estén compuestos por dos líneas. Si aparecen tres o más, se entrometen demasiado en la imagen, luego en la experiencia del jugador, puesto que más de dos líneas roban la atención del usuario, interfieren en la acción y condensan información, apartando al jugador de las imágenes y la acción a realizar (Méndez González, 2015: 94).

## **9.2. La traducción de los nombres propios**

La traducción de los nombres propios es algo compleja de abordar puesto que hasta el momento no hay un procedimiento claro a seguir en este campo. Si bien hay territorios que tienden más a la traducción de estos elementos, España, actualmente, no es uno de ellos.

La historia de este ámbito es un espejo de la eterna polémica entre la traducción y los nombres propios que ha terminado «zanjándose» con un «depende», sobre todo porque los criterios sobre lo traducible han variado notablemente en los últimos años (Moya, 2000: 22-28). Inicialmente, España era un país en el que se traducían los nombres propios (por ejemplo, Erasmo de Rotterdam), aunque llegó un punto en el que se decidió que los nombres iban a dejar de traducirse. Así pues, hoy en día, cada vez que alguien se plantea traducir los nombres propios, un amante de la tradición señala que «eso ya no se hace».

Franco Aixelá (2000: 66-68) expone una compilación de citas que sostienen que cuando los nombres propios carecen de carga semántica, no tienen traducción posible más allá de su repetición o transcripción ortográfica o fonética (en caso de proceder de un alfabeto distinto al de la lengua meta). Sin embargo, esta afirmación contempla solamente la perspectiva lingüística y no la textual, que es aquella que interesa más al traductor. No obstante, según Moya (2000: 9) el postulado de la no traducción sería admisible si no fuera porque aquellos teóricos que lo defienden añaden de inmediato «un sinfín de

excepciones», como que las traducciones consagradas deben conservarse. Algo que parece contradecir el primer axioma.

Otros estudios complementan esta información sosteniendo que la traducción de nombres propios depende hasta cierto grado de la carga semántica que conlleven. Es decir, si esta es lo suficientemente relevante en el texto original como para que su no traducción sea una pérdida grave para el receptor, el nombre propio en cuestión debería traducirse.

### **9.3. La traducción de los referentes culturales**

#### *9.3.1. La traducción de los juegos de palabras*

Los juegos de palabras se pueden considerar un mecanismo que da relieve a la forma lingüística para provocar una reflexión consciente sobre el contenido del mensaje. Algunos recursos de los que este mecanismo puede beneficiarse son los sonidos y grafías, pues estos provocan efectos estéticos y retóricos (Ainaud, Espunya y Pujol, 2003: 296).

Si un juego de palabras consigue una reacción cualquiera frente al público original, el público de la traducción debería experimentar la misma reacción. Así pues, se espera que la versión localizada «obtenga la misma fuerza humorística que la versión original» (Martínez Tejerina, 2016: 46). Asimismo, para llegar a causar impresiones análogas en jugadores culturalmente diferentes es menester contemplar las convenciones sociales de cada comunidad, las relaciones y comportamientos intracomunitarios e intercomunitarios, los sistemas de valores imperantes, etc. (Fuentes, 2001: 39).

Así pues, como bien señala Martínez Tejerina (2016: 73-76), el establecimiento de unas normas sociales impuestas por una comunidad afecta en qué se acepta en términos humorísticos, tanto como cuándo. Por tanto, no basta con que el jugador entienda el mensaje, sino que deberá aceptarlo socialmente, para así identificarse con él y sentir que dicho mensaje está dirigido a su comunidad. Martínez Sierra (2008: 165) ya señaló dos de las posibles razones por las que los referentes culturales pueden ser hilarantes: la complicidad y la satisfacción; y precisamente estas dos razones dan apoyo a las palabras de Freud (1905: 110), quien afirmó que el reencuentro con lo conocido, resulta placentero.

Los recursos del humor son variados, pero es innegable que los referentes culturales de cada pueblo constituyen una parte importante del humor. Así pues, la traducción de los juegos de palabras necesita competencias extralingüísticas basadas en el conocimiento de la cultura, las alusiones y los referentes tanto originales como meta.

Pese que no hay una taxonomía clara sobre los factores que nos provocan una risa o carcajada, el hecho de pensar en dos planos que difieren entre ellos, a la par que coexisten, parece ser un elemento clave en la efectividad del mensaje, de la misma forma que lo está la información compartida entre ambas culturas (Martínez Tejerina, 2016: 75-91). En otras palabras, la habilidad de percibir el contraste de unas «estructuras lingüísticas que difieren en el plano semántico, pero coinciden en el plano formal» (Martínez Tejerina, 2016: 91) crea comicidad. Otros estudios sostienen que el contraste de significado se debe a la dicotomía del chiste en cuerpo-remate (Jodlowiec, 1991: 241-253), aunque resulta incuestionable que, para comprender el mensaje, el receptor debe descifrar la ambigüedad.

Pero una cuestión más cabe ser tratada y esta es el grado de cooperación por parte del receptor. A pesar de que cuanta mayor diferencia haya entre el tema de cada plano, mayor será la satisfacción del emisor por haber logrado comprender el mensaje, el chiste o juego de palabras debe recompensar el esfuerzo ejercido por el receptor.

A grandes rasgos, podría decirse que uno debe decidir entre el significado o el sentimiento o su combinación. Pero siempre ha de coincidir la imagen con el texto, pues una contradicción crearía una circunstancia absurda que eliminaría el efecto cómico.

### *9.3.2. Las alusiones*

A veces, los personajes esconden más de lo que se puede ver a simple vista; sus nombres, su físico, su personalidad o incluso sus acciones pueden estar basadas en otros personajes (reales o ficticios). En los videojuegos esto se puede extender a niveles, lugares, juegos o armas. Esto se debe al poder de la intertextualidad que también existe en los videojuegos. La intertextualidad puede definirse como «la relación necesaria de cualquier expresión [complejo de signos (una frase, un videojuego, un poema...)] con otras expresiones» (Bahktin, 1981 según lo citado en Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis, 1992: 232). El problema principal de las alusiones es que son intraducibles, debido a su carácter implícito, y solo se puede esperar que el receptor del mensaje las entienda (Ainaud, Espunya y Pujol, 2003: 97-100).

A grandes rasgos, aquello que hay que aprender de la intertextualidad es, en primer lugar, a reconocerla. La traductora no siempre reconocerá las alusiones presentes en el texto: puede no reconocerlas a pesar de conocerlas o puede desconocerlas. Aun así, ninguna

opción es excusa, pues una de las tareas más importantes del oficio de la traducción es la documentación.

Una vez reconocida la alusión y sabiendo a qué se refiere exactamente, cabrá entender su función en el videojuego. Seguidamente, se puede proceder a buscar una opción que satisfaga al público. Pero, para poder traducir una alusión debidamente, Ainaud, Espunya y Pujol (2003: 16-18) recomiendan tener en cuenta la relevancia del intertexto y la capacidad de reconocimiento del público, además de seguir los siguientes aspectos comentados por Marco (2002: 273-274):

- Reconocimiento de la intertextualidad.
- La existencia de elementos que deban o puedan traducirse.
- Conocimiento de la referencia.
  - o El grado de explicitud.
  - o La localización del intertexto en el texto.
  - o La época, el lugar y el ámbito del cual procede la alusión.
  - o El grado de transformación del original en el texto nuevo.
  - o La función de la alusión dentro del texto.
  - o El grado de identificación.

#### **9.4. Cuestiones ortográficas**

##### *9.4.1. Cuestiones fonológicas*

Cada lengua posee un sistema fonológico que, a su vez, goza de una:

«*clasificación* interna según la cual cada fonema se define negativamente por sus diferencias respecto de los demás» (Hidalgo Navarro y Quilis Merín, 2004: 97).

Los aspectos fónicos de cada sistema se recogen en alfabetos fónicos que pretenden transcribir los sonidos del lenguaje con la máxima fidelidad posible. Para ello, cada sonido se representa siempre usando el mismo símbolo, sea la lengua que sea (Navarro Tomás, 1980: 31-32).

Gracias al Alfabeto Fonético Internacional existe una monovalencia símbolo-sonido en toda lengua que facilita y favorece la comparación y transcripción fonológica, puesto que cada lengua tiene una serie de fonemas que puede no compartir con otras lenguas. A continuación, se presentan la tabla fonética española y el cuadro de fonemas inglés.

LAS CONSONANTES CASTELLANAS				bilabial	labiodental	interdental	postdental	alveolar	prepalatal	mediopalatal	postpalatal	velar	uvular		
obstruyente	+ cierre	oclusiva	sorda	p		t	t				k <sub>+</sub>	k			
			sonora	b			d				g <sub>+</sub>	g			
		africada	sorda						ç						
			sonora							j					
	- cierre	aproximante	sorda	β̞		ð̞		ɹ̞				ɣ̞ <sub>+</sub>	ɣ̞ <sub>o</sub>		
			sonora	β		ð		ɹ		y		ɣ <sub>+</sub>	ɣ		
		fricativa	hendidura alargada	sorda	(φ)	f	θ						x <sub>+</sub>	x	X
				sonora			θ								
			hendidura en forma de canal	sorda				s <sub>n</sub>	s						
				sonora				s <sub>n</sub>	s̄	ʒ					
sonorante	nasal	sonora		m	m̃	ɲ	ɲ <sub>n</sub>	n	ɲ̃	ɲ̃		ŋ			
		lateral	sonora			l̃	l̃ <sub>n</sub>	l		λ					
	líquida	vibrante sonora	simple					r							
			múltiple					r̄							

Figura 8. Alfabeto fonético, tabla del español extraída de la página web de Llisterri (2018).

VOWELS	monophthongs				diphthongs			Phonemic Chart voiced unvoiced
	i:	ɪ	ʊ	u:	ɪə	eɪ		
sheep	ship	good	shoot	here	wait			
e	ə	ɜ:	ɔ:	ʊə	ɔɪ	əʊ		
bed	teacher	bird	door	tourist	boy	show		
æ	ʌ	ɑ:	ɒ	eə	aɪ	aʊ		
cat	up	far	on	hair	my	cow		
CONSONANTS	p	b	t	d	tʃ	dʒ	k	g
	pea	boat	tea	dog	cheese	June	car	go
	f	v	θ	ð	s	z	ʃ	ʒ
fly	video	think	this	see	zoo	shall	television	
m	n	ŋ	h	l	r	w	j	
man	now	sing	hat	love	red	wet	yes	

The 44 phonemes of Received Pronunciation based on the popular Adrian Underhill layout

adapted by EnglishClub.com

Figura 9. Cuadro de fonemas inglés extraída de English Club (n.d.).

Al comparar las dos figuras, es posible observar que el español y el inglés tienen tanto similitudes, como diferencias. La fonología contrastiva apunta que la mayor de las diferencias entre las dos lenguas no reside en la gramática o el vocabulario, sino en la variedad de fonemas vocálicos y consonánticos del inglés. Mientras la lengua inglesa tiene más de doce fonemas vocálicos, la española consta solamente de cinco. Y es precisamente por este motivo por el que un hispanohablante puede llegar a tener problemas para diferenciar palabras como *sheep* y *ship* (Colorín Colorado, 2018). A esto, debería sumársele el hecho de que algunos de los fonemas consonánticos ingleses no existen en español o lo hacen de forma aproximada, a saber, con distintos rasgos fonológicos. En el primer caso se haya el fonema inglés /z/ que en español se trata como un alófono y en el segundo, la /d/ inglesa y la española que, aunque similares, no son iguales (Manzanares, n.d.: 4).

#### 9.4.2. Cuestiones ortotipográficas

Respecto a la ortotipografía<sup>3</sup>, las cuestiones a tratar siguen la línea comparativa español-inglés. Eso es así debido a que un calco ortotipográfico causa también impacto en el

<sup>3</sup> Las normas ortográficas españolas del presente apartado están extraídas de la *Ortografía de la lengua española* (2010).

receptor. En el presente apartado no se tratarán todas las cuestiones de este ámbito, sino que se describirán aquellas más relevantes de forma contrastiva: el uso de las mayúsculas, los signos de exclamación, los signos de apertura y cierre, los puntos, los dos puntos, las rayas y los guiones.

En cuanto a las mayúsculas, el español y el inglés tienen usos comunes y otros muy dispares. Sin embargo, las diferencias suelen saltar a la vista: el primer fallo y el más común que comete un hablante de la lengua inglesa al escribir en español es abusar de las mayúsculas.

Respecto a los signos de exclamación en español, cabe recordar que están formados por un signo de apertura y otro de cierre (lo cual también sucede con los signos interrogativos), si bien esto puede variar dependiendo del texto, del contexto o del estilo a seguir. El español es el único idioma que precisa de signos de apertura. El segundo punto a tratar relacionado con las exclamaciones, es el gran uso que contempla la lengua inglesa. Mientras en inglés no sorprende encontrar un texto repleto de exclamaciones y, de hecho, quizás hasta de varias en la misma frase, en español no es nada común que esto ocurra.

De la misma manera, los textos en inglés tienden a estar repletos de frases cortas y, por ende, de puntos. El uso del punto como delimitador de una oración es compartido por ambos idiomas, mas no lo es la sinteticidad de las frases.

El tercer y último punto, aunque no por ello menos importante, es el uso de los dos puntos, la raya y el guion. En español, los dos puntos suelen utilizarse para hacer una aclaración, sin embargo, en inglés se usa la raya. Aunque en español la raya se emplea únicamente como creador de incisos y para marcar los diálogos. En cuanto al guion, cabe recordar que no es una raya y que, por lo tanto, no tiene los mismos usos.

Cualquier calco de la lengua origen en la lengua meta puede llevar a una pérdida de la naturalidad y del pacto de ficción entre el receptor de una obra y la obra misma. Por ello, hay que ceñirse a los usos más genuinos y naturales del español a la hora de traducir.

### **9.5. La oralidad fingida**

La oralidad fingida trata de reproducir un discurso oral espontáneo de forma fiel en un discurso artificial con el objeto de crear la ilusión de una realidad (Brumme, 2008: 7-11).

Para ello, se sirve una variedad de elementos como la imagen de dialecto, del sociolecto, del cronolecto e incluso del idiolecto.

Es común que, en el momento de traducir textos escritos originalmente en inglés, los personajes tengan distintos tipos de habla. Es recomendable plasmar estas diferencias si son reveladoras, es decir, si aportan información sobre los personajes. Asimismo, no se trata de intentar reproducir el uso del lenguaje soez, de la coloquialidad o la formalidad, ni de la procedencia del individuo de forma individual para crear una totalidad, sino que todas ellas están relacionadas entre sí y conforman una unidad. Eso nos lleva a uno de los aspectos más debatidos en el oficio de la traducción: la equivalencia de *you*.

*You* puede traducirse al español de diferentes formas según el contexto y el personaje que hable: puede ser la segunda persona del singular, la del plural, la tercera del singular o la del plural. Así pues, deberá siempre adaptarse a las características de cada personaje para no arruinar la experiencia del jugador.

## 10. LA TRADUCCIÓN DE CUPHEAD (STUDIOMDHR, 2017)

### 10.1. Cuphead (StudioMDHR, 2017)



Figura 10. Captura de pantalla de los protagonistas de *Cuphead* (StudioMDHR, 2017) tomada en la página oficial del juego (StudioMDHR, 2017).

*Cuphead* (StudioMDHR, 2017) es un clásico videojuego de plataformas *indie* (término usado para calificar los videojuegos creados por desarrolladoras independientes)

(StudioMDHR, 2017), no localizado y desarrollado por StudioMDHR, que se lanzó al mercado en septiembre de 2017 y que está dirigido a cualquier jugador de más de tres años, según la categorización PEGI<sup>4</sup>.

El juego trata de dos hermanos, Cuphead y Mugman, quienes viven felizmente en *Inkwell Isle* con una anciana tetera llamada *Elder Kettle* hasta que un día se alejan demasiado de casa y terminan por entrar a un casino propiedad del demonio. Como cabía esperar, las cosas no van muy bien para nuestros protagonistas y acaban perdiendo sus almas en la mesa de juego. Para evitar desprenderse de ellas, el diablo les propone un acuerdo: si consiguen las almas de todos aquellos que se la deben, quizás les perdone las suyas. Y así es como estas dos tazas terminan por recorrer islas y luchar contra morosos para salvar sus almas.

Este juego se convirtió en un éxito casi al instante, la razón es simple: se trata de un videojuego cuyas animaciones recuerdan a Disney y a los clásicos dibujos de los años 30, algo que nos evoca a nuestra infancia, con la complejidad de los videojuegos de los 90 o de *Dark Souls III* (FromSoftware, 2016), en que o bien lo superas a la primera (solo los mejores lo logran) o bien debes repetir todas las batallas un millar de veces hasta, por fin, superarlas. La estética del videojuego está realmente conseguida y la banda sonora es brillante, única y acompaña a la perfección la ambientación del videojuego. Destaca porque una banda de *Barbershop quartet* (un cuarteto de voces típico de los Estados Unidos de la década de los 30) canta canciones que narran la historia de Cuphead y Mugman y, de hecho, llegados a un punto de la historia, este cuarteto aparecerá en el videojuego. Salta a la vista que todos los elementos están meditados y ligados para alcanzar la magnificencia.

## **10.2. El encargo**

A grandes rasgos el encargo ficticio de esta traducción demandaría lo siguiente:

- Una traducción que funcione en la lengua meta, no solo en cuanto a naturalidad, sino también en lo que a la experiencia respecta.
- No se deberán tener en cuenta los caracteres, puesto que el código no limita las acciones de la localización, es decir, se podrá modificar cuanto sea necesario.

---

<sup>4</sup> PEGI (Pan European Game Information): sistema de autorregulación cuyo objetivo es informar sobre la edad apropiada para su consumo y sobre el contenido específico del producto (Asociación Española de Videojuegos, 2018).

- El nivel de la localización será parcial: las canciones no se traducirán y las voces no se doblarán. La única preocupación será el texto que aparecerá en pantalla.
- El público al que va dirigido es el mismo que el del título original.
- A pesar de tratarse de una localización, no debe domesticarse hasta perder de vista la cultura original, puesto que el juego tiene una ambientación que cabe mantener y con la que el texto tiene que ir en consonancia para evitar lo absurdo.

### 10.3. La traducción del código

Los archivos de texto del videojuego no se encuentran disponibles en ninguna página oficial, ni en forma de archivos en forma de código. Así pues, el texto en pantalla se obtuvo de la página web Pastebin, donde un anónimo colgó el texto extraído de los archivos del juego. Dicho texto no estaba completo, puesto que excluía los archivos artísticos, por tanto, los últimos fueron tomados de un *gameplay* de la plataforma Youtube. Como era previsible, los textos no estaban contextualizados ni ordenados de forma alguna, lo que da a pensar que precisamente es este y no otro el motivo por el que los documentos Excel con los que se suele trabajar se componen de segmentos de texto aleatorios.

En los segmentos, uno se puede encontrar con símbolos, letras o números insertados dentro del texto y que parecen no tener relación alguna con el mismo. Es importante saber qué significan y qué relevancia tienen, puesto que puede ser el código de alguna opción, por ejemplo, la de un cambio de color en el texto o la de un nombre o personaje.

	Original	Traducción en plural
Ejemplo 1	PRESS JUMP WHILE AIRBORNE TO\nNULLIFY OR INTERACT WITH <color=#ea328d>PINK</color> OBJECTS.\nTHIS ALSO BUILDS YOUR SUPER METER.	PULSA SALTAR MIENTRAS ESTÉS EN EL AIRE PARA\nANULAR ALGUNOS <color=#ea328d>OBJETOS</color> O INTERACTUAR CON ELLOS. \nADEMÁS, AUMENTA EL NIVEL DE TU MEDIDOR SÚPER.

En el caso representado en el Ejemplo 1 se puede ver cómo en el original aparecían fragmentos de código que deben ser respetados en la traducción. De no hacerlo, el color

rosado con el que se resalta la palabra *pink* en el texto inglés, se vería del color predeterminado (el negro) en el texto meta. Pese a que la omisión de esta línea de código no evitaría la comprensión del videojuego por parte del jugador, sobresaltar ese término fue decisión de la desarrolladora y es un error no respetar el trabajo de los demás y, concretamente, de aquellos que se esforzaron en codificar.

	Original	Traducción
Ejemplo 2	PRESS <sprite=1> TO CONTINUE	PULSA <sprite=1> PARA CONTINUAR

Sin embargo, también hay líneas de código que hagan referencia a comandos, como en el caso del Ejemplo 2, en la que el código representa el botón a pulsar cuando se quiera continuar con el juego. Si la traductora no tradujese el texto de forma competente, el jugador sería incapaz de entender qué debe hacer. Es decir, una traducción como: *Pulsar para seguir*, parece tan descabellada como *Pulsa para continuar*. Esto es así debido a que faltan complementos, en el caso que nos concierne, el complemento directo. Así pues, el jugador debe saber qué pulsar, ya que no saberlo no solo entorpecería la experiencia del juego debido a la no comprensión del texto, sino que también de la jugabilidad.

	Original	Traducción
Ejemplo 3	You got the {CONTRACT} soul contract!	¡Habéis conseguido el contrato del alma de {CONTRACT}!

Igualmente, puede pasar que la línea de código no impida la comprensión ni sea mera decorativa, como en el Ejemplo 3. En dicho ejemplo, el jugador sabe contra quién se ha enfrentado y podría seguir perfectamente en el plano de la trama y en el plano del mecanismo del juego. Aun así, esto puede romper la imagen de realidad entre el jugador y el juego.

En cuanto al espacio de las traducciones, pese a que el código puede ser flexible o inflexible ante modificaciones, esta traducción no se ciñe a los caracteres del original, aunque se ha evitado exceder el número de líneas y el espacio que estas ocupan, para no caer en errores de administración del espacio, como lo son llenar la pantalla de texto (a

menos que el juego lo precise) y el desbordamiento. Se ha partido pues, del postulado de que el código de este videojuego está abierto a modificaciones.



Figura 11. Ejemplo de desbordamiento (Trágora Formación, n.d.).

Aun así, a la hora de traducir los archivos artísticos, exclusivamente las imágenes que presentan la trama a seguir, surge un problema a tratar que sí afecta al espacio: los diálogos. Los diálogos en inglés no necesitan diferenciación de líneas, sin embargo, en español, sí. Esto implica que el número de líneas en pantalla será mayor al recomendado. Sin embargo, en este caso no supone una pérdida importante de la experiencia y de la ilusión creada por el juego, puesto que se trata de imágenes que simulan un cuento ilustrado y están pensadas para ser leídas. Además, para pasar a la siguiente imagen se debe pulsar un botón o tecla, con lo cual, los caracteres por segundo no suponen un problema, puesto que el jugador dispone de todo el tiempo que desee para leer.

#### **10.4. La traducción de los nombres propios**

Cuphead (StudioMDHR, 2017) es un juego que no se queda corto de personajes y cada uno de ellos tiene un nombre basado en una característica física, psíquica o ambas; en alusiones a personajes de otros juegos, del cine, o históricos. Lo mismo sucede con los topónimos, aunque en este caso no son tan numerosos y siguen la misma línea. Justamente, por la carga semántica de los nombres propios de este videojuego, se ha optado por traducirlos, aunque con un par excepciones.

##### *10.4.1. Nombres de personajes*

###### *10.4.1.1. Cuphead y Mugman*

Los dos hermanos protagonistas reciben estos nombres debido a su complexión física: la de una taza humanoide. *Cup* y *mug* describen la forma de la cabeza de cada uno de los personajes, de hecho, la simple traducción de estos términos ya supone un problema, puesto que el español carece de un equivalente claro para ninguno de los dos. No obstante,

siempre podrían encontrar soluciones tales como *taza* y *tazón* u optar por *taza* en los dos casos y dejar que la segunda parte del nombre (*head* y *man*) marcara la diferencia.

A pesar de ello, no se ha traducido ni *Cuphead* ni *Mugman*. La razón de la no traducción del primero es meramente económica: el nombre del protagonista es el título del videojuego y estos no suelen traducirse, pues de esta manera seducen más al público y, consecuentemente, los ingresos son mayores. En cuanto al segundo, resultaría extraño que esta pareja inseparable estuviera compuesta por *Cuphead* y *Hombretaza*.

Pero, que estos dos nombres no se traduzcan no implica que los demás deban dejarse en inglés: en este caso es preferible que la pérdida de información sea lo menor posible. Además, al considerar la ambientación del videojuego, no parece una decisión tan descabellada ni incoherente, solo cabe recordar a Mickey Mouse (Disney Studios, 1928) y al Pato Donald (Disney Studios, 1931).

#### 10.4.1.2. La estructura de los nombres

Los nombres de los personajes pueden ser compuestos o un sustantivo y un modificador del mismo que actúe como adjetivo y que simulen el nombre de pila y el apellido del personaje. Por lo general, los del primer tipo no causan problema, en cambio los del segundo se merecen cierta atención.

	Original	Traducción
Ejemplo 4	King Dice	Rey Dado
	"Hot dawg"" exclaimed King Dice, the casino's sleazy manager. "These fellas can't lose!"	—¡Increíble! —exclamó Rey Dado, el sórdido director del casino— ¡Estos tipos nunca pierden!

Como se puede observar en el Ejemplo 4, el nombre aislado no plantea ningún dilema, pero, una vez integrado en una frase, al tener un nombre construido sobre un título y un sustantivo, parece carecer de un muy necesario artículo. Aun así, los nombres en español no van precedidos de artículo, salvo en registros muy coloquiales o por motivos de calco (como en el caso del español que se habla en la región de Cataluña), ergo el ejemplo no necesita de artículo. Igualmente, en inglés tampoco acaba de sonar natural.

Ligado a esta construcción de los nombres llega la siguiente dificultad: el género de los personajes ligado al género de los adjetivos y sustantivos que componen sus nombres. Si bien el personaje llamado *Elder Kettle* es una tetera, se supone que es un varón. Es por esto por lo que la traducción final de su nombre es *Anciano Hervidor* y no *Anciana Tetera* o *Anciano Tetera*. Así pues, si existe la opción de que el nombre pueda mantener el género del personaje también en forma, es preferible que así sea.

	Original	Traducción
Ejemplo 5	Legendary Chalice	Legendaria Cáliz



Figura 12. Aspecto de *Legendary Chalice* (Cuphead Wiki, n.d.).

Por otra parte, también es posible encontrarse en situaciones en que no sea posible adaptar el nombre al género: el ejemplo 5 lo confirma. *Legendary Chalice* es un personaje de aspecto muy femenino (véase Figura 12), el problema aquí reside en que los dos equivalentes adecuados a *chalice*, *cáliz* y *grial*, son sustantivos masculinos. En este caso, la decisión que se ha tomado ha sido la de mantener el género de *cáliz*, ya que se trata de un apellido, pero no seguir la concordancia con el adjetivo *legendary*. De esta forma, se mantiene el género del personaje.

#### 10.4.1.3. Los referentes culturales

##### 10.4.1.3.1. Los juegos de palabras

La presencia de los juegos de palabras y expresiones enriquece el lenguaje y, aunque dificulta la traducción, también la hace más gustosa. A lo largo del videojuego aparecen personajes cuyos nombres son juegos de palabras y expresiones que pueden transferirse sin demasiado esfuerzo y otros para los que uno debe estrujarse el cerebro.

	Original	Traducción
Ejemplo 6	Hopus Pocus	Sim Salaboing

En el ejemplo 6, se observa un nombre basado en las palabras mágicas inglesas *Hopus pocus*. El personaje en cuestión es un conejo que sale de una chistera, por tanto, es

realmente representativo. Además, *hopus* contiene la palabra *hop* que en la lengua origen significa *dar saltos*. Así pues, la necesidad es hallar una equivalencia que mantenga las dos referencias o, en el peor de los casos, solo una. Es por eso por lo que se decidió traducir esta expresión por una equivalente *Sim salabim* que, aunque no es tan común como *Abracadabra*, está bastante extendida. A esto, se le debe sumar el hecho de que para poder incluir el significado *saltar*, se ha cambiado su terminación por *boing*, la onomatopeya apropiada para expresar este tipo de movimiento. Por tanto, en este caso, se han incluido los dos significados sin demasiado problema.

	Original	Traducción
Ejemplo 7	Chips Bettigan	Oli Olín

Por otro lado, pueden aparecer creaciones de mayor complejidad resolutive, como en el último ejemplo planteado, en el que mantener una forma y contenido análogos al original es una tarea ardua y de no ser porque nada es realmente intraducible (Martínez Tejerina, 2016: 109-121) se podría tachar de serlo. Pero para comprender la dificultad de traducir este nombre propio se deben entender todos sus elementos de forma independiente y previa. En primer lugar, el personaje en cuestión es un cúmulo de fichas de póker, lo cual coincide con el significado de *chips*. En segundo lugar, *Bettigan* contiene la palabra *bet*, *apuesta* o *apostar*, según el contexto. Y, por último, el nombre *Chips Bettigan* está concebido para simular un nombre real, cosa que debe tenerse en consideración.

En este caso, la solución propuesta es *Oli Olín*. Esta construcción tiene forma de nombre: está compuesto por el diminutivo de *Oliver*, *Oli*, y la palabra *Olín*. Dicha palabra alude a la expresión típica del póker usada durante las apuestas justo cuando los jugadores disponen todas sus fichas en el centro de la mesa: *All in*. Así pues, la traducción está basada en la pronunciación del original en su lengua original y sigue las normas de acentuación clásicas del español. Así pues, si bien la traducción no mantiene el original palabra por palabra, se puede considerar una transcreación del mismo que, al menos, conserva la ingeniosa línea del juego de palabras original: las apuestas al póker.

#### 10.4.1.3.2. *Las alusiones*

Respecto a la traducción de las alusiones en los nombres de los personajes, solo se puede decir que depende de si se trata de un personaje compartido culturalmente entre las dos sociedades o, por el contrario, hay un vacío en la sociedad meta.

	Original	Traducción
Ejemplo 8	Hilda Berg	Hilda Berg

El nombre de este jefe es un juego de palabras hecho sobre el Hindenburg, el dirigible alemán que impactó en Nueva Jersey en 1937. De esta manera, se puede constatar que no es necesario modificar el nombre para el público español. Quizás, la única cuestión a tener en cuenta sería si la sensibilidad de los usuarios podría herirse al hacer referencia a tal accidente. Ante una sospecha semejante, lo correcto sería contactar con una figura superior o hacer un breve comentario en la traducción.

	Original	Traducción
Ejemplo 9	Wally Warbles	Pájaro Canoro

Este último ejemplo, salta a la vista (sobre todo en el original, debido a que conserva las dos uves dobles y la estructura *nombre + característica*) que está basado en el conocidísimo y queridísimo personaje Woody Woodpecker o Pájaro Loco en España (Walter Lantz, 1940). En este caso, las dos culturas tienen la referencia, a pesar de usar nombres diferentes como apelativo. Así pues, de la misma manera que *Wally Warbles* es un juego de palabras de *Woody Woodpecker* (Walter Lantz, 1940), la traducción debe hacerse sobre la traducción oficial española *Pájaro Loco* y no sobre el juego de palabras del original. Esto no significa que no deba intentarse respetar al máximo el juego de palabras original: en esta traducción, se ha intentado mantener al buscar un equivalente para *warbles* (*hacer gorgoritos, cantar*).

	Original	Traducción
Ejemplo 10	Ribby and Croaks	Robby y Croad

Esta alusión ya es algo más enrevesada. Los personajes en cuestión son dos anfibios boxeadores que toman su nombre de los boxeadores estadounidenses Rocky y Creed. Esta referencia, para un estadounidense, debe de ser extremadamente clara, pero no se puede

decir que para un jugador español vaya a funcionar de la misma manera si no se modifica ligeramente. Estados Unidos tiene tradición en boxeo, en España el número de aficionados a este deporte es menor, sin embargo, cualquier español reconocería el nombre *Rocky Balboa* (Avildsen, 1976) y, probablemente también el de *Apollo Creed*. El problema reside en que si los nombres originales *Rocky* y *Creed* se alteran demasiado, seguramente el jugador español no entienda el juego de palabras. Por lo tanto, la solución adoptada ha sido la de desanublar el juego de palabras del original. Como consecuencia, se ha perdido el efecto cómico de que una rana lleve por nombre su propia onomatopeya (*croak* en inglés, *croac* en español). Este es un claro ejemplo de cómo la traducción está basada en tomar decisiones.

#### 10.4.1.4. Cuestiones fonológicas

Ligado al ejemplo 7, el de *Chips Bettigan*, se encuentra este tema, el de la fonología. A pesar de ser el idioma de la globalización, no se puede partir de la base de que todo el mundo tiene nociones de inglés. Precisamente el hecho de que no todos los españoles dominan la lengua inglesa es uno de los motivos por los que se traduce. Eso implica que ante una hache que suene como /j/, un español nativo sin conocimientos de inglés podría leer la letra como una hache muda.

	Original	Traducción
Ejemplo 12	Phear Lap	Pavor Lap

*Phear Lap* hace referencia a *Phar Lap*, un caballo de carreras que recibió apodos como *The Red Terror*. *Phear* es la unión de *Phar* y *fear* (*miedo*) y el personaje representa un caballo (Gil, 2010). A pesar del evidente problema de la referencia cultural, pues este caballo no se conoce abiertamente en España, a la hora de llevar a cabo la traducción se presenta el siguiente problema: el nombre original del caballo contiene el dígrafo *ph* que en inglés se pronuncia /f/, pero que, en castellano, si bien existe el fonema, no existe. Ante este vacío, la opción tomada en la traducción ha sido la de usar la palabra *pavor*, aunque también podría haberse utilizado *terror* y en vez de intentar preservar la forma, emplear un término más parecido al pseudónimo *The Red Terror*.

#### 10.4.2. Topónimos

En cuanto a los topónimos, la mayoría de las traducciones incluidas en el anexo no merecen mención, pues no han causado problema alguno. Sin embargo, el siguiente caso, está relacionado con el tratamiento de las referencias y, por tanto, se analizará brevemente.

	Original	Traducción
Ejemplo 13	Dice Palace	Palacio de los dados

Al leer *Dice Palace*, se puede caer en el error de no reaccionar a la alusión al videojuego de Sega *Gunstar Heroes* (Treasure, 1993). El problema es que, a pesar de los numerosos lanzamientos para todo tipo de plataformas, las localizaciones de los títulos son limitadas y, acceder a la información del videojuego es toda una odisea. Así pues, se ha realizado una traducción palabra por palabra, ante el flagrante desconocimiento de la traducción de *Dice Palace* en *Gunstar Heroes* (Treasure, 1993), sin embargo, dado al carácter de ese nivel (un juego en el que lanzas unos dados y avanzas por casillas) en el videojuego mencionado, no habría habido ningún problema para que esta fuera la traducción.

## 10.5. La traducción de los referentes culturales

### 10.5.1. La traducción de los juegos de palabras

En *Cuphead* (StudioMDHR, 2017), cada vez que el jugador muere en uno de los niveles con jefe, aparece una frase graciosa o ingeniosa que cambia según el avance realizado a lo largo del nivel. Dichos comentarios están directamente relacionados con la partida jugada y a menudo también con el contrincante que ha vencido al jugador. Incluso, pueden aparecer frases con rima, fuera de esta circunstancia. He aquí un par de traducciones que ilustran cómo la resolución de estos puede ser un paseo o una pesadilla.

	Original	Traducción
Ejemplo 14	"Extreme pollination and total domination!"	«¡Extrema polinización y total dominación!»

Algunos casos, como el del Ejemplo 14, pueden traducirse literalmente y no suponen mayor problema que la búsqueda de los equivalentes en un diccionario, si fuera necesario. En este caso la forma de las palabras es tan similar en ambos idiomas que resolver la traducción no tomaría más de un minuto.

	Original	Traducción en plural	Traducción en singular
Ejemplo 15	"You lost too soon and I was only half moon!"	«Vaya... ya os he merendado y aún no estoy llena.»	«Vaya... ya te he merendado y aún no estoy llena.»

Este caso ilustra a la perfección el grado de transcreación que puede llevarse a cabo para causar una buena sensación en el jugador. En la traducción propuesta, en lugar de una traducción literal, una opción igualmente válida, se ha adaptado la primera parte del original para crear un juego de palabras que no está presente en el original entre *estar lleno*, *merendar* y *merendarse a alguien*. La traductora se ha tomado esta libertad por dos motivos: el primero, es muy común recurrir a la transcreación en este tipo de productos y, el segundo, al ser un videojuego repleto de ingenio y bromas, si era posible hilar las palabras para transmitir lo que el conjunto de *Cuphead* (StudioMDHR, 2017) pretende, era menester hacerlo. Además, esto sirve para compensar casos que cojeen.

	Original	Traducción en plural
Ejemplo 16	"What do you call a cup that falls off a swing? A tumbler!"	¿Qué hace una taza en un entierro? Estar taciturna.

En otros casos, la adaptación no será voluntaria, sino obligatoria para la conservación del humor. Esto es lo que sucede precisamente en el último ejemplo. *Tumbler* tiene dos acepciones: un acróbata y un vaso. A pesar de que el humor es algo increíblemente subjetivo y quizás alguien podría encontrar cierta gracia a una traducción literal, es preferible apostar por el mayor número de jugadores, más que únicamente por una franja. Igualmente, ante la pérdida del primer significado de *tumbler* en una traducción literal, se ha preferido reinventar el chiste: instaurando un juego de palabras entre *taza* y *taciturna* e incluyendo el funeral, puesto que el jugador acaba de perder y el personaje que cuenta esta pieza cómica está amenazando a los personajes indirectamente.

#### 10.5.2. Las alusiones

Las alusiones de este videojuego son tanto lingüísticas como físicas y contextuales: algunos personajes están basados en otros. Por ejemplo, Captain Brineybeard, uno de los jefes, es la viva imagen de Bluto (también llamado Brutus), el antihéroe de *Popeye the*

*sailor* (Fleischer Studios, 1919). Otras características referentes a Bluto son la equivalencia de profesión: pese a que el capitán es un pirata y Bluto un marinero, los dos surcan los mares y viven de ello. Igualmente, el nombre del capitán está claramente fundado sobre la clásica construcción de los nombres piratas: el título (capitán) y un aspecto físico (que suele ser la barba como en Barba Azul, Barbarroja, Barbanegra o incluso Barbossa [Verbinsky, 2003]).



Figura 13. Bluto (Fleischer Studios, 1919) extraída de King Feature Syndicate (n.d.).



Figura 14. Captain Brineybeard (StudioMDHR, 2017) extraída de Cuphead Wiki (n.d.).

Otro tipo de alusiones son las que se refieren a videojuegos. Por ejemplo, el nivel de Dice Palace de *Cuphead* (StudioMDHR, 2017) está construido sobre las mismas bases que el de *Gunstar Heroes* (Treasure, 1993). También aparece una referencia a *Plants vs. Zombies* (PopCap 2009), puesto que el modo de disparo con el que se inicia el juego recibe el nombre de *Peashooter*, en español: *Lanzaguisantes*.

## 10.6. Cuestiones ortográficas

### 10.6.1. Cuestiones fonológicas

Se puede retomar el tema de la fonología fijándose uno en el siguiente ejemplo:

	Original	Traducción
Ejemplo 17	Looks like I mighta underestimated ya, Cupface.	Parece que te he subestimado, es-Cup-itajo.

	Looks like I mighta underestimated ya, Mug-Muffin.	Parece que te he subestimado, Mugmugre.
--	--	---

Como se puede ver, en esta ocasión se trata de una diferencia de pronunciación entre las dos lenguas: mientras que *cup* en inglés se pronuncia [kap], en español, [kup]. Así pues, a la hora de leer la siguiente frase, uno no debe dejarse llevar por el sonido emitido en la lengua de origen, puesto que probablemente, en la meta no tenga sentido.

### 10.6.2. Cuestiones ortotipográficas

Por lo que respecta a las cuestiones ortotipográficas, se han reunido casos y creado un par de cuadros como prueba de la variabilidad de los usos ortotipográficos entre las lenguas inglesa y española. En él se tratan básicamente los usos de la raya y la disposición de la frase.

	Original	Traducción en plural	Traducción en singular
Ejemplo 18	"I own the air -- I fly where eagles dare!"	«El cielo es mío, del más cálido al más frío.»	«El cielo es mío, del más cálido al más frío.»
	"All aboard!! Next stop -- your funeral."	«¡Todos al tren! Próxima estación: vuestro funeral.»	«¡Todos al tren! Próxima estación: tu funeral.»
	HOLD TO REDUCE SIZE & INCREASE SPEED -- EQUIPPED WITH MINI-BULLETS.: HOLD TO REDUCE SIZE & INCREASE	MANTÉN PULSADO PARA REDUCIR TU TAMAÑO Y AUMENTAR LA VELOCIDAD (EQUIPADO CON MINIBOMBAS): MANTÉN PULSADO PARA REDUCIR TU TAMAÑO Y AUMENTAR	MANTÉN PULSADO PARA REDUCIR TU TAMAÑO Y AUMENTAR LA VELOCIDAD (EQUIPADO CON MINIBOMBAS): MANTÉN PULSADO PARA REDUCIR TU TAMAÑO Y AUMENTAR

Tal como se observa en el cuadro, la forma de resolver los usos de la raya varía en función del contexto. En el primer caso, se ha optado por omitir este signo; en el segundo, se han substituido por puntos suspensivos; y, en el tercero, por paréntesis, debido al carácter incisivo de la raya en el original. Estas no son las únicas maneras de puntuar las frases, por ejemplo, los incisos pueden expresarse también con comas y en el segundo caso podrán substituirse los dos puntos por puntos suspensivos.

	Original	Traducción 1	Traducción 2
Ejemplo 19	It's not my fault! I been busy fightin' off those casino debtors!	¡No es culpa mía! ¡He estado ocupado combatiendo contra esos morosos!	¡No es culpa mía! He estado ocupado combatiendo contra esos morosos
	Now I gotta save up to have my blade fixed!	¡Ahora tengo que ahorrar para poder reparar mi hoja!	y ahora tengo que ahorrar para poder reparar mi hoja.

Esta tabla ejemplifica cómo el número de signos de exclamación en español debe reducirse. La traducción 1 calca los signos ortográficos del original, mientras que la segunda, pretende adaptarse a los usos comunes del español. Así pues, se han reducido las exclamaciones notablemente, dejando solo la que parece ser más natural y, puesto que se trata de un monólogo del mismo personaje, se han unido las oraciones.

### 10.7. La oralidad fingida

La oralidad fingida sirve para caracterizar a los protagonistas y darles credibilidad. En el videojuego que nos atañe hay una gran variedad de personajes: masculinos, femeninos, ancianos, jóvenes, de mediana edad, estadounidenses, alemanes, rusos, abejas, piratas, músicos del clasicismo, tubérculos, etc. Cada uno de estos personajes tiene una forma de habla singular, puede ser similar a la de otros individuos, pero, aun así, es particular. Por tanto, cada personaje ha de tratarse de manera única y se ha de intentar aportar rasgos representativos a su lenguaje.

	Original	Traducción plural	Traducción singular
	Arrr, yer gonna need some tips if ye want	¡Arr, necesitarais algunos consejos si	¡Arr, necesitarais algunos consejos si quisierais de

Ejemplo 20	to keelhaul these deadbeats!	quisierais de que sos grumetiyo gorrone pasaran por la quiya!	que sos grumetiyo gorrone pasaran por la quiya!
	Start by mixin' up yer weaponry!	Empezar por sabotear su armamento.	Empezar por sabotear su armamento.
	Can't expect all yer arms to work the same on every foe!	No pudiera esperar a ver toas sus armas teniendo el mismo ataque en tos sus enemigos.	No pudiera esperar a ver toas sus armas teniendo el mismo ataque en tos sus enemigos.
	Mix and match, landlubbers! That's what I say!	Convinad, marineros de agua dulce. Ese es mi lema.	Convinad, marineros de agua dulce. Ese es mi lema.

El personaje del último ejemplo visto es nada más ni nada menos que un pirata. La versión original deja ver rasgos coloquiales gracias a la omisión de la *ge* final en *mixin'* y el uso de *yer* en lugar de *your*. Además, añade palabras que suelen relacionarse con la jerga pirata como *arr*, *landlubbers* o *keelhaul*. Por tanto, se puede constatar que el original basa la oralidad fingida en el léxico y la pronunciación. Sin embargo, hay más elementos que pueden aportar coloquialidad: como lo son la sintaxis y la morfología.

Así pues, en la traducción al español se ha decidido colmar el texto meta de rasgos léxicos (como *gorrones*), de pronunciación (\**quiya*, en vez de *quilla*), sintácticos (dequeísmo) y morfológicos (*empezar* cuando debería ser *empezad*) (Pujol, 2018: 2-3). La decisión de pasar de un texto relativamente coloquial a uno repleto de rasgos coloquiales se basa en las reflexiones de Newmark (1993: 13-14), el cual sostiene que la traducción humorística y erótica han de crear un efecto y que en ambos casos a veces es preferible cruzar la línea ligeramente a quedarse corto.

	Original	Traducción plural	Traducción singular
Ejemplo 21	"Zat vas easy as eins, zwei, drei!"	«¡Das sido fácil como eins, zwei, drei!»	«¡Das sido fácil como eins, zwei, drei!»
	"Zis tank is ze ultimate veapon. You vill not vin!"	«Das tanque ist die definitiven armen. ¡Vaisa perdier!»	«Das tanque ist die definitiven armen. ¡Vaisa perdier!»

En este caso, se trata de citas independientes de una alimaña alemana que conduce un tanque. En el original se ha plasmado la pronunciación alemana del inglés y se han intercambiado algunas palabras inglesas por las análogas en alemán, como es el caso de los números *eins*, *zwei* y *drei*. Lo que sorprende más del original es que ha habido una buena elección de los fonemas a la hora de plasmar el habla inglesa de un alemán; es muy claro el caso de las uves dobles y las uves: en alemán, las uves dobles se pronuncian como la uve inglesa y las uves, como las efes o el dígrafo *ph*. Por tanto, *will*, *win* y *was* no se pronuncian igual en inglés que en alemán, de hecho, la versión original mantiene los fonemas usados en alemán para esos verbos.

En la traducción, no se ha tomado en consideración la equivalencia de sonidos, sino que se ha intentado plasmar la imagen que un español recibe del habla de un alemán al conversar en español. Al igual que en la versión original se han añadido términos en alemán de fácil comprensión a la traducción e incluso se ha ideado uno nuevo: *armen*. Esta palabra sigue la formación de términos alemana (*en* es una de las terminaciones típicas en alemán) pero con una raíz española (*arma*). De esta forma se crea la ilusión de que el personaje procede de Alemania.

Pero no solo se trata de que cada personaje hable de manera acorde a su estatus, edad y lugar de procedencia: es importante que entre ellos conversen lógicamente, no solo en lo referente al contenido, sino también a la forma. A saber, en la traducción de *Cuphead* (StudioMDHR, 2017) el personaje más influyente es el dueño del casino, por lo tanto, es razonable pensar que los demás personajes le trataran con una fórmula de respeto. De hecho, Cuphead y Mugman lo hacen hasta que lo vencen, momento en el que empiezan a tutearlo como demostración del poco temor y respeto que le profesan.

Además, para solucionar el dilema de la equivalencia de la partícula *you*, el videojuego se ha traducido tanto en plural como en singular<sup>5</sup>. Para comprender el motivo es necesario saber que se trata de un videojuego con dos modos de juego: modo un jugador y modo cooperativo local (es decir, para dos jugadores que juegan desde la misma consola y que unen sus fuerzas durante la partida). Esto implica que *you* en inglés se referirá simultáneamente a uno como a dos personajes, puesto que una partida puede no jugarse

---

<sup>5</sup> A excepción de los archivos artísticos, puesto que en pantalla aparecen siempre los dos protagonistas.

siempre solo o en compañía. Esto implica que en español se deberá tomar una decisión la de que el jugador lea siempre los diálogos en plural y, en caso de elegir el modo un jugador, el usuario lea el texto en plural; o viceversa. Para evitar el efecto negativo que puede producir que el jugador se sienta desplazado de la conversación se han realizado dos traducciones: una para el modo de un jugador y otra para el modo cooperativo local.

La diferenciación de modos no implica que uno esté íntegramente en singular y el otro en plural. De hecho, se deberá tener en mente cuál es la forma más natural de dirigirse al jugador o jugadores en cada caso, por ejemplo, si el modo cooperativo local va acompañado de una pantalla dividida (la pantalla se fragmenta en dos y cada parte está destinada a un jugador), cada mensaje será hecho para un solo individuo y, por tanto, utilizar el singular podría ser la mejor opción. *Cuphead* (StudioMDHR, 2017) no divide la pantalla, sin embargo, cada personaje tiene una carta de habilidades propia que debería traducirse en singular independientemente del modo al que se esté jugando. Sucede lo mismo en la tienda del videojuego, por ejemplo.



Figura 15. Captura de pantalla de la tienda de *Cuphead* (StudioMDHR, 2017) extraída del mismo videojuego.

## 11. CONCLUSIÓN

Se puede considerar que el trabajo ha respondido a los objetivos principales: desarrollar una pequeña guía para futuros traductores interesados en el campo de la localización de videojuegos. Sin embargo, cabría aclarar que no se trata de una guía profesional, sino más

bien de una aproximación para aquellos que quieran iniciarse en este mundo y que no sepan muy bien por dónde empezar debido a la poca cantidad de literatura que trata cómo proceder en la fase de traducción de un proyecto de localización en lugar de reunir información de los temas por separado o relacionarlos superficialmente.

Los datos encontrados para el estudio son una gran fuente de consulta que todo interesado en la localización de videojuegos debería hojear al menos una vez. Sin embargo, este estudio también se ofrece como compilación de datos de todas las materias tratadas en el campo de la localización.

En cuanto a las referencias de ámbito general, cabe destacar que son tan útiles para el campo de la localización como para cualquier otro, puesto que la traducción es traducción y los procedimientos y decisiones suelen ser compartidos en todas las ramas de esta ciencia y práctica. No obstante, no debe tomarse la localización de videojuegos como una mera traducción multimedial, sino que se caracteriza por ser una cadena con distintos eslabones que deben funcionar.

Por último, insistir en el valor de la ilusión que generan los videojuegos. Lo más importante en los títulos de videojuegos es la experiencia que viva el jugador, si esta se malogra debido a la falta de diligencia de la traductora, el jugador no recibirá más que una película cuyos subtítulos impiden visionar las imágenes o un libro cuyos errores frenan la comprensión de la obra. El cometido más importante de todos es el de transportar a los jugadores a otro mundo especialmente pensado para ellos en el que han trabajado numerosos equipos de personas y, ante todo, no debe malograrse.

## **12. BIBLIOGRAFÍA**

- Ainaud, J.; Espunya, A.; Pujol, D. (2003). *Manual de traducció anglès-català*. Vic: Eumo.
- Álvarez, S. (2018). *Què és la localització?*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Asociación Española de Videojuegos (2015). *15 anuario de la industria del videojuego*. Recuperado el 14 de junio de 2018 desde: <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/>
- Asociación Española de Videojuegos. (2018). *El Código PEGI*. Recuperado el 14 de junio desde: <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-codigo-pegil/>

- Barreras, P. (2003). *Localización de videojuegos*. Meristation. Recuperado el 14 de junio de 2018 desde: <http://www.meristation.com/reportaje/localizacion-de-videojuegos/1601463>
- Bateman, C. (2006). *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. Boston: Charles River Media.
- Belli, S.; López Raventós, C. (2008). “Breve historia de los videojuegos”, Athenea Digital, Revista de pensamiento e investigación social, núm. 14, 159-179.
- Bernal Merino, M. (2006). “On the translation of video games”, The Journal of Specialised Translation, issue 06, 22-36.
- Bernal Merino, M. (2007). “Challenges in the translation of video games”, *Tradumàtica: traducció i technologies de la informació i la comunicació* 5. Recuperado el 14 de junio de 2018 desde: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf>
- Bernal Merino, M. (2011). “A brief history of game localisation”, *Trans* 15: 11-17.
- Brumme, J. (2008). *La oralidad fingida*. Madrid: Iberoamericana.
- Colorín Colorado. (2018). *Capitalizar las similitudes y diferencias entre el español y el inglés*. Colorín Colorado. Recuperado el 16 de mayo de 2018 desde: <http://www.colorincolorado.org/es/articulo/capitalizar-las-similitudes-y-diferencias-entre-el-esp%C3%B1ol-y-el-ingl%C3%A9s>
- Wikia Inc. (2018). *Cuphead*. Recuperado desde: [http://cuphead.wikia.com/wiki/Cuphead\\_Wikia](http://cuphead.wikia.com/wiki/Cuphead_Wikia)
- Dietz, F. (2006). “Issues in Localizing Computer Games”. En *Perspectives in Localization*, 13, 121-134. Keiran J. Dunne (ed.). Ámsterdam y Philadelphia: John Benjamins.
- Dietz, F. (2007). “How Difficult Can That Be?-The Work of Computer and Video Game Localization”. *Tradumàtica: traducció i technologies de la informació i la comunicació* 5. Recuperado el 14 de junio de 2018 desde: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/04/04.pdf>
- Díez, L. (2017). *El videojuego The Walking Dead: análisis de la localización al español y nueva propuesta* (Trabajo de final de grado). Universitat Pompeu Fabra. Barcelona.

- El Taller del Traductor. (2018). “¿Qué es la localización (l10n)?” - *El Taller del Traductor*. Recuperado el 14 de junio de 2018 desde: <http://eltallerdeltraductor.com/que-es-la-localizacion-l10n/>
- English Club. (2018). Phonemic Chart. Recuperado el 14 de junio de 2018 desde: <https://www.englishclub.com/pronunciation/phonemic-chart.htm>
- Escribano, E. (2014). *Traducción de dos fragmentos humorísticos de dos videojuegos* (Trabajo de final de grado). Universitat de Vic. Vic. Recuperado el 15 de mayo de 2018 desde: [http://repositori.uvic.cat/xmlui/bitstream/handle/10854/3440/trealu\\_a2014\\_escribano\\_eric\\_traducccion\\_fragmentos.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uvic.cat/xmlui/bitstream/handle/10854/3440/trealu_a2014_escribano_eric_traducccion_fragmentos.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Esposito, N. (2005). A short and simple definition of what a videogame is. *Digital Games Research Conference 2005, Changing views: Worlds in Play*. Vancouver. Recuperado el 23 de febrero de 2018 desde: [https://www.researchgate.net/publication/221217421\\_A\\_Short\\_and\\_Simple\\_Definition\\_of\\_What\\_a\\_Videogame\\_Is](https://www.researchgate.net/publication/221217421_A_Short_and_Simple_Definition_of_What_a_Videogame_Is)
- [Father]. (2017, octubre 08). Cuphead - Full Game Walkthrough Gameplay & Ending (No Commentary Longplay) (Indie Game 2017). [Archivo de vídeo] Recuperado el 2 de marzo de 2018 desde: <https://www.youtube.com/watch?v=AjCBBzLnuAM>
- Franco Aixelá, J. (2000). *La traducción condicionada de los nombres propios (inglés-español)*. Salamanca: Almar.
- Freud, S. (1905 / 1984). *El chiste y su relación con el inconsciente*. Madrid: Alianza.
- Giddings, S.; Kennedy, H.W. (2006). *Digital Game as New Media*. En *Understanding Digital Games*, Jason Rutter y Jo Bryce (eds.), 129-147. Londres, Thousand Oaks, Nueva Delhi: Sage Publications.
- Gil, A.; Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: UOC.
- Hidalgo Navarro, A.; Quilis Merín, M. (2004). *Fonética y fonología españolas*. Valencia: Tirant lo Blanch.
- Gil, J. M. (2010, 22 abril). Phar Lap, el terror rojo. [Blog]. Anécdotas Hípicas. Recuperado el 23 de febrero de 2018 desde: <http://www.anecdotashipicas.net/TrabajosEspeciales/PharLap.htm>
- Jodlowiec, M. (1991). “What makes jokes tick?”. *UCL Working Papers in Linguistics* <núm. 3, 241-253.

- King Features Syndicate. (n.d.). *Popeye*. Recuperado el 26 mayo de 2018 desde: <http://popeye.com/about/>
- LISA. (2010). *LISA: Glossary*. Recuperado el 3 de mayo de 2018 desde: <http://web.archive.org/web/20100315061742/http://www.lisa.org:80/Glossary.108.0.html?tid=1>
- Llisterri, J. (2018). La descripción fonética y fonológica del español: los elementos segmentales. Grup de fonètica. Recuperado el 19 de mayo de 2018 desde: [http://liceu.uab.es/~joaquim/phonetics/fon\\_esp/fonetica\\_espanol\\_segmental.html](http://liceu.uab.es/~joaquim/phonetics/fon_esp/fonetica_espanol_segmental.html)
- Mangiron, C.; O'Hagan, M. (2006). "Game Localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation". *The Journal of Specialised Translation*, Issue 06, 10-21.
- MARCO, J. (2002) *El fil d'Ariadna. Anàlisi estilística i traducció literària*. Vic: Eumo Editorial.
- Martínez Sierra, J. (2008). *Humor y traducción. Los Simpsons cruzan la frontera*. Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Martínez Tejerina, A. (2016). *El doblaje de los juegos de palabras*. Barcelona: Editorial UOC.
- Medrano, A. (2017). Introducción a la localización. *Aitor Medrano – Localización*. Recuperado el 02 de febrero de 2018 desde: <http://www.aitormedrano.com/es/new2110n.php>
- Méndez González, R. (2015). *Localización de videojuegos: fundamentos traductológicos innovadores para nuevas prácticas profesionales*. Vigo: Servizo de Publicacións Universidad de Vigo.
- Moya, V. (2000). *La traducción de los nombres propios*. Madrid: Cátedra.
- Muñoz, P. (2010). Excel como herramienta para traducir videojuegos. [Blog]. Algo más que traducir. Recuperado el 23 de febrero de 2018 desde: <https://algomasquetraducir.com/excel-herramienta-para-traducir-videojuegos/>
- Navarro Tomás, T. (1980): *Manual de pronunciación española*. Madrid. C.S.I.C.
- Newmark, P. (1993). *Paragraphs on Translation*. Clevedon: Multilingual Matters.
- O'Hagan, M.; Mangiron, C. (2013). *Game localization: translating for the global digital entertainment industry*. (Vol. 106). John Benjamins Publishing.
- Pastebin. (2018). Localization Asset Root Confounded Circus Professional\_Tooltip\_SuperEquip: M. *Pastebin*. Recuperado el 3 de febrero de 2018 desde: <https://pastebin.com/WcKZzZxb>

- Pujol, D. (2018). *La llengua estàndard vs. llengua col·loquial*. Universitat Pompeu Fabra. Barcelona.
- Real Academia Española. (2010). *Ortografía de la lengua española*. Madrid: Espasa Libros.
- Schliem, A. (2012). GDC 2012 [March 5-9] Increases Localization Focus. *Multilingual*, 23 (4): 8-9.
- Stam, R; Burgoyne, R; Flitterman-Lewis, S. (1992). *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-structuralism, and Beyond*. Londres/Nueva York: Routledge.
- StudioMDHR. (2017). *Cuphead: Don't Deal With The Devil*. Recuperado el 1 de mayo de 2018 desde: <http://www.cupheadgame.com/>
- Trágora Formación. (2017). *La localización de videojuegos*. Recuperado el 23 de febrero de 2018 desde: <https://www.tragoraformacion.com/localizacion-videojuegos/>
- Trágora Formación. (2018). *Unidad 1*. Material no publicado.
- Trágora Formación. (2018). *Unidad 2*. Material no publicado.
- Trágora Formación. (2018). *Unidad 3*. Material no publicado.
- Trágora Formación. (2018). *Unidad 4*. Material no publicado.
- Manzanares, J. V. (n.d.). *Lingüística contrastiva inglés-español: una visión general*. Recuperado el 15 de mayo de 2018 desde: <https://www.um.es/lincoing/jv/2002%20Contrastivo%20Carabela.pdf>

### **13. LUDOGRAFÍA**

- “The Elder Scrolls V: Skyrim” [Software]. (2011). Bethesda Game Studios, Escalation Studios e Iron Galaxy Studios.
- “World of Warcraft” [Software]. (2005). Blizzard Entertainment
- “Tomb Raider” [Software]. (1996). Core Design (1996).
- “Life is Strange” [Software]. (2015). Dontnod Entertainment.
- “FIFA” [Software]. (1993). EA Sports.
- “Age of Empires” [Software]. (1997). Ensemble Studios y Skybox Labs.
- “Dark Souls III” [Software]. (2016). FromSoftware.
- “The Crew” [Software]. (2014). Ivory Tower.
- “El profesor Layton” [Software]. (2007). Level-5.
- “Fable III” [Software]. (2010). Lionhead Studios.

- “Microsoft Flight Simulator” [Software]. (1982). Microsoft.
- “Halo: The Master Chief Collection” [Software]. (2014). Microsoft Studios.
- “Uncharted” [Software]. (2007). Naughty Dog.
- “Mario Bros” [Software]. (1983). Nintendo.
- “The Legend of Zelda” [Software]. (1986). Nintendo.
- “Brain Training” [Software]. (2005). Nintendo.
- “Plants vs. Zombies” [Software]. (2009). PopCap.
- “Cuphead” [Software]. (2017). StudioMDHR.
- “Gunstar Heroes” [Software]. (1993). Treasure.

## 14. ANEXOS

### 14.1. La traducción de los archivos artísticos

Original	Traducción
<p>Studio MDHR Presents CUPHEAD "DON'T DEAL WITH THE DEVIL" PRODUCED BY THE Moldenhauer Bros. COPYRIGHT MCMXXX BY Studio MDHR Entertainment Distributed by ACME PUBLISHING. CO.</p>	<p>Studio MDHR Presenta CUPHEAD "NO PACTES CON EL DIABLO" PRODUCIDO POR Los hermanos Moldenhauer COPYRIGHT MCMXXX POR Studio MDHR Entertainment Distribuido por ACME PUBLISHING. CO.</p>
<p>Once upon a time, in a magical place called Inkwell Isle, there were two brothers named Cuphead and Mugman. They lived without a care under the watchful eye of the wise Elder Kettle.</p>	<p>Érase una vez en un país muy muy lejano y mágico llamado Isla Tintero dos hermanos, Cuphead y Mugman, que vivían sin preocupaciones bajo la atenta mirada del sabio Anciano Hervidor.</p>
<p>One day the two boys wandered far from home, and -- despite the Elder Kettle's many warnings -- ended up on the wrong side of the tracks and entered the Devil's Casino.</p>	<p>Un día, los dos muchachos se alejaron demasiado de casa —a pesar de las numerosas advertencias de Anciano Hervidor— por lo que acabaron en los barrios bajos y entraron en El casino del diablo.</p>
<p>Inside, Cuphead and Mugman soon found themselves on a winning streak at the Craps table. "Hot dawg!" exclaimed King Dice, the casino's sleazy manager. "These fellas can't lose!"</p>	<p>Allí, Cuphead y Mugman vieron enseguida que estaban en racha en la mesa de juego. —¡Increíble! —exclamó Rey Dado, el sórdido director del casino— ¡Estos tipos nunca pierden!</p>
<p>"Nice run, boys," laughed a newcomer. The brothers gasped. It was the casino's owner - the Devil himself! "Now, how about we raise the stakes?" he suggested with a toothy grin.</p>	<p>—Que buena racha, tíos. —afirmó un recién llegado mientras se carcajeaba. Los hermanos se quedaron atónitos, pues se trataba del dueño del casino... ¡el mismísimo diablo!— ¿Y si subimos las apuestas? —sugirió con una gran sonrisa burlona.</p>

<p>"Win one more roll, and all the loot in my casino is yours!" the Devil boomed. "But if you lose, I'll have your souls! Deal?"</p>	<p>—Si ganáis una sola tirada más, toda la pasta de este casino será vuestra, —declaró el diablo con voz de trueno— pero, si perdéis, vuestras almas me pertenecerán... ¿Trato hecho?</p>
<p>"Snake eyes!" laughed the Devil while slamming the floor. "You lose!" The brothers trembled in fear as he loomed over them. "Now, about those souls..."</p>	<p>—¡Pareja de unos!— Rió el diablo mientras golpeaba el suelo con fuerza.— ¡Habéis perdido! —Los hermanos se echaron a temblar cuando el diablo se cernió sobre ellos.— Bueno, sobre las almas...</p>
<p>The brothers pleaded for their very lives. "Th-there must be another way to repay you," Mugman stammered. "Yes, please, mister!" Cuphead added.</p>	<p>Los dos hermanos rogaron por sus queridísimas vidas. —Tie...tiene que haber o...otra forma de pagarle. —balbuceó Mugman. —¡Claro, por favor, señor! —añadió Cuphead.</p>
<p>"Hmm, perhaps there is," the Devil snickered, pulling out a parchment. "I have here a list of my runaway debtors. Collect their souls for me, and I just might pardon you two mugs."</p>	<p>—Hmm... quizás la haya. —El diablo sonrió con desdén y exhibió un pergamino.— Esta es una lista de mis morosos. Conseguid sus almas y traédmelas, así tal vez pueda perdonaros, tacitas.</p>
<p>"Now, get going!" the Devil roared, kicking the boys out most rudely. "You have 'til midnight tomorrow to collect every one of those souls! Otherwise I'll be the one collecting yours!"</p>	<p>—¡Ahuecad el ala! —rugió el diablo cuando les profirió un puntapié a cada uno.— ¡Tenéis hasta mañana a medianoche para haceros con todas y cada una de esas almas o, sino, seré yo quien se haga con las vuestras!</p>
<p>Cuphead and Mugman were terribly frightened and ran away as fast as they could. "C'mon, Mug!" panted Cuphead. "We have to find the Elder Kettle. He'll know what to do!"</p>	<p>Cuphead y Mugman estaban tan asustados que pusieron pies en polvorosa sin pensárselo dos veces. —¡Vamos, Mug! —jadeó Cuphead.— Tenemos que encontrar a Anciano Hervidor, ¡él sabrá que hacer!</p>
<p>"Guys, hang on! Thank the stars I caught up with you. I believe I've found a way out of this mess you're in!"</p>	<p>—¡Chicos, esperad! ¡Dad gracias a los cielos por haberos alcanzado! ¡Creo que he encontrado una forma de sacaros de este embrollo en el que os habéis metido!</p>
<p>"Hot dawg! You have?!"</p>	<p>—¡No puede ser! ¿En serio?</p>

"Your strenght is growing! You'll soon be a match for that no-good King Dice... and maybe even the Devil himself!"	—Vuestra fuerza va en aumento, pronto seréis unos oponentes dignos de ese malvado Rey Dado.... ¡y puede que del diablo mismo!
"Golly, do you really think?"	—¡Hala! ¿De veras lo crees?
"I do! But you'll never get close to the Devil unless you already have those soul contracts in hand!"	—Sí, pero nunca os acercareis lo suficiente al diablo sin esos contratos en mano.
"Only then will you get a chance to turn the tables on that fiend! So, when that time comes, do the right thing!"	—Solo entonces tendréis la oportunidad de volver las tornas a ese demonio, para así, cuando llegue el momento, hacer lo correcto.
"The little mugs have some fight in 'em, I'll say that much!" They're making mincemeat outta them debtors!	—Esos tazonzuelos son duros de pelar. ¡Están haciendo picadillo a todos los morosos!
"You see!! I knew there was something speacial about those fellas!"	—Ya lo ves, sabía que esos tipos tenían algo especial...
"Well, don't be too sure just yet, boss. I think there's something fishy about those two!"	—Bueno, no esté tan seguro aún, jefe. Hay algo en ellos que me huele mal.
"Don't blow your wig, Dice. If those two little finks try anything... I'll be waiting!!!"	—No te flipes tanto, Dado. Si esos dos zascandillitos intentan algo... ¡los estaré esperando!
"And for that, you ain't seein' the boss just yet. We're gonna play a little game first!"	—Y por eso no vais a ver aún al jefe... primero jugaremos un poco.
"Well, well, well... look how far you've come! Not only did you bust up my good-for-nothing lackey, King Dice..."	—Bueno, bueno, bueno... ¡mirad que lejos habéis llegado! No solo habéis pateado a mi inútil lacayo, Rey Dado...
"...but I see you've got my soul contracts, as agreed! Hand 'em over, and join my team!"	—Sino que además, veo que traéis con vosotros mis contratos de almas, ¡tal como acordamos! Entregádmelos y uníos a mí.
"You're mine now! And we're gonna have a hell of a time down here...!!!"	—¡Sois míos ahora y vais a vivir un infierno durante toda la eternidad!
"Welching on me just like all the others, eh... I'll teach you for backing out a deal -- have at you!!!"	—Dando la espalda a la deuda como todos los demás, ¿eh? Os enseñaré a no romper los pactos... ¡en guardia!

The brothers had triumphed over the demon, forcing him to finally give up. "We shall accept your surrender, Devil," Cuphead laughed. "But we're not done just yet!"	Los hermanos derrotaron al demonio, y lo forzaron a rendirse. —Aceptamos tu rendición, diablo. —rió Cuphead.— ¡Pero aún no hemos terminado!
And with that, Cuphead and Mugman destroyed all of the soul contracts, releasing Inkwell Isle's residents from eternal servitude to the Devil.	Y así, Cuphead y Mugman destruyeron todos los contratos de almas, liberando a todos los habitantes de Isla Tintero de la servidumbre eterna.
"Gosh, I can't wait to tell everybody!" Cuphead said. The boys set off home, and at top speed. "C'mon, last one there's a leaky cup!" Mugman teased as they ran.	—¡Señor, no puedo esperar a contárselo a todo el mundo! —dijo Cuphead. Los chicos pusieron rumbo a casa a toda vela. —¡El último en llegar gotea! —se mofó Cuphead mientras corrían.
Once home, the brothers gathered everyone together. "You're all free of the Devil's debt!" Cuphead announced. "And that fiend won't bother us again!" Mugman added.	Ya en casa, los hermanos reunieron a todos los habitantes. —¡Os hemos liberado del pacto con el diablo! —anunció Cuphead. —Y ese endemoniado no os volverá a molestar.— añadió Mugman.
The Elder Kettle was literally brimming with pride as everyone began to cheer: "Let's hear it for Cuphead and Mugman!" "Hip-hip-hurrah!" "Hip-hip-hurrah!"	Anciano Hervidor irradió orgullo cuando todos gritaron: —¡Hurra por Cuphead y Mugman! —¡Hip,hip, hurra! ¡Hip, hip, hurra!
As an all-day celebration began, the brothers promised to never wander into trouble again. And they didn't — until the next time, of course! But that is another story...	La celebración duró todo un día y los hermanos prometieron no volverse a meter en líos nunca más. Y así fue... hasta la siguiente vez, ¡por supuesto! Pero esa es otra historia...
The End	Fin
Ready?	¿PREPARADOS?
WALLOP!	¡ZURRAOS!
A KNOCKOUT!	¡K.O.!
"BOTANIC PANIC"	"PÁNICO BOTÁNICO"
Run 'n Gun!	¡Corre y dispara!
BRAVO!!!	¡¡¡BRAVO!!!
"RUSE OF AN OOZE"	"GRANO EN EL CULO"
Difficulty Selection	Seleccionar dificultad
SIMPLE	FÁCIL
REGULAR	NORMAL
"THREATENIN' ZEPPELIN"	"ZEPELÍN AMENAZADOR"
"FLORAL FURY"	"FURIA FLORAL"

"PYRAMID PERIL"	"PIRÁMIDE PELIGROSA"
"CARNIVAL KERFUFFLE"	"CONMOCIÓN EN LA FERIA"
"SUGARLAND SHIMMY"	"BAILE EN EL PAÍS DEL DULCE"
"FIERY FROLIC"	FUEGO FIERO
HELP!	¡AYUDA!
"AVIARY ACTION!"	"¡ACCIÓN AVIÁRIA!"
"HONEYCOMB HERALD"	"EL HERALDO DEL PANAL"
"SHOOTIN 'N LOOTIN'"	"DISPARAR Y SAQUEAR"
"JUNKYARD JIVE!"	"DESGUACE DE CHUMINADAS"
"DRAMATIC FANATIC"	"FANÁTICO DRAMÁTICO"
"RAILROAD WRATH"	"LA RABIA DEL FERROCARRIL"
"HIGH SEAS HI-JINX!"	"ALTA MAR Y MARES DE TRASTADAS"
"MURINE CORPS"	"CUERPO DE ROEDORES"
"ALL BETS ARE OFF!"	"¡SE ACABARON LAS APUESTAS!"
SAFE	A SALVO
HEALTH UP	REVITALIZADO
UH-OH!	¡OH-OH!
HONK!	¡MEC!
LOW	BAJO
HIGH	ALTO
"ONE HELL OF A TIME"	"VIVIENDO UN INFIERNO"
EQUIP CARD 1P	CARTA DE PERSONAJE J1
EQUIP CARD 2P	CARTA DE PERSONAJE J2
START	EMPEZAR
START OVER	VOLVER A EMPEZAR

## 14.2. La traducción de los archivos de texto en pantalla

Original		Modo cooperativo local	Modo un jugador
Confounded Circus			
Professional_Tooltip_SuperEquip	My dear friends, you just earned a great bonus. Check out yer option menu for a new visual mode!	Queridos amigos, acabáis de conseguir un gran bonus. ¡Abrid el menú de opciones para nuevos gráficos!	Querido amigo, acabas de conseguir un gran bonus. ¡Abre el menú de opciones para nuevos gráficos!
Canteen_Tooltip_ShmutWeapons	Your aeroplanes are now equipped with mini;bombs. Switch your weapon anytime during battle!	Vuestras avionetas están ahora equipadas con minibombas. Podéis cambiar el arma en cualquier momento.	Tu avioneta está ahora equipada con minibombas. Puedes cambiar el arma en cualquier momento.
KingDice_Tooltip_RegularSoulContracts	Remember. Only a regular battle will let you collect a debtor's soul contract... now scam.	Recordad: tan solo una batalla normal os conseguirá un contrato de alma. Ahora largaos.	Recordad: tan solo una batalla normal te conseguirá un contrato de alma. Ahora largaos.
FlyingBlimpSelection			
RetroArcade: Lunar Williams			
AirshipCrab			
Funhouse Frazzles		La casa de los espejos	La casa de los espejos
AndWaiting	AND WAITING: AND WAITING	A LA ESPERA: A LA ESPERA	A LA ESPERA: A LA ESPERA
ArcadeWorldMap	ARCADE	ARCADE	ARCADE
BackButtonGlyph	BACK	ATRÁS	ATRÁS
DeleteButtonGlyph	DELETE	BORRAR	BORRAR
level_weapon_arc_name	ARC		
level_weapon_homing_name	CHASER	RASTREADOR	RASTREADOR
level_weapon_exploder_name	RANGER		
level_weapon_charge_name	CHARGE	CARGA	CARGA

level_weapon_boomerang_name	ROUNDAABOUT	GUARDAESPALDAS	GUARDAESPALDAS
level_weapon_bouncer_name	LOBBER	PARABÓLICO	PARABÓLICO
Baroness	Baroness Von Bon Bon	BARONESA VON BOM BON	BARONESA VON BOM BON
BaronessWorldMap	Baroness Von Bon Bon	BARONESA VON BOM BON	BARONESA VON BOM BON
Bee	Rumor Honeybottoms	Rumor Mielibottoms	Rumor Mielibottoms
BeeWorldMap	Rumor Honeybottoms	Rumor Mielibottoms	Rumor Mielibottoms
BirdhouseWorldMap	Wally Warbles	Pájaro Canoro	Pájaro Canoro
BlimpWorldMap	Hilda Berg	Hilda Berg	Hilda Berg
BossBattleWorldMap	BOSS BATTLE	BATALLA FINAL	BATALLA FINAL
Charm	Charm	Amuleto	Amuleto
CharmBackTitle	CHARM	AMULETO	AMULETO
CheckListContractHeader			
CheckListFinale	FINALE: FINALE	FINAL: FINAL	FINAL: FINAL
CheckListNoContractHeader			
CheckListTitle	CHECKLIST	LISTA DE CONTRATOS	LISTA DE CONTRATOS
CHECKLIST	CHECKLIST: CHECKLIST	LISTA DE CONTRATOS	LISTA DE CONTRATOS
CheckListWorld1	WORLD 1	MUNDO 1	MUNDO 1
CheckListWorld2	WORLD 2	MUNDO 2	MUNDO 2
CheckListWorld3	WORLD 3	MUNDO 3	MUNDO 3
Clown	Beppi The Clown	Beppi el Payaso	Beppi el Payaso
ClownWorldMap	Beppi The Clown	Beppi el Payaso	Beppi el Payaso
ConfirmButtonGlyph	CONFIRM	ACEPTAR	ACEPTAR
ConfirmMenuCancel	cancel	cancelar	cancelar
ConfirmMenuEnter	enter	enter	enter
HOLD TO REDUCE SIZE & INCREASE		MANTÉN PULSADO PARA REDUCIR TU TAMAÑO Y AUMENTAR	MANTÉN PULSADO PARA REDUCIR TU TAMAÑO Y AUMENTAR

ConfirmMenuTex	PRESS <sprite=1> TO CONTINUE	PULSA <sprite=1> PARA CONTINUAR	PULSA <sprite=1> PARA CONTINUAR
Contracts	Contracts	Contratos	Contratos
NO CONTRACTS		NO HAY CONTRATOS	NO HAY CONTRATOS
CupHouseWorldMap	HOME SWEET HOME	HOGAR, DULCE HOGAR	HOGAR, DULCE HOGAR
CupHouseWorldMap_ITA			
CupHouseWorldMapSubText			
DEMO TUTORIAL			
Devil	The Devil	El diablo	El diablo
DevilWorldMap	The Devil	El diablo	El diablo
DicePalaceBooze	Tipsy Troop	Tropa Trompa	Tropa Trompa
DicePalaceChips	Chips Bettigan	Oli Olín	Oli Olín
DicePalaceCigar	Mr. Wheezy	Sr. Tositon	Sr. Tositon
DicePalaceDomino	Pip and Dot	Punto y Blanca	Punto y Blanca
DicePalaceEightBall	Mangosteen	Mangostán	Mangostán
DicePalaceFlyingHorse	Phear Lap	Pavor Lap	Pavor Lap
DicePalaceFlyingMemory	Mr. Chimes	Sr. Repiqueos	Sr. Repiqueos
DicePalaceMain	King Dice	Rey Dado	Rey Dado
DicePalacePachinko	Pachi-Pachi		
DicePalaceRabbit	Hopus Pocus	Sim Salaboing	Sim Salaboing
DicePalaceRoulette	Pirouletta	Pirrouletta	Pirrouletta
DicePalaceWorldMap	Dice Palace	Palacio de los dados	Palacio de los dados
DifficultyMenuEasy	easy\$	fácil\$	fácil\$
DifficultyMenuHard	hard\$	difícil\$	difícil\$
DifficultyMenuNormal	REGULAR	NORMAL	NORMAL
DifficultyMenuText	PRESS <sprite=1> TO CONTINUE	PULSA <sprite=1> PARA CONTINUAR	PULSA <sprite=1> PARA CONTINUAR

Dragon	Grim Matchstick	Negrim Fosforick	Negrim Fosforick
DragonWorldMap	Grim Matchstick	Negrim Fosforick	Negrim Fosforick
EquipBackgroundCuphead			
EquipBackgroundMugman			
EquipGlyph			
Flower	Cagney Carnation	Cagney Clavel	Cagney Clavel
FlowerWorldMap	Cagney Carnation	Cagney Clavel	Cagney Clavel
FlyingBird	Wally Warbles	Pájaro Canoro	Pájaro Canoro
FlyingBlimp	Hilda Berg	Hilda Berg	Hilda Berg
FlyingGenie	Djimmi The Great	Djimmi el Genial	Djimmi el Genial
FlyingMermaid	Cala Maria	Cala María	Cala María
Frogs	Ribby and Croaks	Robby y Croad	Robby y Croad
FrogWorldMap	Ribby and Croaks	Robby y Croad	Robby y Croad
GenieWorldMap	Djimmi The Great	Djimmi el Genial	Djimmi el Genial
Grade	Grade: GRADE	Nota: NOTA	Nota: NOTA
HellGateWorldMap	TO HELL	AL INFIERNO	AL INFIERNO
InteractionDialogueEnter	ENTER <sprite=1>	ENTER <sprite=1>	ENTER <sprite=1>
JoinPrompt	PRESS ANY BUTTON TO JOIN	PULSA CUALQUIER BOTÓN PARA UNIRTE A LA PARTIDA	PULSA CUALQUIER BOTÓN PARA UNIRTE A LA PARTIDA
charm_pit_saver_subtext	Defensive Bonus	Bonus defensivo	Bonus defensivo
charm_parry_attack_subtext	Parry Attack	Bloqueo ofensivo	Bloqueo ofensivo
charm_turret_subtext			
level_weapon_arc_description			
level_weapon_homing_description	Long range with below-average damage. No aiming required.	Largo alcance y daño por debajo de la media. No es necesario apuntar.	Largo alcance y daño por debajo de la media. No es necesario apuntar.

level_weapon_exploder_description	Damage increases with range. Keep your distance for maximum power.		
level_weapon_charge_description	Hold attack to increase damage. No rapid fire, so precision is key.	Mantén el ataque para aumentar el daño. La cadencia es lenta por lo que la precisión es clave.	Mantén el ataque para aumentar el daño. La cadencia es lenta por lo que la precisión es clave.
level_weapon_boomerang_description	Great coverage with average damage. Aim backward for maximum range.	Gran cobertura y daño medio. Dispara hacia atrás para mayor alcance.	Gran cobertura y daño medio. Dispara hacia atrás para mayor alcance.
level_weapon_bouncer_description	Medium range and good damage with a slower rate of fire.	Medio alcance y mayor daño con menor cadencia de disparo.	Medio alcance y mayor daño con menor cadencia de disparo.
level_weapon_wide_shot_description	Lock in place to focus the attack. Long range with piercing ability.		
plane_weapon_peashot_description	Simple rapid fire weapon. It's tried and true, and something something.		
plane_weapon_laser_description			
plane_weapon_bomb_description	Bombs away, matey!		
arcade_weapon_peashot_description			
level_super_beam_description	A devastating attack spills from your head. Horizontal only (ground or air).	Tu cabeza lanza un devastador ataque horizontal (por tierra y aire).	Tu cabeza lanza un devastador ataque horizontal (por tierra y aire).
level_super_ghost_description	Maneuver your spirit and body simultaneously for maximum damage.	Maniobra simultáneamente en cuerpo y espíritu para infligir daño máximo.	Maniobra simultáneamente en cuerpo y espíritu para infligir daño máximo.

level_super_invincible_description	Cross the astral plane to become invulnerable for a short time.	Cruza el plano astral para volverte invulnerable durante un corto período de tiempo.	Cruza el plano astral para volverte invulnerable durante un corto período de tiempo.
plane_super_bomb_description			
charm_health_up_1_description	Adds an additional hit point but lightly weakens your attack power.	Tienes una vida extra, pero tu ataque se debilita levemente.	Tienes una vida extra, pero tu ataque se debilita levemente.
charm_health_up_2_description	Adds two additional hit points but weakens your attack power.	Tienes dos vidas extras, pero tu ataque se debilita.	Tienes dos vidas extras, pero tu ataque se debilita.
charm_super_builder_description	Super meter continuously fills " in addition to what you earn.	El medidor súper se va llenando... sin contar con lo que ganes.	El medidor súper se va llenando... sin contar con lo que ganes.
charm_smoke_dash_description	You will not take damage during a dash. A great defense maneuver.	No te harás daño al esprintar. Una gran maniobra defensiva.	No te harás daño al esprintar. Una gran maniobra defensiva.
charm_parry_plus_description	The first parry move is automatic " all you need to do is jump.	El primer bloqueo ofensivo es automático " solo has de saltar.	El primer bloqueo ofensivo es automático " solo has de saltar.
charm_pit_saver_description	Increases super meter and extends hit invulnerability after taking damage.		
charm_parry_attack_description	Your first parry move doubles as a damaging axe attack.	El bloqueo ofensivo se duplica y se convierte en un ataque ofensivo similar al de un hacha.	El bloqueo ofensivo se duplica y se convierte en un ataque ofensivo similar al de un hacha.
charm_turret_description			
None_description			
Error_description			
out_of_stock_name	OUT OF STOCK	SIN EXISTENCIAS	SIN EXISTENCIAS
out_of_stock_subtext	You've purchased everything!	¡Lo has comprado todo!	¡Lo has comprado todo!

out_of_stock_description			
item_purchased_name	PURCHASED	COMPRADO	COMPRADO
item_purchased_subtext	Item no longer available!	Producto no disponible	Producto no disponible
item_purchased_description			
KingDiceToWorld1WorldMap	INKWELL ISLE ONE	ISLA TINTERO 1	ISLA TINTERO 1
KingDiceToWorld2WorldMap	INKWELL ISLE TWO	ISLA TINTERO 2	ISLA TINTERO 2
KingDiceToWorld3WorldMap	INKWELL ISLE THREE	ISLA TINTERO 3	ISLA TINTERO 3
KingDiceWorld1Map	Dice Gate		
KingDiceWorld2Map	Dice Gate		
KingDiceWorldMapSubtext			
List	List	Lista	Lista
ListBackTitle	LIST	LISTA	LISTA
Mausoleum	Mausoleum	Mausoleo	Mausoleo
MausoleumWorldMap	Mausoleum	Mausoleo	Mausoleo
MausoleumWorldMapSubtext			
MermaidWorldMap	Cala Maria	Cala María	Cala María
Mouse	Werner Werman	Werner Westia	Werner Westia
MouseWorldMap	Werner Werman	Werner Westia	Werner Westia
NewGlyph	NEW	NUEVA PARTIDA	NUEVA PARTIDA
OptionsMenuAudio	AUDIO	AUDIO	AUDIO
OptionsMenuBack	BACK	ATRÁS	ATRÁS
QuotePotato	"Buttered, smashed, and mashed. It's over for you."	«Os voy a hacer puré.»	«Te voy a hacer puré.»
QuoteOnion	"Hey little guy, it's O.K. if you have to cry!"	«¡Tranquilo, enanos, llorar no es malo!»	«¡Tranquilo, enanos, llorar no es malo!»
QuoteCarrot	"I'm lean, mean, and full of beta-carotene."	«Más letal que el veneno a pesar del beta-caroteno.»	«Más letal que el veneno a pesar del beta-caroteno.»

QuoteNone	Quote_Error		
PlayerTwoJoinedWithUser	{USERNAME} has joined	Se ha unido {USERNAME}	Se ha unido {USERNAME}
QuoteSlimeMain	"With a face like mine is it a crime to be bouncing all the time?"	«¿Es un crimen ir botando todo el día, con una cara como la mía?»	«¿Es un crimen ir botando todo el día, con una cara como la mía?»
QuoteSlimeBigSlime	"I'm a handsome slime bringing pain -- one bounce at a time!"	«Soy un apuesto pegote que no te zurra de rebote.»	«Soy un apuesto pegote que no te zurra de rebote.»
QuoteSlimeTombstone	"I'm very smashing...even in grave situations!"	«Lo peto, incluso en situaciones de vida o muerte.»	«Lo peto, incluso en situaciones de vida o muerte.»
Platforming_Level_3_2	Rugged\nRidge	Garganta\nnescarpada	Garganta\nnescarpada
QuoteRetroArcade			
QuotePirateMain	"Yer skills be like me buried treasure...just a myth!"	«¡Vuestras habilidades se asemejaran a mi tesoro enterrado... los dos son un mito!»	«¡Vuestras habilidades se asemejaran a mi tesoro enterrado... los dos son un mito!»
QuotePirateBoat	"HAW-HAW-HAW-HAW-HAW!"	«¡JA-JA-JA-JA-JA!»	«¡JA-JA-JA-JA-JA!»
QuoteMouseMain	"Zat vas easy as eins, zwei, drei!"	«¡Das sido fácil como eins, zwei, drei!»	«¡Das sido fácil como eins, zwei, drei!»
QuoteMouseBrokenCan	"Zis tank is ze ultimate veapon. You vill not vin!"	«Das tanque ist die definitiven armen. ¡Vaisa perdier!»	«Das tanque ist die definitiven armen. ¡Vasa perdier!»
QuoteMouseCat	"Hiss! Hiss! Me-e-e-ow!!"	«¡Fú, fú! ¡Miaaaaau!»	«¡Fú, fú! ¡Miaaaaau!»
QuoteMausoleumEasy	"Get lost! You hear me? This tomb is only for the eerie!"	«¡Perdeos! ¿Me oís? ¡Esta es una tumba privada!»	«¡Piérdete! ¿Me oyes? ¡Esta es una tumba privada!»
QuoteMausoleumNormal	"Yet another spooktacular performance from the Spectre Syndicate."	«¡El sindicato espectral ha vuelto ha estar de miedo!»	«¡El sindicato espectral ha vuelto ha estar de miedo!»

QuoteMausoleumHard	"Is success achievable? Not when we are this un-boo-lievable!"	«¿Lo conseguiréis? No cuando somos tan buuenos.»	«¿Lo conseguirás? No cuando somos tan buuenos.»
QuoteFrogsMain	"We've had fightin' souls since we've been tiny tadpoles."	«Tenemos madera de luchador desde que éramos unos renacuajos.»	«Tenemos madera de luchador desde que éramos unos renacuajos.»
QuoteFrogsRoll	"Crude and bad, 'cause we're from the wrong side of the lily pad."	«Somos gentuza y de la zona mala del nenúfar.»	«Somos gentuza y de la zona mala del nenúfar.»
QuoteFrogsMorph	"You went for broke and now you're croaked!"	«Lo apostasteis todo y os ha salido rana.»	«Lo apostaste todo y te ha salido rana.»
QuoteMermaidMain	"You are a cutie...I am not sure if I should catch and release!"	«Habéis caído en mis redes y no sé si liberaros... sois una monada...»	«Has caído en mis redes y no sé si liberarte... eres una monada...»
QuoteMermaidMerdusa	"You dare to gaze?! How 'bout stone boots so you can swim with the fishes!"	«¿Os atrevéis a mirarme? ¿Y si os hago un par de botas de cemento para que nadéis con los peces?»	«¿Os atrevéis a mirarme? ¿Y si os hago un par de botas de cemento para que nades con los peces?»
QuoteMermaidHead	"Holy mackerel! Is that your best effort?"	¡Santa caballa! ¿Eso es todo lo que sabéis hacer?	¡Santa caballa! ¿Eso es todo lo que sabes hacer?
QuoteGenieMain	"You look the fool, falling for the first trick I learnt at genie school."	«¡Mirad a estos necios, perdiendo por el primer truco que aprendí en el colegio!»	«¡Mira a este necio, perdiendo por el primer truco que aprendí en el colegio!»
QuoteGenieDisappear	"You really didn't stack up."	«No habéis estado a la altura.»	«No has estado a la altura.»
QuoteGenieMarionette	"That beating was for free -- Â no strings attached!"	«¡La primera paliza es gratis... sin ataduras!»	«¡La primera paliza es gratis... sin ataduras!»
QuoteGenieGiant	"I need a new volunteer...this one collapsed in fear!"	«¿Algún otro voluntario? ¡Estos se han ido al otro barrio!»	«¿Algún otro voluntario? ¡Este se ha ido al otro barrio!»
QuoteGenieCoffin	"Do you need to borrow my sarcophagus?"	«Tranquilos, os presto mi sarcófago.»	«Tranquilos, os presto mi sarcófago.»

QuoteFlyingBlimpMain	"Fitting, isn't it? I'm a blimp -- you're a wimp."	«Increíble, ¿no? Este dirigible os ha dirigido a vuestro fin.»	«Increíble, ¿no? Este dirigible te ha dirigido a tu fin.»
QuoteFlowerPhaseTwo	"Extreme pollination and total domination!"	«¡Extrema polinización y total dominación!»	«¡Extrema polinización y total dominación!»
QuoteFlyingBlimpMagical	"You won't get too far...it's been foretold in the stars."	«No llegaréis muy lejos... está escrito en las estrellas.»	«No llegarás muy lejos... está escrito en las estrellas.»
QuoteFlyingBlimpMoon	"You lost too soon and I was only half moon!"	«Vaya... ya os he merendado y aún no estoy llena.»	«Vaya... ya te he merendado y aún no estoy llena.»
QuoteFlowerMain	"Fools who attempt to fight this will leave with allergic rhinitis!"	«Aquellos que se atreven a enfrentarse a mí, con rinitis se irán de aquí.»	«Aquellos que se atreven a enfrentarse a mí, con rinitis se irán de aquí.»
QuoteDragonMain	"Don't m-m-m-misunderstand my flames -- I just meant fun and games."	«No malinterpretéis mis llamaradas, son una llamada a la diversión.»	«No malinterpretes mis llamaradas, son una llamada a la diversión.»
QuoteRobotMain	"OBJECTIVE COMPLETE. TARGET SCRAPPED."	«OBJETIVO COMPLETADO. OBJETIVO ANIQUILADO.»	«OBJETIVO COMPLETADO. OBJETIVO ANIQUILADO.»
QuoteRobotHeliHead	"MALFUNCTION. MALFUNCTION."	«ERROR. ERROR.»	«ERROR. ERROR.»
QuoteRobotInventor	"I have the perfect equation to hinder yer evasion!"	«Tengo la perfecta ecuación para dificultar vuestra evasión.»	«Tengo la perfecta ecuación para dificultar tu evasión.»
QuoteSallyStagePlayMain	"Break a leg...nah, break two!"	«¡Rompeos una pierna! No, mejor dos.»	«¡Rómpete una pierna! No, mejor dos.»
QuoteSallyStagePlayHouse	"Stay away from center stage or succumb to the power of a starlet's rage!"	«¡Alejaos del escenario o ateneos al calvario!»	«¡Aléjate del escenario o atente al calvario!»
QuoteSallyStagePlayAngel	"Good riddance -- go away! It is time for my soliloquy."	«¡Adiós y buen viaje! Es la hora de mi soliloquio.»	«¡Adiós y buen viaje! Es la hora de mi soliloquio.»

QuoteSallyStagePlayFinal	"Please exit stage left during my standing ovation!"	«Por favor, desalojad la sala durante mi ovación.»	«Por favor, desaloja la sala durante mi ovación.»
QuoteLevelPlatforming1_1	"Nowhere to run, nowhere to go -- this forest is yer foe!"	«Huye o reza, no saldréis de aquí con tanta torpeza.»	«Huye o reza, no saldrás de aquí con tanta torpeza.»
QuoteLevelPlatforming1_2	"Who invited you into our tree? Only members are welcome, ya see?"	«¿Quién os ha invitado a nuestro árbol? Me tenéis hasta el olmo.»	«¿Quién os ha invitado a nuestro árbol? Me tienes hasta el olmo.»
QuoteLevelPlatforming2_1	"You did look foolish today, but clown tryouts are next week."	«Se os da bien hacer el tonto, pero las pruebas para payaso son la semana que viene.»	«Se te da bien hacer el tonto, pero las pruebas para payaso son la semana que viene.»
QuoteAirshipClam			
QuoteAirshipCrab			
QuoteAirshipJelly			
QuoteAirshipStrok			
QuoteBaronessChase	"I won't sugarcoat it...you never stood a chance!"	«No os lo endulzaré... no teníais ninguna oportunidad.»	«No te lo endulzaré... no tenías ninguna oportunidad.»
QuoteBaronessGumball	"I chew 'em up and spit 'em out."	«Los masco y los escupo.»	«Los masco y los escupo.»
QuoteBaronessWaffle	"Straight off the iron and too hot to handle!"	«¿No os dijo vuestra madre que no jugaseis con la comida?»	«¿No te dijo tu madre que no jugases con la comida?»
QuoteBaronessCandyCorn	"For me, a sweet tooth is fiendishly uncouth!"	«Para mí, ser goloso es maliciosamente tosco.»	«Para mí, ser goloso es maliciosamente tosco.»
QuoteBaronessCupcake	"Delicious and vicious, while maliciously nutritious."	«Deliciosos y adictivos a la par que nutritivos.»	«Delicioso y adictivo a la par que nutritivo.»
QuoteBaronessJawbreaker	"How's the jaw, ol' chum?"	«¿Qué tal las muelas, amiguitos?»	«¿Qué tal las muelas, amiguito?»
QuoteBat			

QuoteBeeMain	"Hey sugar, this honey is off limits. Now scram."	«Lo siento, ricuras, esta miel no está a vuestro alcance. Piraos zumbando.»	«Lo siento, ricura, esta miel no está a tu alcance. Pírate zumbando.»
QuoteBeeGuard	"Doggone! We got ourselves a good ol' fashioned honey heist."	«¡Diantrez! No oz afaneiz en robarnoz la miel, oz hemoz pillado.»	¡Diantrez! No te afanez en robarnoz la miel, te hemoz pillado.
QuoteBeeAirplane	"Dominate and bombinate -- that's how I bee!"	«Me gusta polinizar y dominar, mi madre me hizo azzí.»	«Me gusta polinizar y dominar, mi madre me hizo azzí.»
QuoteClownMain	"Why'd the clown drive over the cup? He wanted to crack him up."	«¿Por qué el payaso atropelló a la taza? Porque era para partirse.»	«¿Por qué el payaso atropelló a la taza? Porque era para partirse.»
QuoteClownSwing	"What do you call a cup that falls off a swing? A tumbler!"	«¿Qué hace una taza en un entierro? Estar taciturno.»	«¿Qué hace una taza en un entierro? Estar taciturno.»
QuoteClownHeliumTank	"What'd the balloon animals think of the cup? Quite the goblet-down!"	«¿Qué pensaron los globos de animales de la taza? Nos han dejado calizbajos.»	«¿Qué pensaron los globos de animales de la taza? Nos ha dejado calizbajos.»
QuoteClownCarouselHorse	"Knock knock. Who's there? Charlie. Charlie who? Charlie horse!"	«Tío, vivo para matar.»	«Tíos, vivo para matar.»
QuoteDevilMain	"You broke our deal...now it's my turn to break you!!!"	«Habéis roto el trato, ¡ahora me toca a mí romperos algo!»	«Has roto el trato, ¡ahora me toca a mí romperte algo!»
QuoteDevilPhaseTwo	"Anyone who opposes me will be destroyed!"	«¡Acabaré con cualquiera que se enfrente a mí!»	«¡Acabaré con cualquiera que se enfrente a mí!»
QuoteDevilPhaseThree	"Anyone who opposes me will be destroyed!"	«¡Acabaré con cualquiera que se enfrente a mí!»	«¡Acabaré con cualquiera que se enfrente a mí!»
QuoteDiceGate			
QuoteDiceBooze	"Go sleep *hic* it off...you look a little *hic* rough!"	«Ves a dormir la *hip* mona... estáis un *hip* poco agresivos.»	«Ves a dormir la *hip* mona... estás un *hip* poco agresivo.»

QuoteDiceCard			
QuoteDiceChips	"Hey short stack! This ain't a place you wanna be hanging 'round."	«Eh, fichajes, este no es lugar para pasar el rato.»	«Eh, fichaje, este no es lugar para pasar el rato.»
QuoteDiceCigar	"Looks like you could use some fresh air."	«Parece que necesitáis aire fresco.»	«Parece que necesitas aire fresco.»
QuoteDiceDomino	"You set them up, I'll knock them down."	«Tú los colocas, yo los derribo.»	«Tú lo colocas, yo lo derribo.»
QuoteDiceEightBall	"Fault, scratch and choke -- are you trying to hustle me?"	«Faltáis, arañáis y estranguláis... ¿estáis intentando presionarme?»	«Faltas, arañas y estrangulas... ¿estás intentando presionarme?»
QuoteDiceFlyingHorse	"This derby is over and thee results are in. Last place...YOU!"	«El derbi ha terminado y aquí tenemos los resultados: en último lugar... ¡vosotros!»	«El derbi ha terminado y aquí tenemos los resultados: en último lugar... ¡tú!»
QuoteDiceFlyingMemory	"Monkey see, monkey doom."	«Debéis de estar cansados de ser el último mono.»	«Debes de estar cansado de ser el último mono.»
	"You are not a warrior, you're a beginner"	«No sois luchadores, sois principiantes.»	«No eres un luchador, eres un principiante.»
QuoteDiceLight			
QuoteDiceMain	"So clever, so dapper, ya betta' believe this dice is loaded. Hi-de-ho!"	«Despierto y arreglado, podéis apostaros que este dado está trucado.»	«Despierto y arreglado, ya puedes apostarte que este dado está trucado.»
QuoteFlyingBirdMain	"I own the air -- I fly where eagles dare!"	«El cielo es mío, del más cálido al más frío.»	«El cielo es mío, del más cálido al más frío.»
QuoteFlyingBirdHouseDeath	"My dad's the brawn and I'm all brains! Together, we bring the pain."	«Mi padre y yo os vamos a torturar: él es puro músculo y yo listo a rabiar.»	«Mi padre y yo te vamos a torturar: él es puro músculo y yo listo a rabiar.»
QuoteFlyingBirdBirdRevival	"Even without my feathers, you're in for stormy weather!"	«Aún siquiera sin mis plumas, no volveréis a ver la luz del sol.»	«Aún siquiera sin mis plumas, no volverás a ver la luz del sol.»

QuoteDicePachinko	"Cling-cling, clang-clang, your bell has rang!"		
QuoteDiceRabbit	"...and PRESTO!! The cup has completely disappeared."	«... y ¡presto! Las tazas han desaparecido por completo.»	«... y ¡presto! La taza ha desaparecido por completo.»
QuoteDiceRoulette	"Ah-ha! You've noticed that my style is very Russian!"	«Ajá, ¡hago las cosas a la rusa!»	«Ajá, ¡hago las cosas a la rusa!»
QuoteLevelPlatforming2_2	"We ain't toyin' around with you, now scam!"	«No queremos jugar con vosotros. ¡Largaos!»	«No queremos jugar contigo ¡Lárgate!»
QuoteLevelPlatforming3_1	"The Fish Federation and the Crustacean Nation are victorious once again!"	«¡La Federación pececil y la nación crustácea han vuelto a ganar!»	«¡La Federación pececil y la nación crustácea han vuelto a ganar!»
QuoteLevelPlatforming3_2	"You'll never best a bluff, persevere a peak, or curb a cliff - just give up now!"	«La montaña no vendrá a vosotros, será mejor que dejéis de intentarlo.»	«La montaña no vendrá a ti será mejor que dejes de intentarlo.»
QuoteTrainSpecter	"I can...see...into the future. You...will be...counting worms."	«Puedo... ver... el futuro... y... estaréis... contando larvas.»	«Puedo... ver... el futuro... y... estarás... contando larvas.»
QuoteTrainSkeleton	"All aboard!! Next stop -- your funeral."	«¡Todos al tren! Próxima estación: vuestro funeral.»	«¡Todos al tren! Próxima estación: tu funeral.»
QuoteTrainLollipop	"Sorry! This train is only for the dead...but we can help you with that."	«Lo siento, este tren está reservado a los muertos, pero eso se puede solucionar.»	«Lo siento, este tren está reservado a los muertos, pero eso se puede solucionar.»
QuoteTrainEngine	"What a glorious night for me to bring the fright!"	«¡Qué noche tan gloriosa para dar sustos de muerte!»	«¡Qué noche tan gloriosa para dar sustos de muerte!»
Robot	Dr. Kahl's Robot	El robot del dr. Kahl	El robot del dr. Kahl
AirShipCrabWorldMap			
Funhouse Frazzles		La casa de espejos	La casa de espejos
AirShipWorldMap			

Confounded Circus			
OptionsMenuBrightness	BRIGHTNESS	BRILLO	BRILLO
OptionsMenuColorBleed	COLOR BLEED	SANGRADO	SANGRADO
OptionsMenuControls	CONTROLS	CONTROLES	CONTROLES
OptionsMenuDisplay	DISPLAY	PANTALLA	PANTALLA
OptionsMenuDisplayFullscree	FULLSCREEN	PANTALLA COMPLETA	PANTALLA COMPLETA
OptionsMenuDisplayWindowed	WINDOWED	MODO VENTANA	MODO VENTANA
OptionsMenuExitDesktop	QUIT GAME	SALIR DEL JUEGO	SALIR DEL JUEGO
OptionsMenuExitTitle	EXIT TO TITLE	VOLVER A LA PANTALLA DE TÍTULO	VOLVER A LA PANTALLA DE TÍTULO
OptionsMenuExitWorldMap	EXIT TO MAP	SALIR AL MAPA	SALIR AL MAPA
OptionsMenuFilter	FILTER	FILTRO	FILTRO
OptionsMenuFilter2Strip	2-STRIP	TECHNICOLOR DE DOS TIRAS	TECHNICOLOR DE DOS TIRAS
OptionsMenuFilterBlackWhite	BLACK & WHITE	BLANCO & NEGRO	BLANCO & NEGRO
OptionsMenuFilterNone	NONE	NINGUNO	NINGUNO
OptionsMenuMasterVolume	MASTER VOLUME	VOLUMEN GENERAL	VOLUMEN GENERAL
OptionsMenuMusic	MUSIC VOLUME	VOLUMEN DE MÚSICA	VOLUMEN DE MÚSICA
OptionsMenuOff	OFF	OFF	OFF
OptionsMenuOn	ON	ON	ON
OptionsMenuOptions	OPTIONS	OPCIONES	OPCIONES
OPTIONS		OPCIONES	OPCIONES
OptionsMenuOverscan	OVERSCAN	AJUSTAR A LA PANTALLA	AJUSTAR A LA PANTALLA
OptionsMenuPromptSwitchPlayers	SWITCH	CAMBIAR	CAMBIAR
OptionsMenuRemovePlayer2	REMOVE PLAYER 2	ELIMINAR AL JUGADOR 2	ELIMINAR AL JUGADOR 2
OptionsMenuResolution	RESOLUTION	RESOLUCIÓN	RESOLUCIÓN
OptionsMenuResume	RESUME	CONTINUAR	CONTINUAR
OptionsMenuRetry	RETRY	REINTENTAR	REINTENTAR

OptionsMenuSfx	SFX VOLUME	VOLUMEN DE EFECTOS	VOLUMEN DE EFECTOS
OptionsMenuVintage	VINTAGE MODE	MODO VINTAGE	MODO VINTAGE
OptionsMenuVisual	VISUAL	GRÁFICOS	GRÁFICOS
OptionsMenuVsync	VSYNC	SINCRONIZACIÓN VERTICAL	SINCRONIZACIÓN VERTICAL
level_weapon_peashot_description	Standard issue weapon. Long range with average damage.	Arma estándar. Largo alcance y daño medio.	Arma estándar. Largo alcance y daño medio.
level_weapon_spreadshot_description	Short range with great damage â€” if you can keep close to your target.	Corto alcance y mayor daño... si eres capaz de mantenerte cerca de tu objetivo.	Corto alcance y mayor daño... si eres capaz de mantenerte cerca de tu objetivo.
level_weapon_peashot_subtext	EX: Mega Blast	EX: Mega chorro	EX: Mega chorro
level_weapon_peashot_name	PEASHOOTER	LANZAGUISANTES	LANZAGUISANTES
level_weapon_spreadshot_name	SPREAD	DESPLEGADOR	DESPLEGADOR
Pirate	Captain Brineybeard	Capitán Barbaguada	Capitán Barbaguada
PirateWorldMap	Captain Brineybeard	Capitán Barbaguada	Capitán Barbaguada
Platform 1-1 WorldMap	Forest Follies	Camposanto	Camposanto
Platform 1-2 WorldMap	Treetop Trouble	Mala savia	Mala savia
Platform 2-1 WorldMap	Funfair Fever	Fiebre ferial	Fiebre ferial
Platform 2-2 WorldMap	Funhouse Frazzle	La casa de los espejos	La casa de los espejos
Platform 3-1 WorldMap	Perilous Piers	Puerto peligro	Puerto peligro
Platform 3-2 WorldMap	Rugged Ridge	Garganta escarpada	Garganta escarpada
Platforming_Level_1_1	Forest\nFollies	Camposanto	Camposanto
Platforming_Level_1_2	Treetop\nTrouble	Mala\nsavia	Mala\nsavia
Platforming_Level_2_1	Funfair\nFever	Fiebre ferial	Fiebre ferial
READY		LISTO	LISTO
Platforming_Level_2_2	Funhouse\nFrazzle	La casa de los espejos	La casa de los espejos
READY		LISTO	LISTO
Platforming_Level_3_1	Perilous\nPiers	Puerto peligro	Puerto peligro

ResultsMenuGrade	GRADE	NOTA	NOTA
ResultsMenuTopGrade	TOP-GRADE	NOTA MÁS ALTA	NOTA MÁS ALTA
ResultsNewRecord	A BRAND NEW RECORD	NUEVO RÉCORD	NUEVO RÉCORD
NOUVEAU RECORD	NOUVEAU RECORD	NOUVEAU RÉCORD	NOUVEAU RÉCORD
ResultsTryExpert	TRY EXPERT MODE TO WIN A CONTRACT	PROBAD EL MODO EXPERTO PARA GANAR UN CONTRATO	PRUEBA EL MODO EXPERTO PARA GANAR UN CONTRATO
ResultsTryRegular	TRY REGULAR MODE TO WIN A CONTRACT	PROBAD EL MODO EXPERTO PARA GANAR UN CONTRATO	PRUEBA EL MODO EXPERTO PARA GANAR UN CONTRATO
RobotWorldMap	Dr. Kahl's Robot	El robot del dr. Kahl	El robot del dr. Kahl
AirshipClam			
Confounded Circus			
SallyStageplayWorldMap	Sally Stageplay	Sarah Tablao	Sarah Tablao
SallyStagePlay	Sally Stageplay	Sarah Tablao	Sarah Tablao
ShopWorldMap	PORK RIND'S ONE STOP SHOP	LA TIENDA PORCINA	LA TIENDA PORCINA
ShopWorldMapSubtext	SPEND YOUR RICHES HERE!	¡GASTAD LAS RIQUEZAS AQUÍ!	¡GASTA LAS RIQUEZAS AQUÍ!
ShotABackTitle	SHOT-A	Disp. A	Disp. A
ShotBBackTitle	SHOT-B	Disp. B	Disp. B
Slime	Goopy Le Grande	Pegooty Le Grande	Pegooty Le Grande
SlimeWorldMap	Goopy Le Grande	Pegooty Le Grande	Pegooty Le Grande
Super	Super	Súper	Súper
SuperBackTitle	SUPER	SÚPER	SÚPER
Time	Time	Tiempo	Tiempo
Train	Phantom Express	Exprés fantasma	Exprés fantasma
TrainWorldMap	Phantom Express	Exprés fantasma	Exprés fantasma
UnlockContract	You got the {CONTRACT} soul contract!	¡Habéis conseguido el contrato del alma de {CONTRACT}!	¡Has conseguido el contrato del alma de {CONTRACT}!

UnlockSuper	You unlocked a new super!	¡Habéis desbloqueado un nuevo súper!	¡Has desbloqueado un nuevo súper!
Veggies	The Root Pack	El paquete de tubérculos	El paquete de tubérculos
BaronessSelection			
BeeSelection			
FlyingBirdSelection			
ClownSelection			
DevilSelection			
DragonSelection			
FlowerSelection			
FrogsSelection			
FlyingGenieSelection			
DicePalaceMainSelection			
EquipHUD	EQUIP: EQUIP	EQUIPAR	EQUIPAR
FlyingMermaidSelection			
MouseSelection			
PirateSelection			
RobotSelection			
SallyStagePlaySelection			
SlimeSelection			
TrainSelection			
VeggiesSelection			
VeggiesWorldMap	The Root Pack	El paquete de tubérculos	El paquete de tubérculos
WeaponA	Shot-A	Disp. A	Disp. A
WeaponB	Shot-B	Disp. B	Disp. B
XBOX_A	A	A	A
XBOX_NONE	NOT DEFINED	SIN DEFINIR	SIN DEFINIR

XBOX_RB	RB	RB	RB
XBOX_LB	LB	LB	LB
XBOX_B	B	B	B
XBOX_X	X	X	X
XBOX_Y	Y	Y	Y
XboxDisconnectInstructions	Please connect a controller and press any button to continue.	Por favor, conecta el mando y pulsa cualquier botón para continuar.	Por favor, conecta el mando y pulsa cualquier botón para continuar.
XboxDisconnectNotification	CONTROLLER DISCONNECTED	Mando desconectado	Mando desconectado
Quint_WAny_S2_CoinsCollected_Line1_B	I gather you gathered up all my hidden coins, eh?	Supongo que habéis recogido todas mis monedas escondidas, eh?	Supongo que habéis recogido todas mis monedas escondidas, eh?
XboxPlayer1	Player 1	Jugador 1	Jugador 1
XboxPlayer2	Player 2	Jugador 2	Jugador 2
ResultsMenuTitle	LES RESULTATS	Resultados	Resultados
ResultsMenuSkill	SKILL LEVEL	NIVEL DE HABILIDAD	NIVEL DE HABILIDAD
ResultsMenuSpirit	SUPER METER	MEDIDOR SÚPER	MEDIDOR SÚPER
ResultsMenuCoins	GOLD COINS	Monedas	Monedas
ResultsMenuParry	PARRY	BLOQUEO OFENSIVO	BLOQUEO OFENSIVO
ResultsMenuHpBonus	HP BONUS	PS BONUS	PS BONUS
ResultsMenuTime	TIME"	TIEMPO"	TIEMPO"
ContinueGlyph	CONTINUE	CONTINUAR	CONTINUAR
ResultsGolly	GOLLY! A PERFECT SCORE!	¡GUAU! ¡UNA PUNTUACIÓN PERFECTA!	¡GUAU! ¡UNA PUNTUACIÓN PERFECTA!
level_weapon_wide_shot_name	TRIPLE LASER	LASER TRIPLE	LASER TRIPLE
plane_weapon_peashot_name	PEASHOT	LANZAGUISANTES	LANZAGUISANTES
plane_weapon_laser_name	LASER	LASER	LASER
plane_weapon_bomb_name	BOMB	BOMBA	BOMBA

arcade_weapon_peashot_name: arcade_weapon_peashot			
level_super_beam_name	SUPER ART	SÚPER ARTE I	SÚPER ARTE I
level_super_ghost_name	SUPER ART III	SÚPER ARTE II	SÚPER ARTE II
level_super_invincible_name	SUPER ART II	SÚPER ARTE III	SÚPER ARTE III
plane_super_bomb_name	BOMB	BOMBA	BOMBA
charm_health_up_1_name	HEART	VIDA	VIDA
charm_health_up_2_name	TWIN HEART	VIDA DOBLE	VIDA DOBLE
charm_super_builder_name	COFFEE	CAFÉ	CAFÉ
charm_smoke_dash_name	SMOKE BOMB	BOMBA DE HUMO	BOMBA DE HUMO
charm_parry_plus_name	P. SUGAR	AZÚCAR DE BLOQUEO DEFENSIVO	AZÚCAR DE BLOQUEO DEFENSIVO
charm_pit_saver_name	SHIELD		
charm_parry_attack_name	WHETSTONE	AFILADOR	AFILADOR
charm_turret_name	TURRET		
None_name	EMPTY	VACÍO	VACÍO
level_weapon_spreadshot_subtext	EX: Eight Way	EX: El octeto	EX: El octeto
level_weapon_arc_subtext			
level_weapon_homing_subtext	EX: Chaos Orbit	EX: Órbita del caos	EX: Órbita del caos
level_weapon_exploder_subtext	EX: Risky Burst		
level_weapon_charge_subtext	EX: Radial Barrage	Descarga radial	Descarga radial
level_weapon_boomerang_subtext	EX: Jumbo Rebound	EX: Bumerán gigante	EX: Bumerán gigante
Quartet_W2_S1_MemberLost_Line3_B	Be a pal and let us know if you spot him, won't you?	Sed buenos y avisadnos si lo veis, ¿vale?	Sé bueno y avísanos si lo ves, ¿vale?
level_weapon_bouncer_subtext	EX: Kablooey	EX: Machacador	EX: Machacador
level_weapon_wide_shot_subtext	EX: Beam Flash		
plane_weapon_peashot_subtext	Multishot		
plane_weapon_laser_subtext			

plane_weapon_bomb_subtext	Bombs	Bombas	Bombas
arcade_weapon_peashot_subtext			
None_subtext			
Error_subtext			
level_super_beam_subtext	Energy Beam	Haz de energía	Haz de energía
Energy Beam	Energy Beam	Haz de energía	Haz de energía
level_super_ghost_subtext	Giant Ghost	Fantasma gigante	Fantasma gigante
level_super_invincible_subtext	Invincibility	Invencibilidad	Invencibilidad
plane_super_bomb_subtext			
charm_health_up_1_subtext	Extra Hit Point	Vida extra	Vida extra
charm_health_up_2_subtext	Extra Hit Points	Vidas extra	Vidas extra
charm_super_builder_subtext	Autofill Meter	Medidor con autollenado	Medidor con autollenado
charm_smoke_dash_subtext	Invisible Dash	Esprint invisible	Esprint invisible
charm_parry_plus_subtext	Automatic Parry	Bloqueo ofensivo automático	Bloqueo ofensivo automático
StartButton	Press Any Button	Pulsa cualquier botón	Pulsa cualquier botón
TitleScreenStart	START	START	START
list_name	CONTRACT LIST	LISTA DE CONTRATOS	LISTA DE CONTRATOS
level_weapon_none_name	EMPTY	VACÍO	VACÍO
TitleScreenOptions	OPTIONS	OPCIONES	OPCIONES
level_super_none_name	EMPTY	VACÍO	VACÍO
TitleScreenExit	EXIT	SALIR	SALIR
charm_none_name	EMPTY	VACÍO	VACÍO
Arcade_W2_S1_NoHiScore_Line5_B			
TitleScreenLoading	LOADING...	CARGANDO...	CARGANDO...
TitleScreenYes	YES	SÍ	SÍ
TitleScreenNo	NO	NO	NO

CreditsThanks	Our sincere appreciation to the members of our team whose loyalty and creative endeavor made possible this production.	Nuestro más sincero agradecimiento a los miembros de nuestro equipo cuya lealtad y esfuerzo creativo ha hecho posible esta producción.	Nuestro más sincero agradecimiento a los miembros de nuestro equipo cuya lealtad y esfuerzo creativo ha hecho posible esta producción.
TitleScreenConfirmDelete	ARE YOU SURE YOU WANT TO DELETE	¿SEGURO QUE QUIERES BORRAR LA PARTIDA?	¿SEGURO QUE QUIERES BORRAR LA PARTIDA?
TitleScreenNew	NEW	NUEVA PARTIDA	NUEVA PARTIDA
TitleScreenSlot1	CUPHEAD A	CUPHEAD A	CUPHEAD A
TitleScreenSlot2	CUPHEAD B	CUPHEAD B	CUPHEAD B
TitleScreenSlot3	CUPHEAD C	CUPHEAD C	CUPHEAD C
TitleScreenWorld1	Inkwell Isle One	Isla Tintero 1	Isla Tintero 1
TitleScreenWorld2	Inkwell Isle Two	Isla Tintero 2	Isla Tintero 2
TitleScreenWorld3	Inkwell Isle Three	Isla Tintero 3	Isla Tintero 3
TitleScreenWorld4	Inkwell Hell	Tintero Infierno	Tintero Infierno
ElderKettleExit	Exit	Salir	Salir
ElderKettleTutorial	Tutorial	Tutorial	Tutorial
PlayerTwoJoined	PLAYER TWO has joined	EL JUGADOR DOS se ha unido	EL JUGADOR DOS se ha unido
Axeman	Axeman	Hombre hacha	Hombre hacha
Chip_W1_S1_Standard_Line1_B	What're you lookin' at? My chip? Ha!	¿Qué miráis? ¿Mi chip? ¡Ja!	¿Qué miras? ¿Mi chip? ¡Ja!
Chip_W1_S1_Standard_Line2_B	It's not my fault! I been busy fightin' off those casino debtors!	¡No es culpa mía! He estado ocupado combatiendo contra esos morosos	¡No es culpa mía! He estado ocupado combatiendo contra esos morosos.
Chip_W1_S1_Standard_Line3_B	Now I gotta save up to have my blade fixed!	y ahora tengo que ahorrar para poder reparar mi hoja.	y ahora tengo que ahorrar para poder reparar mi hoja.

Chip_W1_S1_Standard_Line4_B	So help me, I wish someone would bust that King Dice one!	Ayudadme, me gustaría que alguien diera su merecido a ese Rey Dado.	Ayudadme, me gustaría que alguien diera su merecido a ese Rey Dado.
Chip	Talk to CHIP	Hablar con FILO	Hablar con FILO
Quint_W1_S1_Standard_Line1_B	Harumph!! I'll be a monkey's uncle if I'm putting my moolah in the bank!	¡Grrr! ¡Los cerdos volarán el día que ponga mi guita en el banco!	¡Grrr! ¡Los cerdos volarán el día que ponga mi guita en el banco!
Angel_W1_S1_PreMauso_Line1_B	Begone, spirits! Oh, wait... you're real.	¡Largo, espíritus! Ah, espera... si sois de verdad.	¡Largo, espíritu! Ah, espera... si eres real.
Canteen_W1_S1_PreShmup_Line1_B	What's that? You two want to fly in a plane like I do? Ha!!	¿Que qué? ¿Que queréis volar en un avión como yo? ¡Ja!	¿Que qué? ¿Que quieres volar en un avión como yo? ¡Ja!
Canteen_W2_S1_PreSwap_Line1_B	Good timing, fellas!	¡Cuánto tiempo, amigos!	¡Cuánto tiempo, amigo!
Canteen_W2_S1_PreSwap_Line2_B	I just added an upgrade on your aeroplanes!	Acabo de añadir una mejora a vuestras avionetas.	Acabo de añadir una mejora a tu avioneta.
Canteen_W2_S1_PreSwap_Line3_B	Now you can wallop your foes with bombs!	¡Ahora podréis liquidar a vuestros enemigos con bombas!	¡Ahora podrás liquidar a tus enemigos con bombas!
Canteen_W2_S1_PreSwap_Line4_B	Just switch your weapon whenever it strikes your fancy!	Cambiad el arma cuando os venga en gana.	Cambiad el arma cuando os venga en gana.
Canteen_W2_S1_PreSwap_Line5_B	Try it out!!	¡Probad a ver!	¡Prueba a ver!
Gingerbread_W2_S1_PathSecret_Line1_B	You can't catch me... unless you take a shortcut!	¡Nunca podréis alcanzarme! A menos que toméis un atajo.	¡Nunca podrás alcanzarme! A menos que tomes un atajo.
Gingerbread_W2_S1_PathSecret_Line2_B	That's what some punk kids did last week!	Eso es exactamente lo que hicieron unos gamberros la semana pasada...	Eso es exactamente lo que hicieron unos gamberros la semana pasada...
Gingerbread_W2_S1_PathSecret_Line3_B	It's the only way they could've beaten me to the rides!	solo así pueden haber llegado antes que yo a las atracciones.	solo así pueden haber llegado antes que yo a las atracciones.

Gingerbread_W2_S1_PathSecret_Line4_B	Say, maybe you could show me where the shortcut is around here...?	Así que decidme, ¿podrías enseñarme dónde está ese atajo?	Así que dime, ¿podrías enseñarme dónde está ese atajo?
Gingerbread	Talk to Gingerbread	Hablar con Galletita	Hablar con Galletita
Juggler_W2_S1_NoParryLimit_Line1_B	Well, hey there, fellas! Come to watch my little show, have you?	¡Hombre! Hola, coleguillas, ¿venís a ver mi actuación?	¡Hombre! Hola, coleguilla, ¿vienes a ver mi actuación?
Juggler	Talk to Juggler	Hablar con Juglar.	Hablar con Juglar.
TutorialTitle	THE TUTORIAL	EL TUTORIAL	EL TUTORIAL
TutorialDuckInstructions	HOLD DOWN TO CROUCH.	Mantén abajo para agacharte.	Mantén abajo para agacharte.
TutorialDuck	DUCK	Esquivar	Esquivar
TutorialShootInstructions	HOLD FOR RAPID FIRE.	Mantén pulsado para el disparo rápido.	Mantén pulsado para el disparo rápido.
TutorialResurrectInstructions	REVIVE YOUR DEAD PAL WITH A WELL TIMED <color=#ea328d>PARRY</color> ON THE GHOST -- 2P MODE ONLY.	RESUCITA A TU COLEGUILLA MUERTO AL <color=#ea328d>BLOQUEAR OFENSIVAMENTE</color> SU FANTASMA EN EL MOMENTO JUSTO. SOLO PARA EL MODO DE DOS JUGADORES (COOPERATIVO).	RESUCITA A TU COLEGUILLA MUERTO AL <color=#ea328d>BLOQUEAR OFENSIVAMENTE</color> SU FANTASMA EN EL MOMENTO JUSTO. SOLO PARA EL MODO DE DOS JUGADORES (COOPERATIVO).
TutorialParrySlapInstructions	PRESS JUMP WHILE AIRBORNE TO NULLIFY OR INTERACT WITH <color=#ea328d>PINK</color> OBJECTS. THIS ALSO BUILDS YOUR SUPER METER.	PULSA SALTAR MIENTRAS ESTÉS EN EL AIRE PARA ANULAR ALGUNOS <color=#ea328d>OBJETOS</color> O INTERACTUAR CON ELLOS. ADEMÁS, AUMENTA EL NIVEL DE TU MEDIDOR SÚPER.	PULSA SALTAR MIENTRAS ESTÉS EN EL AIRE PARA ANULAR ALGUNOS <color=#ea328d>OBJETOS</color> O INTERACTUAR CON ELLOS. ADEMÁS, AUMENTA EL NIVEL DE TU MEDIDOR SÚPER.
TutorialLockInstructions	HOLD TO STAY IN PLACE (8-WAY AIMING)	MANTÉN PULSADO PARA FIJAR TU POSICIÓN (OCTETO)	MANTÉN PULSADO PARA FIJAR TU POSICIÓN (OCTETO)

TutorialJumpInstructions	TAP FOR SHORT--\nHOLD FOR HIGH JUMP.	Pulsa para un salto corto \ny mantén pulsado para un salto largo.	Pulsa para un salto corto \ny mantén pulsado para un salto largo.
TutorialJump	JUMP	SALTAR	SALTAR
TutorialDash	DASH	Esprint	Esprint
TutorialDashInstructions	QUICK EVADE ON\nGROUND OR AIR.	Huida rápida tanto por tierra como por aire.	Huida rápida tanto por tierra como por aire.
TutorialShoot	SHOOT	DISPARAR	DISPARAR
TutorialLock	LOCK	FIJAR	FIJAR
TutorialParrySlap	PARRY SLAP	BLOQUEO OFENSIVO	BLOQUEO OFENSIVO
TutorialResurrect	RESURRECT	RESUCITAR	RESUCITAR
TutorialExShot	EX MOVE	EX MOVIMIENTO	EX MOVIMIENTO
TutorialExShotInstructions	AN UPGRADED ATTACK THAT\nREQUIRES ONE SUPER METER CARD.	UN ATAQUE MEJORADO QUE\nREQUIERE UNA CARTA DE MEDIDOR SÚPER.	UN ATAQUE MEJORADO QUE\nREQUIERE UNA CARTA DE MEDIDOR SÚPER.
TutorialCoin	COIN	MONEDA	MONEDA
TutorialCoinInstructions	COLLECT COINS TO PURCHASE\nITEMS FROM THE SHOP.	RECOGE MONEDAS PARA COMPRAR\nOBJETOS EN LA TIENDA.	RECOGE MONEDAS PARA COMPRAR\nOBJETOS EN LA TIENDA.
Juggler_W2_S1_NoParryLimit_Line2_B	They say juggling is a bit like parrying.	Dicen que hacer malabares es como bloquear ofensivamente,	Dicen que hacer malabares es como bloquear ofensivamente,
Juggler_W2_S1_NoParryLimit_Line3_B	Tough at first, but soon you can string them together swimmingly!	al principio cuesta, pero luego acabas por encadenar las acciones de maravilla.	al principio cuesta, pero luego acabas por encadenar las acciones de maravilla.
Juggler_W2_S1_NoParryLimit_Line4_B	I'm hoping to get to four someday.	Espero llegar a cuatro algún día.	Espero llegar a cuatro algún día.

Juggler_W2_S1_NoParryLimit_Line5_B	Four in a row... yeah, that would be something, wouldn't it?	Cuatro de golpe... sería impresionante, ¿no creéis?	Cuatro a la vez... sería impresionante, ¿no crees?
Canteen_W1_S1_PreShmup_Line2_B	You're not sitting in any cockpit 'til you study those blueprints!	¡No vais a sentaros en ninguna cabina de mando hasta que os aprendáis los manuales!	¡No vas a sentarte en ninguna cabina de mando hasta que te aprendas los manuales!
Canteen	Talk to CANTEEN	Hablar con CANTIM	Hablar con CANTIM
Mac_W1_S1_NoCoin_Line1_B	Hey, fellas! Looks like you're in for it now, eh?	¿¡Qué tal, amigos!? Parece que os habéis decidido, ¿no?	¿¡Qué tal, amigos!? Parece que os habéis decidido, ¿no?
Mac_W1_S1_NoCoin_Line2_B	Well, I used to be the same way. Always gettin' into trouble...	Bueno, yo solía ser igual: siempre metiéndome en líos...	Bueno, yo solía ser igual: siempre metiéndome en líos...
Mac_W1_S1_NoCoin_Line3_B	... runnin', jumpin', shootin'...	...corriendo, saltando, disparando...	...corriendo, saltando, disparando...
Mac_W1_S1_NoCoin_Line4_B	... but now I prefer just strollin' around and goin' to the pictures!	... ahora prefiero simplemente pasear e ir al cine.	... ahora prefiero simplemente pasear e ir al cine.
Mac_W1_S1_NoCoin_Line5_B	But hey, lemme give ya a hand! Take this!	Pero ¡eh!, dejad que os eche una mano. ¡Tomad esto!	Pero ¡eh!, deja que te eche una mano. ¡Toma esto!
Mac_W1_S2_GotCoin_Line1_B	Hey, guys! Good to see ya again!	¿Qué tal, chicos? ¡Me alegro de volveros a ver!	¿Qué tal, chico? ¡Me alegro de volver a verte!
Mac_W1_S2_GotCoin_Line2_B	Hope those coins helped out a bit!	¡Espero que esas monedas os hayan ayudado!	¡Espero que esas monedas te hayan ayudado!
Mac_W1_S2_GotCoin_Line3_B	Maybe check with other folks around here. They might help ya too!	Preguntad a los tipos de la zona, quizás también os puedan ayudar.	Pregunta a los tipos de la zona, quizás también te puedan ayudar.
Mac_W1_S2_GotCoin_Line4_B	The ones not tryin' to kill ya, I mean.	Los que no estén intentando mataros, digo.	Los que no estén intentando matarte, digo.

Mac	Talk to MAC	Hablar con MAC	Hablar con MAC
Angel_W1_S1_PreMauso_Line2_B	I was about to hit you with the ol' parry move!	¡He estado a punto de saltaros encima!	¡He estado a punto de saltaros encima!
Angel_W1_S1_PreMauso_Line3_B	That's how you deal with ghosts 'round here.	Así es como se lidia con los fantasmas por aquí.	Así es como se lidia con los fantasmas por aquí.
Angel_W1_S1_PreMauso_Line4_B	Only a nitwit tries shootin' someone who ain't really there.	Tan solo un bobo intentaría disparar a alguien que en realidad no está.	Tan solo un bobo intentaría disparar a alguien que en realidad no está.
Angel_W1_S1_PreMauso_Line5_B	Speakin' of not bein' places... would you fellas mind movin' on?	Hablando de no estar... ¿os importaría mucho esfumaros, tíos?	Hablando de no estar... ¿te importaría mucho esfumarte, tío?
Angel_W1_S1_PreMauso_Line6_B	You're spookin' the fish.	Estáis ahuyentando a los peces.	Estás ahuyentando a los peces.
Angel_W1_S2_PostMauso_Line1_B	So I hear you fellas gave some of them ghosts what-for.	Ha llegado a mis oídos que les habéis dado una buena tunda a esos fantasmas.	Ha llegado a mis oídos que le has dado una buena tunda a esos fantasmas
Angel_W1_S2_PostMauso_Line2_B	Glad someone finally sorted 'em out!	¡Me alegro de que alguien haya solucionado por fin el problemilla!	¡Me alegro de que alguien haya solucionado por fin el problemilla!
Angel_W1_S2_PostMauso_Line3_B	Might make the fishin' even better here.	Puede que los peces hasta mejoren...	Puede que los peces hasta mejoren...
Angel_W1_S2_PostMauso_Line4_B	Then again... might not.	O puede que no.	O puede que no.
ElderKettle_W0_S1_Initial_Line1_B	What a fine pickle you boys have gotten yourselves into!	¡En qué aprieto tan grande os habéis metido, muchachos!	¡En qué aprieto tan grande te has metido, muchacho!
ElderKettle_W0_S1_Initial_Line2_B	I know you don't want to be pawns of the Devil!	¡Ya sé que no queréis ser los peones del diablo!	¡Ya sé que no quieres ser el peón del diablo!
ElderKettle_W0_S1_Initial_Line3_B	But if you refuse... I can't bear to imagine your fates!	Pero si os negáis... ¡no puedo ni imaginar qué os sucederá!	Pero si te niegas ¡no puedo ni imaginar qué os sucederá!

ElderKettle_WO_S1_Initial_Line4_B	You must play along for now. Collect those contracts!	Vais a tener que seguirle el juego por ahora. ¡Reunid todas esas almas!	Vas a tener que seguirle el juego por ahora. ¡Reúne todas esas almas!
ElderKettle_WO_S1_Initial_Line5_B	And you'd best be ready for some nasty business...!	Y más os vale estar preparados por si la cosa se pone fea...	Y más te vale estar preparado por si la cosa se pone fea...
ElderKettle_WO_S1_Initial_Line6_B	Your debtor 'friends' won't be very friendly once you confront them!	Vuestros "amigos" morosos no serán muy amigables cuando los confrontéis.	Tus "amigos" morosos no serán muy amigables cuando los confrontes.
ElderKettle_WO_S1_Initial_Line7_B	In fact, I expect they'll transform into terrible beasts!	De hecho, ¡que no os extrañe si se transforman en bestias temibles!	De hecho, ¡que no te extrañe si se transforman en bestias temibles!
ElderKettle_WO_S1_Initial_Line8_B	Take this potion so they won't hang you out to dry.	Tomad esta poción para que no os dejen secos.	Toma esta poción para que no te dejen seco.
ElderKettle_WO_S1_Initial_Line9_B	It will give you the most remarkable magical abilities!	¡Os proporcionará las habilidades mágicas más remarcables!	¡Os proporcionará las habilidades mágicas más remarcables!
ElderKettle_WO_S1_Initial_Line10_B	Now go to my writing desk and use the mystical inkwell there.	Podéis usar el tintero místico que hay sobre mi escritorio.	Podéis usar el tintero místico que hay sobre mi escritorio.
ElderKettle_WO_S1_Initial_Line11_B	You need to prepare yourselves for a scrap!!	Debéis prepararos para la pelea.	
	You need to prepare yourself for a scrap!!		Debes prepararte para la pelea.
	You need to prepare yourself for a scrap!!		Debes prepararte para la pelea.
ElderKettle_WO_S2_PostTutorial_Line1_B	Well, what are you rascals waiting for? Off you go!	Bueno, ¿a qué esperáis, granujillas? ¡En marcha!	
	Well, what are you waiting for? Off you go!		Bueno, ¿a qué esperas, granujilla? ¡En marcha!

	Well, what are you waiting for? Off you go!		Bueno, ¿a qué esperas, granujilla? ¡En marcha!
ElderKettle_W0_S2_PostTutorial_Line2_B	Meanwhile, I shall try to figure some way out of this mess!	¡Mientras tanto, intentaré zurcir un plan que os saque de este embrollo!	¡Mientras tanto, intentaré zurcir un plan que te saque de este embrollo!
ElderKettle_W0_S2_PostTutorial_Line3_B	Good luck, you troublesome little mugs!!	¡Buena suerte, muchachos!	
	Good luck, you troublesome little cup!!		¡Buena suerte, muchacho!
	Good luck, you troublesome little mug!!		¡Buena suerte, muchacho!
ElderKettle_W1_S3_W1NoProgress_Line1_B	You'll have to lay out all those debtors to move on!	Vais a tener que acabar con todos los morosos para avanzar.	Vas a tener que acabar con todos los morosos para avanzar.
ElderKettle_W1_S3_W1NoProgress_Line2_B	Now shake a leg!	¡Va!	¡Va!
ElderKettle_W1_S4_W1SomeProgress_Line1_B	Why, you're making fine progress, boys!	¡Estáis haciendo un buen trabajo, chicos!	
	Why, you're making fine progress, Cuphead!		¡Estás haciendo un buen trabajo, Cuphead!
	Why, you're making fine progress, Mugman!		¡Estás haciendo un buen trabajo, Mugman!
ElderKettle_W1_S4_W1SomeProgress_Line2_B	But that crumb King Dice won't let you move on just yet!	Pero ese mequetrefe de Rey Dado no os dejará seguir adelante tan fácilmente.	Pero ese mequetrefe de Rey Dado no te dejará seguir adelante tan fácilmente.

ElderKettle_W1_S4_W1SomeProgress_Line3_B	You have to defeat all this isle's debtors first!	¡Primero vais a tener que vencer a todos los morosos de la isla!	¡Primero vas a tener que vencer a todos los morosos de la isla!
ElderKettle_W1_S4_W1SomeProgress_Line4_B	'Til then, that double-crosser will keep giving you the high hat!	Hasta entonces, ese traicionero os tratará con desdén.	Hasta entonces, ese traicionero te tratará con desdén.
Canteen_W1_S2_PostShmup_Line1_B	I guess you two mugs are ready for the wild blue yonder.	Imagino que ya estáis listos para protagonizar Wild blue yonder.	Imagino que ya estás listo para protagonizar Wild blue yonder.
Canteen_W1_S2_PostShmup_Line2_B	Just remember, those birds you're flying have their own tricks.	Recordad, los pájaros que pilotáis guardan algún que otro as bajo el ala.	Recuerda, los pájaros que pilotas guardan algún que otro as bajo el ala.
Canteen_W1_S2_PostShmup_Line3_B	Your fancy fighting moves on the ground don't apply up there!	Vuestros sofisticados ataques terrestres no sirven allá arriba,	Tus sofisticados ataques terrestres no sirven allá arriba,
Canteen_W1_S2_PostShmup_Line4_B	Although, you can still parry like the dickens!	aunque podéis hincharos a bloquear ofensivamente.	aunque puedes hincharte a bloquear ofensivamente.
Canteen_W1_S2_PostShmup_Line5_B	Be sure to shrink yourself when the need arises!	Aseguraos de encogeros cuando la necesidad apriete.	Asegúrate de encogerte cuando la necesidad apriete.
Canteen_W1_S2_PostShmup_Line6_B	But remember, when you're short, so's your range, see?	Pero sabed que con el tamaño, también se reduce el alcance, ¿veis?	Pero sabed que con el tamaño, también se reduce el alcance, ¿ves?
Canteen_W1_S2_PostShmup_Line7_B	Well, good luck, I suppose.	Pues... buena suerte, supongo.	Pues... buena suerte, supongo.
Chip_W1_S2_World1Done_Line1_B	Say, fellas, thanks for settling things down around here.	¿Qué hay, chicos? Gracias por calmar las cosas por aquí.	¿Qué hay, chico? Gracias por calmar las cosas por aquí.
Chip_W1_S2_World1Done_Line2_B	Maybe now I can collect enough dough to pay for my chipped blade.	Puede que ahora consiga acumular guita suficiente para pagar el arreglo de mi hoja.	Puede que ahora consiga acumular guita suficiente para pagar el arreglo de mi hoja.
Chip_W1_S2_World1Done_Line3_B	Speakin' of which... I should get back to work.	Ahora que lo pienso, debería volver al tajo...	Ahora que lo pienso, debería volver al tajo...

Chip_W1_S2_World1Done_Line4_B	Gotta make hay while the sun shines!	que hay que aprovechar el día.	que hay que aprovechar el día.
Chalice_WAny_S1_FirstTime_Line1_B	Gosh, I don't know how to thank you boys for saving me!	¡No sé cómo agradeceros que me hayáis salvado!	¡No sé cómo agradecerme que me hayas salvado!
Chalice_WAny_S1_FirstTime_Line2_B	Where are my manners? I didn't even introduce myself!	¡Ay! ¿Pero dónde están mis modales? ¡Ni siquiera me he presentado!	¡Ay! ¿Pero dónde están mis modales? ¡Ni siquiera me he presentado!
Chalice_WAny_S1_FirstTime_Line3_B	I am known as the Legendary Chalice, pleased to meet you.	Se me conoce como Legendaria Cáliz, encantada.	Se me conoce como Legendaria Cáliz, encantada.
Chalice_WAny_S1_FirstTime_Line4_B	I was searching for magic and got trapped by those ghosts!	Estaba buscando magia cuando esos fantasmas me atraparon.	Estaba buscando magia cuando esos fantasmas me atraparon.
Chalice_WAny_S1_FirstTime_Line5_B	Speaking of magic... please accept this gift, it should help!	Hablando de magia... por favor, aceptad este regalo, ¡debería seros de ayuda!	Hablando de magia... por favor, acepta este regalo, ¡debería serte de ayuda!
Chalice_WAny_S1a_PostSuper1_Line1_B	That should help! But maybe I can do even more!	¡Eso debería ayudar! Aunque quizás pueda hacer incluso algo más por vosotros.	¡Eso debería ayudar! Aunque quizás pueda hacer incluso algo más por ti.
Chalice_WAny_S1a_PostSuper1_Line2_B	There are other mausoleums around Inkwell Isle. I just wonder...	Hay otros mausoleos desperdigados por la isla. Me pregunto si...	Hay otros mausoleos desperdigados por la isla. Me pregunto si...
KingDice_W1_S1_Incomplete1st_Line1_B	Well, look what the cat dragged in.	¡Mira quiénes han vuelto de la guerra!	¡Mira quiénes han vuelto de la guerra!
KingDice_W1_S1_Incomplete1st_Line2_B	You think you're just gonna ankle on over to the next isle?	¿Pensáis que podéis pasar a la siguiente isla así como así?	¿Pensas que puedes pasar a la siguiente isla así como así?
KingDice_W1_S1_Incomplete1st_Line3_B	Well that ain't how it works, geniuses.	Bueno, las cosas no funcionan así, genios.	
	Well that ain't how it works, genius.		Bueno, las cosas no funcionan así, genio.

	Well that ain't how it works, genius.		Bueno, las cosas no funcionan así, genio.
KingDice_W1_S1_Incomplete1st_Line4_B	You mugs ain't goin' nowhere 'til you finish up here!	No vais a ir a ninguna parte hasta que hayáis terminado aquí, tacitas.	
	You ain't goin' nowhere 'til you finish up here!		No vas a ir a ninguna parte hasta que hayas terminado aquí.
	You ain't goin' nowhere 'til you finish up here!		No vas a ir a ninguna parte hasta que hayas terminado aquí.
KingDice_W1_S1_Incomplete1st_Line5_B	That means givin' them debtors their medicine. All of 'em!	Es decir, hasta que no les hayáis dado su medicina a esos morosos... a todos.	Es decir, hasta que no les hayas dado su medicina a esos morosos... a todos.
KingDice_W1_S1_Incomplete1st_Line6_B	Now scram!	¡Marchaos!	¡Márchate!
KingDice_W1_S2_IncompleteReturn_Line1_B	What're you doin' back here, wheats?	¿Qué hacéis aquí otra vez, tontolabas?	
	What're you doin' back here, wheat?		¿Qué haces aquí otra vez, tontolaba?
	What're you doin' back here, wheat?		¿Qué haces aquí otra vez, tontolaba?
KingDice_W1_S2_IncompleteReturn_Line2_B	I told ya, take care of them debtors.	¡Os he dicho que os encarguéis de los morosos!	¡Te he dicho que te encargues de los morosos!
KingDice_W1_S2_IncompleteReturn_Line3_B	If you got what it takes, that is. Ha!	Si tenéis lo que hay que tener, claro. ¡Ja!	Si tienes lo que hay que tener, claro. ¡Ja!
KingDice_W1_S2_IncompleteReturn_Line4_B	Awright, enough bumpin' gums. Take a powder.	Valeps, dejad de hacer el vago, ya podéis ir tirando.	Valeps, deja de hacer el vago, ya puedes ir tirando.
KingDice_W1_S3_World1Done_Line1_B	Well, ain't that a pip!	Vaya, eso sí parece molesto.	Vaya, eso sí parece molesto.

KingDice_W1_S3_World1Done_Line2_B	Looks like you boys really put the kibosh on them debtors.	Parece que habéis dado al traste con todos los morosos.	
	Looks like you really put the kibosh on them debtors.		Parece que has dado al traste con todos los morosos.
	Looks like you really put the kibosh on them debtors.		Parece que has dado al traste con todos los morosos.
KingDice_W1_S3_World1Done_Line3_B	You can head on over to the next isle.	Podéis pasar a la siguiente isla.	Puedes pasar a la siguiente isla.
KingDice_W1_S3_World1Done_Line4_B	Plenty more marks for you to lean on there!	Tiene muchos sitios dónde palmarla.	Tiene muchos sitios dónde palmarla.
Canteen_W2_S2_PostSwap_Line1_B	Well? Whaddaya think?	¿Y bien? ¿Qué os parece?	¿Y bien? ¿Qué te parece?
Canteen_W2_S2_PostSwap_Line2_B	Are those new bombs the cat's pajamas or what?	¿Esas bombas son el súmmum ahora o cómo va esto?	¿Esas bombas son el súmmum ahora o cómo va esto?
Canteen_W2_S2_PostSwap_Line3_B	Aah, you can thank me later.	Ah... agradecédmelo más tarde,	Ah... agrádecemelo más tarde,
Canteen_W2_S2_PostSwap_Line4_B	I'm just in it for the kicks!	yo estoy aquí por los sopapos.	yo estoy aquí por los sopapos.
Arcade_W2_S2_GotHiScore_Line1_B			
Arcade_W2_S2_GotHiScore_Line2_B			
Arcade_W2_S2_GotHiScore_Line3_B			
Arcade_W2_S3_GotArcadeCoin_Line1_B			
Arcade_W2_S3_GotArcadeCoin_Line2_B			
Juggler_W2_S2_HitParryLimit_Line1_B	Hey, I heard you managed to parry four times in a row!	¡Eh! He oído que habéis bloqueado ofensivamente cuatro veces seguidas.	¡Eh! He oído que has bloqueado ofensivamente cuatro veces seguidas.
Juggler_W2_S2_HitParryLimit_Line2_B	I'll bet you're so proud you could bust!	¡No debéis de caber en vosotros del orgullo!	¡No debes de caber en tú del orgullo!

Juggler_W2_S2_HitParryLimit_Line3_B	Here's a coin to reward your persistence, boys!	¡Aquí tenéis una moneda como premio por vuestra perseverancia, chicos!	¡Aquí tienes una moneda como premio por tu perseverancia, chico!
Juggler_W2_S2_HitParryLimit_Line4_B	Don't spend it all in one place, now!	Ahora no vayáis a gastárosla en un único sitio, ¿eh?	Ahora no vayas a gastártela en un único sitio, ¿eh?
Juggler_W2_S3_GotJugglerCoin_Line1_B	You fellas really inspired me!	¡Realmente me habéis inspirado, coleguillas!	¡Realmente me has inspirado, coleguilla!
Juggler_W2_S3_GotJugglerCoin_Line2_B	So help me, I'm gonna get to four in a row if it takes me all year!	¡Una ayudita, anda, que voy a llegar a cuatro a la vez aunque me lleve todo el año!	¡Una ayudita, anda, que voy a llegar a cuatro a la vez aunque me lleve todo el año!
Gingerbread_W2_S2_PathFound_Line1_B	Thanks, fellas! I knew there was a faster way across the island!	¡Gracias, amigos! Ya sabía yo que había una forma más rápida de cruzar la isla.	¡Gracias, amigo! Ya sabía yo que había una forma más rápida de cruzar la isla.
Gingerbread_W2_S2_PathFound_Line2_B	Now I'll be first on all the rides again!	¡Ahora volveré a ser el primero en las colas!	¡Ahora volveré a ser el primero en las colas!
Gingerbread_W2_S2_PathFound_Line3_B	Here, take this coin as my way of saying thanks.	Tomad esta moneda como muestra de mi agradecimiento.	Toma esta moneda como muestra de mi agradecimiento.
Quadratus_W2_S1_NotSquare_Line1_B	Through all your battles, and all my rhymes...	Tras mis rimas y sus justas,	Tras mis rimas y sus justas,
Quadratus_W2_S1_NotSquare_Line2_B	...you have failed and perished{DEATHS}times.	habéis fallado y fallecido{DEATHS}veces justamente.	has fallado y fallecido{DEATHS}veces justamente.
Quadratus_W2_S2_SquareNoReward_Line1_B			
Quadratus_W2_S2_SquareNoReward_Line2_B			
Quadratus_W2_S3_SquareGotReward_Line1_B			

Quadratus_W2_S3_SquareGotReward_Line2_B			
Chalice_WAny_S2_SecondTime_Line1_B	I knew if I rooted around here I could find something special for you!	¡Sabía que si hurgaba por aquí acabaría encontrando algo especial para vosotros!	¡Sabía que si hurgaba por aquí acabaría encontrando algo especial para ti!
Chalice_WAny_S2_SecondTime_Line2_B	But I didn't know I'd get trapped again!	¡Cómo imaginar que me volvería a quedar atrapada!	¡Cómo imaginar que me volvería a quedar atrapada!
Chalice_WAny_S2_SecondTime_Line3_B	Thanks for saving me a second time.	Gracias por salvarme una segunda vez.	Gracias por salvarme una segunda vez.
Chalice_WAny_S2_SecondTime_Line4_B	Take this magical super art and I'll see if I can find you another!	¡Tomad este súper arte y a ver si puedo conseguir otro!	¡Toma este súper arte y a ver si puedo conseguirte otro!
ElderKettle_W2_S1_Standard_Line1_B	Remember to collect all of those soul contracts, boys!	¡Acordaos de conseguir todos los contratos de almas, chicos!	
	Remember to collect all of those soul contracts, Cuphead!		¡Recuerda conseguir todos los contratos de almas, Cuphead!
	Remember to collect all of those soul contracts, Mugman!		¡Recuerda conseguir todos los contratos de almas, Mugman!
ElderKettle_W2_S1_Standard_Line2_B	It's your only way out of servitude to the Dark One!	¡Es la única salida a la servidumbre del Maligno!	¡Es la única salida a la servidumbre del Maligno!
KingDice_W2_S1_Initial_Line1_B	Hold it right there, wheats!	¡Quietos ahí, panolis!	
	Hold it right there, wheat!		¡Quieto ahí, panoli!
	Hold it right there, wheat!		¡Quieto ahí, panoli!
KingDice_W2_S1_Initial_Line2_B	You ain't leaving 'til you put the screws to them debtors... all of 'em!	No os marchareis hasta que no apretéis las tuercas a los morosos.	No te marcharás hasta que no aprietes las tuercas a los morosos.
KingDice_W2_S1_Initial_Line3_B	Ya get me? Good.	¿Me seguís? Bien.	¿Me sigues? Bien.
KingDice_W2_S1_Initial_Line4_B	Now scam!	¡Fuera!	¡Fuera!

KingDice_W2_S2_World2Done_Line1_B	Looks like I mighta underestimated you bums.	Parece que os he subestimado, piltrafas.	
	Looks like I mighta underestimated ya, Cupface.		Parece que te he subestimado, es-Cup-itajo.
	Looks like I mighta underestimated ya, Mug-Muffin.		Parece que te he subestimado, Mug-mugre.
KingDice_W2_S2_World2Done_Line2_B	You gave it to them debtors but good!	¡Les habéis dado su merecido a esos morosos!	¡Les has dado su merecido a esos morosos!
KingDice_W2_S2_World2Done_Line3_B	Go on over to the next island.	Avanzad a la siguiente isla.	Avanza a la siguiente isla.
KingDice_W2_S2_World2Done_Line4_B	Lotsa fun times waitin' for you there! Ha ha ha!	¡Allí os espera un montón de diversión! ¡Ja, ja, ja!	¡Allí te espera un montón de diversión! ¡Ja, ja, ja!
Pacifist	Talk to Pacifist	Hablar con Pacifista	Hablar con Pacifista
Professional	Talk to Professional	Hablar con Tenedorington	Hablar con Tenedorington
Ludwig	Talk to Ludwig	Hablar con Ludwig	Hablar con Ludwig
Wolfgang	Talk to Wolfgang	Hablar con Wolfgang	Hablar con Wolfgang
Pirategirl	Talk to PIRATE	Hablar con el PIRATA	Hablar con el PIRATA
Mausoleum_1	Mausoleum\nI.	Mausoleo\nI.	Mausoleo\nI.
Mausoleum_3	Mausoleum\nIII.	Mausoleo\nIII.	Mausoleo\nIII.
Inkwell	Inkwell\nHell	Tintero\nInfierno	Tintero\nInfierno
MapWorld_1	INKWELL ISLE ONE	ISLA TINTERO UNO	ISLA TINTERO UNO
MapWorld_4	TO HELL	AL INFIERNO	AL INFIERNO
MapWorld_2	INKWELL ISLE TWO	ISLA TINTERO DOS	ISLA TINTERO DOS
MapWorld_3	INKWELL ISLE THREE	ISLA TINTERO TRES	ISLA TINTERO TRES
Chalice	Talk to Chalice	Hablar con Cáliz	Hablar con Cáliz
ElderKettle	Talk to Elder Kettle	Hablar con Anciano Hervidor	Hablar con Anciano Hervidor
ElderKettleLevel	The Elder\nKettle	Anciano Hervidor	Anciano Hervidor

Shop	Porkrind;s\nEmporium	Imperio porcino	Imperio porcino
Mausoleum_2	Mausoleum\nII.	Mausoleo\nII.	Mausoleo\nII.
DiceGate	To Previous World	Al mundo anterior	Al mundo anterior
KingDice	The Die\nHouse	La casa dado del dolor	La casa dado del dolor
Aeroplane	Aeroplane\nBlueprint	Manual del\naeroplano	Manual del\naeroplano
Angel	Talk to ANGEL	Hablar con Angelica	Hablar con Angelica
Quint_W1_S1_Standard_Line2_B	For all I know, the Devil probably controls the place too!	¡En cuanto a mí respecta, el diablo probablemente lo controle también!	¡En cuanto a mí respecta, el diablo probablemente lo controle también!
Quint_W1_S1_Standard_Line3_B	They'll never get ahold of my gold if I spread it all around.	Nunca se harán con mi oro si lo esparzo por ahí.	Nunca se harán con mi oro si lo esparzo por ahí.
Quint_W1_S1_Standard_Line4_B	And if some Joe happens to find a coin or two... good for him!	Y si cualquiera encontrase una o dos monedas... ¡pues que las disfrute!	Y si cualquiera encontrase una o dos monedas... ¡pues que las disfrute!
Quint_W1_S1_Standard_Line5_B	That's what I say. Harumph!!	Y punto. ¡Grrr!	Y punto. ¡Grrr!
Quint	Talk to QUINT	Hablar con QUINT	Hablar con QUINT
TutorialSwapWeaponsInstructions	FLIPS BETWEEN YOUR TWO\nEQUIPPED WEAPONS.	CAMBIA DE DISP. ENTRE LOS DOS\nEQUIPADOS.	CAMBIA DE DISP. ENTRE LOS DOS\nEQUIPADOS.
TutorialSwapWeapons	SWITCH WEAPON: SWITCH WEAPON	CAMBIAR DISP.: CAMBIAR DISP.	CAMBIAR DISP.: CAMBIAR DISP.
Arcade	Talk to ARCADE		
Arcade_W2_S1_NoHiScore_Line1_B			
Arcade_W2_S1_NoHiScore_Line2_B			
Arcade_W2_S1_NoHiScore_Line3_B			
Arcade_W2_S1_NoHiScore_Line4_B			
RemapMoveHorizontal	Move Horizontal	Movimiento horizontal	Movimiento horizontal
RemapMoveVertical	Move Vertical	Movimiento vertical	Movimiento vertical
RemapJump	Jump	Saltar	Saltar

RemapShoot	Shoot	Disparar	Disparar
RemapSuper	Ex Shoot	Ex Disparar	Ex Disparar
RemapSwitchWeapon	Switch Weapon	Cambiar disparo	Cambiar disparo
RemapLock	Lock	Fijar	Fijar
RemapDash	Dash	Esprintar	Esprintar
RemapPause	Pause	Pausa	Pausa
RemapNextPage	Next Page	Siguiente página	Siguiente página
RemapPreviousPage	Previous Page	Página anterior	Página anterior
RemapAccept	Accept	Aceptar	Aceptar
RemapCancel	Cancel	Cancelar	Cancelar
RemapEquipMenu	Equip Menu	Equipar Menú	Equipar Menú
RemapMenuUp	Menu Up		
RemapMenuLeft	Menu Left		
RemapMenuDown	Menu Down		
RemapMenuRight	Menu Right		
RemapMoveRight	Move Right	Botón derecho	Botón derecho
RemapMoveLeft	Move Left	Botón izquierdo	Botón izquierdo
LostBarbershop	Talk to lost QUARTET	Hablar con el TENOR perdido	Hablar con el TENOR perdido
Barbershop	Talk to QUARTET	Hablar con el cuarteto de voces	Hablar con el cuarteto de voces
Quartet_W2_S1_MemberLost_Line1_B	Whoever heard of a barbershop trio?	¿Quién ha oído hablar alguna vez de un cuarteto de tres músicos?	¿Quién ha oído hablar alguna vez de un cuarteto de tres músicos?
Quartet_W2_S1_MemberLost_Line2_B	If we can't find our fourth member, we'll never sound right again!	¡Si no encontramos a nuestro cuarto miembro, nunca volveremos a sonar bien!	¡Si no encontramos a nuestro cuarto miembro, nunca volveremos a sonar bien!
LostBarber_W2_S1_MemberLost_Line1_B	At last! I thought I'd never see another living soul again!	¡Por fin! ¡Ya creía que no volvería a ver a un alma!	¡Por fin! ¡Ya creía que no volvería a ver a un alma!

LostBarber_W2_S1_MemberLost_Line2_B	I lost my way while searching for coins.	Estaba buscando monedas y me he perdido.	Estaba buscando monedas y me he perdido.
LostBarber_W2_S1_MemberLost_Line3_B	No one has money for haircuts these days, thanks to that blasted casino!	¡Últimamente nadie tiene dinero para tenedores debido a ese condenado casino!	¡Últimamente nadie tiene dinero para tenedores debido a ese condenado casino!
LostBarber_W2_S1_MemberLost_Line4_B	Well, I'd better get back to my pals in the quartet!	Bueno, ¡debería ir volviendo con mis amigos del cuarteto!	Bueno, ¡debería ir volviendo con mis amigos del cuarteto!
Quartet_W2_S2_MemberFound_Line1_B	Oh boy, you did it! We're a quartet once more!	Oh, tío, ¡lo has conseguido! ¡Volvemos a ser un cuarteto!	Oh, tío, ¡lo has conseguido! ¡Volvemos a ser un cuarteto!
Quartet_W2_S2_MemberFound_Line2_B	Gee, you must have run yourself ragged tracking him down!	¡Señor! Debéis de estar exhaustos de tanto ir detrás de él.	¡Señor! Debes de estar exhausto de tanto ir detrás de él.
Quartet_W2_S2_MemberFound_Line3_B	We can't thank you enough! Let's celebrate with a song!	¡No podemos agradecerlo lo suficiente! ¡Celebrémoslo con una canción!	¡No podemos agradecerlo lo suficiente! ¡Celebrémoslo con una canción!
Quartet_W2_S2_MemberFound_Line4_B	Ready, boys? Key of B flat...	¿Listos, chicos? En clave de SibM...	¿Listos, chicos? En clave de SibM...
Quartet_W2_S3_SongRepeat_Line1_B	Can't get enough of that diddy, eh?	¿No habéis tenido suficiente?	¿No has tenido suficiente?
Quartet_W2_S3_SongRepeat_Line2_B	Okay, boys, one more time! With feeling!	¡Muy bien, chicos, una vez más! ¡Con sentimiento!	¡Muy bien, chicos, una vez más! ¡Con sentimiento!
Scholar	Talk to SCHOLAR	Hablar con ERUDITO	Hablar con ERUDITO
Scholar_W2_S1_BlackjackIntro_Line1_B			
Scholar_W2_S1_BlackjackIntro_Line2_B			
Scholar_W2_S1_BlackjackIntro_Line3_B			

Scholar_W2_S2_BlackjackBeaten_Line1_B			
Scholar_W2_S2_BlackjackBeaten_Line2_B			
Scholar_W2_S2_BlackjackBeaten_Line3_B			
Scholar_W2_S2_BlackjackBeaten_Line4_B			
Scholar_W2_S3_PondIntro_Line1_B	Have you heard of Quadratus, the watery being on this isle?	¿Habéis oído hablar de Quadratus, el ser acuoso de esta isla?	¿Has oído hablar de Quadratus, el ser acuoso de esta isla?
Scholar_W2_S3_PondIntro_Line2_B	His obsession with death and numbers is legendary!	¡Su obsesión con la muerte y los números es legendaria!	¡Su obsesión con la muerte y los números es legendaria!
Scholar_W2_S3_PondIntro_Line3_B	And somewhat disturbing, if one thinks about it for too long...	Además de un tanto perturbadora, si se piensa detenidamente...	Además de un tanto perturbadora, si se piensa detenidamente...
ElderKettle_W1_S5_InitialStateNG+_Line1_B	I'm so proud that you boys helped save everyone from evil!	¡Estoy realmente orgulloso de vosotros, chicos, por haber salvado a todo el mundo de las garras del mal!	
	I'm so proud that you helped save everyone from evil, Cuphead!		¡Estoy realmente orgulloso de ti por haber salvado a todo el mundo de las garras del mal, Cuphead!
	I'm so proud that you helped save everyone from evil, Mugman!		¡Estoy realmente orgulloso de ti por haber salvado a todo el mundo de las garras del mal, Mugman!

ElderKettle_W1_S5_InitialStateNG+_Line2_B	If I didn't know better, though, I'd say you're still looking for another scrap!	Si no os conociera pensaría que estáis a la espera de más disputas.	Si no te conociera pensaría que estás a la espera de más disputas.
ElderKettle_W1_S5_InitialStateNG+_Line3_B	Well, who am I to stop you from becoming a true expert?	¿Bueno, quién soy yo para frenar vuestra carrera a la magnificencia?	¿Bueno, quién soy yo para frenar tu carrera a la magnificencia?
ElderKettle_W1_S5_InitialStateNG+_Line4_B	It would be quite an achievement to repeat your triumph over the Devil!	¡Sería todo un logro que repitierais el triunfo sobre el diablo!	¡Sería todo un logro que repitierais el triunfo sobre el diablo!
ElderKettle_W1_S6_FinalStateNG+_Line1_B	On your way to becoming experts, eh, boys?	Veo que habéis decidido intentarlo.	
	On your way to becoming an expert, eh, Cuphead?		Veo que has decidido intentarlo.
	On your way to becoming an expert, eh, Mugman?		Veo que has decidido intentarlo.
ElderKettle_W1_S6_FinalStateNG+_Line2_B	Good luck, you brave mugs!!	¡Buena suerte, valientes!	
	Good luck, you brave little cup!!		¡Buena suerte, valiente tacita!
	Good luck, you brave mug!!		¡Buena suerte, valiente tazón!
ElderKettle_W1_S7_ExpertComplete_Line1_A	I hope you got that out of your system! Goodness gracious! I need a nap.	¡Espero que os hayáis sacado eso del organismo! Santo cielo, necesito una siesta.	¡Espero que te hayas sacado eso del organismo! Santo cielo, necesito una siesta.
Scholar_W2_S3_PondInteracted_Line1_B	So you have spoken with Quadratus, the watery being across the isle?	¿Así que ya conocéis a Quadratus, el ser acuoso de la isla?	¿Así que ya conocéis a Quadratus, el ser acuoso de la isla?
Scholar_W2_S3_PondInteracted_Line2_B	That is something few others can claim.	Eso es algo que muy pocos pueden afirmar.	Eso es algo que muy pocos pueden afirmar.

Scholar_W2_S3_PondInteracted_Line3_B			
Scholar_W2_S3_PondInteracted_Line4_B			
Pacifist_W3_S1_Initial_Line1_B	You boys think your situation is a multicolor mess, don't you?	Creéis que vuestra situación es un desastre multicolor, ¿no?	Crees que tu situación es un desastre multicolor, ¿no?
Pacifist_W3_S1_Initial_Line2_B	But what if I told you there was a way to see it in shades of gray?	Pero, ¿qué diríais si os revelase el secreto para ver el mundo en tonos grisáceos?	Pero, ¿qué dirías si te revelase el secreto para ver el mundo en tonos grisáceos?
Pacifist_W3_S1_Initial_Line3_B	A way that only a pacifist platformer would be able to perceive?	La visión que solo un verdadero activista pacifista es capaz de dominar.	La visión que solo un verdadero activista pacifista es capaz de dominar.
Pacifist_W3_S1_Initial_Line4_B	Would you violent little mugs believe me if I told you that?	¿Acaso unas tacitas tan violentas como vosotros me creerían si se lo contase?	¿Acaso una tacita tan violenta como tú me creería si se lo contase?
Pacifist_W3_S1_Initial_Line5_B	I wonder.	No lo sé.	No lo sé.
Pacifist_W3_S2_SomePacifist_Line1_B	Why, I see you've managed to restrain yourselves here and there.	Anda, veo que os las habéis arreglado para conteneros.	Anda, veo que te las has arreglado para contenerte.
Pacifist_W3_S2_SomePacifist_Line2_B	I'm pleased as punch! But you can't see shades of gray yet, can you?	¡Estoy más feliz que una perdiz! Aunque aún no sois capaces de ver en tonos de gris, ¿o sí?	¡Estoy más feliz que una perdiz! Aunque aún no eres capaz de ver en tonos de gris, ¿o sí?
Pacifist_W3_S2_SomePacifist_Line3_B	Not until you prove you can get by without resorting to violence.	No sin antes demostrar que sois capaces de arregláoslas sin recurrir a la violencia.	No sin antes demostrar que eres capaz de arreglártelas sin recurrir a la violencia.
Pacifist_W3_S3_PacifistComplete_Line1_B	Ah, you found the path of pacifism! I am quite impressed.	¡Oh, hallasteis el camino del pacifismo! Estoy impresionado.	¡Oh, hallasteis el camino del pacifismo! Estoy impresionado.

Pacifist_W3_S3_PacifistComplete_Line2_B	You shall now be able to see the world in a new light.	Ahora deberíais ser capaces de ver el mundo con ojos nuevos.	Ahora deberíais ser capaces de ver el mundo con ojos nuevos.
Pacifist_W3_S3_PacifistComplete_Line3_B	Go in peace!	¡Id en paz!	¡Id en paz!
Professional_W3_S1_LessThan5As_Line1_B	Let's be honest, fellows, shall we?	Seamos francos, ¿vale?	Seamos francos, ¿vale?
Professional_W3_S1_LessThan5As_Line2_B	There is a class of Grade A people, and then there is... well...	Existen dos clases de personas, las que sacan excelentes y... bueno...	Existen dos clases de personas, las que sacan excelentes y... bueno...
Professional_W3_S1_LessThan5As_Line3_B	...everyone else.	las del montón.	las del montón.
Professional_W3_S1_LessThan5As_Line4_B	At the moment, you seem like... everyone else.	Por ahora parecéis del montón.	Por ahora pareces del montón.
Professional_W3_S1_LessThan5As_Line5_B	And that means you cannot experience the world in the special way I do.	Lo cual significa que sois incapaces de experimentar el mundo de la forma en que yo lo hago.	Lo cual significa que eres incapaz de experimentar el mundo de la forma en que yo lo hago.
Professional_W3_S2_LessThan10As_Line1_B	Not everyone earns a 'Grade A' rating, if you know what I mean.	No todo el mundo puede sacar un excelente, ¿sabéis a lo que me refiero?	No todo el mundo puede sacar un excelente, ¿sabes a lo que me refiero?
Professional_W3_S2_LessThan10As_Line2_B	And not everyone can maintain that level of quality over time.	Y aún menos gente puede mantenerlo.	Y aún menos gente puede mantenerlo.
Professional_W3_S2_LessThan10As_Line3_B	Consistency, my dear friends. That is what it's all about!	Constancia, queridos amigos, de eso se trata.	Constancia, queridos amigos, de eso se trata.
Professional_W3_S2_LessThan10As_Line4_B	Then you will experience the scintillating sensations that I do!	¡Solo entonces experimentaréis esta fulgurante sensación!	¡Solo entonces experimentarás esta fulgurante sensación!

Professional_W3_S3_LessThan15As_Line1_B	I would so love to count you among my Grade A friends!	¡Me gustaría tanto que formaseis parte de mis amigos de excelentes!	¡Me gustaría tanto que formases parte de mis amigos de excelentes!
Professional_W3_S3_LessThan15As_Line2_B	You are almost there, it is true.	Casi lo tenéis, eso hay que reconocerlo.	Casi lo tienes, eso hay que reconocerlo.
Professional_W3_S3_LessThan15As_Line3_B	But there is no 'almost' when it comes to seeing and hearing the way I do.	Pero no existe un "casi" cuando se trata de ver y escuchar de la forma en la que yo lo hago.	Pero no existe un "casi" cuando se trata de ver y escuchar de la forma en la que yo lo hago.
Professional_W3_S3_LessThan15As_Line4_B	You either can... or you cannot.	O puedes... o no.	O puedes... o no.
Professional_W3_S4_RetrocolorUnlock_Line1_B	My stars, you did it! You are truly Grade A in my book!	¡Mis estrellas! ¡Lo conseguisteis! ¡Sois realmente un excelente en mi libro!	¡Mi estrella! ¡Lo has conseguido ¡Sois realmente un excelente en mi libro!
Professional_W3_S4_RetrocolorUnlock_Line2_B	Now you can experience the world as I do!	¡Ahora podéis experimentar el mundo como yo lo hago!	¡Ahora podéis experimentar el mundo como yo lo hago!
Pirate_W3_S1_Initial_Line1_B	Arrr, yer gonna need some tips if ye want to keelhaul these deadbeats!	¡Arr, necesitarais algunos consejos si quisierais que sos grumetiyo gorriones pasaran por la quiya!	¡Arr, necesitaras algunos consejos si quisieras que sos grumetiyo gorriones pasaran por la quiya!
Pirate_W3_S1_Initial_Line2_B	Start by mixin' up yer weaponry!	Empezar por sabotear su armamento.	Empezar por sabotear su armamento.
Pirate_W3_S1_Initial_Line3_B	Can't expect all yer arms to work the same on every foe!	No pudiera esperar a ver toas sus armas teniendo el mismo ataque en tos sus enemigos.	No pudiera esperar a ver toas sus armas teniendo el mismo ataque en tos sus enemigos.
Pirate_W3_S1_Initial_Line4_B	Mix and match, landlubbers! That's what I say!	Convinad, marineros de agua dulce. Ese es mi lema.	Convinad, marineros de agua dulce. Ese es mi lema.
Pirate_W3_S2_UsedAllOnBruno_Line1_B			

Pirate_W3_S2_UsedAllOnBruno_Line2_B			
Pirate_W3_S2_UsedAllOnBruno_Line3_B			
Pirate_W3_S2_UsedAllOnBruno_Line4_B			
ElderKettle_W3_S1_Standard_Line1_B	You're doing just swell, boys! But you can't slack off now!	Lo estáis haciendo fantásticamente, chavales, pero ¡no aflojéis!	
	You're doing just swell, Cuphead! But you can't slack off now!		Lo estás haciendo fantásticamente, Cuphead pero ¡no aflojes!
	You're doing just swell, Mugman! But you can't slack off now!		Lo estás haciendo fantásticamente, Mugman pero ¡no aflojes!
Quint_WAny_S2_CoinsCollected_Line3_B	Now run along, little mugs, before I change my mind!	¡Corred! ¡Iros, tacitas! Antes de que cambie de opinión...	¡Corre! ¡Vete, tacita! Antes de que cambie de opinión...
ElderKettle_W3_S1_Standard_Line2_B	You've only got 'til midnight tonight!	¡Solo tenéis hasta medianoche!	¡Solo tienes hasta medianoche!
ElderKettle_W3_S1_Standard_Line3_B	Stay set to this task, and I'm sure you shan't fail!	¡Concentraos en esta tarea, estoy seguro de que así no fracasareis!	¡Concéntrate en esta tarea, estoy seguro de que así no fracasareis!
ElderKettle_W3_S1_Standard_Line4_B			
Wolfgang_W3_S1_Chain1_Line1_B	I am so steamed! I never want to hear Ludwig say 'less is more' again!	¡Estoy hasta la coronilla! Ni una vez más deseo oír a Ludwig decir que "menos es más".	¡Estoy hasta la coronilla! Ni una vez más deseo oír a Ludwig decir que "menos es más".
Wolfgang_W3_S1_Chain1_Line2_B	It's common sense that 'more is more'	Es de sentido común que "más es más".	Es de sentido común que "más es más".

Wolfgang_W3_S1_Chain1_Line3_B	Achh! He doesn't know the first thing about fine music!	¡Arg! No tiene la menor idea de música.	¡Arg! No tiene la menor idea de música.
Wolfgang_W3_S1_Chain1_Line4_B	And if you waste your time talking to him, neither will you!	Y si perdéis el tiempo charlando con él, tampoco vos.	Y si perdéis el tiempo charlando con él, tampoco vos.
Ludwig_W3_S1_Chain2_Line1_B	Achh, that Wolfgang!	¡Arg, maldito Wolfgang!	¡Arg, maldito Wolfgang!
Ludwig_W3_S1_Chain2_Line2_B	Always taking ten notes to express two notes' worth of music!	¡Ni que fuera menester utilizar diez notas cuando solo dos valen la pena!	¡Ni que fuera menester utilizar diez notas cuando solo dos valen la pena!
Ludwig_W3_S1_Chain2_Line3_B	He has no conception of what I mean by 'less is more'	No comprende el significado de "menos es más".	No comprende el significado de "menos es más".
Ludwig_W3_S1_Chain2_Line4_B	I know you agree with me. Go convince that tin-eared clock!	Sé que vos estáis de acuerdo conmigo, convenced a ese oreja de hojalata.	Sé que vos estáis de acuerdo conmigo, convenced a ese oreja de hojalata.
Ludwig_W3_S1_Chain2_Line5_B	He won't listen to me anymore!	¡Ya no escucha!	¡Ya no escucha!
Wolfgang_W3_S2_Chain3_Line1_B	So, Ludwig's been filling your mugs with his 'less is more' drivel, eh?	Veo que Ludwig os ha estado llenando las tazas de esa memez de "menos es más".	Veo que Ludwig os ha estado llenando las tazas de esa memez de "menos es más".
Wolfgang_W3_S2_Chain3_Line2_B	Keep talking to that fool and soon nothing will sound right to you!	¡Seguid conversando con ese bobo y pronto nada os sonará bien!	¡Seguid conversando con ese bobo y pronto nada os sonará bien!
Wolfgang_W3_S2_Chain3_Line3_B	Don't say I didn't warn you!	No digáis que no os he advertido.	No digáis que no os he advertido.
Ludwig_W3_S2_Chain4_Line1_B	My 'friend' Wolfgang warned you about me, didn't he?	Mi "querido" Wolfgang os ha advertido acerca de mí, ¿verdad?	Mi "querido" Wolfgang os ha advertido acerca de mí, ¿verdad?
Ludwig_W3_S2_Chain4_Line2_B	I thought he might. And he was right to do so!	Lo suponía... De hecho, ha hecho bien.	Lo suponía... De hecho, ha hecho bien.
Ludwig_W3_S2_Chain4_Line3_B	Not everyone prefers to hear what I have to share...	No todo el mundo desea escuchar lo que tengo que decir...	No todo el mundo desea escuchar lo que tengo que decir...

Wolfgang_W3_S3_Chain5_Line1_B	What did I tell you about talking with that minimalist buffoon?!	¿Qué os he dicho de hablar con ese bufón minimalista?	¿Qué os he dicho de hablar con ese bufón minimalista?
Wolfgang_W3_S3_Chain5_Line2_B	'Less is more'... bah!	"Menos es más"... ¡bah!	"Menos es más"... ¡bah!
Ludwig_W3_S3_Chain6_Line1_B	You came back! I suspected you might.	¡Habéis vuelto! Me lo temía.	¡Habéis vuelto! Me lo temía.
Ludwig_W3_S3_Chain6_Line2_B	I can tell you have an appreciation for true art.	Vuestro gusto por el buen arte se aprecia a simple vista.	Vuestro gusto por el buen arte se aprecia a simple vista.
Ludwig_W3_S3_Chain6_Line3_B	Behold my minimalist masterpiece!	¡Contemplad mi obra maestra minimalista!	¡Contemplad mi obra maestra minimalista!
Wolfgang_W3_S4_MinimalistUnlocked_Line1_B	Well, I warned you! Awful, isn't it?	Pues, ¡os advertí! Detestable, ¿cierto?	Pues, ¡os advertí! Detestable, ¿cierto?
Wolfgang_W3_S4_MinimalistUnlocked_Line2_B	Let us change the music back before our ears turn to jelly!	¡Dejad que cambie la música de nuevo, antes de que nos sangren los oídos!	¡Dejad que cambie la música de nuevo, antes de que nos sangren los oídos!
Chalice_W3_S1_Standard_Line1_B	Thank goodness you came by!	¡Gracias a Dios que habéis venido!	¡Gracias a Dios que has venido!
Chalice_W3_S1_Standard_Line2_B	Those lousy ghosts had me but good that time!	¡Esta vez esos asquerosos fantasmas me han pillado pero bien!	¡Esta vez esos asquerosos fantasmas me han pillado pero bien!
Chalice_W3_S1_Standard_Line3_B	Here's the last magical super art I was able to find for you!	Aquí tenéis el último súper arte mágico que he podido encontrar para vosotros.	Aquí tienes el último súper arte mágico que he podido encontrar para ti.
Chalice_W3_S1_Standard_Line4_B	Well, time for me to take a powder. Good luck!	Bueno, es momento de que ponga pies en polvorosa, ¡buena suerte!	Bueno, es momento de que ponga pies en polvorosa, ¡buena suerte!
TutorialDescend	DROP DOWN FROM \nCERAIN PLATFORMS.	CAE DESDE \nCERTAS PLATAFORMAS	CAE DESDE \nCERTAS PLATAFORMAS
TutorialDescendTitle	DESCEND: DESCEND	DEJARSE CAER: DEJARSE CAER	DEJARSE CAER: DEJARSE CAER
RemapMoveUp	Move Up	Botón arriba	Botón arriba

RemapMoveDown	Move Down	Botón abajo	Botón abajo
Quint_WAny_S2_CoinsCollected_Line2_B	Well, finders keepers, that's my motto.	Bueno, el que lo encuentra, se lo queda, ese es mi lema.	Bueno, el que lo encuentra, se lo queda, ese es mi lema.
GotACoin	You recieved a gold coin!	¡Habéis obtenido una moneda!	¡Has obtenido una moneda!
GotThreeCoins	You recieved three gold coins!	¡Habéis obtenido tres monedas!	¡Has obtenido tres monedas!
TutorialSpecial	SPECIAL	ESPECIAL	ESPECIAL
TutorialParry	PARRY	BLOQUEO OFENSIVO	BLOQUEO OFENSIVO
TutorialShrink	SHRINK	ENCOJER	ENCOJER
TutorialSpecialInstructions	ONE METER: EX ATTACK.\nFULL METER: SUPER BOMB MORPH.	UN MEDIDOR: EX ATAQUE.\nMEDIDOR LLENO: SÚPERBOMBIFORME.	UN MEDIDOR: EX ATAQUE.\nMEDIDOR LLENO: SÚPERBOMBIFORME.
TutorialParryInstructions	PRESS AT ANY TIME TO NULLIFY\nOR INTERACT WITH PINK OBJECTS.: PRESS AT ANY TIME TO NULLIFY	PULSA EN CUALQUIER MOMENTO PARA ANULAR\nNO INTERACTUAR CON LOS OBJETOS ROSAS.: PULSA EN CUALQUIER MOMENTO PARA ANULAR	PULSA EN CUALQUIER MOMENTO PARA ANULAR\nNO INTERACTUAR CON LOS OBJETOS ROSAS.: PULSA EN CUALQUIER MOMENTO PARA ANULAR
TutorialShrinkInstructions	HOLD TO REDUCE SIZE & INCREASE SPEED -- EQUIPPED WITH MINI-BULLETS.: HOLD TO REDUCE SIZE & INCREASE	MANTÉN PULSADO PARA REDUCIR TU TAMAÑO Y AUMENTAR LA VELOCIDAD (EQUIPADO CON MINIBOMBAS): MANTÉN PULSADO PARA REDUCIR TU TAMAÑO Y AUMENTAR	MANTÉN PULSADO PARA REDUCIR TU TAMAÑO Y AUMENTAR LA VELOCIDAD (EQUIPADO CON MINIBOMBAS): MANTÉN PULSADO PARA REDUCIR TU TAMAÑO Y AUMENTAR
TutorialExit	Exit	Salir	Salir
ShmupTutorial	AEROPLANE\nBLUEPRINT	MANUAL DEL\nAEROPLANO	MANUAL DEL\nAEROPLANO
QuoteDragonFireMarchers	"Sorry, I didn't mean to put you in the h-h-h-hot seat..."	«Perdonadme, no quise colocaros en la línea de fu-fu-fu-fuego...»	«Perdóname, no quise colocarte en la línea de fu-fu-fu-fuego...»

QuoteDragonThreeHeads	"One..two..three! You'd b-b-better flee !"	«¡Uno, dos, tres, hoy perderéis!»	«¡Uno, dos, tres, hoy perderás!»
QuoteLevelPlatforming3_2Giant	"Fee fi fo fum, I'm the guardian of this ruined land."	«¡Fi, fa fo, fum, de aquí no pasas tú!»	«¡Fi, fa fo, fum, de aquí no pasas tú!»
Pacifist_Tooltip_NewAudioVisMode	BRAVO! You just earned a few bonuses. Look at your option menu for new visual and audio modes!	¡BRAVO! Acabáis de conseguir algunos bonus. Abrid el menú de opciones para nuevos modos gráficos y de audio.	¡BRAVO! Acabas de conseguir algunos bonus. Ve al menú de opciones para nuevos modos gráficos y de audio.
Shopkeeper_Tooltip_NewPurchase	You gots to equip those new purchases if you want to use them. Look at your equip card, ya bums!	Vais a tener que equiparos las compras si queréis empezar a usarlas. ¡Abrid vuestras cartas de personaje, tontainas!	Vas a tener que equiparte las compras si quieres empezar a usarlas. ¡Abre tu carta de personaje, tontaina!
Chalice_Tooltip_NewSuperEquip	Dear me! You musn't forget that magical super arts have to be equipped in the menu before use!	¡Santo cielo! ¡No os olvidéis de equipar los súper artes mágicos en el menú para poder usarlos!	¡Santo cielo! ¡No te olvides de equipar los súper artes mágicos en el menú para poder usarlos!
DieHouse	THE DIE\ñHOUSE	LA CASA DADO DEL DOLOR	LA CASA DADO DEL DOLOR